

SKRIPSI_NURUL_BAB_1-5_1.pdf

by

Submission date: 07-Jul-2022 10:38AM (UTC-0500)

Submission ID: 1867736814

File name: SKRIPSI_NURUL_BAB_1-5_1.pdf (694.82K)

Word count: 15015

Character count: 98694

7
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN
PLATFORM DIGITAL SELAMA PANDEMI COVID-19 **5** **PADA**
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4
TAHUN AJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

NURUL MAHMUDAH
NPM : 18.1.01.10.0115

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2021

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi *Covid-19 (Corona Virus Disease)* merupakan wabah penyakit yang penyebaran virusnya sangat cepat dan sangat membahayakan kesehatan. Virus ini melanda sebagian besar negara yang ada di dunia. Virus ini terjadi pada Desember 2019, ditemukan pertama kali di Wuhan, Cina. Sekarang, virus ini telah tersebar hingga ke Indonesia. Hal ini mengubah kehidupan manusia salah satunya di bidang pendidikan yang mengharuskan semua jenjang pendidikan beradaptasi dengan keadaan seperti sekarang ini.

Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) *social distancing*, dan *physical distancing* oleh pemerintah memberikan dampak yang signifikan khususnya pada bidang pendidikan. Semua aktivitas pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran dari rumah dengan kelas online (daring).

Menurut (Subarto, 2020:14) hal tersebut sesuai keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu sebagai berikut :

Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI yaitu Nadiem Anwar Makarim memberikan 6 poin kebijakan yang tertera dalam surat edaran No. 4 Tahun 2020 Mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Covid-19 salah satunya adalah perintah untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah.

Pembelajaran daring dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran secara sinkronus dan pembelajaran secara asinkronus. Asinkronus artinya pelaksanaan belajar tidak terjadi dalam waktu bersamaan sedangkan sinkronus artinya pelaksanaan belajar berada pada waktu yang sama. Menurut (Hartanto, 2016:5) pembelajaran sinkronus dan pembelajaran asinkronus diartikan sebagai berikut:

Pada pembelajaran asinkronus, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih fleksibel serta dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya sesuai rentang waktu yang telah ditentukan oleh guru. Pembelajaran dapat berupa pemberian bacaan, video,

simulasi, permainan edukatif, kuis, dan pengumpulan tugas. Sedangkan, pada pembelajaran sinkronus diharuskan antara guru dan peserta didik mengakses internet dalam waktu bersamaan. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik secara daring. Pembelajaran sinkronus secara lebih singkat digambarkan sebagai kelas nyata namun bersifat maya (virtual). Pembelajaran sinkronus biasanya dapat berupa *video conference*.

Pembelajaran berbasis online (daring) pada proses pelaksanaannya tentu tidak lepas dari penggunaan berbagai macam platform digital. Jenis-Jenis Platform yang biasa digunakan diantaranya *Google Classroom, WhatsApp, Email, Youtube, Zoom, Moodle, Google for Education, Quipper School, Rumah Belajar, Ruangguru*, dll. platform tersebut digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara online atau daring. Selain itu, (Ansori, 2020:134) mengatakan bahwa “Dalam online learning atau pembelajaran online, tentu harus memakai sebuah perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran online”. Di SDN Mojoroto 4 sendiri platform digital yang digunakan untuk pembelajaran daring secara sinkronus yaitu *Zoom Meeting*, sedangkan untuk pembelajaran daring secara asinkronus menggunakan *WhatsApp, Google Classroom*, dan *Google Form*.

Pembelajaran daring merupakan metode yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*. Pembelajaran online pada prosesnya memberikan kemudahan dalam mentransfer informasi dalam berbagai situasi dan kondisi. Pembelajaran online didukung dengan menggunakan berbagai fasilitas dan platform yang dapat menunjang proses pembelajaran disesuaikan dengan kondisi setempat. Namun dalam prosesnya memanfaatkan beberapa platform digital dan juga memiliki berbagai kendala yang harus dihadapi pada saat proses pembelajaran secara daring. Pada kenyataannya, pembelajaran online masih belum bisa dilaksanakan dengan baik karena satu atau lain hal.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa virus *Covid-19* kini telah menyebar di Indonesia. PSBB diberlakukan oleh pemerintah Indonesia untuk meminimalisir penyebaran virus ini. Hal tersebut berdampak pada bidang

pendidikan sehingga semua aktivitas pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran dari rumah dengan kelas online atau disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran secara daring dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran secara sinkronus dan pembelajaran secara asinkronus. Pembelajaran berbasis online (daring) pada proses pelaksanaannya tentu tidak lepas dari penggunaan berbagai macam platform digital. Namun dalam prosesnya memanfaatkan beberapa platform digital dan juga memiliki berbagai kendala yang harus dihadapi pada saat proses pembelajaran secara daring, baik pembelajaran daring secara sinkronus maupun asinkronus.

B. Identifikasi Masalah

Fokus yang akan dikaji dalam penelitian ini ialah mengenai efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan platform digital selama pandemi covid-19 pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 tahun ajaran 2020/2021. Pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka atau disebut dengan luring. Namun pada saat pandemi, semua aktivitas pembelajaran dialihkan dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dibagi menjadi 2, yaitu pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran secara sinkronus adalah pembelajaran yang mengharuskan adanya interaksi secara langsung antara guru dengan siswa. Sedangkan pembelajaran asinkronus adalah pembelajaran yang tidak mengharuskan adanya interaksi antara guru dengan siswa secara langsung. Baik pembelajaran secara sinkron maupun asinkron, keduanya menggunakan platform digital sebagai penunjang proses pembelajaran. Platform digital yang digunakan diantaranya *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, *Google for Educations*, dll. Perbedaan apa yang dapat dilihat dari penggunaan platform digital yang digunakan dalam pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus?

Dalam pembelajaran daring memiliki banyak sekali keuntungan, namun dalam proses pelaksanaannya tentu saja tidak terlepas dari berbagai kendala yang harus dihadapinya. Salah satunya adalah kendala dalam penggunaan platform digital. Sebagian besar guru maupun siswa masih sangat kesulitan

dalam menggunakan berbagai platform digital yang digunakan selama pembelajaran daring. Kendala apa yang harus dihadapi guru maupun siswa dalam menggunakan platform digital selama pembelajaran daring?

Penggunaan berbagai platform digital tentu saja memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari penggunaan platform digital yaitu fleksibilitas terhadap waktu dan tempat untuk belajar. Selain itu platform digital juga memiliki sebuah kelemahan, salah satu yang sering terjadi yaitu lemahnya jaringan internet untuk bisa mengikuti pembelajaran daring. Kelebihan dan kekurangan apa yang dapat diamati dari pembelajaran daring menggunakan platform digital?

Peggunaan berbagai platform digital diharapkan dapat meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar secara daring pada masa pandemi. Keefektifan pembelajaran ini dapat dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bermanfaat dan juga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Platform apa yang paling efektif digunakan untuk mengajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4?

C. Pembatasan Masalah

Diluar sana terdapat banyak sekali platform-platform digital yang digunakan dalam sistem pembelajaran daring. Terdapat berbagai macam platform seperti *Google Classroom, WhatsApp, Email, Youtube, Zoom, Moodle, Google for Education, Quipper School, Rumah Belajar, Ruangguru, dll.* Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada menggunakan platform digital, dimana platform digital yang dimaksud hanyalah platform yang digunakan untuk mengajar siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui keefektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan platform digital selama pandemi *Covid-19* pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran daring secara Sinkronus menggunakan Platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?
2. Apakah pembelajaran daring secara Asinkronus menggunakan platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?
3. Adakah perbedaan keefektifan pembelajaran daring secara Sinkronus dan Asinkronus menggunakan Platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?

E. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian pasti memiliki suatu tujuan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuktikan keefektifan pembelajaran menggunakan platform digital sinkronus pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.
2. Untuk membuktikan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital asinkronus pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.
3. Untuk membuktikan keefektifan pembelajaran daring secara sinkronus dan asinkronus menggunakan platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.

F. Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil oleh pembaca, diantaranya adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu untuk :

- a. Menambah sumber pengetahuan tentang pembelajaran daring dengan menggunakan platform digital selama pandemi *Covid-19*.
- b. Memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.
- c. Dapat memberikan kontribusi di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari manfaat bagi guru, bagi sekolah, dan bagi peneliti. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai platform digital guna mempermudah guru dan siswa dalam mentransfer sebuah informasi. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi guru untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan berbagai platform ini.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai masukan, agar sekolah dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Selain itu juga dapat bertujuan untuk mengingatkan kepada semua warga sekolah agar terus bekerja sama mengembangkan pembelajaran daring dengan menggunakan platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 dalam rangka menyelesaikan program tersebut.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Peneliti berikutnya seharusnya dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini serta dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Definisi Pembelajaran

Pandemi *Covid-19* sangat berpengaruh pada sistem Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan bertatap muka secara langsung (luring) sekarang harus menggunakan sistem online (daring). Kedua sistem pembelajaran tersebut kini banyak diperbincangkan oleh masyarakat. Untuk lebih jelasnya, pengertian pembelajaran luring dan pembelajaran secara daring adalah sebagai berikut :

a. Pembelajaran Luring

Menurut (Malyana et al., 2020:71) dalam KBBI disebutkan bahwa, “Pembelajaran luring merupakan akronim dari ‘luar jaringan’, atau terputus dari jaringan komputer”. Adapun contoh dari pembelajaran luring diantaranya menonton TVRI sebagai media belajar siswa, mengumpulkan sebuah karya berupa dokumen. Hal ini dilakukan karena pembelajaran luring tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan dengan menggunakan media lain. Sistem pembelajaran luring ini memerlukan tatap muka pada saat proses pembelajarannya.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020, menjelaskan bahwa terdapat dua jenis pembelajaran jarak jauh yaitu luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). “Pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan internet maupun intranet”. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan bantuan media seperti radio, meminjam buku pelajaran di perpustakaan, ataupun melalui siaran televisi edukasi TVRI.

b. Pembelajaran Daring

Sedangkan pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran dalam jarak jauh yang dilakukan melalui media internet dengan menggunakan alat penunjang lain seperti menggunakan telepon seluler maupun komputer. Pembelajaran daring ini berbeda dengan pembelajaran lain yang telah ada, menurut (Dewi, 2022:147) “Dalam pembelajaran daring diperlukan ketelitian siswa dalam menerima informasi dan mengolahnya. Konsep pembelajaran daring tidak jauh berbeda dari *e-learning*”.

