

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Implementasi**

Implementasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah penerapan atau pelaksanaan. Sedangkan secara umum adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci. Ferdianti mengatakan bahwa implementasi diartikan sebagai operasionalisasi suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan.<sup>23</sup>

Menurut Mulyadi, implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan sebelumnya. Implementasi hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.<sup>24</sup> Implementasi merupakan suatu konsep, proses penerapan ide, inovasi atau kebijakan dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai serta sikap. Implementasi dari

---

<sup>23</sup> Arinda Ferdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Jogyakarta: CV Gre Publishing, 2018), hal. 19

<sup>24</sup> Deddy Mulaydi, *Studi Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik: Konsep dan Aplikasi Proses Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik*, (Bandung: Alfabeta CV, 2015), hal. 12

pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik apabila guru, peserta didik, dan orang tua dapat bekerja sama.<sup>25</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah penerapan atau wujud nyata dari sebuah perencanaan suatu sistem yang memiliki tujuan tertentu yang semuanya akan sangat bergantung dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki dalam melaksanakan apa yang dirancang melalui program-program atau suatu sistem.

## **2. Pembelajaran**

### **a) Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.<sup>26</sup>

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

---

<sup>25</sup> Muhamad Zaini, *Pengembangan Kurikulum Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Tulungagung: Elkaf, 2016), hal. 196

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2001), hal. 28

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, sumber belajar dan lingkungan lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.<sup>27</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.<sup>28</sup> Menurut Nazarudin pembelajaran merupakan suatu peristiwa yang sengaja direncanakan untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran dengan harapan dapat membangun kreativitas siswa.<sup>29</sup>

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang memiliki suatu tujuan tertentu untuk mencapai perkembangan dari berbagai aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Hamzah & Nina pembelajaran diartikan sebagai kegiatan proaktif dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak mengandalkan materi dari guru saja.<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup> Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan*, (Jakarta: CV Mitra Karya, 2003)

<sup>28</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 20

<sup>29</sup> Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, (Yogyakarta: Teras, 2007), hal. 163

<sup>30</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 5

<sup>31</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 70

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b) Komponen Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Komponen-komponen pembelajaran tersebut yaitu:<sup>32</sup>

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

2. Sumber belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik.

3. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip bagi

---

<sup>32</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 88-89

perkembangan siswa.

#### 4. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang metode mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

#### 5. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

#### c) Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran terletak pada adanya unsur dinamis dalam proses belajar peserta didik, yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar. Secara singkat kelima ciri-ciri pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:<sup>33</sup>

##### 1. Motivasi belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, jika seorang peserta didik tidak dapat melakukan tugas pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya menemukan sebab-sebabnya, kemudian

---

<sup>33</sup> Sitiatafa Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013, hal. 26

mendorong peserta didik tersebut agar berkenan melakukan tugas ajar dari guru.

Dengan ungkapan lain, peserta didik ini perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi di dalam dirinya. Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang bersedia dan ingin melakukan sesuatu.

## 2. Bahan belajar

Bahan belajar merupakan isi dalam pembelajaran. Bahan pengajaran merupakan segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 3. Alat bantu/media belajar

Merupakan alat-alat yang bisa membantu peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.

## 4. Suasana belajar

Suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan berjalan dengan baik, apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu antara guru dengan peserta didik, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar.

Selain itu jika suasana belajar mengajar berjalan dengan baik, dan isi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik

peserta didik, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### 5. Kondisi peserta didik yang belajar

Setiap peserta didik memiliki sifat yang unik atau berbeda, tetapi juga mempunyai kesamaan, yaitu langkah-langkah perkembangan dan potensi yang perlu diaktualisasi melalui pembelajaran. Dengan kondisi peserta didik yang demikian, maka akan dapat berpengaruh terhadap partisipasinya dalam proses belajar.

Untuk itu, kegiatan pengajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi peserta didik, bukan peran guru yang dominan, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

#### d) Manfaat Pembelajaran

Manfaat pembelajaran diantaranya sebagai berikut:<sup>34</sup>

##### 1. Menambah pengetahuan/ wawasan

Dengan belajar maka anak-anak bisa memahami banyak hal yang sebelumnya tidak diketahuinya. Walaupun tidak dirasakan langsung, namun perlahan namun pasti, anak-anak akan mengalami pengembangan wawasan yang didapat dari berbagai pelajaran yang dipelajarinya di sekolah. Hal ini tentu

---

<sup>34</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hal. 33-36

tidak didapatkan oleh anak-anak yang tidak bersekolah sehingga wawasannya cenderung tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Mengasah kemampuan otak

Di sekolah biasanya anak-anak akan dipaksa untuk belajar menghafal banyak materi pelajaran sekolah. Selain itu anak juga diajarkan untuk berfikir dengan cepat, tajam, akurat, kritis, sistematis, dan penuh perhitungan yang matang. Terutama ketika menghadapi ujian yang memiliki sistem nilai minus jika ada jawaban yang salah. Ketika anak dihadapkan pada ujian essay dan ujian wawancara (lisan) anak akan menjadi lebih terlatih kemampuan otaknya.

