



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SDIT IS SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2020

Maghfira Khaliqanugrah Lestari¹, Kurniasih², Non Dwishiera CahyaAnasta³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: maghfira.khalesta@gmail.com ; kurniasih@gmail.com ; nondwishiera@upi.edu

Abstract: *At the beginning of 2020, the world was shocked by the outbreak of the corona virus or Covid-19 which almost infected the entire world, which had an impact in various fields, one of which was in the field of education. The government is trying to reduce the spread of the corona virus or Covid-19 by enforcing social distancing measures, namely maintaining a distance from one person to another. The recommendation to carry out social distancing also affects the learning system in Indonesia, namely, learning is carried out online by utilizing technology as a learning medium. The quality of the internet network can affect the running of online learning. The purpose of this study is to describe the implementation of online learning that has been carried out at SDIT IS. The method used is descriptive method. Techniques and data collection tools using questionnaires or questionnaires through google forms and documentation studies. The subjects in the study were the entire population of 14 non-PNS female teachers. The results of this study indicate that there are types of applications used in online learning such as Zoom, Google Meet, WhatsApp, Vision, Quizizz. There are types of learning models used in online learning, namely Project Based Learning (project-based learning), Discovery Learning (discovery learning), Blended Learning (mixed learning) and Problem Based Learning (problem-based learning). There are various activities in learning activities. The average student learning outcomes during online learning show that student learning outcomes are very good.*

Keywords: *online learning, application, learning model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia untuk menunjang hidupnya. Pendidikan bisa diperoleh

melalui lembaga-lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan merupakan hal sangat penting bagi manusia dan tidak

dapat dipisahkan dari kehidupan. Sifatnya mutlak untuk setiap orang baik di lingkup keluarga maupun bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar terencana. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS (2003) menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Azhari (2013) menyatakan bahwa pendidikan menentukan perkembangan dan perwujudan sumber daya manusia khususnya pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman, dan berakhlak mulia. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan awal dari anak untuk mengembangkan pengetahuan (Muhroji & Yusrina, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan semestinya.

Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan Siswa dalam suatu lingkungan. dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam kelas saja, diluar bahkan di rumah pun kegiatan belajar dapat dilakukan. Teknologi yang semakin berkembang tentunya menghasilkan banyak manfaat, salah satunya manfaat dalam bidang pendidikan. Dimana manfaat teknologi dapat membantu guru melakukan proses pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka.

Di awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan mewabahnya virus corona atau *Covid-19* yang hampir menginfeksi seluruh dunia. Virus *Covid-19* mulai mewabah di Kota Wuhan, Tiongkok dan menyebar dengan cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. *Covid-19* ini menimbulkan dampak di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pemerintah berupaya mengurangi penyebaran virus *Covid-19* dengan memberlakukan gerakan *social distancing* yaitu menjaga jarak antara satu orang dengan yang lainnya.

Anjuran untuk melakukan *social distancing* turut mempengaruhi sistem pembelajaran di Indonesia. Melalui Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020. Surat Edaran tersebut menyatakan bahwa kebijakan menerapkan proses pembelajaran dilakukan secara daring. Kebijakan ini diharapkan dapat meredam penyebaran virus *Covid-19*. Kebijakan tersebut telah memunculkan strategi baru dalam melakukan pembelajaran pelaksanaan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka di kelas menjadi tatap maya. Perubahan strategi pembelajaran ini membuat pembelajaran berlangsung secara daring dengan memanfaatkan teknologi sebagai platform pembelajaran.

Di dalam pembelajaran daring peranan guru dan orang tua sangat penting untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran daring. Guru dan orang tua perlu berkerjasama dalam terlaksananya proses pembelajaran daring. Orang tua dengan latar pendidikan yang tinggi akan lebih mudah menerima dan beradaptasi dengan diberlakukannya pembelajaran secara daring. Sedangkan orang tua dengan latar pendidikan yang minim akan lebih sulit untuk menerima dan

beradaptasi dengan diberlakukannya pembelajaran secara daring, dikarenakan minimnya pengetahuan terhadap teknologi.