Pembelajaran daring ini merupakan cara baru yang dilakukan dalam suatu proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat media elektronik khususnya terdapat internet dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring sangat bergantung dengan adanya jaringan internet. Sehubungan dengan hal tersebut, (Imania & Bariah, 2019:39) menyatakan bahwa, “Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet”. Pembelajaran daring merupakan satu-satunya media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi antara guru dan siswa di masa darurat pandemi. Saat kondisi pandemi seperti sekarang, diperlukan solusi agar pembelajaran tetap berlangsung dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari (Susanti, 2021:10) yaitu “Pembelajaran daring merupakan solusi untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar”.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa sumber belajar, diantaranya dokumen, video, audio, gambar dalam suatu pembelajaran. Materi pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh siswa dengan melihat, membaca, atau mendengarkannya. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020:216) pembelajaran secara daring memerlukan beberapa perangkat pembelajaran diantaranya dijelaskan sebagai berikut :

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Selain yang telah disampaikan di atas, (Sadikin & Hamidah, 2020:216) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM”. Selain itu, (Assidiqi & Sumarni, 2020:299) ³ menjelaskan “Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran”. Dalam pembelajaran daring, siswa diberi kesempatan keleluasaan waktu untuk belajar dimanapun guru atau siswa berada. Keberhasilan dalam pembelajaran daring sangatlah dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar saat penyampaian materi pelajaran.

Pembelajaran secara daring sendiri dibagi menjadi 2, yaitu pembelajaran secara sinkronus dan pembelajaran secara asinkronus. Menurut (Fahmi, 2020:149) ¹³ “PJJ daring sinkronus, yaitu interaksi yang berorientasi pada pembelajaran dan difasilitasi dengan intruksi secara langsung, real-time dan biasanya terjadwal”. Sedangkan menurut (Darmawan, 2018:15) “PJJ daring asinkronus dapat diartikan sebagai pembelajaran secara independen dimana peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dengan materi yang telah disediakan pada waktu yang mereka pilih”.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh disuatu bidang pendidikan terbagi menjadi dua, yaitu pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Pembelajaran luar jaringan atau sering disebut juga dengan pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang tidak memerlukan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran daring merupakan sistem

pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik yang harus terhubung dengan jaringan internet agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tipe komunikasinya, pembelajaran daring terbagi menjadi dua yaitu pembelajaran daring secara sinkronus dan pembelajaran secara asinkronus. Pembelajaran sinkronus merupakan pembelajaran daring yang dilakukan secara *real-time* atau dengan cara bertatap muka secara langsung dengan memanfaatkan *video conference*. Sedangkan pembelajaran secara asinkronus merupakan pembelajaran daring yang tidak dilakukan dalam waktu yang bersamaan atau bisa menggunakan LMS (*Learning Management System*).

2. Pengertian Platform Digital

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pembelajaran dimana dalam prosesnya menggunakan media sebagai alat interaksi antara pengajar dan pelajar. Pembelajaran jarak jauh atau sering disebut dengan pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung, tetapi memanfaatkan platform yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang dilakukan pada jarak jauh. Menurut (Sulastri, 2020:222) “Sumber daya dan berbagai variasi platform dapat menunjang proses pembelajaran online pada masa pandemi *Covid-19*”.

Menurut menjelaskan (Assidiqi & Sumarni, 2020:299) “Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran”. Pembelajaran daring hanya bisa berlangsung jika adanya jaringan internet yang digunakan untuk dalam kegiatan belajar. Pembelajaran daring merupakan metode yang sangat tepat digunakan pada saat pandemi *Covid-19* dimana dalam prosesnya menggunakan beberapa platform digital dan juga harus siap dengan kendala-kendala yang akan dihadapinya pada saat pembelajaran online (daring).

Pembelajaran daring dapat dipastikan tidak akan lepas dari penggunaan platform digital. Terdapat beberapa jenis platform digital yang dapat dipergunakan pada saat pembelajaran daring diantaranya, Google Classroom, WhatsApp, Email, Youtube, Zoom, Moodle, Google for Education, Quipper School, Rumah Belajar, Ruangguru, dll. (Assidiqi & Sumarni, 2020:301) menyatakan bahwa :

Platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education.

Banyak media pembelajaran yang telah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran decara daring, seperti media (platform) Google Classroom, Zoom Meeting, Edmodo, Zenius, dan lain-lain. Media (platform) tersebut digunakan guru dan siswa untuk menggantikan proses belajar mengajar secara langsung di dalam kelas. Hal tersebut sepeham dengan penjelasan dari (Dewantara & Nurgiansah, 2020:368) yaitu “Pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan) dilakukan melalui berbagai aplikasi”. Terdapat beragam aplikasi atau platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring diantaranya Zoom Meeting, Google Classroom, email, dll. Platform tersebut bertujuan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa di masa pandemi.

Pembelajaran daring tidak dilakukan secara langsung atau tidak dalam *video conference*, tetapi biasanya guru menyampaikan materi pada platform WhatsApp Grup. Menurut (Sulastri, 2020:223) “Di Indoensia, salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat adalah whatsapp”. Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Whatsapp mempermudah pesan dengan menggunakan teks, gambar, audio, dokumen, dan masih banyak lagi. Sedangkan menurut selain

menyatakan hal di atas, (Sulastri, 2020:223) juga menyatakan bahwa “WhatsApp ini dipilih karena biasa dipakai oleh pengajar dan siswa”.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring sangat bergantung dengan pemanfaatan platform digital untuk menunjang proses pembelajaran. Platform digital merupakan suatu media atau aplikasi yang digunakan untuk menggantikan proses belajar mengajar secara langsung di dalam kelas. Platform digital yang dapat dipergunakan pada saat pembelajaran daring diantaranya, Google Classroom, WhatsApp, Email, Youtube, Zoom, Moodle, Google for Education, Quipper School, Rumah Belajar, Ruangguru, dll.

3. Jenis Platform Digital Sinkronus dan Asinkronus

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020 mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang terdiri dari kegiatan (1) tatap muka cara langsung dalam sebuah *video conference*, *video call teleconference*, berdiskusi dalam sebuah aplikasi atau media sosial; (2) Menggunakan *Learning Management System* (LMS). Dengan menggunakan *video conference* guru dan siswa dapat berkomunikasi dan bertatap muka secara langsung secara virtual. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan LMS antara lain yaitu memberi materi pembelajaran, pemberian dan pengumpulan tugas, konsultasi umpan balik tugas, evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari Kemendikbud penggunaan *video conference* dan LMS dapat dikategorikan sebagai *e-learning* berdasarkan tipe komunikasinya yaitu komunikasi secara sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran daring dengan menggunakan *video conference* merupakan penerapan komunikasi secara sinkronis, dimana dalam proses pembelajaran komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa dilakukan secara *real-time* atau pada saat yang sama. Sedangkan pembelajaran daring dengan menggunakan LMS merupakan penerapan komunikasi secara

asinkronus, dimana guru dan siswa tidak bertemu pada ruang virtual pada waktu yang bersamaan.

a. Platform Digital Sinkronus

Pada pembelajaran daring secara sinkron, platform digital yang sering digunakan untuk *video conference* adalah Zoom Cloud Meeting. Aplikasi ini merupakan suatu tempat untuk melakukan *video conference* atau Pembelajaran yang dilakukan untuk bertatap muka secara virtual tanpa harus bertemu secara fisik. Aplikasi Zoom Cloud Meeting dapat diunduh secara gratis maupun berlangganan yang dapat diakses melalui komputer atau dengan handphone untuk melakukan *video conference* oleh berbagai pihak termasuk lembaga pendidikan guna melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti & Kusmarni, 2021:136) menyatakan bahwa “Platform Zoom Cloud Meeting memberikan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara siswa”. Oleh karena itu, platform penyedia layanan *video conference* seperti Zoom Cloud Meeting banyak dimanfaatkan guru sebagai media komunikasi dan penyampaian materi belajar guna terwujudnya pembelajaran yang efektif.

b. Platform Digital Asinkronus

Sedangkan untuk pembelajaran daring secara asinkronus biasanya dilakukan menggunakan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom tergolong pembelajaran asinkronus, yaitu pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun, artinya tidak mengharuskan siswa masuk kelas pada waktu bersamaan. Pembelajaran asinkronus umumnya difasilitasi media seperti e-mail dan kolom diskusi yang menunjang komunikasi dan diskusi antara siswa dengan guru dan siswa lainnya. (Hartanto, 2016:8) menyatakan bahwa “Dengan keluwesan pada aspek waktu dan tempat, pembelajaran asinkronus memenuhi komponen penting pembelajaran daring yaitu fleksibilitas”. Layanan web gratis dengan fitur yang disediakan oleh Google

Classroom memberikan dampak positif pada kegiatan belajar mengajar daring. Menurut penelitian (Yulianti & Kusmarni, 2021:136) ¹⁰ “Penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran, berhasil meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan menumbuhkan sikap kreatif siswa”. Sehingga, Google Classroom berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa guna terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Selain itu platform digital lain yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring secara asinkronus di Indoensia, menurut (Sulastri, 2020:223) ¹ “Salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat adalah whatsapp” ¹. Pembelajaran jarak jauh menggunakan platform whatsapp dapat memudahkan pengguna dalam mengirim pesan teks, panggilan suara, pesan suara, berbagai gambar, video, dokumen dan lainnya. Menurut (Sulastri, 2020:223) ¹ “Whatsapp ini dipilih karena biasa dipakai oleh pengajar dan siswa”. Hal ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran online yang dilaksanakan di SDN Mojojoto 4 selama masa pandemi *Covid-19* pada prosesnya lebih dominan menggunakan platform digital media sosial whatsapp karena dinilai lebih mudah digunakan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada seperti, *whatsapp group, voice notes, picture,share document, dll.*

Google form merupakan platform lain yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring secara asinkronus. ³ Google form adalah satu diantara beberapa aplikasi dengan model tampilan formulir sebagai kertas kerja yang dapat difungsikan baik perorangan maupun kelompok. Penggunaan google formulir dalam pembelajaran daring sangat mudah. Berdasarkan hasil analisis peneliti, seluruh responden menggunakan google formulir dalam pembelajaran daring. Google formulir ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kemudahan penguanaan serta penilaian membuat google form digunakan. Menurut

(Assidiqi & Sumarni, 2020:302) ³ “Keunggulan google formulir ini adalah adanya template yang beragam guna pembuatan quiz, dapat menggunakan berbagai macam jenis tes yang dibuat sesuai dengan keinginan guru, bahkan dapat menambahkan video dan juga gambar, serta hasil tanggapan dari peserta didik bisa langsung tersimpan secara otomatis”. Hasil data yang di peroleh dari google form ditampilkan dengan terperinci dan memudahkan guru dalam melakukan penilaian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis platform digital yang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran secara daring, baik secara sinkronus maupun asinkronus. Pembelajaran secara sinkronus ini biasanya menggunakan video conference berupa Zoom Cloud Meeting. Sedangkan untuk pembelajaran daring secara asinkronus dilakukan dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS), berupa Google Classroom, Whatsapp, dan Google Form.

4. Kendala Penggunaan Platform Digital

Pembelajaran daring dinilai mendadak oleh sebagian besar orang akibat pandemi yang melanda semua negara yang ada di dunia. Mau tidak mau, keadaan ini memaksa guru untuk belajar dan berlatih menggunakan internet untuk menyampaikan materi pelajaran. Karena ini merupakan salah satu cara yang paling memungkinkan agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan. Hal ini menjadi kendala bagi sebagian besar guru karena belum ada kesiapan dari pembelajaran tatap muka berubah ke pembelajaran daring. Baik dari pihak sekolah maupun dinas pendidikan belum melakukan pelatihan kepada guru-guru untuk menggunakan platform digital sebagai pendukung pembelajaran daring.