## 3. Belajar menghormati dan menghargai guru

Anak sekolah tentu akan dipaksa patuh, tunduk, dan hormat kepada guru yang mengajarnya di kelas. Anak-anak yang tidak mampu menghormati dan menghargai guru bisa mendapatkan nilai yang rendah atau bahkan hukuman dari sekolah. Bahkan bisa dikeluarkan dari sekolah jika memiliki perkara yang berat terhadap gurunya sendiri.

## 4. Membiasakan diri anak dengan kompetisi

Nilai sekolah merupakan ajang pengukuran kemampuan anak satu dengan yang lainnya. Ketika nilai ujian telah dihitung dan diurutkan, maka anak yang mendapatkan nilai yang bagus



tentu akan mendapatkan kebanggaan tersendiri. Sedangkan anak yang mendapat nilai jelek akan terpacu untuk belajar lebih giat agar nilainya bisa menjadi lebih baik pada ujian yang berikutnya.

#### 5. Belajar bersosial dan berkomunikasi dengan orang lain

Di sekolah terdapat beragam jenis orang. Ada yang sepantar dan juga ada yang lebih tua. Anak-anak diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Di sekolah anak-anak akan berkomunikasi secara formal maupun non formal dengan orang-orang dewasa yang ada di sekolah. Dengan demikian, anak-anak akan terbiasa melakukan interaksi sosial dengan banyak orang dari berbagai latar belakang di kehidupan nyata.

#### e) Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran dan teori merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dalam dunia pendidikan. Menurut Dimiyati dan Mudjono prinsip-prinsip pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>35</sup>

##### 1. Perhatian dan motivasi

Perhatian merupakan yang terpenting dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik akan merasakan kenyamanan dalam menyampaikan suatu pendapat. Sedangkan motivasi itu

---

<sup>35</sup> Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 42-53

minat siswa, dimana kegiatan pembelajaran yang menarik akan menimbulkan siswa tertarik perhatiannya sehingga dia termotivasi untuk mempelajarinya.

## 2. Keaktifan

Keaktifan merupakan sebuah tingkah laku yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menerima proses pembelajaran berlangsung. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah untuk diamati. Peserta didik akan terlihat aktif dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

## 3. Keterlibatan langsung/Pengalaman

Keterlibatan atau yang lebih dikenal dengan pengalaman peserta didik merupakan proses pembelajaran yang mengacu pada peserta didik yang bekerja daripada guru yang mentransfer ilmu kepada peserta didik. Sehingga akan menghasilkan pengalaman pengetahuan yang dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

## 4. Pengulangan

Pengulangan dalam belajar dalam arti membaca dan memahami materi melalui membaca lagi atau menerapkan konsep-konsep pada soal-soal. Hal ini perlu dilakukan karena adanya faktor lupa. Jadi supaya materi yang dipelajari tetap diingat, maka pengulangan belajar tidak boleh diabaikan.

## 5. Tantangan

Terkadang siswa tidak tertarik mempelajari suatu materi pelajaran. Untuk menghindari gejala ini guru harus memilih dan mengorganisir materi pelajaran tersebut, sehingga merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya. Dalam hal ini kemampuan profesional guru dituntut, karena pada umumnya guru terpaku pada materi pelajaran yang sudah tersedia dalam buku ajar. Di sinilah pentingnya kreativitas guru agar dapat menyajikan materi pelajaran yang merangsang dan menantang.

## 6. Balikan dan Penguatan

Pemberian balikan, diharapkan siswa akan mengetahui seberapa jauh ia telah berhasil menguasai suatu materi pelajaran. Dengan balikan siswa akan menyadari dimana letak kelemahannya dan kekuatannya. Penguatan merupakan suatu tindakan yang sering kurang mendapat perhatian guru padahal efek positifnya besar sekali dan setiap keberhasilan itu ditunjukkan oleh siswa meskipun kecil hendaknya ditanggapi dengan penghargaan.

## 7. Perbedaan individu

Perbedaan individu dalam belajar, yaitu bahwa proses belajar yang terjadi pada setiap individu berbeda satu dengan yang lain, baik secara fisik maupun psikis. Untuk itu dalam

proses pembelajaran mengandung implikasi bahwa setiap siswa harus dibantu untuk memahami kekuatan dan kelemahan dirinya dan selanjutnya mendapat perlakuan dan pelayanan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa itu sendiri.

f) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:<sup>36</sup>

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni:
  - a. Aspek fisiologis: kondisi umum jasmani (ketegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
  - b. Aspek psikologis: faktor yang termasuk aspek psikologis adalah tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa.
2. Faktor eksternal yaitu faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yakni:
  - a. Lingkungan sosial: faktor yang termasuk faktor sosial siswa adalah masyarakat, guru, keluarga, dan tetangga juga

---

<sup>36</sup> Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2013), hal. 18-29

teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut.

- b. Lingkungan non sosial: faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar.
- c. Faktor pendekatan belajar: faktor pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan uraian di atas jika seorang siswa ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal maka ia harus bisa mengenali dirinya sendiri, siswa juga harus memotivasi dirinya untuk terus belajar, selain itu siswa juga harus mampu beradaptasi dengan lingkungan belajarnya dan memanfaatkan sebaik mungkin fasilitas yang ada.