Kualitas jaringan internet dapat mempengaruhi berjalannya pembelajaran daring. Kualitas internet yang stabil akan membuat pembelajaran daring berjalan dengan lancar, sebaliknya kualitas internet yang kurang stabil akan membuat pembelajaran daring terhambat. Dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat guru kesulitan untuk melaksanakan proses pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa mengikuti pembelajaran secara daring karena kendala jaringan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosnaeni & Andi (2021) dalam jurnalnya, hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran daring di salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Bone, adanya keterbatasan penggunaan internet yaitu, jaringan internet yang kurang mendukung pembelajaran secara daring, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran hingga selesai. Hal ini memicu kurangnya minat belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cintiasih (2020) faktor yang menjadi hambatan di salah satu Sekolah Dasar Kota Salatiga adalah jaringan internet dan kuota internet. Jaringan yang tidak stabil serta terbatasnya kuota internet membuat proses pembelajaran daring antara guru dan siswa tidak berjalan dengan maksimal. Adapun faktor penghambat lainnya yaitu, kurangnya efektifitas dan efisiensi waktu dikarenakan orang tua siswa yang sibuk bekerja dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, dimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran daring hanya 45% sampai dengan 50%.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Maret 2021 dengan salah satu kepala Sekolah Dasar di kota Sumedang, didapatkan

informasi bahwa rata-rata nilai siswa dari kelas 1-6 tidak terdapat penurunan, hanya 1% Siswa yang tidak mencapai KKM, dikarenakan materi pembelajarannya disederhanakan, sehingga memudahkan siswa untuk menerimanya. Adapun salah satu faktor yang menjadi hambatan berlangsungnya kegiatan pembelajaran daring yaitu, jaringan internet yang terbatas membuat kegiatan pembelajaran daring tidak berjalan dengan maksimal. Akibatnya, terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran hingga akhir. Sehingga beberapa siswa tersebut tidak mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Namun rata-rata kehadiran siswa secara seluruhan mencapai 95%. Sehubungan dari itu, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang implemetasi pembelajaran daring di sekolah ini dengan model apa yang digunakan dalam pembelajaran daring, bagaimana aktivitas dalam pembelajaran daring.

Hasil penelitian ini, berpengaruh secara tidak langsung kepada siswa untuk memudahkan Siswa dalam pembelajaran daring. Dengan adanya faktor pendukung yang meliputi sarana, prasarana akan memudahkan siswa belajar, dapat memberikan informasi terkait gambaran faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran seacara daring kepada guru dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Kouminikasi (TIK).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Daring di SDIT IS Semester Genap Tahun Ajaran 2020”**

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu peristiwa yang telah terjadi. Maka metode

yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan kejadian yang terjadi, guna untuk mendapatkan informasi mengenai implementasi pembelajaran daring di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT IS, Jl. Sukajaya Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang dan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih selama tiga bulan mulai dari bulan April 2021. Penelitian ini menggunakan Teknik kuisioner/angket dan studi dokumentasi untuk pengambilan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil temuan penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran atas hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian.

1. Aplikasi yang digunakan guru dalam pembelajaran daring di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa ada berbagai jenis aplikasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring yang meliputi, zoom, whatsapp, google meet, vision dan quizizz. Ada yang menggunakan 2 aplikasi, zoom dan whatsapp. Dari 9 orang guru yang menggunakan whatsapp dan zoom rata-rata kehadiran Siswanya berbeda-beda. 3 orang guru menjawab rata-rata kehadiran siswa mencapai 95%, 2 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 96%, 2 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 97%, 1 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 98% dan 1 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 99%. Dimana semua siswa selalu hadir tepat waktu, sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Selain itu ada juga guru yang menggunakan 3 aplikasi, baik itu zoom, whatsapp dan google meet, zoom, whatsapp dan vision, zoom, whatsapp dan quizizz. 2 orang guru yang menggunakan whatsapp, zoom dan vision 1 orang guru

menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 98% dan 1 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 95%. Sebagian siswa tidak tepat waktu, dengan alasan tidak ada gawai karena orang tua bekerja ada. 2 orang guru yang menggunakan zoom, whatsapp dan quizizz 1 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 97% dan 1 orang guru menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 95%. 1 orang guru yang menggunakan whatsapp, zoom dan google meet menjawab rata-rata kehadiran Siswa mencapai 95%. Sebagian siswa tidak tepat waktu, dengan alasan lupa. Dari berbagai aplikasi yang digunakan, guru yang menggunakan 2 aplikasi yaitu, zoom dan whatsapp membuat Siswa selalumengikuti pembelajaran daring, dimana kehadiran Siswa mencapai 99%.

Dengan menggunakan aplikasi zoom, google meet guru dapat berinteraksi dengan Siswa secara virtual. Dengan menggunakan whatsapp guru dapat mengkondisikan Siswa untuk mengikuti pembelajaran daring. Selain itu guru juga menggunakan aplikasi vision dan quizizz. Sebagaimana menurut Gunawan (2020). Guru harus tetap melakukan pembimbingan belajar bagi siswanya, walaupun harus dilakukan secara jarak jauh. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi.

Berbagai aplikasi pembelajaran ini menjadi sebuah solusi yang efektif, memudahkan guru dan Siswa melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Adanya berbagai platform belajar daring yang mudah ditemukan membantu siswa, agar tetap aman belajar di rumah.

2. Model yang digunakan guru dalam pembelajaran daring di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020.

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa ada berbagai model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring. Model yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu, *Project Based*

Learning (Pembelajaran berbasis proyek), *Discovery Learning* (Pembelajaran penemuan), *Blended Learning* (Pembelajaran campuran), *Problem Based Learning* (Pembelajaran berbasis masalah). Dimana ada beberapa guru yang menggunakan model lebih dari satu. 2 orang guru menggunakan aplikasi zoom dan whatsapp dengan model *blended learning* dan *problem based learning* dimana tingkat partisipasi Siswa ada yang berada pada 51-75% dan ada juga yang berada pada 76-100%. 2 orang guru menggunakan aplikasi zoom, whatsapp dan vision model *blended learning* dan *project based learning* tingkat partisipasi Siswa berada pada 76-100% 1 orang guru menggunakan aplikasi whatsapp, zoom, google meet model *blended learning*, *project based learning* dan *discovery learning* tingkat partisipasi Siswa berada pada 76-100%. 2 orang guru yang menggunakan aplikasi zoom, whatsapp, quizz dan menggunakan empat model pembelajaran tingkat partisipasi berada pada 76-100%. Dan 7 orang guru yang menggunakan zoom dan whatsapp dan hanya menggunakan *blended learning* partisipasi Siswa berada pada 76-100%. Dari berbagai model pembelajaran, tingkat partisipasi terendah adalah 51-75% dengan menggunakan *blended learning* dan *problem based learning* dan aplikasi zoom dan whatsapp.

Dengan menggunakan model-model pembelajaran tersebut, memudahkan terlaksananya pembelajaran yang dilakukan secara daring. Sebagaimana menurut (Sagala, 2005:175) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Dengan sarana, prasarana dan sumber belajar yang

mendukung memudahkan guru melakukan kegiatan yang ada pada setiap langkah dalam model pembelajaran.

3. Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran daring di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020.

Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran daring mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Terdapat 5 kegiatan pendahuluan yaitu; mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran daring, memberi motivasi belajar kepada siswa, melaksanakan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan aplikasi dan model/pembelajaran yang digunakan hampir rata-rata guru melakukan semua aktivitas dalam kegiatan pendahuluan. Hanya 4 guru yang tidak menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. Dimana guru menggunakan aplikasi whatsapp dan zoom saja, menggunakan *blended learning* dan *problem based learning* sebagai model pembelajaran, 1 orang guru menjawab tingkat partisipasi Siswa berada pada 51-75%. 3 orang guru lainnya menjawab tingkat partisipasi berada pada 76-100%.