Perubahan pembelajaran yang semula tatap muka secara langsung menjadi daring terjadi secara mendadak, memunculkan beragam respon menjadi kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia. Salah satunya guru yang menjadi ujung tombak pendidikan yang berhadapan langsung dengan

siswa. Kendala yang paling banyak dialami oleh guru diantaranya aplikasi pembelajaran atau platform digital, jaringan internet, telepon genggam, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan. (Aditia Rigianti, 2020:300) mengungkapkan bahwa, “Kemampuan mengorganisasikan materi terdiri dari dua tahap, yaitu memilih materi pembelajaran dan menyusun materi pembelajaran”. Ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka maka guru sudah terbiasa melakukan pengorganisasian kelasnya, namun jelas akan sangat berbeda jika pembelajarannya dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring dalam prosesnya memberikan kemudahan untuk mentransfer informasi dalam berbagai situasi dan kondisi. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran online belum berjalan secara maksimal. Masih banyak kendala-kendala yang harus dihadapi dalam proses pembelajaran. Seperti fasilitas yang kurang mendukung, kondisi ekonomi yang rendah sehingga siswa tidak dapat membeli kuota internet, kondisi geografis yang mengakibatkan tidak stabilnya jaringan internet, literasi digital masyarakat yang masih rendah mengakibatkan pembelajaran daring belum berjalan dengan optimal. Contoh, Banjarnegara merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang mempunyai geografis yang beraneka ragam, kendala jaringan menjadi kendala utama kegiatan pembelajaran daring di Banjarnegara.

Menurut (Sulastri, 2020:227) berikut ini merupakan kendala lain dalam proses pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19 diantaranya:

- a. Tidak semua siswa mempunyai fasilitas teknologi seperti *mobile phone* dengan sistem android.
- b. Kondisi ekonomi orang tua siswa rata-rata menengah ke bawah,
- c. Kurangnya literasi digital siswa dan orang tua siswa. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak dibekali teknologi berupa *mobile phone* sejak dini.

- d. Kondisi geografis, tempat tinggal siswa tidak semua berada di perkotaan sehingga proses pembelajaran terhambat karena signal atau jaringan yang tidak stabil.

Guru mengatakan bahwa untuk anak sekolah dasar pembelajaran secara daring masih memiliki banyak kendala. Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran online tidak mencapai 100%. Ada beberapa peserta didik yang mungkin tidak mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga guru bingung bagaimana melakukan penilaian pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan penggunaan berbagai platform digital dalam proses pembelajaran daring memiliki berbagai kendala. Kendala yang saat ini masih banyak ditemukan yaitu ketidak siapan guru dalam mengoperasikan platform digital, kondisi ekonomi orang tua siswa sehingga tidak mampu membeli handphone ataupun kuota internet, ketidak stabilan jaringan internet di beberapa wilayah, dan lain sebagainya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Platform Digital

Adapun kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat untuk belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, di ruang tamu, dan sebagainya serta dapat disesuaikan dengan waktu yang kita inginkan, misalnya pada waktu pagi, siang, sore, atau pada malam hari. Pembelajaran daring juga dapat mengatasi permasalahan jarak, misalnya dulu saat pembelajaran tatap muka siswa harus berangkat ke sekolah yang berjarak jauh dengan rumah namun saat pembelajaran daring belajar dapat dilakukan di rumah masing-masing. Tidak ada batasan dan mencakup semua area yang sangat luas. Menurut (Dewi, 2022:147) mengemukakan bahwa, “Kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik, yang biasanya belajar di kelas”. Suasana baru dalam

pembelajaran daring dapat menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kelebihan lain dari pemanfaatan platform digital saat pembelajaran daring adalah dapat membentuk kemandirian siswa dalam belajar (*self regulated learning*). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Sadikin & Hamidah, 2020:219) yaitu “Penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandiri belajar”. Selain itu, dengan pembelajaran daring yang menggunakan media online, maka mau tidak mau siswa dituntut untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui platform digital sehingga mereka dilatih untuk bertanggung jawab. Selain pernyataan di atas, (Sadikin & Hamidah, 2020:219) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autonomy*)”.

Di Indonesia sendiri aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat adalah aplikasi Whatsapp. Aplikasi (platform) ini dapat dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran daring agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan pada kondisi pandemi. Selain dengan menggunakan aplikasi Whatsapp, pada saat kondisi pandemi dinas pendidikan berfikir bagaimana agar interaksi antara guru dan siswa dapat terjadi secara tatap muka, yaitu bisa memanfaatkan *video conference* salah satunya adalah Zoom Cloud Meeting.

a. Kelebihan Penggunaan Platform Digital

Menurut (Sulastri, 2020:226) menyatakan bahwa kelebihan dari pembelajaran online dengan menggunakan platform digital whatsapp dan Zoom Meeting antara diantaranya sebagai berikut :

- 1) Waktu pembelajaran tidak terikat oleh ruang dan waktu.
- 2) Pembelajaran dilakukan lebih fleksibel dan sumber belajar dapat diakses dari berbagai sumber.

- 3) Siswa lebih mengenal dan bisa menggunakan teknologi melalui mobile phone dan perangkat lainnya.
- 4) Kemampuan literasi digital guru, siswa dan orang tua siswa meningkat.
- 5) Pembelajaran beralih dari konvensional ke digital.

Kelebihan lain dari Zoom Cloud Meeting yaitu mampu melakukan panggilan video ke 50 orang anggota. Kemudian dapat melakukan presentasi seperti halnya presentasi dengan menampilkan power point di depan kelas, dapat memanfaatkan fitur share screen atau berbagi layar. Selain itu juga dapat mengirim file dan melakukan chat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Kekurangan Penggunaan Platform Digital

Kekurangan dalam penggunaan *video conference* yaitu dapat memakan kuota yang tidak sedikit juga tidak bisa dilakukan dengan waktu yang lama karena platform ini hanya bisa dilakukan selama 40 menit. Selain itu, fitur-fitur yang ada pada Zoom Meeting belum sepenuhnya dipahami oleh guru maupun siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Sulastri, 2020:225) yaitu “Pembelajaran online bisa dilakukan dalam bentuk *video conference* melalui pemanfaatan platform Zoom Cloud Meetings”.

Proses pembelajaran daring selama ini banyak menggunakan melalui whatsapp, *video conference*, google form, ataupun menggunakan aplikasi atau platform lain untuk penyampain materi dan tugas. Namun pembelajaran daring juga memiliki kelemahan tersendiri, diantaranya adalah lemahnya jaringan internet. Tidak semua wilayah dapat menjangkau sinyal dengan stabil sehingga dapat mengakses internet dengan lancar. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Handarini & Wulandari, 2020:501) sebagai berikut, “Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran online karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar”. Hal itu lah yang membuat siswa merasa kesulitan untuk

mengumpulkan tugas dari guru. Untuk mengikuti pembelajaran daring juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk membeli kuota internet. Apalagi jika pembelajarannya menggunakan *video conference* seperti Zoom Meeting ataupun dengan Google Meet pasti menghabiskan kuota sangat banyak. Selain itu siswa tidak bisa terawasi secara maksimal apakah mereka mengikuti pembelajaran atau tidak.

Dari sisi afektif, guru merasakan kesulitan saat melakukan penilaian terhadap siswa. Biasanya guru menilai siswa dari bagaimana siswa berinteraksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan siswa lain, namun selama menggunakan platform digital saat pembelajaran daring hal itu tidak bisa dilaksanakan. Sehingga menjadi kendala bagi guru dalam melakukan penilaian afektif.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan platform digital pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari penggunaan platform digital ini diantaranya waktu belajar dapat dilakukan sewaktu-waktu, pembelajaran tidak memperhatikan jarak, meningkatkan kemandirian siswa, melatih siswa bertanggung jawab, belajar memanfaatkan teknologi informasi, meningkatkan literasi digital, dan masih banyak lagi. Disisi lain, pembelajaran secara daring juga memiliki suatu kekurangan diantaranya, penggunaan kouta internet yang sangat banyak, lemahnya jaringan internet, guru kesulitan melakukan penilaian, dll.

6. Keefektifan Platform Digital

Menurut (Sriwiniarti, 2018:19) “Efektivitas pembelajaran diartikan berhasil guna atau tepat guna atau mencapai tujuan atau pencapaian tujuan pembelajaran”. Dalam hal ini, pembelajaran yang efektif adalah usaha yang dilakukan guna menghasilkan belajar yang bermanfaat dan dapat menjapai tujuan dengan memakai prosedur yang sesuai. Sedangkan (Abidin et al., 2020:134) mengatakan, “Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.” Selain itu, (Abidin

et al., 2020:134) menyatakan bahwa, “Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.”

Menurut Firdaus dalam (Abidin et al., 2020:135) ciri-ciri keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut Soemosasmito dalam (Abidin et al., 2020) suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, antara lain :

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa;
- c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan;
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir b, tanpa mengabaikan butir a.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, efektivitas pembelajaran adalah suatu standart mutu yang sering diukur dengan tercapainya suatu tujuan setelah dilakukannya proses belajar mengajar. Dimana dalam hal ini siswa diberikan kesempatan belajar sendiri dengan diberikan waktu dan aktivitas seluas-luasnya untuk belajar. Dalam model pembelajaran secara daring seperti ini, dapat digunakan sebaik-baiknya agar dapat meningkatkan efektivitas bagi proses pembelajaran. Usaha pembelajaran yang harus dilakukan adalah pembelajaran harus memiliki daya tarik atau daya guna, hal ini bertujuan agar dapat membantu

peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai efektivitas pembelajaran yang dimaksud.

Dari beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dirasa kurang efektif digunakan oleh guru maupun siswa, terutama untuk siswa sekolah dasar. Karena dirasa pembelajaran dilakukan secara daring, guru merasa kurang maksimal dalam penyampaian materi pelajaran sehingga materi tersebut tidak terselaiakan secara tuntas. Maka perlunya pelatihan kepada guru untuk dapat menggunakan platform digital dengan baik, sehingga guru dapat memanfaatkan platform digital serta mengembangkannya dengan kreativitas sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran daring.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan yang sangat penting dalam melakukan penelitian ini, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan untuk mengkaji penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Namun berdasarkan penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama dengan penelitian penulis. Namun, penulis menjadikan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Sehingga dalam kajian pustaka ini penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu berupa jurnal yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Hilna Putria (2020), berjudul “Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi *COVID-19* Pada Guru Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran

dalam jaringan (daring), faktor-faktor penghambat guru dalam melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran daring dirasa kurang efektif bagi guru terutama untuk anak usia sekolah dasar, karena pembelajaran dilaksanakan secara daring maka guru juga kurang merasa maksimal dalam memberikan materi pembelajaran sehingga menjadikan materi tidak tuntas dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring juga dirasa tidak maksimal. Peserta didik juga merasa jenuh akan pembelajaran daring, mereka mereka bosan dengan pemberian tugas setiap harinya. Peserta didik juga menjadi malas dalam mengerjakan tugas, hal tersebut menjadikan pengumpulan tugas menjadi sangat terlambat sehingga menjadikan guru sulit melakukan penilaian. Terdapat beberapa faktor pendukung dalam pembelajaran daring diantaranya adalah *handphone*, kuota dan jaringan internet yang stabil yang dapat dimanfaatkan guru dalam menunjang proses pembelajaran secara daring. Namun disisi lain terdapat hambatan dirasakan guru dalam pembelajaran, hambatan tersebut diantaranya adalah belum semua peserta didik memiliki *handphone* dan masih banyak orang tua yang sibuk bekerja sehingga tidak bisa mendampingi anak-anaknya selama pembelajaran daring berlangsung.

