

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Implementasi

Implementasi merupakan pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun matang. Menurut Mulyadi, implementasi yakni aksi untuk menggapai tujuan yang sudah diresmikan.<sup>1</sup>

Sejalan dengan Lister implementasi menyangkut seberapa jauh tindakan tersebut benar-benar memuaskan.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Syaifudin, pengertian implementasi adalah sebuah proses, dan sebuah inovasi yang melahirkan perubahan yang lebih baik, dan berlangsung sepanjang waktu.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas diperoleh bahwa, implementasi bukan sekedar aktivitas biasa, namun perlu adanya perencanaan, konsep, ide, kebijaksanaan serta pula inovasi dalam wujud aksi yang sanggup membagikan akibat serta koreksi bagus wawasan, keahlian ataupun angka serta pula tindakan, seperti yang diinginkan.

##### 2. Hakikat Pembelajaran Daring

###### a. Pengertian Pembelajaran daring

Pembelajaran mempunyai kedudukan berarti dalam pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 mengenai standar proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Cara pembelajaran ialah aplikasi dari RPP, mencakup kata pengantar, aktivitas inti serta aktivitas penutup”. Pembelajaran ialah kegiatan dalam mengantarkan data dari pendidik pada peserta didik yang

---

<sup>1</sup> Mulyadi, 2015, Studi kebijakan publik dan pelayanan publik: Konsep dan Aplikasi Proses kebijakan publik dan pelayanan Publik, Bandung: Alfabeta CV, 12

<sup>2</sup> Taufik dan Isril, 20113, Implementasi peraturan daerah badan permusyawaratan desa, jurnal kebijakan publik, Vol.4 No.2 136

<sup>3</sup> Syaifudin, 2006, Desain pembelajaran dan Implementasinya. Ciputat: Quantum Teaching, 100

bermaksud buat menolong cara berlatih yang dalam.<sup>4</sup> Pembelajaran pula berarti cara komunikasi 2 arah dengan memakai dasar pembelajaran ataupun filosofi berlatih alhasil peserta didik sanggup menguasai data yang di informasikan dengan baik<sup>5</sup>.

Pembelajaran daring sering dikenal dengan pembelajaran online, dengan prinsip pembelajaran yang fleksibel, terbuka dan tidak terbatas jumlah pesertanya. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi dapat dicoba dengan cara free ataupun berbayar. Dengan tidak bertatap wajah langsung, pembelajaran daring menggunakan *Platform* untuk menunjang proses pembelajaran yang dicoba walaupun dengan jarak jauh.<sup>6</sup>

Keefektifan dan keterpakaan jadi dasar dari rancangan pembelajaran daring, namun rancangan pembelajaran ini telah terdapat semenjak bermunculan *e-book, e-laboratory, e-library, e-learning, e-payment* serta lain serupanya. Hendak namun tidak seluruh lembaga memakai aplikasi itu dalam cara pembelajaran. Penerapan pembelajaran daring di Indonesia diawali pada 2020 dipicu oleh penjangkitan wabah Coronavirus 2019.

Pada penerapan pembelajaran daring di Indonesia banyak permasalahan yang terjadi, khususnya di daerah terdepan, tertinggal dan tertular. Seperti ketersediaan listrik dan akses internet yang tidak memadai, kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi serta kondisi ekonomi peserta didik yang berlainan, sebab tidak semuanya bisa membeli smartphone ataupun laptop.<sup>7</sup>

**b. Prinsip pembelajaran daring:**

Terselenggaranya pembelajaran yang berarti, yang mengarah pada interaksi antara pendidik serta partisipan didik. Pendidik tidak sekedar selaku pendidik namun pula selaku pembimbing yang membagikan advis serta

---

<sup>4</sup> Ni Nyoman Parwati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: PT raja Grafindo Persada, 2018. Hlm 108

<sup>5</sup> Albet Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020, hlm 1-2

<sup>6</sup> Oktavia Ika Handarini, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study from Home Selama Pandemi Covid-19*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.8 No 3 2020 498

<sup>7</sup> Albet Effendi Pohan, *Ibid*, 5

menuntun peserta didik dalam belajar. Beberapa prinsip dalam pembelajaran daring yaitu:

