

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang terdahulu dan relevan sesuai dengan judul yang sesuai dengan penelitian untuk mempermudah peneliti dalam mengelola literatur, maka diperlukan matriks sintesis yang sangat relevan (Rahayu dkk., 2019)

Tabel 2.1 Matriks Sintesis Penelitian Terdahulu

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan
Nurul Rahmah Desilia, Novia Zalmita dan M. Okta Ridha Maulidian (2022)	Perbandingan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Google Classroom Dan Video Conferencing Google Meet Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Lholseumawe	Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diberi perlakuan dengan google meet dan google classroom, dengan nilai rata-rata kelas yang diberi perlakuan google meet lebih tinggi dibandingkan kelas yang diberi perlakuan google classroom.	Variabel penelitian yang sama.
Maharani Eka Luckyta Sari (2021)	Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Sistem Pembelajaran Daring Kelas XI SMAN 1 Kampar Kiri Hilir	Menyatakan bahwa indikator kesulitan belajar yang paling dominan adalah siswa tidak memiliki sarana komunikasi, dikarenakan ekonomi yang sulit.	Teknik analisis data.
Anwaril Hamidy (2021)	Zoom Meeting Vs Google Classroom : Perbedaan Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar	Persamaan dengan penelitian ini

	Belajar Matematika Berdasarkan Platform Pembelajaran Daring	online menggunakan <i>platform Zoom Meeting</i> mencapai hasil matematika yang lebih baik daripada siswa menggunakan <i>platform Google Classroom</i> .	terdapat pada variabel yang diteliti : <i>Zoom Meeting (Synchronous)</i> , <i>Google Classroom (Asynchronous)</i> .
Ryan Sulistyodan Fitri Alyani (2021)	Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Matematika Di Masa Pandemi COVID-19	Berdasarkan analisis hasil penelitian disimpulkan bahwa kesulitan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring matematika pada masing-masing indikator dengan kesulitan paling tinggi yaitu indikator kendala teknis.	Persamaannya adalah metode yang digunakan sama (mix metode) dan analisis data.
Muhammad Firman Annur dan Hermansyah (2020)	Analisis kesulitan Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi kesulitan belajar digolongkan menjadi kesulitan teknis, kesulitan adaptasi dan ketidaksiapan pengajar	Penelitian ini memiliki persamaan pada analisis data

Kesimpulan dari tabel 2.1 matriks sintesis yaitu, diketahui beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapatnya perbandingan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *asynchronous* dengan media pembelajaran *synchronous*. Pada perbedaan hasil belajar tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan media pembelajaran *Synchronous* berupa *Zoom meeting* atau *Google meet* lebih besar dibanding nilai rata-rata media pembelajaran *Asynchronous* berupa *Google classroom*. Adapun penelitian

yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar daring menggunakan media pembelajaran *asynchronous* dan *synchronous* dengan kendala teknis seperti sinyal atau kuota, kendala dalam pemahaman konsep dan materi, keterbatasan alat komunikasi.

2.2 Pembelajaran Daring (*E-Learning*)

Perkembangan teknologi dan peningkatan pengguna teknologi ataupun internet memiliki kontribusi yang semakin positif, terutama dalam pemanfaatan media internet dalam bidang pendidikan, salah satunya pembelajaran daring atau *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang berpusat pada penggunaan internet. Dimana pembelajaran dilakukan tanpa adanya interaksi tatap muka antara siswa dan guru. Seperti yang dikatakan Rigianti (2020) pembelajaran daring merupakan sebuah cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian pelajaran. *E-learning* juga merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi multimedia seperti; kelas virtual, video, animasi online, email, pesan suara, telephone konferensi, dan video streaming online (Kuntarto, 2017). Maka dapat didefinisikan bahwa *E-learning* sepenuhnya bergantung pada akses internet dengan media pembelajaran yang terdapat di dalam dunia maya.

E-learning memiliki banyak keunggulan seperti mempermudah pendidik maupun peserta didik mendapatkan berbagai informasi yang lebih mendalam melalui internet. *E-learning* juga dapat membantu peserta didik mengakses materi dimanapun dan kapanpun, karena waktu yang digunakan *e-learning* sangat fleksibel. Dengan belajar melalui media pembelajaran *e-learning* peserta didik mendapatkan kemudahan dalam segi waktu, tempat, dan jarak (Putria dkk., 2020). Manfaat lainnya dalam pembelajaran daring ialah menjadi alat bantu peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, melengkapi proses pembelajaran supaya lebih menarik, membantu peserta didik dalam memahami materi dan melengkapi proses pembelajaran (Rusman, 2017)

Dari uraian diatas jelas bahwa *e-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar, dengan objeknya adalah

layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan aktaraktif. *E-learning* memiliki beberapa ciri-ciri, diantaranya : 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) penggunaan bahan ajar yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja; 4) pembelajaran dapat dilakukan yang berpusat pada pendidik atau pembelajaran yang bersifat mandiri.