Penelitian Dera Sulastri (2020), berjudul “Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi *Covid-19* Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform digital pada proses pembelajaran berbasis online selama masa pandemi *Covid-19* di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan Platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran online di SDN Mojoroto 4 selama masa pandemi *Covid-19* yaitu dominan menggunakan media sosial Whatsapp dengan memanfaatkan semua fitur yang ada didalamnya. Penggunaan dan pemanfaatan platform Whatsapp di SDN Mojoroto 4 terbukti lebih efektif

dan mudah digunakan daripada platform lainnya seperti Zoom Cloud Meetings.

Penelitian Zainal Abidin (2020), berjudul “Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi *Covid-19*”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *Covid-19* pada Santri rumah Al-Qashwa tingkat SMP dan SMA di Poltangan Pejaten Timur. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, dampak dari pandemi *Covid-19* saat ini memberikan kontribusi cukup besar pada dunia pendidikan, karena dengan mewabahnya *Covid-19* ini kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara konvensional diubah menjadi pembelajaran jarak jauh dari rumah. Fakta yang ditemukan dilapangan pada penelitian ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan saat ini cukup efektif meskipun disana-sini masih ada beberapa hambatan yang mengganggu pembelajaran jarak jauh seperti masalah interaksi sosial guru dengan siswa dan ekonomi peserta didik yang nyaris belum siap.

Penelitian Jagad Aditya Dewantara (2021), berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi *COVID-19* Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model penelitian survei. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran secara daring dimasa pandemi *Covid-19* bagi mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran daring secara terus menerus bagi mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta sangat tidak efektif, hal ini disebabkan oleh rasa bosan secara berulang senga mencapai titik jenuh. Selain itu materi yang mampu diserap mahasiswa kurang dari setengahnya, ditambah dengan kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan internet yang masih rendah. Dengan demikian pembelajaran daring dirasa cukup efektif manakala hanya dilakukan sewaktu-waktu tidak terus menerus selama 1 semester.

2. Penelitian Sekarang

Penelitian sekarang yaitu penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti sendiri. Penelitian Nurul Mahmudah (2022), berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Digital Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas pembelajaran daring baik secara sinkronus maupun asinkronus dengan menggunakan platform digital selama pandemi Covid-19 pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dimana data yang dikumpulkan berupa angka-angka. Data yang diperoleh didapatkan dari hasil survei yang dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas 4 SDN Mojoroto 4.

3. Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Sekarang

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Hilna Putria (2020)	Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar	Pelajaran daring dirasa kurang efektif bagi guru terutama untuk anak usia sekolah dasar, karena guru merasa kurang maksimal dalam memberikan materi pembelajaran, peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran dari, peserta didik menjadi malas mengerjakan tugas, serta guru sulit melakukan penilaian.

	Perbedaan : penelitian yang dilakukan oleh Hilna Putria membahas mengenai keefektifan pembelajaran daring pada masa Pandemi Covid-19 di SD sedangkan penulis membahas mengenai keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital selama pandemi Covid-19.	
2.	Dera Sulastri (2020)	<p>Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar</p> <p>Platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran online di SDN Tanjungsari selama masa pandemi Covid-19 dominan menggunakan Whatsapp. Di SD tersebut juga menggunakan platform lain seperti Zoom Cloud Meeting namun dirasa kurang efektif dibandingkan dengan platform Whatsapp.</p>
	Perbedaan : Penelitian yang dilakukan oleh Dera Sulastri membahas Platform digital yang umum digunakan pada saat pembelajaran daring di sekolah dasar, sedangkan penulis membahas platform digital baik yang digunakan dalam pembelajaran daring secara sinkronus maupun asinkronus.	
3.	Zainal Abidin 2020	<p>Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19</p> <p>Pembelajaran daring dirasa cukup efektif meskipun masih ada berapa hambatan yang mengganggu pembelajaran jarak jauh ini seperti masalah interaksi sosial guru dengan siswa dan ekonomi peserta didik yang nyaris belum siap.</p>

	Perbedaan : Penelitian yang dilakukan oleh Zainal Abidin membahas mengenai hambatan pembelajaran daring yang diteliti dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sedangkan pada penelitian Penulis membahas tentang hambatan penggunaan platform digital yang diteliti dengan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif.		
4.	Jagad Aditya Dewantara 2021	Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi <i>COVID-19</i> Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta	<div style="text-align: center;">7</div> Pembelajaran daring secara terus-menerus bagi mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta sangat tidak efektif, Hal ini disebabkan oleh rasa bosan yang berulang, materi yang mampu diserap mahasiswa kurang dari setengahnya, kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan internet yang masih rendah.
	Perbedaan : Penelitian yang dilakukan oleh Jagad Aditya Dewantara ini terfokus pada keefektifan pembelajarannya saja diantaranya tentang beberapa hal yang menyebabkan ketidakefektifan pembelajaran secara daring di Universitas PGRI Yogyakarta sedangkan dalam penelitian penulis berfokus pada keefektifan platform digital yang digunakan dalam pembelajaran daring secara sinkron maupun asinkronus di SDN Mojoroto 4.		

C. Kerangka Berfikir

Pada masa pandemi *Covid-19* semua kegiatan pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran daring untuk meminimalisir penyebaran virus *Covid-19* ini. Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik seperti komputer maupun handphone yang tentu saja tidak terlepas dari penggunaan internet. Pembelajaran daring sendiri terbagi menjadi dua yaitu pembelajaran daring secara sinkronus dan pembelajaran daring secara asinkronus. Pembelajaran secara sinkronus merupakan pembelajaran daring yang dilakukan dalam waktu yang sama atau bertatap muka secara langsung dengan *video conference*, sedangkan pembelajaran secara asinkronus merupakan pembelajaran daring yang tidak dilakukan dalam waktu yang bersamaan atau dapat menggunakan *Learning Management System* (LMS) dalam proses pembelajarannya.

Dalam pembelajaran daring secara sinkronus ataupun asinkronus guru maupun siswa tidak bertatap muka secara langsung melainkan dengan memanfaatkan platform digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran daring tidak akan terlepas dari penggunaan platform digital. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Putri et al., 2022:437) “Sistem pembelajaran daring yang sesuai yaitu sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan media elektronik seperti zoom, youtube, dan classroom”. Di SDN Mojoroto 4 sendiri pembelajaran daring yang dilakukan secara sinkronus menggunakan platform digital yaitu Zoom Meeting, Sedangkan pembelajaran daring yang dilakukan secara asinkronus menggunakan platform digital yaitu WhatsApp, Google Classroom, dan Google Form.

Dari berbagai platform digital yang digunakan dalam pembelajaran daring tentu memiliki suatu kendala dalam proses penggunaannya. Beberapa kendala yang sering dialami oleh guru dalam menggunakan platform digital diantaranya; kemampuan guru yang masih kurang dalam menggunakan platform digital, kendala jaringan internet, pengelolaan pembelajaran dan lain

sebagainya. Namun disisi lain platform digital tentu saja memiliki suatu kelebihan dan dan kekurangan apabila digunakan dalam menunjang pembelajaran daring. Salah satu contoh kelebihan dari penggunaan platform digital dalam pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dulu dilakukan secara tatap muka di suatu sekolah kini dapat dilakukan di rumah secara virtual dengan menggunakan *video conference*. Di sisi lain yang menjadi kelemahan pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital, penggunaan *video conference* tersebut tentu saja sangat bergantung pada jaringan internet apabila pada suatu daerah tertentu memiliki jaringan internet yang sangat lemah maka pembelajaran dengan memanfaatkan *video conference* tentu saja tidak dapat dilakukan. Dari beberapa kendala, kelebihan, dan kekurangan penggunaan platform digital dalam pembelajaran daring, hal tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur peneliti dalam menentukan keefektifan pembelajaran daring dengan memanfaatkan platform digital selama pandemi *Covid-19*. Dari beberapa paparan diatas maka dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut:

Rumusan masalah

1. Apakah pembelajaran daring secara Sinkronus menggunakan Platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?
2. Apakah pembelajaran daring secara Asinkronus menggunakan platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?
3. Adakah perbedaan keefektifan pembelajaran daring secara Sinkronus dan Asinkronus menggunakan Platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*?

Kajian Teori

1. Menurut (Assidiqi & Sumarni, 2020:300) "Pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan internet maupun intranet sedangkan pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran dalam jarak jauh yang dilakukan melalui media internet dengan menggunakan alat penunjang lain seperti menggunakan telepon seluler maupun komputer".
2. Menurut (Sulastrri, 2020:222) "Sumber daya dan berbagai variasi platform dapat menunjang proses pembelajaran online pada masa pandemi *Covid-19*".
3. Menurut (Fahmi, 2020:152) "Dalam proses pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang terdiri dari kegiatan (1) tatap muka cara langsung dalam sebuah *video conference*, *video call teleconference*, berdiskusi dalam sebuah aplikasi atau media sosial; (2) Menggunakan *Learning Management System (LMS)*".
4. Menurut (Sulastrri, 2020:227) "Kendala yang saat ini masih banyak ditemukan yaitu ketidak siapannya guru dalam mengoperasikan platform digital, kondisi ekonomi orang tua siswa sehingga tidak mampu membeli handphone ataupun kuota internet, ketidak stabilan jaringan internet di beberapa wilayah, dan lain sebagainya".
5. Menurut (Dewi, 2022:147) "Kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik, yang biasanya belajar di kelas".
6. Menurut (Sriwiniarti, 2018:19) "Efektivitas pembelajaran diartikan berhasil guna atau tepat guna atau mencapai tujuan atau pencapaian tujuan pembelajaran".

Kajian Empiris

1. Berdasarkan penelitian (Putria, 2020), "Pelajaran daring dirasa kurang efektif bagi guru terutama untuk anak usia sekolah dasar".
2. Berdasarkan penelitian (Sulastrri, 2020), "Platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran online di SDN Tanjung Sari selama masa pandemi *Covid-19* dominan menggunakan *Whatsapp*".
3. Berdasarkan penelitian (Abidin, 2020), "Pembelajaran daring dirasa cukup efektif meskipun masih ada beberapa hambatan yang mengganggu pembelajaran jarak jauh".
4. Berdasarkan penelitian (Zwantara, 2021), "Pembelajaran daring secara terus-menerus bagi mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta sangat tidak efektif".

Simpulan

Dari kajian teori dan kajian empiris di atas, dapat disimpulkan bahwa baik pembelajaran daring secara sinkronus maupun asinkronus sangat bergantung pada penggunaan platform digital dimana untuk menentukan keefektifan platform digital perlu melihat kelebihan dan kekurangan.