- 1) Memfasilitasi hak peserta didik buat memperoleh jasa pembelajaran sepanjang pandemi;
- 2) Menghindari penjangkitan covid- 19 semua masyarakat satuan pendidikan;
- 3) Memberikan pengalaman merdeka belajar tanpa tuntutan capaian kurikulum;
- 4) Mengedepankan komunikasi serta interaksi antara pendidik serta orang tua;
- 5) Sistem pembelajaran wajib inovatif serta simpel supaya mudah dipelajari<sup>8</sup>

**c. Dasar hukum pembelajaran daring**

Pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia diatur dengan sistem yang diresmikan oleh penguasa. Pemerintah merumuskan dasar hukum penyelenggaraan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19, sebagai berikut:

- 1) Keppres no. 11 tahun 2020, tentang penetapan kedaruratan kesehatan masyarakat covid-19
- 2) Keppres no. 12 tahun 2020, tentang penetapan bencana non alam penyebaran Coronavirus 2019 sebagai Bencana Sosial
- 3) Surat keputusan kepala BNPB nomor 9.A tahun 2020, tentang penetapan status keadaan tertentu darurat bencana wabah penyakit akibat virus corona di Indonesia
- 4) SE Mendikbud no. 3 tahun 2020, tentang pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan
- 5) Surat Mendikbud no. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19 pada perpendidikan Tinggi
- 6) SE Mendikbud no. 4 tahun 2020. Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona
- 7) Surat edaran Menteri PANRB no. 19 tahun 2020, tentang penyesuaian sistem kerja aparatur sipil Negara

---

<sup>8</sup>Albet Efendi Pohan, *Ibid*, 9

dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.<sup>9</sup>

**d. Faktor Pendukung dan Penghambat pembelajaran daring**

Dalam penerapan pembelajaran daring menemui banyak tantangan karena harus beradaptasi dari yang dulunya pembelajaran lihat wajah berganti jadi pembelajaran tanpa lihat wajah, alhasil pendidik serta peserta didik wajib membiasakan diri dengan kondisi. dalam aplikasi pembelajaran daring ada aspek pendukung serta aspek penghambatnya selaku selanjutnya:

1) Faktor Pendukung:

Berikut ini beberapa faktor yang mendukung penerapan pembelajaran daring, antara lain:

- a) Durasi serta tempat berlatih fleksibel, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun
- b) Sinyal dan jaringan internet yang memadai
- c) Materi dapat diulas sewaktu-waktu
- d) Meminimalisir keterlambatan peserta didik untuk hadir
- e) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pemberian materi oleh pendidik
- f) Komunikasi yang bagus antara orang tua dan pendidik
- g) Banyaknya materi/ video pembelajaran yang dengan mudah di unduh oleh pendidik maupun peserta didik untuk mendukung materi yang diajarkan
- h) Antusias dan kreativitas peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring

2) Faktor Penghambat:

Berikut ini sebagian aspek yang membatasi penerapan pembelajaran daring, diantaranya:

- a) Tidak semua peserta didik mampu membeli Smartphone atau laptop, sehingga pendidik harus memperhatikan peserta didik tersebut secara khusus.

---

<sup>9</sup>Albet Efendi Pohan, *Ibid*, 10

- b) Keadaan ekonomi orang tua menengah kebawah, ketiadaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi
- c) Akses jaringan internet di daerah terpencil sulit, sekalipun ada jaringan tidak stabil
- d) Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti materi dan pengumpulan tugas, alhasil menyulitkan pendidik untuk menilai hasil belajar peserta ajar.
- e) Banyak orang tua yang belum menguasai teknologi sehingga kesulitan saat membantu anak
- f) Banyak pendidik yang belum menguasai teknologi sehingga kesusahan untuk menjelaskan materi
- g) Kurangnya komunikasi yang baik antara pendidik serta orang tua
- h) Murid sulit menguasai modul yang di informasikan oleh pendidik.<sup>10</sup>

### 3. Media Video Pembelajaran

Seiring dengan adanya kemajuan teknologi, perkembangan media pembelajaran mengalami peningkatan yang pesat, guna meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik lagi.