Diantara komponen yang berperan dalam keefektifan pembelajaran daring salah satunya adalah platform pembelajaran daring yang digunakan (Liu dkk., 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan menggunakan berbagai macam aplikasi dan sumber dari mana saja. Sumber pembelajaran daring adalah berbagai materi yang dikembangkan dalam bentuk video, audio, teks, website yang dapat disipan secara digital dan diakses kapan saja, dimana saja. Situs tersebut juga menyediakan ruang (*space*) sebagai forum diskusi online yang melibatkan seluruh peserta didik. Menurut Belawati (2020) media pembelajaran online dibagi menjadi 2 berdasarkan desain interaksi atau komunikasi antara lain pembelajaran daring *asynchronous* dan *synchronous*.

2.3 Pembelajaran *Asynchronous*

Pembelajaran *asynchronous* adalah pembelajaran dimana peserta didik dapat mengakses materi khusus yang diberikan oleh pendidik di waktu yang mereka pilih. Dimana proses pembelajaran dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan antara peserta didik dan pendidik. Menurut Wahyuningsih dan Sungkono (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *asynchronous* merupakan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa yang dilakukan pada waktu yang tidak bersamaan dimana pendidik dan peserta didik tidak bertemu pada ruang virtual secara bersamaan. Pembelajaran *asynchronous* biasanya memberikan bahan pembelajaran melalui situs tertentu (*website/webpage*) ataupun *platform* tertentu, dan komunikasi dilakukan menggunakan media komunikasi tidak langsung.

Kelebihan dari media pembelajaran *asynchronous* yaitu, peserta didik dan pendidik dapat melakukan diskusi dengan waktu yang tidak dibatasi, peserta didik dapat mengakses media pembelajaran kapan pun dan dimanapun, dapat

mengakses materi diluar jadwal pembelajaran, peserta didik juga dapat belajar kapanpun tanpa batasan waktu. Adapun kekurangan dari media pembelajaran *asynchronous* ialah pendidik tidak dapat melihat sejauh mana pemahaman konsep materi yang diterima peserta didik, media pembelajaran harus diakses menggunakan internet, kurangnya interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dituntut untuk mandiri dalam belajar (Maulana dkk., 2021).

Proses pembelajaran daring *asynchronous* ini menggunakan media komunikasi yang diakses menggunakan jaringan, dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan secara diskusi menggunakan media sosial dalam bentuk materi berupa *power point* atau diberikan dalam bentuk video. Salah satu *platform* pembelajarannya yaitu *laerning management system* (LMS). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui LMS antara lain : pemberian dan pengumpulan tugas, konsultasi, umpan balik tugas, evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran daring yang digunakan pada LMS antara lain *Google Classroom*, *edmodo*, *moodle*, *google form*, *google drive* dan lainnya. Salah satu media yang sering digunakan pendidik dalam mengajar adalah *Google Classroom*.

Google Classroom merupakan platform gratis berbasis web yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah dengan tujuan membantu pendidik dalam proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan siswa (Google, 2021). *Google classroom* merupakan aplikasi ruang kelas yang disediakan untuk memudahkan pengajar dalam membagikan materi secara online dan pengajar dapat memberikan waktu pengumpulan tugas, sehingga siswa dapat menjadi disiplin waktu (Yuliani dkk., 2020). Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan melihat tugas-tugas yang dikumpulkan (Hammi, 2017).