Hipotesis

- H1= Pembelajaran daring secara sinkronus menggunakan Platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.
- H2= Pembelajaran daring secara Asinkronus menggunakan platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.
- H3= Terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring secara Sinkronus dan Asinkronus menggunakan Platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara/simpulan sementara yang diambil untuk menjawab permasalahan dalam suatu penelitian yang tingkat kebenarannya baru merupakan kebenaran teoritis sehingga masih perlu diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

- H1** = Pembelajaran daring secara sinkronus menggunakan Platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*
- H2** = Pembelajaran daring secara Asinkronus menggunakan platform digital efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*
- H3** = Terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring secara Sinkronus dan Asinkronus menggunakan Platform digital pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Sebelum melakukan penelitian, kita sebagai seorang peneliti harus menentukan objek penelitian agar kegiatan tersebut dapat terus fokus pada suatu tujuan, objek penelitian tersebut yang sering disebut dengan variabel dalam suatu penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi pada (Fitriani, 2019:1) menyatakan bahwa “Variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dengan menfokuskan diri pada objek penelitian, diharapkan peneliti dapat mempelajari beberapa variasi dalam kegiatan penelitian sehingga dapat dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan. Hal itu juga sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Badriyah, 2013:63) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Terdapat 2 variabel yang sering digunakan dalam melakukan penelitian., yaitu variabel terikat atau sering disebut dengan *dependent variable* (Y) dan variabel bebas atau sering disebut dengan *independent variable* (X). Menurut Sugiyono dalam (Ridha, 2017:63) “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Sedangkan “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Kedua variabel itulah yang juga digunakan dalam penelitian ini. Adapun identifikasi variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel Bebas (X) : Penggunaan Platform Digital
- b. Variabel Terikat (Y) : Efektivitas Pembelajaran Daring

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah uraian dari beberapa variabel dalam suatu penelitian berdasarkan indikatornya yang dijadikan sebagai ukuran suatu variabel. Adapun definisi operasional serta indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Penggunaan Platform Digital

Keberhasilan dalam proses pembelajaran daring sangatlah dipengaruhi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang yang dapat menjadi wadah interaksi antara guru dan siswa. Menurut (Benyamin, 2021:63) “Platform digital adalah suatu sistem atau program yang dapat menunjang dalam keberhasilan kegiatan khususnya pembelajaran daring”. Terdapat beberapa platform digital yang sering digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring diantaranya menggunakan Zoom Meeting, WhatsApp, Google Classroom, Google Form, dan masih banyak lagi.

b. Efektivitas pembelajaran daring

Menurut (Widiyani et al., 2021:4) “Efektivitas pembelajaran yakni menunjukkan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan”. Adapun hal-hal yang menjadi indikator untuk mengukur efektivitas pembelajaran daring menurut Widiyani antara lain proses komunikasi, pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, respon peserta didik, aktifitas belajar, dan hasil belajar siswa. Jadi pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran daring merupakan suatu hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring (sinkronus dan asinkronus) apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran atau belum.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian tentang pembelajaran daring menggunakan platform digital selama pandemi Covid-19 ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana pendekatan ini cenderung menggunakan angka-angka dalam mengolah data penelitian. Menurut Sugiyono dalam (Limaaniyah, 2019:49) “Data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan”. Sejalan dengan pendapat di atas, (Kurniawan, 2015:109) juga menjelaskan bahwa “Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan analisis data yang berkaitan dengan angka, uji statistik yang disesuaikan dengan rumusan atau identifikasi yang diteliti”. Oleh karena itu, dari penelitian ini data konkrit yang diperoleh dari lapangan berupa angka-angka akan dianalisis dan diukur menggunakan statistik sehingga mampu menghasilkan sebuah kesimpulan.

2. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut (Widiyani et al., 2021:4) metode penelitian deskriptif adalah:

Metode penelitian deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri atau variabel bebas) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain.

Teknik penelitian deskriptif merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi dengan mengumpulkan data, klasifikasi, analisis, kesimpulan, dan laporan. Dalam metode penelitian ini, mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul dari lapangan merupakan suatu cara yang dilakukan.

Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan platform digital secara sinkronis maupun asinkronus dalam pembelajaran daring pada siswa kelas 4 SDN Mojoroto 4 adalah metode survey. Menurut (Sugiyono, 2018:81) “Metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologi dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk di generasikan”.

Dengan metode survey tersebut, diperlukan adanya desain penelitian. Desain penelitian sendiri merupakan suatu rancangan utama penelitian yang menyatakan metode-metode dan prosedur-prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pemilihan, pengumpulan dan analisis data. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian Sederhana Metode Survey

Dari desain penelitian di atas dapat menggambarkan bahwa variabel X atau pengaruh platform digital secara sinkronus maupun asinkronus berpengaruh terhadap variabel Y yaitu efektivitas pembelajaran daring.

¹² C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Mojoroto 4 yang terletak di Jl. KH. Ahmad Dahlan gang. VII Barat no. 5 Mojoroto Kota Kediri. Alasan peneliti memilih tempat ini karena di SDN Mojoroto 4 ini sistem

pembelajarannya menggunakan pembelajaran daring. Semua guru dan siswa melakukan pembelajarannya dengan memanfaatkan platform digital. Hal ini sesuai dengan subyek penelitian yang akan saya angkat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Mei 2022 sampai dengan bulan Juni 2022. Untuk lebih jelas dan rincinya, dapat melihat *Gantt Chart* (Tabel 3.1) berikut ini :

Tabel 3.1
***Gantt Chart* Jadwal Penelitian**

No	Aktivitas	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengajuan judul	✓									
2.	Penyusunan Bab I		✓	✓							
3.	Penyusunan Bab II			✓	✓						
4.	Penyusunan Bab III				✓	✓	✓				
5.	Penelitian						✓				
6.	Penyusunan Bab IV						✓	✓	✓		
7.	Penyusunan Bab V								✓	✓	
8.	Sidang Skripsi										✓

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas objek atau individu tempat pengacuan atau inferensi dibuat berdasarkan pengalaman yang dijumpai dalam sampel (Kumaidi & Manfaat, 2013:4). Populasi menurut (Creswell, 2015:287) yaitu sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan ialah siswa kelas SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 22 siswa.

2. Sampel

Sampel diartikan sebagai jumlah responden darimana data penelitian diperoleh (Kumaidi & Manfaat, 2013:9). Sedangkan (Creswell, 2015:288) mengartikan sampel sebagai sub kelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Untuk merumuskan sampel penelitian digunakan rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Dimana :

n : Ukuran Sampel

N : Ukuran Populasi

e : Presentasi Kelonggaran ketidaktelitian yang masih dapat

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil sebanyak 22 siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4 yang menyediakan waktu untuk mengisi angket yang telah peneliti sebarakan.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis kuesioner (angket) dengan menggunakan Skala Likert. Sebelum angket disebarkan pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4, peneliti perlu mengembangkan instrumen penelitian. Berikut ini merupakan tabel pengembangan instrumen penelitian :

Tabel 3.2
Pengembangan Instrumen Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Jenis Data	Instrumen Penelitian
Variabel bebas : Penggunaan Platform Digital	Menurut (Benyamin, 2021:63) “Platform digital adalah suatu sistem atau program yang dapat menunjang dalam keberhasilan kegiatan khususnya pembelajaran daring”.	Adapun indikator-indikator penggunaan platform digital diantaranya : <ul style="list-style-type: none"> • Jenis platform digital dalam pembelajaran daring • Kemudahan penggunaan platform digital • Kendala penggunaan platform digital 	Data Primer	Tes Angket sebanyak 15 butir
Variabel terikat : Efektivitas Pembelajaran Daring	Menurut (Widiyani, 2021:4) “Efektivitas pembelajaran yakni menunjukkan	Adapun indikator-indikator untuk mengukur efektivitas pembelajaran daring menurut	Data Primer	Tes Angket sebanyak 15 butir

	seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan”.	Widiyani diantaranya : <ul style="list-style-type: none"> • Proses komunikasi • Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran • Respon peserta didik • Aktifitas belajar • Hasil belajar siswa 		
--	--	---	--	--

Untuk lebih jelasnya, indikator-indikator yang telah dirancang tersebut perlu untuk dikembangkan menjadi kisi-kisi angket. Sebagai pedoman pengembangan, maka kisi tes angket sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi Test Angket

Variabel	Indikator - indikator	Pernyataan	Jumlah Item	Nomor Item
Penggunaan platform digital	1. Jenis platform digital dalam pembelajaran daring	1) Saya menggunakan aplikasi Zoom Meeting untuk video call dalam pembelajaran daring. 2) Saya menggunakan aplikasi WhatsApp Grub untuk berkomunikasi dengan guru.	5	1,2,3,4, dan 5

		<p>3) Saya menggunakan aplikasi Google Classroom untuk menerima dan mengumpulkan tugas.</p> <p>4) Saya menggunakan aplikasi Google Form untuk mengerjakan latihan soal, soal UTS/UAS, dll.</p>		
	2. Kemudahan pengoperasian platform digital	<p>1) Saya merasa sangat mudah mengoperasikan aplikasi seperti Zoom Meeting, WhatsApp, Google Classroom, dan Google Form.</p> <p>2) Saya merasa kebingungan dalam mengoperasikan aplikasi seperti Zoom Meeting, WhatsApp, Google Classroom, dan Google Form.</p> <p>3) Saya merasa tidak bisa mengoperasikan aplikasi seperti Zoom Meeting, WhatsApp, Google Classroom, dan Google Form.</p>	5	6,7,8,9, dan 10

	3. Kendala penggunaan platfrom digital	<p>1) Saya memiliki kendala jaringan internet yang kurang stabil dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring.</p> <p>2) Saya memiliki kendala tidak mampu membeli kuota internet untuk menggunakan aplikasi pembelajaran daring.</p> <p>3) Saya memiliki kendala yaitu tidak memiliki <i>handphone</i> untuk menggunakan aplikasi pembelajaran daring.</p>	5	11,12,13,14, dan 15
Efektivitas Pembelajaran Daring	1. Proses Komunikasi	<p>1) Saya merasa komunikasi antara siswa dan guru berjalan dengan lancar selama pembelajaran daring.</p> <p>2) Saya merasa sulit berkomunikasi dengan guru selama pembelajaran daring.</p>	3	1,2, dan 3
	2. Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran	1) Saya merasa guru sangat kreatif dan inovatif untuk mencairkan suasana pembelajaran daring.	3	4,5, dan 6

		2) Saya merasa guru tidak kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran daring dirasa sangat membosankan.		
	3. Respon peserta didik	1) Saya dapat melakukan tanya jawab dengan guru pada pembelajaran daring. 2) Saya tidak bisa menyampaikan pendapat dalam pembelajaran daring.	4	7,8,9, dan 10
	4. Aktifitas belajar	1) Saya dapat menanyakan persoalan apapun pada guru di luar jam pelajaran. 2) Saya hanya diperbolehkan menanyakan persoalan pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.	2	11 dan 12
	5. Hasil belajar siswa	1) Saya mendapatkan nilai yang terus meningkat selama pembelajaran daring. 2) Saya mendapatkan nilai yang terus menurun	3	13,14, dan 15

		selama pembelajaran daring.		
Total			30	

Menurut (Suwandi et al., 2018:2) “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang atau fenomena sosial”. Terdapat dua data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data mengenai penggunaan platform digital dan juga data mengenai efektivitas pembelajaran daring. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan dua buah instrumen berupa skala penggunaan platform digital dan skala efektivitas pembelajaran daring. Berikut merupakan penjelasan mengenai skala yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Skala Penggunaan Platform Digital

Skala penggunaan platform digital merupakan skala yang digunakan untuk melihat seberapa besarkah tingkat penggunaan platform digital digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Skala penggunaan platform digital yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah 15 item pernyataan. Skala tersebut disusun berdasarkan indikator seperti jenis platform digital dalam pembelajaran daring, kemudahan penggunaan platform digital, dan kendala penggunaan platform digital. Pada skala tersebut derdapat empat alternatif pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Dimana dalam setiap item, masing-masing respon dapat diberikan skor. Semakin tinggi skor total yang didapat, maka semakin tinggi tingkat penggunaan platform digital.

