

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Pengertian Berbasis dalam Jaringan

Berbasis dalam jaringan merupakan sebuah aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk belajar. Teknologi yang digunakan, yaitu teknologi elektronik sebagai media dalam pembelajaran. Gilbert dan Jones (2001) serta Michael (2013) dalam Wahyuningsih dan Makmur (2017: 3) mengemukakan bahwa media dalam jaringan merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sejalan dengan itu, Effendi dan Zhuang (2005: 5) mengungkapkan kata dalam jaringan sering digunakan untuk semua kegiatan pendidikan yang menggunakan media komputer atau internet. Rosenberg (2001) juga memberikan pendapat bahwa dalam jaringan merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan itu, Daryanto (2012: 168) menyatakan bahwa pembelajaran dalam jaringan merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. Istilah dalam jaringan lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir dalam Hanum, 2013).

Berdasarkan pandangan tersebut, pembelajaran dalam jaringan berarti proses pembelajaran dengan mengandalkan jasa atau bantuan perangkat elektronika, seperti komputer dan internet mode dalam jaringan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif serta memberikan kemudahan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

##### 2.1.2 Manfaat Berbasis dalam Jaringan

Berbagai kemudahan disajikan melalui pembelajaran berbasis dalam jaringan. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih efektif antara pendidik dan peserta didik. Ketika pendidik mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif maka peserta didik juga akan memberikan respons yang positif terhadap model pembelajaran yang diberikan. Kemudahan yang dimaksud adalah peserta didik dapat saling berbagai informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun pengembangan diri peserta didik. Pendidik dapat membagikan materi pelajaran dengan tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik di tempat tertentu untuk diakses oleh peserta didik. Selain itu, pendidik juga menyediakan ruang untuk diskusi, membahas

permasalahan materi pelajaran yang belum dimengerti sehingga membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih efektif. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu ataupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (Website Kudos, 2002 dalam Lantip Diat Prasajo dan Riyanto, 2011: 210). Secara lebih rinci, manfaat pembelajaran berbasis dalam jaringan dapat dilihat dari 2 sudut pandang, yaitu dari sudut pandang peserta didik dan guru.

#### A. Peserta didik

Dengan kegiatan pembelajaran berbasis dalam jaringan dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Menurut Brown (dalam Siahaan, 2003), ini dapat mengatasi peserta didik yang:

- (a) belajar di sekolah-sekolah kecil yang terletak di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya;
- (b) mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer;
- (c) merasa *phobia* dengan sekolah atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit ataupun di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan pendidikannya, peserta didik yang berada di berbagai daerah dan
- (d) tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

#### B. Guru

Menurut Soekartawi dalam Prasajo dan Riyanto (2011: 231), ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu dapat:

- (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan perkembangan keilmuan yang terjadi;
- (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak;
- (3) mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan, guru juga dapat mengetahui waktu peserta didiknya belajar, topik yang dipelajari, durasi waktu sesuatu topik dipelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang;
- (4) mengecek peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan atau tidak setelah mempelajari topik tertentu; serta
- (5) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Selain itu, manfaat berbasis dalam jaringan dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain sebagai berikut.

1. Guru dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari.
2. Peserta didik dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di berbagai tempat kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
3. Bila memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari, peserta didik dapat melakukan akses di internet.
4. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh.
5. Baik guru maupun peserta didik dapat melaksanakan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6. Berubahnya peran peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif (Kusuma, 2011: 39).

### 2.1.3 Jenis-jenis Pembelajaran Berbasis dalam Jaringan

Menurut Purwaningsih, dkk. (2017), pembelajaran berbasis dalam jaringan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: (1) *adjunct*, (2) *blended*, dan (3) *full online*.

#### a. *adjunct*

*Adjunct* adalah pembelajaran tatap muka (konvensional) yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara daring terjadi sebagai pengayaan. Contoh untuk menunjang pembelajaran di kelas, seorang guru menugasi peserta didik untuk mencari informasi dari internet, memanfaatkan komputer atau LCD *projector*, dan multimedia di dalam kelas.

