

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Munculnya pandemi Covid-19 telah mengubah kerangka pembelajaran dalam dunia pendidikan di Indonesia. Strategi *Social Distancing* yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai bentuk jawaban untuk pencegahan dan penyebaran Covid-19 berdampak pada sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka , namun telah berubah dilaksanakan melalui online. Hal tersebut diperkuat dengan pengaturan dari Pemerintah melalui Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 dan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja Dari Rumah. Dalam Rangka Mencegah Penyebaran Virus Corona (2019)

Tindak lanjut dari kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah tersebut khususnya di tingkat Menengah Pertama yaitu menyesuaikan pembelajaran dengan menerapkan proses pembelajaran online bagi peserta didik . Begitu juga yang dilakukan di SMP Gajah Mada menerapkan proses pembelajaran secara online. Hal ini dilakukan untuk mendukung kebijakan dari Pemerintah.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan siswa dan timbul komunikasi dua arah dalam situasi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pelaksanaan pembelajaran secara *online* timbul interaksi antara dua arah dapat yang melibatkan fasilitas aplikasi pembelajaran contohnya *Whats App Group, Google Classroom, Zoom* dll.

Pembelajaran online adalah sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa melalui jaringan internet. Hal ini merupakan tantangan besar bagi seorang guru, karena dalam kondisi seperti ini guru juga sudah siap untuk merancang media pembelajaran (media online). Tujuan merancang media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran online, diperlukan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru harus dapat mengoperasikan handphone dan laptop dengan baik, namun ada beberapa guru yang belum mahir sehingga merasa terpaksa dan stress ketika harus mengajar menggunakan hal-hal baru karena sudah terbiasa dengan sistem lama seperti membawa buku pelajaran, absen, lembar kerja peserta didik ke dalam kelas.

Jika pembelajaran tidak dikemas dengan menarik, siswa akan merasa jenuh. Ada kemungkinan bahwa siswa perlu belajar dengan menghadap laptop selama 8 jam sehari. Sementara itu, menurut psikologi, siswa hanya mampu untuk menjaga konsentrasi selama 30 menit, waktu yang tersisa akan terbuang sia-sia. Untuk alasan ada banyak yang bolos dengan mematikan video saat belajar, karena salah satu alasannya adalah mengalami kejenuhan.

Banyak orangtua yang mengeluh dan tidak bisa menemani anaknya belajar karena orangtua lah yang membantu siswa dalam proses pembelajaran online, sebenarnya masih banyak juga orangtua yang tidak memahami mengenai

penggunaan teknologi. Jelas hal ini akan menghambat keaktifan siswa atau anak dalam proses belajar online. Di tambah dengan kurangnya daya tangkap anak dalam memahami materi. Orang tua menjadi tertekan atau stress dan akhirnya memarahi anaknya.

Dalam Pembelajaran online ada Prospek dan tantangan tersendiri yang dirasakan Peserta didik, prospek yang terjadi adanya Keefektifan waktu dan biaya dalam pembelajaran online juga merupakan keuntungan tersendiri, dimana guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran online dimana saja dan kapan saja. Siswa tidak memerlukan waktu yang lama untuk belajar di kelas. Materi pembelajaran dapat diperoleh siswa dengan adanya kecanggihan teknologi, sehingga siswa dapat mendownload dan belajar kapan saja tanpa terkendala oleh ruang dan waktu.

Tantangan dalam pembelajaran online terbatasnya akses ke perangkat komputer dan smartphone, harga kuota internet yang mahal, jaringan internet yang lambat. Pembelajaran online membutuhkan jaringan internet yang cukup kuat mengingat media yang digunakan berupa Zoom, Google Meet, dan aplikasi lainnya untuk menghadiri video conference. Tantangan lainnya bagi guru dan siswa belum mahirnya dalam menggunakan teknologi digital. belum semua guru memiliki keterampilan dan literasi pembelajaran digital yang memadai dalam menggunakan media digital yang dibutuhkan untuk pembelajaran online.

Dalam hal ini kepala sekolah memiliki peran dalam pembelajaran online selama pandemi harus menyiapkan kurikulum dan pembelajaran, Kesiswaan, sarana dan prasarana, PTK dan Pembiayaan dalam pencegahan penularan Covid-19 dan

## Kurikulum Pembelajaran Mengelola Standar Nasional Pendidikan (SNP)

Pada akhirnya, setiap ada kesedihan pasti akan ada kebahagiaan, setiap kali ada hujan pasti akan mereda, seperti halnya dengan Covid-19 yang telah mengubah semua bagian kehidupan. Ini hanya masalah bagaimana menyikapinya sehingga hal-hal yang menjadi tantangan dapat ditaklukan dengan benar dan hal-hal yang menjadi prospek dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sehingga kehidupan menjadi lebih produktif. Prospek yang didapatkan dengan adanya pembelajaran online, ialah dapat mengeksplorasi metode baru dalam mengajar. Banyaknya fitur yang mendukung pembelajaran online di masa pandemi bisa dimanfaatkan. Kemungkinan diperoleh dengan pembelajaran online, khususnya memiliki pilihan untuk menyelidiki teknik-teknik baru untuk mengajar, melibatkan siswa untuk mencapai kebebasan belajar, menyiratkan bahwa siswa memilih metode belajar apa yang mereka butuhkan

Berdasarkan kondisi diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemic Covid 19 SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2021/2022**”

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penelitian mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Sinyal yang menjadi kendala utama pembelajaran online
2. Keterbatasan guru dan orangtua dalam mengoperasikan media dan aplikasi dengan baik
3. Keterbatasan orangtua dalam penggunaan teknologi