Aktivitas dalam kegiatan inti guru satu dengan yang lainnya disesuaikan dengan model yang digunakan. Terdapat 6 kegiatan inti pada model *Blended Learning* (Pembelajaran campuran) yaitu; menetapkan macam dan materi bahan ajar, menetapkan rancangan dari *blended learning* yang digunakan, menetapkan format Online Learning (Apakah bahan ajar tersedia dalam format PDF, video.), membuat dan mengkoordinasi apa yang sudah dibuat dan didiskusikan dengan siswa, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* dan melakukan

evaluasi. Terdapat 6 kegiatan inti pada model *Project Based Learning* yaitu; menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, membuat perencanaan proyek, menyusun jadwal aktivitas, memonitor perkembangan proyek, memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan dan melakukan evaluasi. Terdapat 5 kegiatan inti dalam model *Problem Base Learning* yaitu; fase 1: orientasi siswa kepada masalah, fase 2: mengorganisasikan siswa, fase 3: membimbing penyelidikan individu dan kelompok, fase 4: mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Terdapat 5 kegiatan inti dalam model *Discovery Learning* yaitu; pemberian rangsangan (Simulation), identifikasi Masalah (Problem Statement) Pengumpulan Data (Data Collection), pengolahan Data (Data Processing), pembuktian (Verifacation), menarik kesimpulan/generalisasi (Generalization). Seluruh guru melakukan aktivitas dalam kegiatan inti. Berdasarkan hasil penelitian guru yang menggunakan model blended learning dan aplikasi whatsapp, zoom dan vision.

Aktivitas dalam kegiatan penutup, dimana terdapat 5 kegiatan penutup yaitu; melakukan refleksi, membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, melaksanakan evaluasi, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dan melakukan tindak lanjut, baik itu remedial atau pengayaan. Berdasarkan hasil penelitian semua guru melakukan aktivitas dalam kegiatan penutup.

Dengan melakukan setiap aktivitas dalam kegiatan pendahuluan, inti dan

penutup, tingkat partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas mencapai 76-100%. dan rata-rata kehadiran siswa selama satu semester 95%. Adapun 1 orang guru yang menggunakan model blended learning dan problem based learning hanya melakukan beberapa aktivitas dalam kegiatan pendahuluan sehingga partisipasi Siswa hanya berada pada 51-75%. Sebagaimana menurut Sanjaya (2006) mengatakan bahwa seorang guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran. pembelajaran tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya guru dan siswa. Dimana guru melakukan aktivitas setiap kegiatan dalam pembelajaran, agar Siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran daring yang baru dilaksanakan pertama kali ini tidak memadamkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring.

4. Hasil belajar siswa selama pembelajaran daring pada lima mata pelajaran yang diberikan (IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PKN) di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020.

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang hasil belajar selama pembelajaran daring berdasarkan 5 mata pelajaran pokok yang diberikan (IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia dan PKN) di Sekolah Dasar, yaitu; rata-rata nilai Siswa kelas 1-6 pada mata pelajaran IPA adalah 86,8. Rata-rata nilai Siswa pada mata pelajaran IPS di kelas tinggi adalah 85,4. Rata-rata nilai Siswa pada mata pelajaran matematika adalah 84,7. Rata-rata nilai Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 85,1 dan rata-rata nilai Siswa pada mata pelajaran PKN adalah 85,1. Dengan KKM dari masing-masing mata pelajaran 70. Dari setiap mata pelajaran, 99% Siswa mencapai KKM. Yang berarti hasil belajar Siswa sangat baik. Tentu hal ini didukung dengan aktivitas pada kegiatan

pendahuluan, kegiatan inti sesuai model yang digunakan dan kegiatan penutup. Dimana setiap guru di sekolah melakukan setiap aktivitas yang ada dalam kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dengan aplikasi, model, sumber belajar yang digunakan dan melakukan setiap aktivitas dalam kegiatan pendahuluan, inti dan penutup Siswa dapat mencapai KKM. Hanya 1% Siswa yang tidak mencapai KKM, dimana aplikasi yang digunakan yaitu whatsapp, zoom dan google meet, dengan menggunakan blended learning sebagai model pembelajaran.