2) Skala Efektivitas Pembelajaran Daring

Skala efektivitas pembelajaran daring ini disusun berdasarkan indikator menurut (Widiyani et al., 2021:4) yaitu; proses komunikasi, pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, respon peserta didik, aktifitas belajar, dan hasil belajar siswa. Skala efektivitas pembelajaran daring

terdiri dari 15 item pernyataan. Terdapat empat alternatif pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Dimana dalam setiap item, masing-masing respon dapat diberikan skor. Semakin tinggi skor total yang didapat, maka semakin tinggi efektivitas pembelajarannya di sekolah tersebut. Berikut ini merupakan tabel instrumen skala likert :

Tabel 3.4
Instrumen Skala Likert

No	Pernyataan	Skor	
		Favorable	Unfavorable
1.	Sangat Sesuai (SS)	5	1
2.	Sesuai (S)	4	2
3.	Kurang Sesuai (KS)	3	3
4.	Tidak Sesuai (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	5

2. Validitas Instrumen

a. Validitas

Mengukur validitas menjadi hal yang penting dalam suatu penelitian. Menurut (Periantalo, 2016:128) menyatakan bahwa "Validitas sendiri diartikan sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengungkap apa yang hendak ia ungkap". Jadi validitas merupakan sejauh mana ketepatan atau kecermatan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dinyatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukur dan memberikan hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

b. Reliabilitas

Berdasarkan pendapat dari (Periantalo, 2016:128) yang mengatakan bahwa "Reliabilitas diartikan sebagai konsistensi atau

keakuratan hasil ukur” Reliabilitas yaitu sejumlah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut dapat dipakai dalam kurun waktu yang berbeda namun tetap memberikan hasil yang serupa. Reliabilitas memiliki skor 0 sampai dengan 1, semakin tinggi reliabilitas maka akan semakin dekat dengan 1.

3. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pengumpulan data peneliti antara lain sebagai berikut :

a. Kuisisioner

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan kuisisioner. Teknik pengumpulan data berupa kuisisioner ini sering juga disebut dengan pembagian angket. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang biasa digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi tentang responden dengan cara mengajukan serangkain pertanyaan secara tertulis, sehingga diperoleh informasi yang lebih luas dan mendalam tentang responden. Dengan kata lain, kuisisioner merupakan suatu daftar pertanyaan yang harus diisi yang akan diukur untuk mendapatkan informasi tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan, sikap atau pendapat responden. Pada penelitian ini kuisisioner diberikan kepada responden yaitu siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4.

b. Wawancara

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara. Menurut Esterberg dalam (Safi'i, 2019:109) mendefinisikan “Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”. Wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang bersangkutan yaitu dilakukan pada siswa dan guru kelas 4B SDN Mojoroto 4 untuk mendukung proses pengumpulan data penelitian. Teknik pengumpulan data melalui

wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara terstruktur yaitu sebelum melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan disesuaikan dengan kondisi dilapangan untuk melengkapi data yang belum didapatkan dari hasil penyebaran angket.

c. Dokumentasi

Langkah terakhir yang dilakukan yaitu dengan dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan dokumen-dokumen pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian seperti data sekolah, guru, siswa dan tentang wali siswa serta terkait dengan nilai-nilai siswa baik untuk nilai tahun ajaran yang lalu sebagai pembandingan dengan tujuan memeriksa efektivitas pembelajaran daring menggunakan platform digital terkait dengan data nilai yang siswa peroleh. Selain itu juga terkait dengan foto ataupun data lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi *software* SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 22. SPSS sendiri merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data algoritma machine learning, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis.

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Untuk mengukur instrument penelitian berupa angket yang akan digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak, maka perlu untuk menguji validitas intrumen terlebih dahulu sebelum

disebarkan. Uji validitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Dalam menentukan validitas pada suatu penelitian, dalam mengukur validitas dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien Korelasi
 x : Skor butir
 y : Skor total yang diperoleh
 n : Jumlah responden

Adapun koefisien validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah 0,30 item yang memiliki r_{xy} dibawah 0,30 akan dinyatakan gugur. Atau dalam rumus korelasi *Product Moment* suatu indikator dikatakan valid dengan ketentuan apabila hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid. Namun sebaliknya, apabila hasil rhitung $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid. Uji kesahihan item ini dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 22 for Windows.

2) Uji Reliabilitas

Untuk mengukur sebuah instrument reliabel atau dapat dipercaya atau tidak, maka diperlukannya uji reliabilitas penelitian. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa reliabilitas skor 0 sampai dengan 1, semakin tinggi reabilitas maka akan semakin dekat dengan 1. Dalam penelitian ini, untuk mengukur reabilitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyak instrumen

σ_b^2 : Jumlah varian butir

σ_t^2 : Varian total

Menurut Ghozali dalam (Gunawan, 2016:3) menyatakan “Suatu tindakan variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* > 0,60”.

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Menurut (Ghozali, 2016:146), “Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak”. Normalitas residual dapat dilihat dengan cara melihat grafik histogram yang membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal. Distribusi normal akan membentuk satu garis lurus diagonal dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal.

Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi standart normalitas. Jika data menyebar jauh dari diagonal atau tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

2) Uji Parsial (t-test)

Uji parsial (uji-t) berguna untuk menguji pengaruh variabel independent penggunaan platform digital (X) apakah berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel efektivitas pembelajaran daring (Y) secara parsial. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

2
Kaedah pengambilan keputusan dalam uji-t dengan menggunakan SPSS versi 22 *for windows* dengan tingkat signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berarti ada pengaruh antara variabel yang diuji.

b) Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berarti tidak ada pengaruh antara variabel yang diuji.

2. Norma Keputusan

Norma keputusan yang akan digunakan untuk menguji hipotesis yaitu dilakukan dengan uji beda dua mean (*pair sample t test*). Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 di tolak. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel. Dimana taraf signifikan yang diterapkan dalam analisis ini adalah dengan α 5%.

a. Jika t hitung (angka output) $< t$ tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

b. Jika t hitung (angka output) $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4 kota Kediri tahun ajaran 2020/2021. Dalam penelitian ini, pada awalnya peneliti memberikan apersepsi tentang pembelajaran daring untuk mengingatkan siswa pada pembelajaran daring yang pernah mereka alami sebelumnya. Selanjutnya peneliti menyebarkan angket tentang penggunaan platform digital dan efektivitas pembelajaran daring pada siswa kelas 4B yang berjumlah 22 siswa. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar tingkat penggunaan platform digital digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi dan mengukur seberapa efektif pembelajaran daring yang dilakukan di suatu sekolah selama masa pandemi. Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan berupa hasil tanggapan responden adalah sebagai berikut :

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi data variabel bebas

Variabel bebas yang terdapat dalam penelitian ini yaitu itu penggunaan platform digital. Dalam penelitian ini platform digital yang ingin diteliti terbagi menjadi dua yaitu platform digital sinkronus dan platform digital asinkronus. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti saat pertama kali memasuki Kelas 4B yaitu mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa terlebih dahulu. Setelah itu peneliti menanyakan kabar dan membangun keakraban dengan siswa kelas 4B yang bertujuan agar siswa tidak merasa canggung saat penelitian berlangsung. Setelah itu, peneliti mengajak siswa untuk mengingat kembali tentang pembelajaran daring yang pernah mereka alami sebelumnya dengan memberikan penguatan dan juga apersepsi. Peneliti menanyakan beberapa persoalan yang berkaitan dengan Platform digital atau aplikasi apa saja yang digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran daring, kemudahan dalam menggunakan platform digital atau aplikasi pembelajaran daring, dan kendala apa yang mereka

alami saat pembelajaran daring menggunakan platform digital. Setelah berdiskusi dengan siswa, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket tentang penggunaan platform digital yang dilaksanakan selama kurang lebih 20 menit. Setelah angket penggunaan platform digital selesai diisi oleh siswa, peneliti meminta kembali siswa untuk mengisi angket yang berkaitan dengan keefektifan pembelajaran daring. Setelah semua kebutuhan penelitian tercapai, peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa karena telah membantu mengisi angket kemudian mengucapkan salam penutup.

Setelah semua data terkumpul, data yang telah disebarkan kepada siswa tersebut perlu di uji apakah setiap item pernyataan valid/tidak. Karena itu diperlukannya uji validitas instrumen penelitian berupa angket penggunaan platform digital yang dapat dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi 25 *for Windows*. Adapun hasil uji validitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel distribusi penelitian penggunaan platform digital di bawah ini.

Tabel 4.1
Uji Validitas Penggunaan Platform Digital

Variabel	Item Pernyataan	Nilai Korelasi (r-hitung)	Nilai (r-tabel)	Keterangan
Penggunaan Platform Digital (X)	X1	0,385	0,432	Tidak Valid
	X2	0,578	0,432	Valid
	X3	0,487	0,432	Valid
	X4	0,504	0,432	Valid
	X5	0,590	0,432	Valid
	X6	0,756	0,432	Valid
	X7	0,550	0,432	Valid
	X8	0,514	0,432	Valid
	X9	0,489	0,432	Valid
	X10	0,760	0,432	Valid
	X11	0,551	0,432	Valid
	X12	0,664	0,432	Valid
	X13	0,504	0,432	Valid
	X14	0,737	0,432	Valid
	X15	0,734	0,432	Valid

Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 *for Windows*, 2022.

Pegukuran dengan menggunakan SPSS versi 25 *for windows* ini menggunakan taraf signifikansi 5% dengan t tabel N=22 sebesar 0,432. Dari hasil uji validitas di atas dapat dilihat bahwa terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid karena nilai korelasi atau r hitung sebesar $0,385 < r \text{ tabel } 0,432$. Sedangkan 14 pernyataan lainnya memiliki nilai r hitung $> r \text{ tabel}$ sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Selain uji validitas, diperlukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur kekonsistenan setiap item-item pernyataan.angket. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Angket dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $>$ dari 0,06. .Dan Sebaliknya apabila nilai *Cronbach Alpha* $<$ 0,06 pernyataan dapat dinyatakan tidak reliabel dan tidak bisa digunakan untuk uji selanjutnya. Adapun Hasil pengujian realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Uji Reliabilitas Penggunaan Platform Digital

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	14

Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 *for Windows*, 2022.