Manfaat *Google Classroom* dalam proses pembelajaran daring terbilang sangat mudah dan cepat. Dalam penelitian Kartini (2019) menyatakan bahwa *Google Classroom* menyediakan lokasi sentral untuk berkomunikasi dengan peserta didik maupun sebaliknya, pendidik dapat membuat serta memberikan tugas dengan mudah dan peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dengan mudah. Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan *Google Classroom*

adalah antara guru dan peserta didik dapat melakukan kolaborasi *online* secara efisien. Seperti yang dinyatakan Marbun (2021) pada penelitiannya bahwa pendidik dapat dengan mudah membagikan materi berupa paper, video, gambar, audio, ppt dan lain sebagainya dalam rangka menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga peserta didik dapat lebih cepat memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Layanan web gratis dengan fitur yang disediakan oleh *Google Classroom* dapat memberikan dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar secara *e-learning*. Seperti yang dinyatakan dalam penelitian Rahmad dkk. (2019) bahwa dalam penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan kemandirian dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut penelitian Hikmatiar dkk. (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, berhasil meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi dan menumbuhkan sikap kreatif siswa. Sehingga *Google Classroom* dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran *Aynchronous* pada penelitian ini memusatkan media pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* untuk digunakan sebagai ganti proses belajar mengajar secara tatap muka. Selain memiliki fitur yang memadai dalam proses pembelajaran daring, media pembelajaran *Google Classroom* juga merupakan salah satu media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran di era COVID-19. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dalam pelaksanaan pembelajaran daring era Covid-19 di SMP Xaverius 2 Bandarlampung.

2.4 Pembelajaran *Synchronous*

Pembelajaran *synchronous* merupakan pembelajaran daring yang di desain dengan pola interaksi secara *real time*. Artinya interaksi pendidik dengan peserta didik dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan media komunikasi langsung. Oleh karena komunikasi dan inetraksinya berjalan secara *real time*, maka pendidik dan peserta didik harus hadir secara bersamaan, walaupun di tempat yang berbeda dan terpisah. Menurut Pakpahan dan Fitriani (2020) model pembelajaran *synchronous* merupakan media pembelajaran dimana pendidik dan

peserta didik berkomunikasi secara langsung dalam waktu yang sudah ditetapkan. Media komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung, diantaranya telepon, *video converencing*, *webchats*, dll.

Media pembelajaran *synchronous* memiliki banyak kelebihan seperti peserta didik dapat mengajukan pertanyaan langsung dan bisa di jawab oleh peserta didik di waktu yang sama, keaktifan peserta didik akan terlihat seperti dalam ruangan tatap muka, pemberian materi juga bisa langsung disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan dalam *Synchronous* antara lain *whatsapp* (WA), *Zoom meeting*, *Google meet*, *Microsoft team* dan lainnya. Salah satu yang sering digunakan pendidik dalam mengajar ialah media pembelajaran *Zoom meeting*.

Zoom meeting merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan pembelajaran secara virtual, dengan mempertemukan pendidik dan peserta didik secara real time, sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Yuliani dkk., 2020). Pada aplikasi *zoom meeting* bisa digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan siapapun lewat video, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Haqien & Rahman, 2020). Penggunaan *zoom meeting* sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mengajar secara langsung tanpa bertemu di tempat yang sama. Pada penggunaan *Zoom meeting* dapat memilih untuk merekam sesi kolaborasi dalam proyek dan berbagi atau memberi anotasi pada layar satu sama lain semuanya dengan satu *platform* yang mudah digunakan.

Zoom Meeting juga memiliki kelebihan lain, salah satunya dapat menampung hingga 100 orang dalam waktu yang bersamaan dan dapat melakukan panggilan video ke satu pengguna (Gunawan dkk., 2020). Sehingga pembelajaran daring dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, serta peserta didik dapat menerima materi tanpa terkecuali dan terjalannya komunikasi pembelajaran secara langsung. Dari banyaknya fitur *zoom meeting* yang mawadahi dalam proses belajar dan mengajar bagi pendidik maupun peserta didik, maka *zoom meeting* dipilih sebagai media pembelajaran. Seperti yang dinyatakan Abdillah & Darma (2020), *Zoom meeting* dapat digunakan dalam opsi pendidikan jarak jauh. Sehingga, *Zoom*

Meeting banyak dimanfaatkan untuk melakukan *video converence* oleh berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, guna melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian Liu & Ilyas (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *online* berbantuan aplikasi *Zoom meeting* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembelajaran berbantuan *Zoom meeting* juga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran daring selama dirumah. Selaras dengan penelitian Sasongko dkk. (2019) *platform Zoom meeting* memberikan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, *platform Zoom meeting* banyak dimanfaatkan pendidik sebagai media komunikasi dan penyampaian materi belajar, sehingga terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran *Synchronous* pada penelitian ini memusatkan media pembelajaran daring menggunakan *Zoom meeting* untuk digunakan sebagai ganti proses belajar mengajar tatap muka di sekolah. *Zoom meeting* memiliki berbagai fitur dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selain memiliki fitur yang memadai dalam proses pembelajaran daring, media pembelajaran *Zoom meeting* juga merupakan salah satu media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran di era COVID-19. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran *Zoom meeting* dalam pelaksanaan pembelajaran daring era Covid-19 di SMP Xaverius 2 Bandarlampung.