### **3. Daring**

- a) Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya

dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet.<sup>37</sup>

Bilfaqih dan Qomarudin mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah atau pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas harian, mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

Dengan kata lain pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan (daring) untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat diikuti dan diselenggarakan secara gratis maupun berbayar.<sup>38</sup>

Menurut Sanjaya pembelajaran daring adalah suatu bentuk pendidikan jarak jauh yang penyampaian materinya dilakukan melalui internet secara langsung atau tidak langsung.<sup>39</sup> Pembelajaran daring dikenal dengan istilah *e-learning*, pembelajaran dengan media komputer, pembelajaran virtual, pembelajaran jarak jauh, dan pembelajaran berbasis web.

---

<sup>37</sup> Among Guru, *Pembelajaran Daring dan Luring: Pengertian, Ciri-Ciri, serta Perbedaannya*, 2015, <https://amongguru.com> diakses pada 12 Agustus 2021 pukul 10.00

<sup>38</sup> Yusuf Bilfaqih dan Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 5

<sup>39</sup> Ridwan Sanjaya, *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*, (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020), hal. 52-53

Semua istilah ini menyiratkan bahwa pelajar dan pengajar berada dalam lokasi yang berbeda, menggunakan media teknologi digital (biasanya komputer) untuk mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan dosen atau guru dan teman kapan saja mereka bisa.

Menurut Isman pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Pembelajaran ini merupakan pembaharuan pendidikan dalam menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didik serta gurunya.<sup>40</sup>

Pembelajaran daring adalah salah satu model pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Tujuan dari pembelajaran daring yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka guna

---

<sup>40</sup> Wahyu Aji Fatma Dewi, *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, jurnal pendidikan, 2020) Vol. 2 No. 1 hal. 55-56, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, diakses pada 1 Juni 2021 pukul 10.00

menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring adalah suatu sistem yang digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan tanpa bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.<sup>41</sup>

Berdasarkan beberapa paparan pengertian pembelajaran daring di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan melalui jaringan internet yang telah tersedia. Pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh ketika adanya pandemi.

#### b) Tujuan Pembelajaran Daring

Menurut Bilfaqih dan Qomarudin Secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas.

Untuk saat ini, pembelajaran daring diterapkan di Indonesia pada khususnya dan di dunia pada umumnya dengan tujuan untuk mengganti pembelajaran langsung di kelas atau pembelajaran *direct* karena adanya wabah virus covid-19 atau corona. Karena

---

<sup>41</sup> Latjuba Sofyana dan Abdul Rozaq, *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*, (Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol. 8 No. 1, Maret 2019 hal. 82, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/download>, diakses pada 1 Juni 2021 pukul 10.30



jika pembelajaran langsung tetap dilaksanakan dikhawatirkan penyebaran virus covid-19 akan semakin cepat dan luas.

Selain itu ada beberapa tujuan lagi dari pembelajaran daring, yaitu:

1. Agar bisa tetap melakukan pembelajaran di rumah untuk menghindari wabah covid-19
2. Mempersiapkan peserta didik yang siap bersaing di era digital
3. Proses pembelajaran menjadi lebih rileks
4. Lebih banyak mempunyai waktu untuk belajar.

Tujuan pembelajaran daring secara spesifik dapat disimpulkan dengan, pembelajaran ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa yang dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran ini diterapkan dengan sistem daring (dalam jaringan) untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19 yang untuk saat ini sedang mewabah di Indonesia.

#### c) Manfaat Pembelajaran Daring

Adapun manfaat pembelajaran daring menurut Bilfaqih dan Qomarudin adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pelatihan dan mutu pendidikan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan dalam jaringan

3. Menekan biaya dalam penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Sedangkan menurut penulis, pembelajaran daring mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan siswa
  2. Siswa saling berdiskusi dan berinteraksi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya tanpa melalui guru
  3. Dapat memudahkan interaksi antara siswa, guru, dan orangtua
  4. Guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video serta siswa dapat mengunduh bahan ajar
  5. Dapat memudahkan guru membuat soal dimanapun dan kapanpun
  6. Dapat memudahkan siswa belajar dimanapun dan kapanpun.
- d) Karakteristik Pembelajaran Daring

Berdasarkan perkembangan zaman, pembelajaran daring memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1. Daring

Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar yang dilakukan melalui jejaring web. Materi yang disediakan pada mata pelajaran atau kuliah berupa rekaman video atau

*slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

## 2. Masif

Pembelajaran daring bersifat masif adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web. Artinya pembelajaran ini dapat diikuti oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

## 3. Terbuka

Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka yang berarti terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan usaha, kalangan industri, dan masyarakat umum. Dengan adanya sifat terbuka, maka tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja dan pada usia berapa saja, bisa mendaftar. Hak untuk belajar tak mengenal batas usia maupun latar belakang. Kedua karakteristik terakhir ini sifatnya bergantung desain, pengembang dan penyelenggara pembelajaran daring dapat saja membatasi jumlah partisipannya dan memasang tarif bagi peserta kelas pembelajarannya.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Yusuf Bilfaqih dan Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 4-5

e) Media Pembelajaran Daring

Media pembelajaran daring merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengupload materi.

Berbagai media pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:<sup>43</sup>

1. *Google classroom*

*Google classroom* atau ruang kelas google adalah suatu tempat pembelajaran online yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan *google classroom* pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal kepada seluruh siswa secara online. Selain itu, *google classroom* juga mempunyai kemampuan untuk membuat sistem dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa.