#### b. *blended*

*Blended* adalah pembelajaran yang menempatkan sistem penyampaian secara daring sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Baik pembelajaran konvensional maupun daring merupakan satu kesatuan yang utuh. Contohnya, kegiatan apersepsi, diskusi, dan evaluasi dapat dilakukan secara daring lalu untuk memperdalam materi pelajaran maka pembelajaran tatap muka lebih dioptimalkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah perpaduan antara model pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan tatap muka dan model pembelajaran berbasis dalam jaringan. Artinya, perpaduan antara model konvensional dan dalam jaringan akan banyak memberi dampak yang baik bagi peserta didik dan pendidik dalam menciptakan mutu serta kualitas pembelajaran yang meningkat nantinya.

#### 1) Karakteristik *Blended Learning*

Ada empat karakteristik *Blended Learning* seperti yang diutarakan Prayitno (2015) sebagai berikut.

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian jenis pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pendidikan langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya mengajar.
- d. Pendidikan dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting. Pendidik sebagai fasilitator dan orang tua sebagai pendukung.

## 2) Tujuan *Blended Learning*

Prayitno (2015) menyampaikan bahwa *Blended Learning* memiliki tiga tujuan, seperti berikut ini.

- a. Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan prestasi belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berulang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibel bagi pendidik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan intruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam pengamatan interaktif sedangkan kelas *online* memberikan peserta didik porsi *online* dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan setiap saat selama pendidik memiliki akses internet.

## 3) Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

### a) Kelebihan *Blended Learning*

- Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan dan dapat saling berkaitan.
- Pembelajaran lebih efektif, efisien, dan inovatif.
- Meningkatkan aksebelitas dengan adanya *blended learning* maka peserta belajar semakin mudah dalam mengakses materi pelajaran.

### b) Kekurangan *Blended Learning*

- Media yang dibutuhkan sangat beragam sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Padahal, dalam *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai. Apabila jaringan kurang memadai, akan menyulitkan dalam mengakses dan mengikuti pembelajaran via *online*.
- Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.

- Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki oleh peserta, seperti komputer dan internet.

#### 4) *full online*

*Full Online* merupakan proses pembelajaran yang semua interaksinya dan penyampaian bahan belajarnya terjadi berbasis dalam jaringan. Pembelajaran tatap muka (konvensional) sama sekali tidak dilaksanakan. Contohnya, proses pembelajaran dari pendahuluan, kegiatan inti, sampai dengan penutup dilaksanakan secara daring melalui aplikasi dalam jaringan.

##### 1) Karakteristik *Full Online*

- Memanfaatkan aplikasi dan sistem *Learning Manajemen System* yang peranannya mengubah proses pembelajaran klasikal di dalam kelas ke dalam ruang-ruang digital.
- Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri *self learning materials* yang kemudian disiapkan di dalam komputer, sehingga dapat diakses oleh pendidik maupun peserta didik.
- Memanfaatkan suatu jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, serta hal-hal yang berkaitan dengan suatu administrasi pendidikan dapat dilihat pada aplikasi dalam jaringan.
- Memanfaatkan suatu jasa teknologi elektronik.
- Memanfaatkan jaringan internet.

##### 2) Tujuan *Full Online*

Prayitno (2015) menyampaikan bahwa *Full Online* memiliki tiga tujuan sebagai berikut:

- Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan prestasi belajar.
- Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berulang.
- Memberikan fleksibilitas pembelajar dan peserta didik didalam memilih waktu proses belajar mengajar

##### 3) Kelebihan dan Kekurangan *Full Online*

###### c) Kelebihan *Full Online*

- Pembelajaran terjadi secara mandiri memiliki fleksibilitas didalam memilih waktu belajar
- Pembelajaran lebih efektif, efisien dan inovatif.
- Meningkatkan aksebelitas dengan adanya *Full Online* maka peserta belajar semakin mudah dalam mengakses materi pelajaran.

d) Kekurangan *Full Online*

- Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *Full Online* memerlukan akses internet yang memadai. Apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan dalam mengakses dan mengikuti pembelajaran dalam jaringan.
- Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
- Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan internet

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pembelajaran berbasis dalam jaringan, yaitu: *adjunct*, *blended*, dan *full online*. Peneliti menggunakan *full online* dalam penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis dalam jaringan di kelas.

Pembelajaran berbasis dalam jaringan akan berhasil jika komponen-komponen pendukungnya dapat berjalan dengan baik. Menurut Prasjo dan Riyanto (2011: 217), komponen-komponen itu ialah tujuan, bahan, peralatan, suasana tempat pengajar dan peserta didik bertemu, serta berinteraksi dalam proses belajar tersebut. Jika semua komponen berada dalam kondisi prima, pembelajaran akan berlangsung baik dan efektif.