5. Faktor pendukung dalam pembelajaran daring di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020.

Faktor pendukung dalam pembelajaran daring meliputi sarana, prasarana dan sumber belajar. Agar pembelajaran daring berjalan dengan maksimal, ketiga hal itu harus dimiliki oleh guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan Siswa memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring. Dimana guru menggunakan sarana milik sendiri baik itu laptop, gawai atau computer dengan fasilitas wifi yang diberikan oleh sekolah. Siswa menggunakan sarana milik siswa sendiri. Sehingga Secara keseluruhan proses pembelajaran daring berjalan maksimal, karena sarana dan prasarana guru dan siswa mendukung.

Berdasarkan hasil penelitian ada berbagai sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran daring di Sekolah Dasar yaitu; buku guru dan buku siswa dan modul, baik modul yang sudah ada ataupun modul yang dirancang sendiri. Dengan sumber belajar yang digunakan, memudahkan guru menyampaikan semua materi pembelajaran kepada Siswa dan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran. Sehingga Siswa memperoleh nilai diatas rata-rata pada lima mata pelajaran yang diberikan (IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PKN). Dimana 6 orang guru

yang menggunakan buku guru dan buku Siswa, aplikasi zoom dan whatsapp, terdapat satu orang guru yang menjawab bahwa ada beberapa orang yang tidak mencapai KKM yaitu, guru yang menggunakan aplikasi zoom dan whatsapp, menggunakan model blended learning dan problem based learning dan menggunakan modul yang sudah ada sebagai sumber belajar. Namun kehadiran Siswa mencapai 98% dengan tingkat partisipasi 76-100%. 8 orang guru lainnya yang menggunakan modul baik itu modul yang dirancang sendiri maupun modul yang sudah ada. Dimana 3 guru menggunakan zoom dan whatsapp dengan model blended learning, 2 guru menggunakan whatsapp, zoom, vision dengan model blended learning dan project based learning, 2 guru menggunakan aplikasi zoom, whatsapp, quiziz dengan menggunakan 4 model pembelajaran, 1 guru menggunakan aplikasi zoom whatsapp, google meet model blended learning, discovery learning dan project based learning. Menjawab bahwa 100% Siswa mencapai KKM

6. Faktor penghambat dalam pembelajaran daring di SDIT IS semester genap tahun ajaran 2020.

Faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran daring bisa dari personal, baik itu guru, siswa ataupun orang tua. Hasil penelitian bahwa ada beberapa guru mengalami kendala pada laptop yang mendadak tidak bisa dioperasikan, ketika pembelajaran berlangsung. Dimana guru ada yang menggunakan whatsapp dan zoom saja, ada yang menggunakan whatsapp, zoom dan vision, whatsapp zoom dan quiziz. Faktor penghambat berdasarkan pandangan guru ada pada orang tua dan Siswa. Dimana beberapa siswa terlambat hadir mengikuti pembelajaran daring, karena gawai milik orang tua dan beberapa siswa terlambat mengumpulkan tugas/tes, karena menunggu orang tua

selesai bekerja. Dimana guru menggunakan aplikasi whatsapp dan zoom dengan model blended learning. Hambatan lainnya yaitu, kondisi jaringan internet. Berdasarkan penelitian, lemahnya jaringan internet membuat beberap Siswa tidak mengikuti pembelajaran. Walaupun begitu dari keseluruhan rata-rata kehadiran Siswa mencapai 95% dengan tingkat partisipasi Siswa rata-rata berada pada 76-100%, tingkat prtisiasi Siswa 76-100% dan rata-rata nilai Siswa mencapai KKM. Hanya 1 orang guru yang menjawab bahwa rata-rata partisipasi Siswa mencapai 51-75% yaitu guru yang menggunakan aplikasi zoom dan whatsapp, menggunakan model blended learning dan problem based learning dan menggunakan modul yang sudah ada sebagai sumber belajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, hal yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