Guru dapat mengecek tugas siswa dan memberikan penilaian secara langsung. Manfaat *google classroom* dalam pembelajaran adalah membuat kelas online dengan mudah, hemat waktu, mengorganisasi semua tugas dengan mudah,

---

<sup>43</sup> Yusuf Bilfaqih dan Nur Qomarudin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 7

mengadakan komunikasi dan diskusi dengan cepat serta data akan aman.<sup>44</sup>

## 2. *Whatsapp*

*Whatsapp* merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer saat ini. *Whatsapp* dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat melakukan percakapan secara online dengan jumlah partisipan yang tidak terlalu banyak, memasukkan teks, suara, dan video. *Whatsapp* adalah aplikasi yang sederhana, aman, dan mudah karena sebagian besar orang menggunakan aplikasi ini.<sup>45</sup>

*Whatsapp* adalah salah satu media sosial atau *platform* yang digunakan di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung untuk melakukan pembelajaran daring. Adapun manfaat *whatsapp* adalah membuat orang bisa berkomunikasi secara bersama-sama dalam kurun waktu yang bersamaan tanpa harus bertemu.

## 3. *Zoom*

*Zoom* adalah sebuah aplikasi pertemuan gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang lebih. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, laptop atau alat komunikasi lain yang mendukung. *Zoom* dapat mengadakan pertemuan, dialog dan diskusi langsung dengan

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, hal. 8

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 10

orang lain dan berbagi materi yang akan dijelaskan dengan *sharing screen*. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.<sup>46</sup>

#### 4. *Google suite*

*Google suite* merupakan layanan dari goole yang memberikan fasilitas digitalisasi untuk sekolah di Indonesia. Layanan ini menggunakan email sekolah sebagai alamat domain.

#### f) Kelebihan Pembelajaran Daring

Menurut Aldya ada beberapa kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu:

1. Meningkatkan ketersediaan pengalaman belajar secara fleksibel sesuai dengan gaya belajarnya
2. Efisiensi dalam menyusun dan menyebarluaskan konten instruksional
3. Mendukung dan menyediakan kemudahan pembelajaran yang bersifat kompleks
4. Mendukung pembelajaran secara partisipasif
5. Memberikan instruksi individual dan berbeda melalui berbagai mekanisme umpan balik

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, hal 12

6. Menghemat waktu, tenaga dan biaya.<sup>47</sup>

g) Kekurangan Pembelajaran Daring

Disamping terdapat kelebihan, ada kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Menurut Roman Andrianto kekurangan pembelajaran daring:

1. Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar
2. Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri
3. Terkadang membuat beberapa orang tidak nyaman
4. Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi kecemasan dan kebingungan.<sup>48</sup>

h) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Daring

Beberapa prinsip desain utama yang harus dipenuhi dalam menghasilkan pembelajaran daring yang baik dan bermutu, yaitu:

1. Identifikasi capaian pembelajaran bagi siswa mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap
2. Menjamin strategi assessment selaras dengan capaian pembelajaran
3. Menyukai aktivitas dan tugas pembelajaran secara progresif agar siswa mempunyai target pengetahuan, keterampilan dan

---

<sup>47</sup> Riantina Fitra Aldya dan Risky Oktavian, *Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0 Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 2020. Vol. 20, No. 2 hal. 131, <https://journal.um-surabaya.ac.id>, diakses pada 1 Juni 2021 pukul 11.00

<sup>48</sup> Roman Andrianto Pangondian, dkk., *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2019), hal. 57, <https://seminar-id.com/seminas-sainteks2019.html>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 11.00

sikap yang dibangun dalam proses pembelajarannya

4. Menyajikan materi yang mendukung belajar efektif
5. Dalam durasi pembelajaran, pengetahuan dibangun mulai dari yang mendasar lalu meningkat menuju keterampilan pada tingkat yang lebih tinggi seperti aplikasi, integrasi, dan analisis
6. Menjamin keseimbangan antara kehadiran guru memberi materi, interaksi sosial, tantangan atau beban kognitif.<sup>49</sup>

i) Langkah-Langkah Pembelajaran Daring

Langkah-langkah pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 terdiri dari 3 aspek, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, dan Penilaian atau Evaluasi.

1. Perencanaan

- a. Identifikasi kemampuan teknologi informasi siswa
- b. Mendata ketersediaan sarana dan prasarana
- c. Guru menentukan strategi pembelajaran daring
- d. Guru menyusun bahan ajar yang digunakan
- e. Berkoordinasi berkaitan penugasan
- f. Membentuk forum komunikasi daring
- g. Menentukan evaluasi dan penilaian.

2. Pelaksanaan

- a. Guru mengunggah materi pembelajaran dan penugasan

---

<sup>49</sup> Nur Hayati, *Metode Pembelajaran Daring/ E-learning yang Efektif*, 2020, hal. 6-7, <https://www.researchgate.net/publication/340478043>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 13.00



- b. Peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri sesuai waktu yang ditentukan
  - c. Peserta didik dan guru berinteraksi secara daring
  - d. Peserta didik mengunggah hasil pekerjaan
  - e. Guru melakukan umpan balik dan penilaian.
3. Evaluasi
- a. Guru mengevaluasi efektivitas dan efisiensi pembelajaran daring
  - b. Pemetaan kesulitan dan kemudahan pembelajaran daring
  - c. Guru melakukan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran dan menentukan tindak lanjut.<sup>50</sup>