#### **2.1.4 Penerapan Pembelajaran Berbasis dalam Jaringan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Kurikulum 2013 pada umumnya diterapkan dengan materi pembelajaran berbasis teks. Materi pembelajaran berbasis teks digunakan sebagai sarana pembelajaran (Isodarus, 2017). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran berbasis teks dibuktikan dengan mengidentifikasi serta menelaah struktur, unsur-unsur kebahasaan, membedakan jenis teks dengan teks yang lainnya, serta merevisi penggunaan Bahasa Indonesia dalam kaitannya dengan teks dan menciptakan sebuah teks. Semua itu dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan serta mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Little John dan Pegler (dalam Daryanto, 2013: 9) menyampaikan ada beberapa prinsip penerapan pembelajaran dalam jaringan, yaitu seperti berikut ini.

#### 1. Personalisasi

Dengan penggunaan pembelajaran dalam jaringan, akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri berdasarkan minat dan kebutuhan belajarnya. Selain itu, dengan pembelajaran dalam jaringan juga memungkinkan peserta didik untuk menentukan interaksi sosial dengan orang lain.

#### 2. Keamanan

Dalam pemanfaatan pembelajaran dalam jaringan, peserta didik akan disuguhkan suatu server untuk menyimpan data, tugas, dokumen, dan ujian dengan aman.

#### 3. Belajar mandiri

Dengan pembelajaran dalam jaringan, peserta didik akan meninjau kembali materi yang diinginkan. Pembelajaran seperti ini akan memungkinkan peserta didik untuk memusatkan kemampuan belajar individu, bukan kecepatan belajar yang ditentukan orang lain.

#### 4. *Tracking*

Pembelajaran seperti ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan penggalan aktivitas secara individu ataupun kelompok yang meliputi: penggunaan waktu, bantuan, serta tugas yang berhasil diselesaikan.

Untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang sesungguhnya, tentunya membutuhkan sarana pembelajaran yang memadai. Dalam hal ini, kehadiran pembelajaran berbasis dalam jaringan yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang akan membantu untuk mencapai tujuan proses pembelajaran Bahasa Indonesia serta Kurikulum 2013. Pendidik dan peserta didik merasa sangat terbantu dengan adanya model pembelajaran dalam jaringan dengan aplikasi *google classroom* yang diprioritaskan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif. Pendidik dan peserta didik juga menjadikan pembelajaran berbasis dalam jaringan dengan aplikasi *google classroom* sebagai sarana pembantu dalam menunjang proses pembelajaran serta menjawab kesulitan yang dihadapi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran akan tercipta dengan kreatif, menarik, dan efektif melalui komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai hasil yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Panen, P., dkk. (2001) bahwa pembelajaran berbasis elektronik akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dan meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran, pihak sekolah harus memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses yang menyebutkan bahwa standar proses adalah kriteria pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Proses pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum 2013 menuntut guru untuk melibatkan lima keterampilan dalam proses pembelajaran. Menurut Permendikbud Nomor 103 tahun 2014, Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah adalah proses pembelajaran yang terdiri atas pendekatan saintifik (5M). 5M tersebut adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Kelima keterampilan tersebut selain dapat diterapkan dalam pembelajaran konvensional juga dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran dalam jaringan. Berikut pemaparan lima keterampilan tersebut dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan.

a. Mengamati

Tahap mengamati menuntut adanya objek nyata yang ditampilkan atau diberikan kepada peserta didik. Contohnya adalah memberikan sebuah teks kepada peserta didik untuk diamati. Kegiatan mengamati ini bisa dilakukan melalui aplikasi dalam jaringan dengan cara guru mengunggah teks melalui *google classroom*. Setelah itu, peserta didik diminta mengamati teks tersebut. Kegiatan ini merupakan kegiatan apersepsi dalam pembelajaran. Menurut Priyanti (2017: 97), kegiatan mengamati dilakukan agar peserta didik dapat menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dan materi pelajaran. Oleh karena itu, kegiatan mengamati sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk menumbuhkan rasa keingintahuannya sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi terhadap peserta didik.