Media merupakan perlengkapan ataupun perantara yang dipakai pendidik buat mengantarkan data. Pembelajaran merupakan cara berlatih membimbing pendidik serta peserta didik buat menggapai suatu tujuan, ialah hadapi kemajuan maksimal mencakup pandangan kognitif, afektif serta psikomotorik. Bisa disimpulkan alat Pembelajaran merupakan perlengkapan ataupun perantara yang dipakai buat memperoleh data serta menggapai cara pembelajaran.<sup>11</sup>

Pandemi covid- 19 menuntut pengajar buat merancang alat pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan alat online. Selaku salah satu cagak dalam pembelajaran, alat pembelajaran dipakai buat menuangkan catatan dari pengirim ke akseptor alhasil terjalin cara berlatih. Terpaut perihal itu,

---

<sup>10</sup> Asmuni, “*Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya*” Oktober 2020, Jurnal Paedagogy: Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan ISSN: 2355-7761 Vol.7 No.4 282

<sup>11</sup> Cecep Kustandi & Dr. Daddy darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2020, Jakarta: Kencana. hlm .2-5

terdapat sebagian alat pembelajaran online yang dapat dijadikan opsi, antara lain ialah:

- a. Whatsapp group
- b. Zoom
- c. Classroom
- d. Ruang pendidik
- e. Power point
- f. Google Meet
- g. Video Pembelajaran
- h. E-Modul
- i. Edmodo
- j. Youtube Live
- k. Email
- l. Google Form<sup>12</sup>

Berdasarkan hal diatas melihat situasi dan kondisi, pendidik harus cerdas dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran agar mudah diikuti oleh seluruh peserta didik. Video pembelajaran menjadi salah satu pilihan pendidik untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran daring. Karena peserta didik merasa tetap melihat pendidiknya menerangkan materi di depan meskipun tidak tatap muka secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian, pemakaian tata cara serta alat yang pas hendak pengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, salah satu yang memberikan dampak adalah pembelajaran audio visual. Dengan ditampilkannya video peserta didik dapat terngiang dengan isi materi melalui gambar dan juga suara.<sup>13</sup>

Video berawal dari bahasa latin ialah visum ataupun vidi yang maksudnya memiliki energi pandangan ataupun memandang. Video ialah alat yang efektif dibanding media grafik ataupun audio, karena menyediakan informasi yang menarik dan langsung. Menurut Munir, video merupakan teknologi perekaman, pengerjaan serta penyimpanan gambar diam dengan menyajikan adegan gerak dalam multimedia interaktif yang hendak membagikan pengalaman terkini.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Sri Gusty dkk, *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, 2020, Yayasan Kita Menulis, 25-26

<sup>13</sup> Abdul Muis, 2019 *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Laksana, Hlm 86

<sup>14</sup> Munir, 2012, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 289

Video beda dengan kartun, subjek pada kartun merupakan ciptaan sebaliknya pada Video merupakan jelas.

Media video pembelajaran merupakan perlengkapan bantu yang bermuatan uraian suatu pembelajaran. Video pembelajaran hendak menarik atensi serta dorongan berlatih peserta didik dalam melakukan pembelajaran, sebab Video pembelajaran memiliki faktor aksi serta audio visual. Bersamaan dengan kemajuan ilmu wawasan serta teknologi, sedemikian itu pula kemajuan di aspek pembelajaran Video pembelajaran jadi salah satu opsi dalam pembelajaran, supaya peserta didik tidak merasa jenuh serta pembelajaran jadi lebih menarik.<sup>15</sup>

Video pembelajaranpula bisa dipakai dalam pembelajaran daring ataupun pembelajaran jarak jauh, sebab bisa dicoba tanpa bertatap muka dikelas. Sebelum dimulai pendidik harus membuat materi terlebih dahulu, merekam dan mengedit dengan gambar, suara, grafik atau animasi yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut.<sup>16</sup>