#### **4. Aplikasi *Whatsapp***

##### a) Pengertian *Whatsapp*

*Whatsapp* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah komunikasi di tengah perkembangan teknologi saat ini. *Whatsapp* merupakan bagian dari media sosial yang memberikan berbagai informasi yang mudah didapatkan bagi semua penggunanya. Penggunaan *whatsapp* telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah. Seiring dengan pendapat Jumiatmoko bahwa *whatsapp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam berinteraksi melalui fitur-fitur yang

---

<sup>50</sup> Kemendikbud, *Panduan Kerja Kepala Sekolah di Masa Pandemi Covid-19*, (Jakarta: Kemendikbud, 2020)

tersedia serta merupakan media sosial yang paling populer digunakan dalam berkomunikasi.<sup>51</sup>

Suryadi menyatakan bahwa *whatsapp* merupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video, bahkan telepon.<sup>52</sup> Sedangkan menurut Afnibar mengatakan bahwa penggunaan *whatsapp* akan mempermudah penggunaanya dalam menyampaikan informasi secara cepat dan efektif. Jadi, *whatsapp* dapat memberikan keefektifan dalam berkomunikasi, berinteraksi dengan mudah dan cepat terutama dalam menyampaikan informasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *whatsapp* merupakan aplikasi yang digunakan dengan bantuan internet, yang mampu mempermudah penggunaanya dengan fitur yang disediakan. *Whatsapp* menjadi alat komunikasi yang banyak digunakan di kalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah terutama dalam pembelajaran.

b) Fitur pada *Whatsapp*

*Whatsapp* memiliki berbagai fitur dengan keunggulan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan internet. Adapun fungsi *whatsapp* yang dapat dimanfaatkan, diantaranya

---

<sup>51</sup> Jumiati, *Whatsapp Messenger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*, (Wahana Akademika, 2016) Vol. 3 No. 1, hal. 54, <https://journal.walisongo.ac.id>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 13.15

<sup>52</sup> Edi Suryadi, dkk., *Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pendidikan Islam, 2018, Vol. 7 No. 1, hal. 5, <https://jurnal.stajalhidayahbogor.ac.id>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 13.30

adalah bisa mengirim pesan, video, berbagi foto, chat grup, dan dokumen. Fitur-fitur *whatsapp* yang dapat digunakan oleh para penggunanya, yaitu:

1. Tanda pesan sudah terkirim, sudah diterima, dan sudah dibaca
2. Dapat mengirim dokumen berupa foto, video, audio, lokasi, dan kontak
3. *View contact*, pengguna dapat melihat apakah pengguna lain memiliki akun *whatsapp* dengan cara melihat kontak tersebut dari *smartphonenya*
4. Avatar, avatar adalah foto profil pengguna *Whatsapp*
5. *Add conversation shortcut*, beberapa chatting dapat ditambahkan jalur pintas ke *homescreen*
6. *Email Conversation*, dapat mengirim semua obrolan melalui email
7. *Forward*, fitur untuk meneruskan / mengirimkan kembali pesan yang telah diterima
8. *Smile Icon*, banyak pilihan *emoticon* seperti ekspresi manusia, gedung, cuaca, hewan, alat musik, mobil, dan lain-lain
9. Panggilan / *Call*, untuk melakukan panggilan suara dengan pengguna *whatsapp* lain
10. *Video Call*, selain panggilan suara, pengguna juga dapat melakukan panggilan video
11. *Block*, untuk memblokir nomor milik orang lain

12. Status, berfungsi untuk pemberitahuan kepada kontak lainnya bahwa pengguna tersebut bersedia atau tidak bersedia dalam melakukan obrolan (*chatting*).<sup>53</sup>

Jadi dapat diketahui aplikasi *whatsapp* memiliki banyak fitur untuk memudahkan dalam berkomunikasi dan menunjang kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut sependapat dengan Barhomi yang menyatakan bahwa manfaat dari aplikasi *Whatsapp Messenger Group* menjadi sarana diskusi dalam pembelajaran efektif, adapun manfaat dari fitur yang ditampilkan tersebut dalam pembelajaran yaitu:

1. *Whatsapp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara online antara peserta didik dan guru ataupun sesama peserta didik baik di sekolah maupun di rumah
2. *Whatsapp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan
3. *Whatsapp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi gambar, suara, video, tulisan, komentar dan dokumen
4. *Whatsapp Messenger Group* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karya dalam grup

---

<sup>53</sup> Afnibar dan Dyla Fajhriani, *Pemanfaatan Wahtsapp sebagai Media Komunikasi antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa Uin Imam Bonjol Padang)*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2020, Vol. 11 No. 1, hal. 73-75, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal.index.php/almunir>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 13.30

5. Pengetahuan dan informasi dapat dengan mudah disebarluaskan dan dibuat melalui berbagai fitur *Whatsapp Messeger Group*.<sup>54</sup>

Penggunaan *Whatsapp Group* sebagai media belajar banyak terjadi di tingkat Sekolah Dasar karena pertimbangan dari survei yang dilakukan peneliti 100% belajar daring hanya menggunakan media *Whatsapp Group*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fitur yang dihadirkan di dalam aplikasi *Whatsapp* mampu mempermudah penyebaran informasi komunikasi dengan sesama tanpa harus bertemu, dan semua orang bisa dengan mudah memanfaatkan fitur-fitur yang telah disediakan, salah satunya penggunaan *Group Whatsapp* sebagai sarana untuk berdiskusi serta dapat menunjang kemudahan berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

c) Kelebihan *Whatsapp*

*Whatsapp* memberikan kemudahan dan keuntungan dalam berkomunikasi seperti biaya murah dalam penggunaannya. Oleh sebab itu pengguna *whatsapp* sebagai aplikasi chat dapat menjadi media komunikasi yang efektif dan bermanfaat bagi penggunanya. Hal ini yang membedakan *whatsapp* dengan aplikasi lain karena