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* pada angket penggunaan platform digital sebesar $0,856 > 0,06$. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa Angket penggunaan perekam digital reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan layak dianalisis lebih lanjut.

2. Deskripsi data variabel terikat

Setelah siswa mengisi angket tentang penggunaan parfum digital, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran daring. Angket ini bertujuan untuk mengukur Seberapa efektif pembelajaran Daring yang dilakukan di suatu sekolah

selama masa pandemi. Sesuai dengan indikator pengukuran keefektifan pembelajaran daring, angket ini berisikan mengenai proses komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa, pengelolaan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru, respon peserta didik saat pembelajaran daring, aktivitas belajar, hasil belajar siswa yang telah dicapai selama pembelajaran daring. Pengisian angket ini berlangsung selama 20 menit. Setelah itu peneliti menutup penelitian dengan mengucapkan terima kasih dan salam penutup.

Sama halnya dengan pengujian validitas yang dilakukan untuk mengukur dan instrumen angket Tentang penggunaan Platform digital di atas, Angket Ini juga Perlu diukur kevalidan setiap item pernyataannya dengan menggunakan uji validitas. Uji validitas instrumen penelitian berupa angket efektivitas pembelajaran daring ini dapat diukur dengan menggunakan software SPSS versi 25 *for Windows*. Adapun hasil uji validitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel distribusi penelitian penggunaan platform digital di bawah ini.

Tabel 4.3
Uji Validitas Efektivitas Pembelajaran Daring

Variabel	Item Pernyataan	Nilai Korelasi (r-hitung)	Nilai (r-tabel)	Keterangan
Efektivitas Pembelajaran Daring (Y)	Y1	0,615	0,432	Valid
	Y2	0,525	0,432	Valid
	Y3	0,709	0,432	Valid
	Y4	0,773	0,432	Valid
	Y5	0,740	0,432	Valid
	Y6	0,699	0,432	Valid
	Y7	0,383	0,432	Tidak Valid
	Y8	0,543	0,432	Valid
	Y9	0,752	0,432	Valid
	Y10	0,647	0,432	Valid
	Y11	0,668	0,432	Valid
	Y12	0,724	0,432	Valid
	Y13	0,589	0,432	Valid
	Y14	0,665	0,432	Valid
	Y15	0,601	0,432	Valid

Pengukuran dengan menggunakan SPSS versi 25 for windows ini menggunakan taraf signifikansi 5% dengan t tabel N=22 sebesar 0,432. Dari hasil uji validitas di atas dapat dilihat bahwa terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid karena nilai korelasi atau r hitung sebesar $0,383 < r$ tabel 0,432. Sedangkan 14 pernyataan lainnya memiliki nilai r hitung $> r$ tabel sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Sama dengan yang dilakukan pada angket di atas, uji reliabilitas juga diperlukan untuk mengukur kekonsistenan angket efektivitas pembelajaran daring. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Angket dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $>$ dari 0,06. Dan Sebaliknya apabila nilai *Cronbach Alpha* $<$ 0,06 pernyataan dapat dinyatakan tidak reliabel dan tidak bisa digunakan untuk uji selanjutnya. Adapun Hasil pengujian realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Uji Reliabilitas Penggunaan Platform Digital

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	14

Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 for Windows, 2022.

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* pada angket penggunaan platform digital sebesar $0,896 > 0,06$. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa Angket penggunaan perekam digital reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan layak dianalisis lebih lanjut.

B. Analisis Data

1. Prosedur dan Hasil Analisis Data

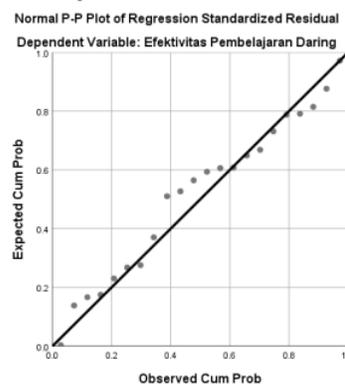
Prosedur merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan. dalam penelitian kuantitatif analisis data dilakukan dengan Statistik parametris dan nonparametris. analisis data diawali dengan melakukan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji ssumsi yaitu uji normalitas kemudian dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji regresi linear dan *uji paired sample t test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari uji asumsi klasik. uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Uji normalitas cepat dilakukan dengan menggunakan beberapa Metode, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 metode uji normalitas yaitu menggunakan metode P Plot dan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*.

Pada prinsipnya, uji normalitas dengan menggunakan metode P Plot dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Adapun uji normalitas yang telah dilakukan sebagai berikut:

Grafik 4.1
Uji Normalitas P Plot



Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 for Windows, 2022.

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

Selain dengan menggunakan metode P Plot, uji normalitas juga bisa dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Dengan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* Kita dapat melihat nilai residualnya apakah berdistribusi normal atau tidak. Metode ini membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan yang diambil dalam penelitian ini yaitu apabila nilai Signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas yang dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.46902934
Most Extreme Differences	Absolute	.147
	Positive	.089
	Negative	-.147
Test Statistic		.147
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 for Windows, 2022.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov smirnor di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

b. Uji Regresi Linier

Uji regresi linier Merupakan salah satu itu ujian hipotesis yang bertujuan untuk Menguji ada atau tidaknya pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Syarat dari pengujian regresi linear ini data Data harus valid dan reliabel, serta nilai residual berdistribusi normal dan linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi ini debat melihat nilai signifikansi apabila $< 0,05$ artinya variabel bebas (X) berpengaruh (efektif) terhadap variabel terikat (Y) dan sebaliknya. Atau bisa juga dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel artinya variabel bebas (X) berpengaruh (efektif) terhadap variabel terikat (Y) dan sebaliknya. Adapun hasil pengujian regresi linier dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Uji Regresi Linear

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
		B	Std. Error	d Coefficients Beta		
1	(Constant)	1.017	8.218		.124	.903
	Penggunaan Platform Digita	.973	.133	.853	7.321	.000

a. Dependent Variable: Efektivitas Pembelajaran Daring
Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 for Windows, 2022.

Berdasarkan uji regresi linear di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa variabel penggunaan platform digital (X) berpengaruh terhadap variabel efektivitas pembelajaran daring (Y). Sedangkan berdasarkan nilai t, pengujian diatas diperoleh t hitung sebesar $7,321 > 2,086$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital (X) berpengaruh terhadap variabel efektivitas pembelajaran daring (Y). Dari kedua perhitungan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan platform digital efektif digunakan pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4.

c. Uji *Paired Sample T Test*

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji *paired sample t-test* merupakan bagian dari statistik parametrik oleh karena itu bagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian harus berdistribusi normal. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui perbedaan keefektifan pembelajaran menggunakan platform digital sinkronus dan menggunakan platform digital asinkronus. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* ini dilihat pada nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara penggunaan platform digital sinkronus platform digital asinkronus. Dan sebaliknya, apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara penggunaan platform digital sinkronus platform digital asinkronus. Adapun hasil pengujian *paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.7
Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Sinkronus -	-	3.7326	.79581	-	1.5186	.17	21	.866
	Asinkronus	.13636	.8		1.7913	1.4			

Sumber : Hasil perhitungan SPSS versi 25 for Windows, 2022.

Dari tabel hasil analisa di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,866 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara keefektifan penggunaan platform digital sinkronus dan dan penggunaan program digital asinkronus.

2. Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital (X) Berpengaruh terhadap variabel efektivitas pembelajaran daring (Y). Sedangkan pengujian dengan menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,866 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara keefektifan penggunaan platform digital sinkronus dan dan penggunaan program digital asinkronus.

C. Pengujian Hipotesis

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan untuk menguji hipotesis ini yaitu dilakukan dengan uji beda dua mean (paired sample t test).

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh antar variable yang diuji.
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh antar variable yang diuji.

Dari hasil analisa uji regresi linear di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan platform digital (X) berpengaruh terhadap variabel efektivitas pembelajaran daring (Y). Atau dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital baik secara sinkronus maupun asinkronus efektif digunakan pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4 selama pandemi *Covid-19*.

Dari tabel hasil analisa uji paired sample t test di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) Sebesar $0,866 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus dan menggunakan platform digital asinkronus.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, terdapat pembahasan yang bertujuan untuk menjelaskan secara lebih detail mengenai hasil pengujian hipotesis tentang penggunaan platform digital dan efektivitas pembelajaran daring. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pembahasan berikut ini :

1. Keefektifan Pembelajaran Daring menggunakan Platform Digital Sinkronus pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 selama Pandemi *Covid-19*

Uji regresi linier digunakan digunakan untuk menguji hipotesis pertama yaitu “Pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun

Ajaran 2020/2021 selama pandemi *Covid-19*". Dari uji regresi linear yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diketahui bahwa penggunaan platform digital sinkronus berpengaruh terdapat keefektifan pembelajaran daring pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4 selama pandemic *Covid-19*. Hal tersebut sesuai penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena et al., 2020) yang menyatakan bahwa "Fakta yang ditemukan dilapangan pada penelitian ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran daring yang dilakukan dengan media online cukup efektif meskipun disana-sini masih ada beberapa hambatan yang mengganggu pembelajaran jarak jauh seperti masalah interaksisosial guru dengan siswa dan ekonomi peserta didik yang nyaris belum siap".

Dalam pembelajaran daring tentu saja terdapat beberapa kendala yang dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan penelitian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan seperti kendala jaringan internet yang kurang stabil sehingga membuat siswa kesulitan dalam menggunakan platform digital berupa *video conference*. Selain itu, kuota internet juga berpengaruh terhadap pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus, apabila siswa tidak mampu membeli kuota internet maka tidak dapat menggunakan platform digital sinkronus yang digunakan untuk melakukan *video call* selama pembelajaran daring. Terakhir, kendala yang paling sering di hadapi oleh siswa sekolah dasar adalah tidak memiliki handphone. Kendala ini jelas mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring dikarenakan dalam pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh memerlukan media elektronik sebagai media wajib yang harus dimiliki oleh siswa, sehingga apabila siswa tidak memiliki handphone maka tidak bisa mengikuti proses pembelajaran daring. Dari beberapa kendala di atas, dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus.

2. Keefektifan Pembelajaran Daring menggunakan Platform Digital Asinkronus pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 selama Pandemi Covid-19

Uji regresi linier digunakan digunakan untuk menguji hipotesis kedua yaitu “Pembelajaran daring menggunakan platform digital asinkronus efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi Covid-19”. Dari uji regresi linear yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diketahui bahwa penggunaan platform digital asinkronus berpengaruh terdapat keefektifan pembelajaran daring pada siswa kelas 4B SDN Mojoroto 4 selama pandemic Covid-19. Hal tersebut sesuai pendapat Balogun & Knapp pada penelitian (Cindrakasih, 2020) yang menyatakan bahwa “Teknologi baru tersebut lebih efektif daripada penyajian melalui ceramah. Teknologi kadangkala dapat dianggap menggantikan posisi guru - dosen dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas”.