2.5 Kesulitan Belajar

Pembelajaran yang dilaksanakan karena pandemi Covid-19 ini, terpaksa harus diubah dari tatap muka ke pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang diterapkan dengan berbagai media pembelajaran *online* memiliki banyak manfaat yang positif bagi perkembangan teknologi, namun pembelajaran daring yang dilaksanakan tak luput dari banyak kesulitan dalam proses belajar dikarenakan proses pelaksanaan pembelajaran daring tidak sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar. Kebijakan pembelajaran daring yang dilaksanakan secara mendadak mengakibatkan banyak komponen pendidikan yang tidak siap, sehingga menimbulkan berbagai kendala di dalamnya salah satunya adalah kesulitan belajar (Anugraha, 2020).

Kesulitan belajar (*Learning Difficulty*) adalah suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan (Parnawi, 2019). Kesulitan belajar juga merupakan kondisi peserta didik yang mengalami hambatan-hambatan tertentu dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar secara optimal. Selaras dengan pernyataan Lestari (2020) kesulitan belajar adalah hal-hal gangguan yang mengakibatkan kegagalan atau gangguan yang dapat menghambat kemajuan belajar. Dari beberapa pengertian kesulitan belajar, dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar sangat penting untuk diketahui.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran daring cenderung disebabkan karena kurangnya kemampuan orang tua dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran daring (Putria dkk., 2020). Menurut hasil penelitian Utami & Cahyono (2021) menyatakan bahwa kesulitan belajar yang dihadapi siswa dalam belajar adalah teknis signal dan ketidakmampuan peserta didik dalam belajar online, karena siswa tidak bisa menerima konsep langsung antara guru dan siswa.

Beberapa perilaku yang merupakan ciri-ciri gejala kesulitan belajar : 1) menunjukkan prestasi belajar yang berada di bawah rata-rata pencapaian kelompok kelas, 2) hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan, misalnya peserta didik telah belajar dengan giat namun nilai yang dicapai selalu rendah, 3) lambat dalam mengerjakan tugas-tugas belajar seperti tertinggal dari teman-temannya dalam menyelesaikan tugas, 4) menunjukkan sikap tidak wajar seperti acuh tak acuh, menentang, berpura-pura dan lainnya, 5) menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar seperti pemurung, mudah tersinggung, 6) menunjukkan tingkah laku yang berkelainan seperti membolos, datang terlambat, tidak mengerjakan tugas (Hastirani, 2021).

Menurut Isnaini (2020) menyatakan bahwa indikator kesulitan belajar terhadap sistem pembelajaran *e-learning* terdiri terabagi 3 macam.

Tabel 2.2 Indikator Kesulitan Belajar

No.	Indikator
1	Kesulitan teknis
2	Kesulitan pelaksanaan pembelajaran
3	Kesulitan dalam faktor eksternal

Sumber : Isnaini (2020)

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur dalam mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan ajar maupun media belajar. Hasil belajar merupakan pernyataan rinci yang diciptakan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku dan kinerja yang telah dilakukan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan. Menurut Rismawati dkk. (2020), hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat diwujudkan dalam perbuatan sikap, nilai dan keterampilan setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami proses pembelajaran, dimana dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pembelajaran tersebut.

Keberhasilan belajar dapat ditampilkan dalam bentuk perilaku salah satunya adalah dalam aspek kognitif. Ranah kognitif merupakan ranah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses kegiatan mental (otak) berkaitan dengan aspek-aspek intelektual yang berawal dari tingkat rendah sampai ketinggian lebih tinggi, yakni evaluasi. Ranah kognitif sangat berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan kemampuan evaluasi. Hasil belajar kognitif terdiri dari tujuh tingkatan meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, evaluasi dan kreativitas (Kurniawan, 2019). Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam bentuk skor.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran memerlukan adanya evaluasi pembelajaran salah satunya dalam bentuk hasil belajar kognitif. Dimana hasil belajar tersebut berupa sebuah skor atau nilai yang berupa angka. Hasil belajar tersebut di dapatkan melalui sebuah tes belajar meliputi, ulangan tengah semester, ulangan harian, try out, ujian sekolah dan lainnya.