---

<sup>54</sup> Jumi atmoko, *Whatsapp Messeger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*, (Wahana Akademika, 2016) Vol. 3 No. 1, hal. 54-55, <https://journal.walisongo.ac.id>, diakses pada 2 Juni 2021 pukul 13.15

memiliki karakteristik yang membuat banyak orang bisa menggunakannya.

Suryadi menyatakan bahwa keberadaan *whatsapp* memudahkan kegiatan komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan maupun tulisan, mampu menyimpan pesan dan sangat praktis.<sup>55</sup> Afnibar mengatakan bahwa dalam pemanfaatan *whatsapp* pengguna dapat melakukan obrolan online, bertukar foto, berbagi file dan lain-lain, serta kehadiran berbagai fitur menarik dengan kelebihan yang menarik pengguna.<sup>56</sup>

d) Kekurangan *Whatsapp*

Selain memiliki kelebihan *whatsapp* juga memiliki kekurangan, menurut Yensy kekurangan dari aplikasi *whatsapp* sebagai berikut:

1. Keberadaan lokasi yang berbeda akan membawa pengaruh yang berbeda juga terhadap kekuatan sinyal
2. Banyaknya chat yang masuk di *Whatsapp Group* akan mengakibatkan penuhnya memori hp, sehingga koneksi internet menjadi lambat

---

<sup>55</sup> Suryadi, dkk., *Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mta Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pendidikan Islam, 2018, Vol. 7, No. 1, hal. 7, <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pada pukul 09.00

<sup>56</sup> Afnibar dan Fajhriani, *Pemanfaatan Wahtsapp sebagai Media Komunikasi antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa Uin Imam Bonjol Padang)*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2020, Vol. 11, No. 1, hal. 72-73, <https://ejournal.uinib.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pada pukul 09.15

3. *Chat* yang menumpuk akan sulit diakses karena harus *menscroll* ke atas agar bisa mengikuti jalannya diskusi berlangsung.<sup>57</sup>

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keberadaan *whatsapp* mampu membantu sistem komunikasi jarak jauh maupun jarak dekat dengan biaya yang murah dan penggunaannya yang mudah, bukan hanya dalam kehidupan bersosial saja tetapi juga dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun *whatsapp* memiliki kekurangan, namun keberadaan *whatsapp* tetap menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan dalam masyarakat karena dianggap memiliki manfaat yang lebih.

## 5. Pembelajaran Tematik

### a) Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Hadi Subroto, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diwakili oleh suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara langsung atau direncanakan baik dengan suatu bidang atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa maka pembelajaran akan lebih bermakna.

---

<sup>57</sup> Nurul Astuty Yensy, *Efektivitas Pembelajaran Statistika Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19)*, Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 2020, Vol. 5, No. 2, hal. 70, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>, diakses pada 2 Juni pukul 20.00

Pada umumnya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu dengan mengaitkan beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata siswa-siswi sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

b) Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Prinsip dasar pembelajaran tematik adalah dalam pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan. Dengan demikian materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Pengajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaiknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam suatu tema perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal. Mata pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak perlu tidak usah dipadukan. Pembelajaran tematik mempunyai arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik antara lain:

1. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada ketertiban siswa dalam proses belajar secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman secara langsung dan terlatih



untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya

2. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu.<sup>58</sup>

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran tematik di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang didesain berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

c) Tujuan Pembelajaran Tematik

Terdapat tujuan dalam pembelajaran tematik bagi guru dan peserta didik antara lain:

1. Tujuan pembelajaran tematik bagi guru
  - a. Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran tematik
  - b. Memberikan pemahaman kepada guru tentang pembelajaran tematik yang sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas awal SD/MI
  - c. Memberikan keterampilan kepada guru dalam menyusun perencanaan, melaksanakan, dan melakukan penilaian dalam pembelajaran tematik
  - d. Memberikan pengetahuan, wawasan dan pemahaman bagi pihak terkait, sehingga diharapkan dapat memberikan

---

<sup>58</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prenada Media Gorup, 2011), hal. 82-86

dukungan terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran tematik.

Dengan demikian tujuan pembelajaran tematik bagi guru khususnya yaitu memberikan pengetahuan dan wawasan, pemahaman serta keterampilan, sehingga pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas dapat berjalan secara efektif dan efisien.

2. Tujuan pembelajaran tematik bagi siswa
  - a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih
  - b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi
  - c. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan
  - d. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi serta menghargai pendapat orang lain.

Dengan demikian tujuan pembelajaran tematik siswa yang meliputi peningkatan pemahaman, pengembangan keterampilan, menumbuhkembangkan sikap positif dan keterampilan sosial, meningkatkan semangat belajar, membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

#### d) Landasan Pembelajaran Tematik

Ada beberapa landasan dalam pembelajaran tematik, yaitu mencakup:

##### 1. Landasan filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentuk kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme yaitu melihat pengalaman siswa secara langsung merupakan kunci dalam pembelajaran.

Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalamannya dan lingkungannya. Pengetahuan tidak bisa di transfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan yaitu bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, potensinya, dan motivasinya yang dimilikinya.

## 2. Landasan psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan materi atau isi dalam pembelajaran tematik yang diberikan pada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana materi atau isi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula harus mempelajarinya.

## 3. Landasan yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai peraturan atau kebijakan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut antara lain adalah UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

### e) Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas, sebagai model pembelajaran di sekolah pembelajaran tematik mempunyai karakteristik-karakteristik antara lain berpusat pada siswa, memberikan

pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yaitu banyak memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa-siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal tersebut digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa mendapat kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas antara lain:

- a. Kegiatan belajar dan pengalaman sangat relevan dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan anak sekolah dasar
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari kebutuhan dan minat siswa

- c. Kegiatan belajar akan lebih berkesan dan bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- e. Menyajikan kegiatan belajar siswa yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang.<sup>59</sup>

f) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Beberapa prinsip dalam pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Memiliki satu tema yang actual, dekat dengan dunia siswa dan dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran
2. Memilih materi dari beberapa muatan yang saling terkait. Sehingga materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna
3. Pembelajaran tematik tidak bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum

---

<sup>59</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 85-92

4. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam suatu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal
5. Materi yang dipadukan tidak dipaksakan, artinya materi yang tidak mungkin tidak usah dipadukan.<sup>60</sup>

Berdasarkan prinsip di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik berangkat dari tema yang terdiri dari kumpulan kompetensi dasar dan beberapa muatan yang disatukan berdasarkan kesesuaian keterkaitan substansinya.

g) Manfaat Pembelajaran Tematik

Manfaat pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
2. Menggunakan kelompok belajar, kerjasama, kolaborasi, dan strategi pemecahan konflik yang mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah
3. Peserta didik secara tepat dan cepat waktu mampu memproses informasi. Proses ini tidak hanya menyentuh dimensi kuantitas dan kualitas mengeksplorasi konsep-konsep baru dan membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan secara siap
4. Mendorong peserta didik berada dalam format ramah otak dalam pembelajaran di kelas

---

<sup>60</sup> Sa'dun Akbar, dkk., *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 3-4



5. Materi pembelajaran dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari
  6. Peserta didik yang relatif mengalami keterlambatan untuk menuntaskan program belajar dapat dibantu oleh guru dengan cara memberikan bimbingan khusus dan menerapkan prinsip belajar tuntas
  7. Program pembelajaran yang bersifat ramah otak memungkinkan guru untuk mewujudkan ketuntasan belajar dengan menerapkan variasi cara penilaian.<sup>61</sup>
- h) Tahap-Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Tahap-tahap pembelajaran tematik berdasarkan materi kurikulum oleh kemendikbud adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tema. Dimungkinkan dan disepakati bersama dengan peserta didik.
2. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum yang berlaku dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
3. Mendesain rencana pembelajaran. Tahapan ini cukup pengorganisasian sumber dan aktivitas ekstrakurikuler dalam rangka mendemonstrasikan kegiatan dalam tema.
4. Aktivitas kelompok dan diskusi. Yang memberi peluang berpartisipasi dan mencapai berbagai perspektif dari tema.

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, hal. 22-23

Membangun guru dan peserta didik dalam mengeksplorasi subjek.<sup>62</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menguraikan letak perbedaan kajian yang diteliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Bagus Novianto, yakni sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaan diantara keduanya yakni penelitian ini menggunakan aplikasi *whatsapp*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Novianto menggunakan *google classroom*.<sup>63</sup>
2. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Trisnawati Khusnul Qotimah, yakni sama-sama menggunakan aplikasi *whatsapp* dan juga menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaan diantara keduanya yakni penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Tematik sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati yaitu pada mata pelajaran IPS.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> *Ibid.*, hal. 24

<sup>63</sup> Bagus Novianto, *Implementasi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Google Classroom di MAN 5 Bojonegoro*, Skripsi dalam <https://etheses.uin-malang.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pada pukul 03.00

<sup>64</sup> Trisnawati Khusnul Qotimah, *Implementasi Pembelajaran Daring pada Guru IPS MI Negeri 4 Sukoharjo Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi dalam <https://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pukul 03.15

3. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Miftahul Jannah, yakni sama-sama menggunakan aplikasi *whatsapp* dan juga diterapkan pada mata pelajaran tematik. Perbedaan diantara keduanya yakni penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah yaitu teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner.<sup>65</sup>
4. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Ulfah Hamidatus Shofiah, yakni sama-sama membahas tentang penerapan pembelajaran daring pada aplikasi *whatsapp*. Perbedaan diantara keduanya yakni penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Tematik sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>66</sup>
5. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Ismi Fahrunnisah Rambe, yakni sama-sama membahas tentang penerapan pembelajaran daring dan juga menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan diantara keduanya yakni penelitian ini

---

<sup>65</sup> Miftahul Jannah, *Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Amal Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi*, Skripsi dalam <https://repository.uinjambi.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pukul 03.30

<sup>66</sup> Ulfah Hamidatus Shofiah, *Penerapan Metode Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda*, Skripsi dalam <https://repository.metrouniv.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pukul 03.45

diterapkan pada madrasah ibtidaiyah sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ismi yaitu pada madrasah aliyah.<sup>67</sup>

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Identitas Peneliti dan Judul Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Bagus Novianto, Jurusan PAI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021, Implementasi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Google Classroom di MAN 5 Bojonegoro.	Hasil penelitian ini adalah pada perencanaan pembelajaran daring yaitu tetap menggunakan kurikulum 2013 serta mempersiapkan RPP, Pelaksanaan pembelajaran daring pendidik menekankan pada penggunaan media belajar yang menarik, evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan pengambilan nilai ulangan harian, ujian akhir dan penilaian ranah	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan juga teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.	Pada penelitian ini menggunakan google classroom, sedangkan penelitian saya menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> .