Sama hanya dengan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus, pembelajaran daring menggunakan platform digital asinkronus juga memiliki kendala yang hampir sama dengan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring secara sinkronus. Kenala yang paling sering yaitu siswa tidak memiliki handphone sebagai media komunikasi siswa dengan guru dalam pembelajaran daring asinkronus, sehingga siswa tidak dapat mengoperasikan platform digital asinkronus berupa LMS (*learning management system*). Kendala lain yang dihadapi siswa yaitu tidak mampu membeli kuota internet, kendala ini dipengaruhi oleh kondisi ekonomi keluarga setiap siswa yang berbeda-beda, sehingga secara tidak langsung apabila siswa tidak mampu membeli kuota internet maka tidak dapat menggunakan platform digital asinkronus yang digunakan saat pembelajaran daring. Kendala terakhir yang sering dihadapi oleh siswa yaitu kendala jaringan internet yang kurang stabil sehingga membuat siswa kesulitan dalam menggunakan platform digital berupa LMS. Dari beberapa

kendala di atas, dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital asinkronus.

3. Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Daring menggunakan Platform Digital Sinkronus dan Asinkronus pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 selama Pandemi Covid-19

Uji *uji paired sample t test* digunakan digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yaitu “Terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital Sinkronus dan Asinkronus pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021 selama pandemi Covid-19”. Dari *uji paired sample t test* diperoleh hasil nilai signifikansi (2-tailed) Sebesar $0,866 > 0,05$ yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus dan menggunakan platform digital asinkronus. Hal ini sesuai dengan penelitian (Halijah et al., 2021:159) yang menyatakan bahwa “Efektivitas pembelajaran daring, dipengaruhi oleh kemampuan guru, metode dan pelaksanaan pembelajaran perlu dikaji ulang pada penanggulangan masalah dan hambatan yang dihadapi oleh guru, siswa, maupun orang tua”. Dari paparan tersebut jelas mengatakan bahwa tidak ada perbedaan keefektifan pembelajaran daring baik menggunakan platform digital sinkronus maupun menggunakan platform digital asinkronus karena hal-hal yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring yaitu kemampuan guru, metode dan pelaksanaan pembelajaran.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital dapat dipergunakan pada saat pembelajaran daring namun tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan platform digital sinkronus dengan menggunakan platform digital asinkronus. Dengan demikian, platform digital baik sinkronus maupun asinkronus dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran yang dilakukan secara daring agar proses pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul efektivitas pembelajaran daring menggunakan platform digital selama pandemi covid-19 pada siswa kelas 4 SDN Mojojoto 4 tahun ajaran 2020-2021. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penggunaan platform digital efektif digunakan dalam pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan dengan uji regresi linear dimana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diketahui bahwa penggunaan platform digital sinkronus maupun asinkronus berpengaruh terdapat keefektifan pembelajaran daring pada siswa kelas 4B SDN Mojojoto 4 selama pandemic *Covid-19*. Dari hasil penelitian diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus dengan platform digital asinkronus. hal ini dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan Perolehan nilai signifikansi sebesar $0,866 > 0,05$ yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus dan menggunakan platform digital asinkronus.

B. Implikasi

Implikasi Dalam penelitian ini dapat meliputi implikasi teoritis dan Implikasi praktis dari hasil penelitian yang diperoleh. Penjelasan masing-masing implikasi antara lain sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis platform digital merupakan suatu media atau aplikasi yang digunakan untuk menghentikan proses belajar mengajar secara langsung di dalam kelas. Platform digital sendiri bertujuan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran daring sebagaimana bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa di masa

pandemi. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education, dan lain sebagainya. Penggunaan platform digital sendiri terbagi menjadi 2 berdasarkan jenis pembelajaran daring yang sedang digunakan. Pembelajaran daring menggunakan platform digital sinkronus yaitu menggunakan aplikasi berupa apa *video conference* sedangkan pembelajaran daring menggunakan platform digital asinkronus yaitu menggunakan aplikasi berupa LMS (*learning management system*). Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa platform digital merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi selama pembelajaran daring. Sehingga pada suatu sekolah sangat diperlukan penggunaan platform digital ini selama dilakukannya pembelajaran secara daring.

2. Implikasi Praktis

Hasil ketika mengadakan penelitian tidak terdapat perbedaan signifikan antara keefektifan pembelajaran daring menggunakan platform digital secara sinkronus maupun platform digital asinkronus. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran daring sinkron maupun asinkronus dikarenakan penggunaan kedua platform digital tersebut sama-sama efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran secara daring. Disini dapat diartikan platform digital harus sering digunakan agar siswa terbiasa menggunakan platform digital sebagai sarana untuk mempermudah siswa menerima dan mengumpulkan tugas dalam pembelajaran secara daring.

C. Saran

Setelah melakukan penelitian dan memperoleh hasil yang diharapkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru SDN Mojoroto 4

Perbedaan ini dapat digunakan untuk menjadi salah satu referensi untuk menjadikan platform digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran daring dikarenakan penggunaan platform digital ini terbukti efektif digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Guru diharapkan menggunakan beberapa platform digital secara bergantian agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan secara daring

2. Bagi Siswa

Penggunaan platform digital ini diharapkan memudahkan siswa dalam berkomunikasi dengan guru saat pembelajaran daring berlangsung. Diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran daring dengan penuh semangat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan diharapkan juga siswa tidak menyalahgunakan handphone yang seharusnya digunakan untuk belajar secara daring dengan hal-hal yang lain. Apabila siswa memiliki kesulitan pada saat mengoperasikan platform digital, siswa dapat meminta orang tua untuk mendampingi siswa pada saat menerima dan mengirimkan tugas.

3. Bagi Sekolah

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang berfungsi mempersiapkan kehidupan generasi emas dalam mendidik siswa di masa mendatang. dalam hal ini ini sekolah harus mengambil kebijakan yang sesuai dengan keadaan agar proses pembelajaran daring dapat terus berjalan sebagaimana mestinya. Sekolah harus memfasilitasi kebutuhan siswa dengan cara menunjang sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pembelajaran jaring.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap agar peneliti selanjutnya lebih berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang dilakukan secara daring di suatu sekolah setiap. Dengan an-nisa nya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikutnya agar pembelajaran daring dengan menggunakan platform digital terus berkembang dan berjalan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Research And Development Journal Of Education*, 1(1), 131–146. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Aditia Rigianti, H. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. In *Elementary School* (Vol. 7, Issue 2).
- Ansori, M. (2020). *Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group (WAG) Miksan Ansori*. http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/research/literature_reviews/blended_elearning_exec
- 3 Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Badriyah, L. (2013). *Peran Simpati Dengan Kualitas Pelayanan Perawat Rumah Sakit*.
- Benyamin, P. I. (2021). Penggunaan Platform Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 60–68. <https://doi.org/10.46307/rfidei.v6i1.85>
- Cindrakasih, R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online selama Pandemi Covid-19 pada Mata Kuliah Pik dalam Pandangan Mahasiswa. *Jurnal Public Relations-Jpr*, 1(1), 39–44.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- Darmawan, E. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Asynchronous dalam Perancangan Aplikasi Simulasi Panduan Pecinta Alam Berbasis Android. *Jurnal Cloud Information*, 3(2), 13–19.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- 4 Dewi, M. S. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Guru SD Kelas V Kecamatan Negara Tahun Ajaran 2021-2022. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 146–153. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje>
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous dalam E-Learning pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2), 146–158.

- Fitriani, A. N. (2019). Pengaruh Intellectual Capital terhadap Nilai Perusahaan dengan Profitabilitas sebagai Variabel Intervening. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–12.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (04 ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, A. A. (2016). Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada Pt Gesit Nusa Tangguh. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, 16(1), 1–12.
- Halijah, Khaerah, A., & Yurni Ulfa, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Zoom, Google Classroom, Whatsapp Selama Pandemi di Universitas Muhammadiyah Bulukumba. *Jurnal Sainsmat*, 10(2), 152–164. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19* (Vol. 8). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hartanto, W. (2016a). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Wiwin Hartanto adalah staf mengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ*.
- Hartanto, W. (2016b). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Wiwin Hartanto adalah staf mengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ*.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal PETIK*, 5(1), 31–47.
- Kumaidi, & Manfaat, B. (2013). *Pengantar Metode Statistika Teori dan Terapannya dalam Penelitian Bidang Pendidikan dan Psikologi*. Eduvision Publishing.
- Kurniawan, A. (2015). Pengaruh Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) PT X Bandung. *Jurnal Manajemen*, 15(1), 95–118.
- Limaaniyah, K. (2019). Pengaruh Proses Rekrutmen, Seleksi, dan Penempatan Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Lintas Nusantara Perdana Cabang Surabaya. *Undergraduate Thesis*, 49–65.
- Magdalena, I., Gemilang Mauludyana, B., & Gusmawati, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online selama Pandemi Covid-19 di Sdn Curug Kulon 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 326–335. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Malyana, A., Pendidikan, D., Kota, K., & Lampung, B. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung*. <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/pedagogia>
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Putri, D. L., Santi, N. N., & Damayanti, S. (2022). *Pengaruh Belajar Sistem Daring terhadap Keaktifan Siswa pada Masa Pandemi pada Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 1 Kabupaten Kediri*.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Safi'i, M. (2019). Evaluasi Program Pembangunan Pertanian Bidang Tanaman Pangan Tahun 2010-2014 di Dinas Pertanian Kabupaten Blitar. *Dinas Pertanian*, 4(1), 105–115.
- Sriwiniarti. (2018). *Keefektifan Pendekatan Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Murid Kelas V SD Inpres Sero Kabupaten Gowa*.
- 1** Subarto. (2020). Momentum Keluarga Mengembangkan Kemampuan Belajar Peserta Didik di Tengah Wabah Pandemi Covid-19. *ADALAH*, 04(01), 13–18. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15383>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, D. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Online selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Luthfi Hamdani Maula Din Azwar Uswatun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 219–229. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.22>
- Susanti, E. N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UHAMKA di Masa Pandemi COVID 19. *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan (JPPP)*, 3(1), 32–43. <https://doi.org/10.22236/jppp.v3i1.6919>
- Suwandi, E., Fitri Imansyah, H., Dasril, H., Jurusan,), & Elektro, T. (2018). *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome*. www.melon.co.id

Widiyani, D. T., Amilia, F., Pd, M., & Susetyo, A. M. (2021). *Indikator Pembelajaran Efektif dalam Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) pada Masa Pandemi Covid-19 di Sman 2 Bondowoso.*

Yulianti, Y., & Kusmarni, Y. (2021). Sinkronus Vs Asinkronus Pembelajaran Sejarah Daring: Studi Korelasional Di SMA Kota Bandung. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 135–146. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39019>

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unj.ac.id Internet Source	5%
2	repository.uma.ac.id Internet Source	2%
3	proceeding.unnes.ac.id Internet Source	2%
4	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
7	jbasic.org Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
9	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%

10	repository.upi.edu Internet Source	1 %
11	ejournal.stital.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.unmer.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