Ada bebagai jenis aplikasi meliputi Zoom, WhatsApp, Google Meet, Vision dan Quizizz yang digunakan dalam pembelajaran daring. Ada berbagai Model yang digunakan dalam pembelajaran daring meliputi, *Project Based Learning* (Pembelajaran berbasis proyek), *Discovery Learning* (Pembelajaran penemuan), *Blended Learning* (Pembelajaran campuran), *Problem Based Learning* (Pembelajaran berbasis masalah). Rata-rata guru melakukansetiap Aktivitas yang ada pada kegiatan pendahuluan, inti dan penutup Rata-rata hasil belajar belajar siswa selama pembelajaran daring menunjukkan bahwa hasil belajar Siswa baik. Guru dan siswa memiliki sarana, prasarana yang mendukung pembelajaran daring. Guru juga difasilitasi wifi oleh sekolah. Kendala dalam pembelajaran daring yaitu kendala pada laptop yang mendadak tidak bisa dioperasikan ketika pembelajaran daring dan jaringan internet. Kendala lainnya ada pada orang tua dan Siswa, dimana ada

beberapa Siswa yang telambat dalam pengumpulas tugas maupun tes, karena gawai milik orang tua dan Siswa lupa untuk mengikuti pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Akdon, Riduwan. (2012). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Cetakan 1. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhari. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal: Pendidikan Matematika* 7(2), 1-11.
- Budiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Pre.
- Bilfaqih & Qomarudin. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran. *Jurnal: Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 101-203.
<https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13077>
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjanto, Totok dan Dimas Septian Eko Wahyu. (2018). Tantangan dan Peluang Pembelajaran dalam Jaringan: Studi Kasus Implemetasi Elok (E-learning: Open Knowledge Sharing) pada Mahasiswa Profesi Ners. *Jurnal: Keperawatan Respati*, 1(5), 24-28.
<http://dx.doi.org/10.35842/jkry.v5i0.282>

- Isman. (2016). Pembelajaran Media dalam Jaringan (Moda Jaringan). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 9786023610457586, 588.
<http://hdl.handle.net/11617/7868>
- Johari. Ahmad. (2009). Teori Pembelajaran. [online]. Tersedia: <https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&assdt=0%2C5&q=definisi=pembelajaran&btnG=#d=gsqabs&u=%23p%3Dxxq1ohSrebgJ>
- Lovy, M. Fuadunnazmi, dan Habibi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal: Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 205-209.
<http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.260>
- Mutia, Intan, dan Leonard. (2013). Kajian Penerapan E-learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal: Faktor Exacta*, 6(4), 278-289.
<http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v6i4.239>
- Muhrojii, dan Yusrina. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik di SDN 1 Jimblung Klaten. *Jurnal: Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-9.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/pd/article/view/6457>
- Nursalam, dan Ferry. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangondian, Roman, Paulus, dan Eko. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 978602527201, 56 – 60
<https://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/122/122>
- Ramadhan, Chaerum, dan Kustandi. (2018). Pengembangan Pembelajaran Bauran (Blended Learning) di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal: Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 37-48.
<https://doi.org/10.21009/JPLI.011.07>
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran: *Mengembangkan Profesionalisme Guru* (edisi kedua). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Seno, dan Zainal. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Elearning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181-187.
<http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>
- Sobron, dkk. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning

Terhadap Minat Belajar IPA: *Jurnal Islam dan Multikulturalisme*, 1(2),30-38.

<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>

Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 5(1),31-33 .

<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Sudjana, Nana, dan Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*; Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: IKAPI.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan*

Yamin, dan Maisah. (2009). *Standardisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada