

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010: 2) Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 9), Skinner mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 9) dalam hal belajar ditemukan adanya hal-hal sebagai berikut :

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pebelajar.
- 2) Respon sipelajar
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respon si pelajar yang baik diberi hadiah, sebaliknya perilaku respon yang tidak diberi teguran.

## b. Ciri Belajar

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Menurut William dalam Hamalik (2013:31) ciri-ciri dalam melaksanakan belajar adalah:

- 1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*)
- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu
- 3) Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- 4) Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi dan kontinu.
- 5) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- 6) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan
- 7) Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya
- 8) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa ciri pembelajaran adalah memiliki suatu perencanaan yang berhubungan dengan penataan proses belajar mengajar, dimana perencanaan pembelajaran tersebut saling ketergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Dan memiliki tujuan dari sistem pembelajaran yang direncanakan tersebut.

Jadi berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Anitah (2009:2.30), “Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa”. Menurut Slavin dalam Hakim (2009:2), “Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Sedangkan, menurut Sagala (2011:61), “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung dalam upaya membelajarkan siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa.

### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran belajar bagi siswa menurut pandangan dan rumusan guru. Menurut Dimiyati (2013:20), “Tujuan pembelajaran dalam desain instruksional dirumuskan oleh guru berdasarkan pertimbangan- pertimbangan tertentu”. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dilakukan oleh siswa. Tujuan belajar dan

pembelajaran tersebut sangat penting untuk merumuskan karena ini akan berguna pada saat guru ingin mengadakan evaluasi (Penilaian) hasil belajar siswa, dan dapat membantu guru dalam membuat perangkat pembelajaran sehingga siswa benar-benar terbimbing pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu dengan menentukan tujuan belajar dan pembelajaran guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilannya dalam mengajar dan keberhasilan siswa dalam memperoleh pelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku siswa yang diinginkan, dan karenanya harus dirumuskan secara operasional, dapat diukur, dan dapat diamati ketercapaiannya.

### **3. Pembelajaran Daring**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran virtual yang tersambung dengan jaringan internet. Menurut Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin (2015:5) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Menurut Pohan (2020:2) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung didalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Rumengan dkk (2019:303) Pembelajaran daring adalah implementasi pendidikan jarak jauh pada perguruan tinggi dan sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu. Menurut Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin(2015:5) pembelajaran daring

memiliki karakteristik yang utama yaitu daring, masif dan terbuka. Daring merupakan pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Masif adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web. Terbuka adalah sistem pembelajara yang bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, industri, usaha, dan khlayak masyarakat umum.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran melalui web atau online dengan menggunakan media atau platform sebagai penyampaian materi dan informasi mengenai pembelajaran.

#### b. Manfaat Pembelajaran Daring

Keberadaan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk mencapai efisiensi proses pelaksanaan pembelajaran daring. Menurut Meidawati, dkk (2019) dalam Pohan (2020:7) manfaat pembelajaran daring learning dapat membangun komunikasi diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid. Menurut Ghirardini (2011) dalam Pohan (2020:8) Pembelajaran daring juga memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan. Menurut Sudarsana, dkk (2020:44-46) Manfaat dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 yaitu terhindar dari virus corona, waktu dan tempat yang fleksibel, efisiensi biaya, pembelajaran variatif aktif kreatif

mandiri, mendapatkan informasi lebih banyak, mengoperasikan teknologi lebih baik, hubungan dengan keluarga lebih dekat, lebih menghargai waktu, materi bisa dibaca kembali, paperless, segala aktivitas terekam, dan pemerataan penyampaian materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran daring dapat menggunakan waktu yang sangat efisien dan fleksibel, pembelajaran daring dapat membangun interaksi yang aktif antara guru dan siswa, antara guru dan orang tua, mengurangi penggunaan kertas.

### c. Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring merupakan seperangkat landasan dasar yang secara intrinsik menjadi persyaratan untuk keberlangsungan proses pembelajaran daring. Menurut Pohan (2020:8) perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus dipenuhi yaitu

- 1) Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari
- 2) Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
- 3) Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan

Adapun prinsip menurut Rusman (2011) dalam Sobron dkk (2019:36) yaitu sebagai berikut

- 1) Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis Daring. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis Daring dengan pembelajaran berbasis komputer (Computer-Based Instruction).

## 2) Ketergantungan

Intinya adalah bagaimana perkembangan pembelajaran berbasis Daring ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain)

Dapat disimpulkan dari beberapa teori diatas prinsip utama pembelajaran daring adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik, pembelajaran daring harus terkesan fleksibel dalam penggunaan platform, dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana

## d. Kebijakan Pembelajaran Daring

Untuk mengatur pembelajaran daring pemerintah merumuskan dasar-dasar hukum penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi corona virus 2019. Menurut Pohan (2020:9) adapun dasar hukum yang dimaksud adalah

- 1) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang penetapan kedaruratan kesehatan masyarakat covid-19

- 2) Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang penetapan bencana nonalam penyebaran corona virus sebagai bencana nasional
- 3) Surat keputusan kepala BNPB 9.A Tahun 2020, tentang penetapan status keadaan teretntu darurat bencana wabah penyakit akibat virus corona di indonesia.
- 4) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang pencegahan covid-19 pada satuan pendidikan.
- 5) Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran covid-19 pada perguruan tinggi.
- 6) SE Mendikbud No. 4 tahun 2020, tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona.
- 7) Surat edaran menteri PANRB No. 19 Tahun 2020, tentang penyesuaian sistem kerja aparatur sipil negara dalam upaya pencegahan penyebaran covid-19 di lingkungan instansi pemerintah.

Berdasarkan beberapa kebijakan pemerintah tersebut dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pembelajaran daring telah dilaksanakan berdasarkan kebijakan atau peraturan yang kuat dari pemerintah

#### e. Media Pembelajaran Daring

Media pembelajaran daring yaitu alat atau perantaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi

yang ada dan juga dapat diikuti oleh peserta yang tidak terbatas jumlahnya. Menurut Elianur (2020:38) media pembelajaran secara daring, merupakan media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet dalam penggunaannya. Pembelajaran daring dapat menggunakan platform yang mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran adapun platform tersebut yaitu *Google classroom*, Menurut Rohman (2017:2) *Google classroom* adalah LMS yang sudah tersedia untuk dikembangkan dalam pembelajaran. *Whatsapp*, Menurut Pranajaya & Hendra Wicaksono (2017:600) *Whatsapp* merupakan sebuah aplikasi seluler lintas platform yang bisa mengirim pesan dalam bentuk gambar, video, dan audio. *Zoom*, Menurut Naserly (2020:161) *Zoom* merupakan sebuah layanan konferensi video yang memiliki kemampuan praktis dalam menghadirkan suasana meeting secara daring. *Edmodo*, Menurut Arifin & Rini Ekayati (2019:9) *Edmodo* adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial. *Quipper school*, Menurut Das dkk (2019:44) *Quipper School* layanan online gratis disediakan untuk membantu pendidik dan peserta didik agar dapat belajar lebih efektif secara online. Dikelola oleh pendidik, peserta didik mendapatkan kode kelas dari pendidik untuk dapat terhubung di kelas dan melihat/ menerima tugas. *Youtube*, Menurut Lestari dan Latif Anshori Kurniawan (2021:35) *Youtube* merupakan platform berbagi video yang dikenal stabil dan robust (atau reliabel). Platform yang menyediakan berbagai video pembelajaran

atau tutorial yang dapat dibagikan ke peserta didik sebagai acuan atau contoh pembelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas media pembelajaran atau platform pembelajaran tersebut berbasis internet sehingga dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran daring.

f. Langkah - Langkah Pembelajaran Daring.

Langkah-langkah pembelajaran daring adalah tahapan yang menjelaskan cara penerapan pembelajaran daring dari awal sampai akhir untuk mencapai suatu tujuan pembelajara. Menurut Bilfaqih (2020:13) langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran daring yakni sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Proses utama yang pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu proses identifikasi dan deskripsi kebutuhan, permintaan. Dan kendala dalam pengembangan pembelajaran Daring. Proses ini terdiri dari empat subproses sebagai berikut:

- a) Inisiasi: inisiasi pengembangan pembelajaran daring; deskripsi dari kebutuhan atau permintaan untuk pengembangan pembelajaran daring.

- b) Identifikasi *Stakeholder*: identifikasi, deskripsi dan evaluasi pemangku kepentingan.
- c) Definisi Sasaran: definisi dan evaluasi sasaran dari pemangku kepentingan.
- d) Analisis Permintaan: spesifikasi, deskripsi, dan validasi permintaan dan sasaran dalam pengembangan pembelajaran daring serta deskripsi operasionalnya.

## 2) Analisis Rangka Kerja

Pada tahap kedua adalah proses analisis rangka kerja , yaitu proses identifikasi rangka kerja dan konteks dari pengembangan pembelajaran daring. Kajian terhadap proses ini menunjukkan bahwa poin-poin yang termuat dalam model referensi sesuai dengan kebutuhan di lingkungan pendidikan dan pelatihan, yaitu terdiri atas subproses berikut:

- a) Analisis Konteks Eksternal: proses identifikasi, deskripsi, dan evaluasi *framework*/konteks eksternal pengembangan pembelajaran daring.
- b) Analisis Sumber Daya Staf: proses identifikasi dan deskripsi aktor, kualifikasinya, kompetensinya, dan ketersediaannya.
- c) Analisis Kelompok Target: proses identifikasi dan deskripsi kelompok target dan profil peserta pendidikan atau pelatihan.

- d) Analisis Konteks organisasional dan institusional untuk pengembangan pembelajaran daring.
- e) Perencanaan waktu dan biaya: proses identifikasi dan deskripsi batasan keuangan, kontak, dan tempo pelaksanaan pengembangan pembelajaran daring.
- f) Analisis Lingkungan: proses identifikasi dan deskripsi lingkungan dan sumber daya fisik untuk pengembangan pembelajaran daring.

### 3) Konsepsi/Desain

Pada tahap ketiga adalah proses konsepsi atau desain, yaitu proses merencanakan dan mendesain konsep pembelajaran daring. Berikut subproses yang dilakukan:

- a) Kompetensi/Capaian Belajar: menyesuaikan istilah dalam standar kompetensi lulusan pendidikan atau pelatihan. Merupakan proses mendefinisikan kompetensi yang ingin dicapai dalam suatu materi pembelajaran daring.
- b) Konsep Materi: konsep dari materi pembelajaran yang direpresentasikan berupa silabus dan rencana pembelajaran.
- c) Konsep Agregasi: deskripsi model agregasi materi pembelajaran daring yang mendukung mekanisme *share* dan *reuse*.
- d) Konsep Skuen dan Navigasi: deskripsi urutan penyampaian materi dan fitur interaksi bagi pengguna.

- e) Konsep Didaktik: konsep dari model didaktik, konsep dan prinsip metode penyampaian materi pembelajaran.
  - f) Konsep Media: pemilihan dari penggunaan media.
  - g) Konsep Komunikasi: pemilihan dan deskripsi dari media komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran.
  - h) Konsep Tugas: deskripsi bentuk penugasan yang diberikan melalui materi pembelajaran daring.
  - i) Konsep Evaluasi: deskripsi metode pelaksanaan evaluasi, cara penilaian, dan penentuan kriteria kelulusan.
  - j) Konsepsi Metadata: definisi model metadata yang digunakan pada materi pembelajaran daring.
  - k) Konsep Aktifitas: definisi, model metadata aktifitas yang digunakan pada materi pembelajaran daring.
  - l) Konsep Pemeliharaan: deskripsi pedoman pemeliharaan secara rutin maupun incidental materi pembelajaran daring.
- 4) Pengembangan/Produksi

Pada tahap keempat adalah pengembangan/produksi, yaitu proses merealisasikan konsep atau desain pembelajaran daring. Proses produksi terdiri dari enam subproses sebagai berikut:

- a) Realisasi Materi: produksi atau realisasi materi pembelajaran daring.

- b) Realisasi Media: produksi atau realisasi aset-aset digital yang membangun materi pembelajaran daring.
- c) Realisasi Desain: realisasi desain tampilan, sekuen, dan navigasi pembelajaran daring.
- d) Realisasi Teknis: pengemasan aset digital mengacu pada konsep agregasi dan konsep metadata dengan mengikuti standar internasional ISO 29163.
- e) Pemeliharaan: pemeliharaan materi pembelajaran daring supaya terjaga relevansinya dan *up to date*.
- f) Pengemasan Ulang: mengemas ulang sumber belajar yang belum memenuhi standar.