<sup>67</sup> Ismi Fahrurnisah Rambe, *Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 1 Mandailing Natal*, Skripsi dalam <https://repository.uinsu.ac.id> diakses pada 3 Juni 2021 pukul 04.00

		kognitif, afektif serta psikomotorik.		
2.	Trisnawati Khusnul Qorih, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Salatiga, 2020, Implementasi Pembelajaran Daring pada Guru IPS MI Negeri 4 Sukoharjo Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021.	Hasil penelitian ini adalah mata pelajaran IPS pada MI Negeri 4 Sukoharjo tetap ada dan pembelajaran daring yakni dengan menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> , pelaksanaan pembelajaran daring melalui keputusan pemerintah.	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> dan juga teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.	Pada penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran tematik.
3.	Miftahul Jannah, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021, Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi	Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV madrasah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi <i>whatsapp</i> pada mata pelajaran tematik.	Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, sedangkan penelitian saya menggunakan

	<i>Whatsapp</i> terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Madrasah. Ibtidaiyah Darul Amal Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi	ibtidaiyah Darul Amal Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi dengan koefisien determinan sebesar 17,5 % sisanya 82,5 % dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti.		metode kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.
4.	Ulfah Hamidatus Shofiah, Jurusan PGMI, IAIN Metro, 2020, Penerapan Metode Pembelajaran Daring dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda.	Hasil penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI sudah dilakukan dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan konsistennya pendidik dalam memotivasi siswa dan orang tua peserta didik.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas tentang penerapan pembelajaran daring pada aplikasi <i>whatsapp</i> .	Perbedaan penelitian ini adalah diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran tematik.
5.	Ismi Fahrunnisah Rambe, Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah	Hasil penelitian ini adalah implementasi pembelajaran	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas	Pada penelitian ini diterapkan dalam mata pelajaran biologi

	<p>dan Ilmu Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan, 2020, Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 1 Mandailing Natal.</p>	<p>biologi meliputi 3 proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Perencanaan berupa pendataan kondisi dan nomor telepon siswa lalu membuat grup <i>whatsapp</i>, menyiapkan rancangan perencanaan pembelajaran (RPP), bahan materi, menentukan media pembelajaran, Pelaksanaan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup, Penilaian yang dilakukan berupa penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.</p>	<p>tentang penerapan pembelajaran daring dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.</p>	<p>dan dilakukan di madrasah aliyah, sedangkan penelitian saya diterapkan dalam mata pelajaran tematik dan dilakukan di madrasah ibtidaiyah.</p>
--	---	--	--	--

### C. Paradigma Penelitian

Penelitian merupakan suatu cara untuk menemukan kebenaran terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat. Paradigma adalah suatu kumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang dipegang secara bersama. Paradigma juga diartikan sebagai konsep atau proporsi yang mengarahkan cara berfikir dan penelitian atau sebagai cara mendasar untuk berfikir tentang realitas. Pendapat lain mengatakan bahwa paradigma merupakan orientasi teori yang membimbing peneliti dalam berfikir dan meneliti.<sup>68</sup> Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa paradigma merupakan landasan dasar suatu penelitian bagi seorang peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma alamiah atau yang biasa dikenal dengan pandangan fenomenologis. Paradigma alamiah ialah paradigma yang berusaha memahami perilaku manusia dari kerangka berfikir maupun bertindak orang tersebut.<sup>69</sup> Kerangka berfikir dibuat oleh peneliti dengan tujuan agar penelitian terfokus hanya kepada permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini Implementasi Pembelajaran Daring merupakan solusi pembelajaran yang dilakukan saat pandemi covid-19 agar peserta didik dapat tetap melaksanakan aktivitas belajar meskipun di rumah.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran daring yaitu agar peserta didik dapat tetap melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh tetapi tetap melakukan interaksi antara guru dan peserta didik tanpa harus bertemu

---

<sup>68</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2004), hal.49

<sup>69</sup> *Ibid.*, hal. 52



secara langsung dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Penggunaan media sosial yang sering digunakan dalam keadaan pembelajaran daring atau jarak jauh di tengah pandemi saat ini yaitu *Whatsapp*.

Ketercapaian program pembelajaran daring tidak terlepas dari semua peran dan kerjasama warga sekolah dan orang tua. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran daring. Guru harus mampu memberikan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan kepada peserta didik dalam pembelajaran daring ini. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang harus diperoleh seorang pendidik, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring yaitu *Whatsapp*. Implementasi pembelajaran daring melalui aplikasi *whatsapp* pada penelitian ini akan diterapkan dalam mata pelajaran tematik pada peserta didik kelas II.

**Gambar 2.1**  
**Paradigma Penelitian**