b. Menanya

Dilakukan setelah mengamati teks, dari mengamati tersebut, akan muncul persepsi teks yang diamati. Persepsi tersebutlah memunculkan banyak pertanyaan dari peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan, kegiatan ini dapat dilakukan melalui aplikasi dalam jaringan dengan cara mengomentari teks yang telah diunggah oleh guru di kolom komentar atau pada fitur *add discussion*. Pertanyaan peserta didik ini dijawab oleh guru dan peserta didik yang lain. Pokok pertanyaan, kualitas pertanyaan, bahasa, suara, dan kesopanan menjadi fokus pengamatan dalam melaksanakan kegiatan menanya (Priyatni, 2017: 98). Oleh karena itu, kegiatan ini dilakukan untuk menumbuhkan keberanian atau rasa percaya diri peserta didik.



c. Mengumpulkan Informasi

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Misalnya, peserta didik diminta mengumpulkan informasi mengenai bagian teks observasi dengan mencari contoh teks observasi melalui internet. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui model pembelajaran berbasis dalam jaringan dengan aplikasi *google classroom* dengan cara peserta didik mengunggah pendapatnya mengenai bagian teks observasi melalui aplikasi *google classroom*, lalu peserta didik yang lain mengomentarnya. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan lebih banyak informasi dari peserta didik yang lain atau sebagai bahan refleksi.

d. Mengasosiasi

Kegiatan ini dilakukan peserta didik dalam menganalisis teks yang telah diberikan oleh guru. Analisis yang dimaksud adalah melihat persamaan dan perbedaannya, menganalisis kesesuaian dan ketidakesuaiannya, mengidentifikasi kebenaran pernyataan-pernyataan, mengidentifikasi kebenaran teori yang didapatnya. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mengerjakan latihan soal-soal yang disiapkan oleh guru melalui pembelajaran berbasis dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.

e. Mengomunikasikan

Kegiatan mengomunikasikan dilakukan untuk memaparkan hasil temuan atau laporan yang telah dibuat. Kegiatan ini bisa dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil laporannya. Dalam kegiatan pembelajaran, digunakan model pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi *google classroom* bisa dilakukan dengan cara mengunggah hasil laporannya berupa tulisan ataupun video melalui aplikasi dalam jaringan. Pembelajaran berbasis dalam jaringan sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia supaya dapat mengefisienkan waktu serta meningkatkan tingkat efektivitas dalam proses pembelajaran. Keterkaitan kegiatan pembelajaran dalam jaringan dengan standar proses dalam Kurikulum 2013 terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.

### 2.1.5 Pembelajaran Berbasis dalam Jaringan

#### A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, serta yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dan kemahiran,

serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sehingga dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di berbagai tempat dan waktu. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar sehingga yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses harus ada pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang memadai untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik oleh pendidik, peserta didik, maupun pihak sekolah.

#### B. Bentuk Pembelajaran Berbasis dalam Jaringan

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis dalam jaringan perlu disiapkan atau dirancang secara cermat untuk mendapatkan hasil dan tujuan yang ingin dicapai. Ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course* menurut Haughey (dalam Silahuddin, 2015: 54).

##### a. *Web Course*

*Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain, jenis ini menggunakan sistem jarak jauh.

##### b. *Web Centric Course*

*Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar tatap muka (jarak jauh) dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam jenis ini, pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah

dibuatnya. Siswa selalu diberikan arahan agar mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan.

c. *Web Enhanced Course*

*Web enhanced course* merupakan pemanfaatan internet sebagai penunjang yang bertujuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan pengajar, peserta didik dan peserta didik, atau peserta didik dan narasumber lain. Oleh sebab itu, peranan guru dalam hal ini selalu dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing peserta didik mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui webyang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan melatih kecakapan lain yang diperlukan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran dalam Jaringan

a. Kelebihan Pembelajaran dalam Jaringan

Sebagaimana metode pembelajaran yang lain, dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Prasetya (2015: 334), adapun kelebihan pembelajaran dalam jaringan, di antaranya adalah:

- mengoptimalkan kualitas belajar,
- menghemat waktu proses belajar mengajar,
- *user friendly*, bebas dari kerepotan dan keruwetan,
- cara belajar yang aman dan sehat,
- melatih peserta didik lebih mandiri dan berkembang dalam ilmu dan pengetahuan,
- bebas dari penggunaan kertas, serta
- dapat diakses di berbagai tempat dan waktu sehingga waktunya lebih fleksibel

Pada sisi lain, pembelajaran berbasis dalam jaringan juga dapat menciptakan kondisi tertentu yang mampu menciptakan hal-hal positif, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong kreativitas pendidik dan peserta didik, mendorong kemandirian peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis.