Penerapan video pembelajaran, pendidik dapat mencari di situs online yang menyediakan banyak sekali video pembelajaran seperti Youtube. Pendidik hanya perlu mendownload atau mengirim link ke peserta didik hanya dengan mencari kata kunci yang diinginkan. Contoh laman online lainnya adalah Rumah Belajar yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi menyediakan berbagai media pembelajaran mulai video, buku elektronik dan juga media interaktif lainnya.<sup>17</sup>

Pendidik diharapkan mampu berkreasi untuk membuat video pembelajaran sendiri, dengan menggunakan beberapa Aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia, melakukan proses mulai menyiapkan materi, perekaman dan editing. Tidak diperlukan keahlian khusus namun dituntut untuk kreatif dan tetap

---

<sup>15</sup> Purwanti, 2015, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure*, *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.3 No. 1

<sup>16</sup>Hamdan Husein, 2002, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, 162

<sup>17</sup>Abdul Muis, 2019 *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Laksana, Hlm 86

mempelajari teknik agar video yang dibuat menjadi menarik dan mudah dipahami peserta didik.<sup>18</sup> Sehingga sudah tidak ada lagi alasan kesulitan dalam penggunaan video pembelajaran sebagai media karena dimudahkan dalam membuat dan juga mengakses video pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran daring mempunyai sebagian keunggulan, semacam: sanggup tingkatkan atensi berlatih peserta didik, video pembelajaran dibuat sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, peserta didik masih bisa melihat pendidik dan merasa seperti pembelajaran tatap muka biasanya, waktu pembelajaran fleksibel bisa dibuka kapan saja dan dimana saja.<sup>19</sup>

Penerapan video pembelajaran juga memiliki kekurangan, seperti: beberapa peserta didik tidak memiliki perangkat elektronik sendiri, akses internet yang kadang tidak mendukung, beberapa peserta didik tidak bisa langsung memahami materi dan pendidik tidak bisa memantau pembelajaran langsung selain dari hasil soal evaluasi.<sup>20</sup>

#### 4. Hakikat Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Mata pelajaran IPS ialah salah satu mata pelajaran yang berarti di sekolah dasar, IPS mengkaji berbagai konsep, peristiwa dan fakta tentang isu sosial. IPS menjadi alat pembelajaran pembibitan untuk peserta didik selaku masyarakat negeri, harus diajarkan sedini mungkin untuk memberikan pengetahuan dasar dan juga keterampilan, yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat.<sup>21</sup>

IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari sebagian mata pelajaran semacam, geografi, ekonomi, asal usul, ilmu masyarakat serta antropologi, dimaksudkan buat menyesuaikan anak semenjak sekolah bawah dalam membongkar permasalahan sosial dengan pendekatan dengan cara utuh.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> Abdul Muis Ibid, Hlm 87

<sup>19</sup> Hamdan Husein, 2002, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, 165

<sup>20</sup> Endang susiyanti & Nursiwi Nugraheni, 2020, *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangkaraya*, 86

<sup>21</sup> Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS*, Bandung: PT Remaja Rodakarya, 12

<sup>22</sup> Sapriya, Ibid, 11



Pemikiran peserta didik sekolah dasar adalah konkrit operasional, yaitu kemampuan berpikir melalui objek- objek jelas ataupun pada peristiwa yang sempat dirasakannya. Alat pembelajaran menjadi peranan penting untuk membantu peserta didik berpikir konkrit dan meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>23</sup>

Jadi, dari sebagian penafsiran diatas, bisa disimpulkan bahwa IPS ialah mata pelajaran yang menelaah semua kejadian sosial yang terjalin di area dekat buat membagikan wawasan bawah serta pula keahlian peserta didik dalam membongkar bermacam permasalahan serta bekal hidup di masyarakat.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Ada sebagian Hasil riset terdahulu selaku materi referensi serta estimasi bahwasannya riset itu telah sempat dicoba tadinya serta mempunyai hasil yang bagus. Diantaranya yaitu:

1. Penelitian Agus Wilson (2020) yang berjudul “Penerapan metode pembelajaran daring (Online) melalui aplikasi berbasis android saat pandemi global”. Dari Universitas Indraprasta PGRI, program studi Informatika, bahwa dalam penelitian tersebut menyatakan aplikasi pembelajaran online berbasis android banyak sekali dijumpai dan mudah untuk diunduh dan digunakan untuk menunjang berjalannya pembelajaran daring (Online). Mereka terbantu dan termotivasi meskipun belajar dari rumah.
2. Penelitian Endang Susiyanti dan Nursiwi Nugraheni (2020) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran daring dengan bantuan video pembelajaran pada masa pandemi covid-19”. Dari Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Pendidik Sekolah dasar, dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran daring menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran PKN dan B. Indonesia di SDN Mangkang Kulon 1 dirasa cukup membantu dan meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, terbukti dengan perolehan hasil belajar peserta didik memuaskan diatas KKM.
3. Penelitian Albitar Septian Syarifudin (2020) yang berjudul “Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu

---

<sup>23</sup> Desmita, 2009, *Psikologi Perkembangan Peserta didik*, Bandung: PT. Remaja Rodakaya, hlm:104

pendidikan sebagai dampak diterapkannya *Social Distancing*". Dari universitas Trunojoyo Madura, dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak terikatnya waktu dan dilakukan tanpa tatap muka pembelajaran daring menjadi satu-satunya jalan untuk pembelajaran tetap dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan meskipun terjadi pandemi global.<sup>24</sup>

4. Penelitian Achmad Jayul dan Edi Irwanto (2020), yang berjudul "Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemic Covid-19". Dari Universitas PGRI Banyuwangi, prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rohani. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa tidak semua metode pembelajaran dalam diterapkan dalam pembelajaran daring, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bisa menggunakan metode yang memiliki aplikasi video, karena berkaitan dengan gerak dan praktikum.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat diambil kesimpulan terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang dimiliki peneliti yaitu sama-sama membahas tentang penerapan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 pemanfaatan. Untuk perbedaannya penelitian diatas lebih membahas tentang teknologi dan aplikasi android yang bervariasi.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah bentuk abstrak mengenai gimana filosofi berkaitan dengan bermacam aspek yang sudah diidentifikasi selaku permasalahan yang berarti.<sup>25</sup>

Pembelajaran daring tidaklah perihal yang terkini dalam bumi pembelajaran, rancangan ini telah terdapat semenjak bermunculan *e-learning*, *e-laboratory*, *e-book*, *e-payment*, *e-library* serta serupanya. Hendak namun tidak seluruh lembaga memakai aplikasi itu.

Keefektifan dan keterpaksaan menjadi hakikat pembelajaran daring yang dimulai sejak pertengahan bulan maret 2020, akibat pandemi covid-19. Sehingga muncul berbagai permasalahan dari

---

<sup>24</sup> Albitar septian Syarifudun, "Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya *Social Distancing*" April 2020, *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, ISSN: 528-4371, vol.5 31

<sup>25</sup> Masrukin, *Metodologi penelitian kuantitatif*, buku dari STAIN KUDUS

pelaksanaan pembelajaran daring, diantaranya dirasakan oleh pengajar, yakni minimnya keahlian buat memakai teknologi serta kemampuan bermacam program selaku alat pembelajaran daring. Tidak hanya itu kasus pula dirasakan oleh peserta didik dalam memahami materi dan pemberian tugas yang banyak dengan tenggang waktu yang terbatas.

Pembelajaran daring berlainan dengan pembelajaran lihat wajah, jadi pengajar wajib memakai alat pembelajaran yang variatif agar peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar, seperti menggunakan Video kartun buat menarangkan modul pelajaran abstrak supaya lebih gampang dipahami serta dimengerti oleh peserta didik.

Pembelajaran daring yang tidak variatif membuat peserta didik kilat jenuh serta kurang dapat menguasai modul yang di informasikan. Sebab uraian rancangan peserta didik tidak timbul dengan sendirinya oleh sebab itu pengajar membuat alat pembelajaran yang menarik serta mempermudah peserta didik buat menguasai rancangan modul. Semacam alterasi dalam Video pembelajaran dengan akumulasi animasi yang dikirimkan oleh pengajar.