#### 5) Implementasi

Pada tahap ini adalah mengimplementasikan pembelajaran daring. Proses implementasi ini memiliki lima subproses sebagai berikut:

- a) Pengujian Sumber Belajar: pengujian dan validasi paket materi pembelajaran daring.
- b) Adaptasi Sumber Belajar: deskripsi dari manajemen konfigurasi, adaptasi dan pengaturan paket materi pembelajaran daring.
- c) Aktifitas Sumber Belajar: proses ini mendeskripsikan pementasan dan penyebaran materi pembelajaran daring.

- d) Organisasi Pengoprasian dan Pendistribusian: penyediaan kebutuhan organisasional untuk pendistribusian materi dan pengoprasian pembelajaran daring.
- e) Intrastruktur Teknis: penyediaan kebutuhan teknis untuk pendistribusian materi dan pengoprasian pembelajaran daring.

#### 6) Proses pembelajaran

Pada tahap yang keenam adalah proses pengoperasian pembelajaran daring yang mencakup proses administrasi dan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil dan proses pembelajaran, sampai dengan pengawasan. Berikut ini kelima subproses dari proses pengoprasian:

- a) Administrasi: pengoprasian pembelajaran daring untuk keperluan adminidtrasi: pendaftaran pembelajaran, pendaftaran partisipan, penjadwalan dan administrasi lainnya.
- b) Perencanaan Pembelajaran: pengoprasian pembelajaran daring untuk keperluan perencanaan pembelajaran.
- c) Pelaksanaan Pembelajaran: pengoprasin pembelajaran daring untuk keperluan perencanaan pembelajaran.
- d) Penilaian Hasil dan Proses pembelajaran: pengoprasian pembelajaran daring untuk keperluan penilaian hasil dan proses pembelajaran.

- e) Pengawasan Proses pembelajaran: pengoprasian pembelajaran daring untuk keperluan pengawasan proses pembelajaran.

#### 7) Evaluasi dan Optimasi

Pada tahap yang terakhir adalah proses evaluasi dan optimasi yaitu proses mendeskripsikan metode, prinsip-prinsip, dan prosedur evaluasi dalam proses pengembangan pembelajaran daring serta upaya perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Proses ini terdiri atas empat subproses sebagai berikut:

- a) Perencanaan: penyusunan rencana evaluasi yang mencakup tujuan, pendekatan yang digunakan, waktu, evaluator yang dilibatkan, parameter dan kriteria serta pemilihan metode dan instrument evaluasi.
- b) Realisasi: proses realisasi dari evaluasi .
- c) Analisis: proses analisis data hasil evaluasi untuk mendapatkan pemahaman penggunaan metode, alat, dan sumber belajar dengan memperhatikan biaya, hasil dan manfaat.
- d) Optimasi/Perbaikan: mendeskripsikan proses adaptasi dan optimasi sistem dan materi pembelajaran daring untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran daring adalah tahapan yang menjelaskan cara penerapan

pembelajaran daring dari awal sampai akhir untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran,

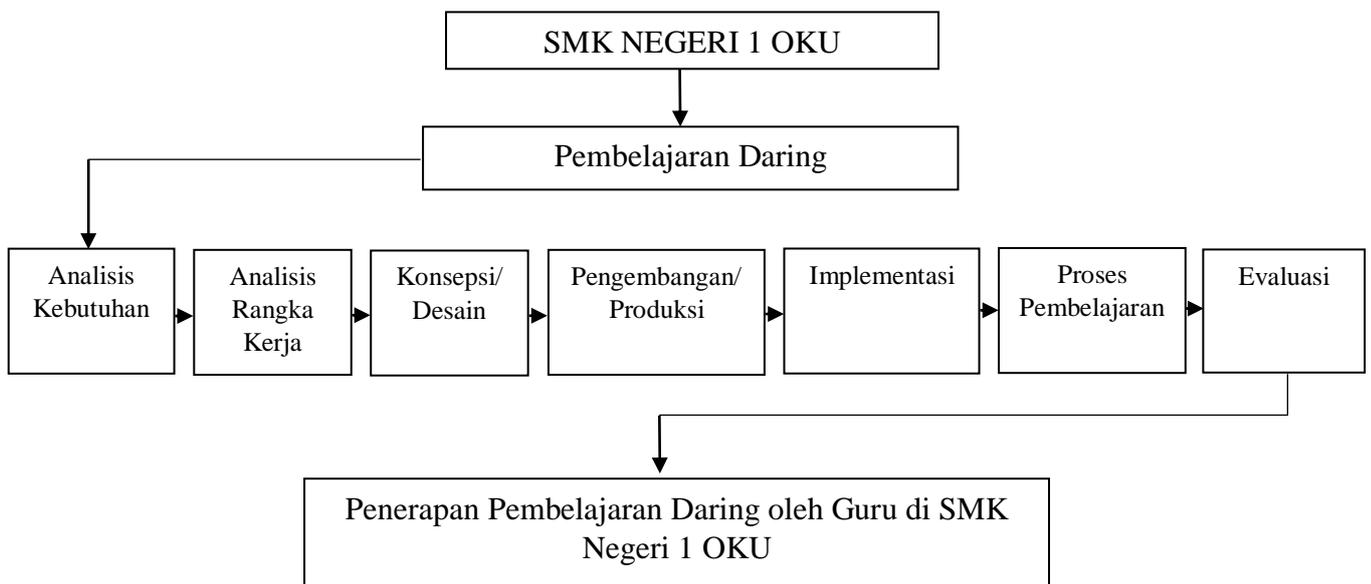
## **B. Kajian Penelitian Relevan**

1. Peneliti Roni Elfahmi (2020) dalam jurnal *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 7.2. Dengan judul *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 di SMA Negeri 3 Seunagan*. Hasil penelitian menunjukkan Pemahaman Guru-guru di SMA Negeri 3 Seunagan dalam pembelajaran daring sesuai dengan tuntutan Pemerintah di masa Pandemi Covid-19 yang mewajibkan Guru untuk melaksanakan pembelajaran secara Daring sudah dilaksanakan dan dijalankan dengan baik di SMA Negeri 3 Seunagan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I, pemahaman guru dalam pembelajaran Daring yang dilakukan selama proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Seunagan didapat jumlah 1.260. Nilai rata-rata 37, dengan persentase 77,20%. Dengan demikian pemahaman Guru-guru di SMA Negeri 3 Seunagan dalam kategori Cukup Baik. Kemudian meningkat setelah pelaksanaan Siklus II Pembelajaran Daring yang dilakukan selama proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Seunagan didapat jumlah 1.339. Nilai rata -rata 39, dengan persentase 82,04%. Dengan demikian pemahaman Guru-guru di SMA Negeri 3 Seunagan dalam kategori Baik. Hasil penelitian menunjukkan pemahaman Guru dalam Pembelajaran Daring di SMA Negeri 3 Seunagan dalam kategori baik.

2. Penelitian Nurul Lailatul Khusniyah & Lukman Hakim (2019) Universitas Islam Negeri Mataram, jurnal dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap teks berbahasa Inggris antara sebelum dan sesudah penggunaan *web blog* tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Inggris
3. Peneliti Endang Susiyanti & Nursiwi Nugraheni yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa Penggunaan video pembelajaran dirasa cukup membantu dalam penerapan pembelajaran daring, hal tersebut terbukti dari keantusiasan siswa yang ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 1, dari 27 siswa 20 diantaranya berhasil memperoleh nilai 100, sedangkan yang mendapat nilai 90 ada 3 siswa, nilai 80 ada 1 siswa dan 3 siswa memperoleh nilai 75. Jadi semua siswa kelas 2 dalam pembelajaran tersebut telah mencapai KKM. Selain itu ketika video pembelajaran diterapkan di kelas III semua siswa berjumlah 28 yang telah mengerjakan soal evaluasi melalui *Google form* dinyatakan mencapai KKM.

### C. Kerangka Konseptual

Bertitik tolak dari perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka aspek yang diteliti dalam penelitian ini secara sistematis dapat dilihat pada bagan



**Bagan 1.1 Penerapan Pembelajaran Daring Oleh Guru di SMK Negeri 1 OKU**