Adapun kelebihan lain yang ditemukan oleh Silahuddin (2015: 53), antara lain:

- fleksibel karena peserta didik dapat belajar setiap saat, di berbagai tempat, dan dengan tipe pembelajaran yang berbeda-beda,
- menghemat waktu proses belajar mengajar,
- mengurangi biaya perjalanan, dan

- menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, dan buku-buku).

Menurut peneliti, kelebihan pembelajaran berbasis dalam jaringan adalah (1) menghemat waktu proses belajar atau bisa dikatakan lebih mengefisienkan waktu di dalam kelas dengan cara melakukan apersepsi dan pembagian materi di luar jam pelajaran sebelum jam pelajaran dimulai, melakukan diskusi di luar jam pelajaran, dan melakukan tes atau kuis di luar jam pelajaran. Pembelajaran di kelas pun bisa dilakukan dengan efektif; (2) fleksibel. Guru dan peserta didik tidak dibatasi ruang dan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran; serta (3) menghemat penggunaan kertas. Pembelajaran berbasis dalam jaringan dapat menghemat penggunaan kertas karena pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan aplikasi. Jadi, tidak membutuhkan banyak penggunaan kertas.

#### b. Kekurangan Pembelajaran dalam Jaringan

Menurut Silahuddin (2015: 54), pembelajaran dalam jaringan juga didapati kelemahannya, di antaranya sebagai berikut.

1. Karena pembelajaran dalam jaringan menggunakan teknologi informasi, tidak semua orang, terutama orang yang masih awam dapat menggunakannya dengan baik.
2. Membuat pembelajaran dalam jaringan yang interaktif dan sesuai dengan keinginan pengguna membutuhkan *programming* yang sulit sehingga pembuatannya cukup lama.
3. Pembelajaran berbasis dalam jaringan membutuhkan infrastruktur yang baik dan tentunya membutuhkan biaya yang cukup tinggi.
4. Tidak semua orang yang menggunakan dalam jaringan digunakan sebagai media belajar. SDM yang sangat terbatas sehingga tidak semua orang dapat menggunakannya.

Menurut Effendi dan Zhuang (dalam Susanti dan Sholeh 2008: 54-55), pembelajaran berbasis dalam jaringan juga memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Budaya: pembelajaran berbasis dalam jaringan menurut budaya *self-learning*, seseorang memotivasi diri sendiri agar mau belajar. Sebaliknya, sebagian besar penduduk di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak bergantung pada pengajaran. Pada pembelajaran berbasis dalam jaringan, 100% energi dari pelajar. Oleh karena itu, beberapa orang masih merasa segan berpindah dari pelatihan di kelas ke pelatihan pembelajaran berbasis dalam jaringan.
2. Investasi: walaupun pembelajaran berbasis dalam jaringan menghemat banyak biaya, suatu organisasi harus mengeluarkan awal investasi yang cukup besar untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis dalam jaringan. Hal yang dapat di investasikan dapat berupa biaya desain dan

pembuatan program *learning management system*, paket pelajaran, dan biaya lain, seperti promosi.

3. Teknologi: karena teknologi yang digunakan beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga pembelajaran berbasis dalam jaringan tidak berjalan dengan baik.
4. Infrastruktur: internet belum terjangkau semua kota di Indonesia. Akibatnya, belum semua orang atau wilayah dapat merasakan pembelajaran berbasis dalam jaringan dengan internet.
5. Materi: walaupun pembelajaran berbasis dalam jaringan menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi yang tidak dapat diajarkan melalui pembelajaran berbasis dalam jaringan. Seperti pelatihan yang memerlukan banyak kegiatan fisik, seperti praktek perakitan *hardware* akan sangat sulit disampaikan secara sempurna.

## 2.2 Kajian Penelitian Sejenis atau Relevan

Penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis dalam jaringan kelas XI SMA Negeri 1 Rendang belum pernah dilakukan. Namun, beberapa penelitian relevan telah dilakukan tentunya memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti rancang. Adapun penelitian relevan tersebut sebagai berikut.

Penelitian pertama dilakukan oleh Darmika dari Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara”. Hasil penelitian ini, yaitu peserta didik merespons dengan positif penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari respons peserta didik berdasarkan hasil penelitian menggunakan angket yang telah disebar ke sejumlah 44 orang peserta didik sebagai sampelnya. Dengan hasil, sebanyak 21 orang (44,72%) orang menyatakan sangat positif dan 23 orang (52,27%) orang menyatakan positif sehingga ditemukan secara keseluruhan respons peserta didik sangat positif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif-kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI IPA. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu memanfaatkan atau menerapkan pembelajaran dalam jaringan pada pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian Darmika adalah penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan objek penelitian yang peneliti rancang adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis dalam jaringan, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa saat menerapkan pembelajaran ini. Lokasi penelitian Darmika

adalah SMA Negeri Bali Mandara, sedangkan lokasi penelitian yang akan peneliti rancang adalah SMA Negeri 1 Rendang.

Penelitian kedua dilakukan oleh Sofyana dan Abdul Rozaq dari Universitas PGRI Madiun pada tahun 2019, yang berjudul “Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis *WhatsApp* pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun” (Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika Vol: 8 No: 1, Maret 2019). Hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran daring kombinasi dinilai lebih efektif daripada penggunaan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran daring kombinasi *WhatsApp* dinilai lebih efektif apabila diterapkan pada kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun karena dalam daring kombinasi, pelaksanaan pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu serta tidak mewajibkan mahasiswa untuk selalu belajar di dalam ruang kelas dengan segala peraturan yang kaku. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu memanfaatkan pembelajaran dalam jaringan, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah kelas karyawan Prodi Teknik Informatika, sedangkan subjek penelitian yang peneliti rancang adalah guru dan peserta didik di kelas XI SMA Negeri 1 Rendang. Lokasi penelitian Sofyana dan Abdul adalah Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun, sedangkan lokasi penelitian yang peneliti rancang adalah SMA Negeri 1 Rendang.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Mega Ratnawati dari Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2019, yang berjudul “Pemanfaatan *e-learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja”. Hasil penelitian ini adalah keefektifan *e-learning* dalam pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja, yaitu dapat dilihat dari angket respons peserta didik terhadap pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil angket respons peserta didik tergolong sangat positif (90%) dalam pembelajaran *e-learning*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu penerapan pembelajaran dalam jaringan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian Mega dan yang peneliti lakukan adalah dilihat dari segi subjek, objek, lokasi penelitian, dan model aplikasi dalam jaringan yang digunakan. Subjek penelitian Mega adalah guru dan peserta didik di SMA Negeri 3 Singaraja, sedangkan subjek penelitian yang peneliti rancang guru dan Peserta didik di SMA Negeri 1 Rendang. Objek penelitian Mega adalah pemanfaatan dan keefektifan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja, sedangkan objek penelitian peneliti adalah pembelajaran berbasis dalam jaringan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa saat menerapkan pembelajaran itu. Lokasi penelitian Mega adalah SMA Negeri 3 Singaraja sedangkan lokasi penelitian peneliti adalah SMA Negeri 1 Rendang. Mega

menggunakan model aplikasi *Quipper* dan *Schoology* sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Penelitian keempat dilakukan oleh Pratista dari Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2016 dengan judul “Efektifitas Media Pembelajaran *e-learning* Berbasis *Quipper School* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa X di SMA Laboratorium Undiksha”. Hasil penelitian ini adalah pemahaman konsep Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Quipper School* lebih baik daripada pemahaman konsep Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Quipper School* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep Matematika siswa kelas X SMA Laboratorium Undiksha. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif-kuantitatif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang saat ini, yaitu meneliti proses pembelajaran dalam jaringan. Perbedaannya terletak pada subjek, objek, lokasi, metode penelitian, dan model aplikasi yang digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Laboratorium Undiksha sedangkan subjek penelitian yang peneliti gunakan adalah guru dan siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Rendang. Objek penelitian Yatra adalah efektifitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *quipper school* terhadap pemahaman konsep matematika sedangkan objek penelitian yang sedang dirancang oleh peneliti saat ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis dalam jaringan, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa saat menerapkan pembelajaran tersebut. Lokasi penelitian Yatra adalah SMA Laboratorium Undiksha, sedangkan lokasi penelitian yang peneliti rancang adalah SMA Negeri 1 Rendang. Metode penelitian Yatra adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif, sedangkan peneliti memakai metode deskriptif kualitatif. Lalu, model aplikasi yang digunakan oleh Yatra adalah *Quipper School* sedangkan peneliti memanfaatkan model aplikasi *Google Classroom*.