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana prospek dan tantangan implementasi pembelajaran online, dilihat dari aspek keterbatasan sinyal
2. Bagaimana prospek dan tantangan implementasi pembelajaran online, dilihat dari keterbatasan guru dan orangtua dalam mengoperasikan media dan aplikasi dengan baik
3. Bagaimana prospek dan tantangan implementasi pembelajaran online, dilihat dari keterbatasan orangtua dalam penggunaan teknologi

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Melalui pelaksanaan penelitian ini, penulis melihat adanya manfaat baik secara maupun secara umum. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini

adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemic yang belum dikaji dalam penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah mengenai Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online dengan pentingnya mengimplementasikan pembelajaran online selama pandemic

b. Untuk Guru

Meningkatkan kesadaran dan motivasi untuk selalu berupaya mengetahui Prospek dan Tantanga Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemic

c. Untuk Siswa

Agar dapat mengetahui prospek dan tantangan apa saja dalam mengimplementasikan pembelajaran online selama pandemic

d. Peneliti selanjutnya

Sebagai sebuah referensi dan masukan bagi mahasiswa yang inginmelakukan penelitian dengan judul yang sama

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pembelajaran Online**

###### **2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran Online**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar Pane & Darwis Dasopang, (2017). Belajar adalah suatu aktivitas yang dikerjakan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru sebagai bekal untuk menjalani kehidupan bermasyarakat yang lebih baik. Sedangkan makna kata pembelajaran yaitu suatu istilah yang mempunyai hubungan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain di dalam dunia pendidikan

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, mengartikan bahwa istilah pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta bahan ajar pada suatu lingkungan belajar. Istilah lain dari pembelajaran ialah bentuk penyederhanaan dari aktivitas belajar mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM) dan kegiatan belajar mengajar (KBM). Sedangkan Dalam bahasa Indonesia istilah online dipadankan menjadi dalam jaringan (daring)

yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Sedangkan istilah offline dipadankan menjadi luar jaringan (luring) yaitu tidak terhubungnya perangkat elektronik ke jaringan internet

Dalam Pembelajaran online tentunya membutuhkan fasilitas-fasilitas yang memadai yang mampu mendukung berlangsungnya Pembelajaran seperti fasilitas teknologi yang memadai seperti laptop, komputer, handphone (android). Dan fasilitas tersebut juga harus didukung dengan jaringan internet yang mumpuni agar tidak menghambat berlangsungnya pembelajaran online. Dalam proses pembelajaran online tentunya akan membutuhkan banyak pengeluaran tambahan yang berbeda dengan pengeluaran yang ada pada saat pembelajaran tatap muka, dimulai dari kuota internet dan juga fasilitas yang belum tentu dimiliki oleh setiap peserta didik Pendidikan, (2020)

Menurut Arnesti & Hamid, (2015) “pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti”.

Sementara Pendapat Belawati (2020:8) “pembelajaran online adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dalam dan dengan bantuan jaringan internet”. Sedangkan Menurut Lisman et al., (2021) “pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi

pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian dari pembelajaran online di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan bantuan jaringan dan perangkat elektronik sehingga mendukung proses pembelajaran

#### **2.1.1.2 Hakikat Hardware**

Perangkat keras komputer atau dalam bahasa inggrisnya ialah hardware adalah komponen perangkat yang erat kaitannya dengan komputer atau laptop. *Hardware* adalah semua jenis komponen yang ada pada komputer atau laptop yang mana bagian fisiknya dapat terlihat secara kasat mata dan dapat dirasakan secara langsung. Jadi bisa dikatakan jika *hardware* adalah peralatan fisik komputer yang berguna untuk melakukan proses input, proses dan output.

Menurut Tarbiyah dan keguruan & Rahmah, (2020) “perangkat keras (*Hardware*) adalah “perangkat dalam komputer yang berbentuk fisik seperti processor, monitor, keyboard dan printer”. *Hardware* berfungsi untuk menerima data/informasi, memproses dan menampilkan informasi mentah menjadi informasi baru yang berguna”.

Pendapat Ansori & Yulmaini, (2019) “perangkat keras (*Hardware*) adalah “semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya”.

Sementara Pendapat Gede Endra Bratha, (2022) “perangkat keras (*hardware*)

merupakan “peralatan fisik yang dapat digunakan dalam proses pengumpulan, pemasukan, penyimpanan dan pengeluaran hasil pengolahan data dalam bentuk informasi”.

**Tabel.2.1 Perangkat Keras (Hardware)**

No	Nama
1	Komputer
2	Led
3	Keyboard
4	Monitor
5	Mouse
6	CPU
7	Printer
8	Hardisk

( Sumber; Olahan Peneliti)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat keras (*Hardware*) adalah perangkat dalam komputer yang berbentuk fisik seperti processor, monitor, keybord dan printer yang digunakan untuk pengumpulan, pemasukan, penyimpanan dan pengeluaran hasil pengolahan data dalam bentuk informasi

**Tabel.2.2 Indikator Hardware**

	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>
Hardware	Penyimpanan	komputer	Memahami cara penggunaan komputer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya memahami penggunaan komputer dengan baik</li> <li>2. Saya mempelajari penggunaan komputer dengan baik</li> </ol>

(Sumber : Olahan Peneliti)

### 2.1.1.3 Hakikat Software

Nama lain dari *software* disebut juga dengan perangkat lunak. Seperti namanya yang lain yaitu perangkat lunak, sifatnya juga berbeda dengan perangkat keras atau *hardware*, jika perangkat keras merupakan komponen nyata yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia, maka perangkat lunak atau *software* tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, perangkat lunak tidak terlihat secara fisik dan tidak ada benda berwujud, tapi kita bisa mengoperasikannya.

Pendapat Maulana, (2017) “perangkat lunak (*Software*) merupakan abstraksi fisik yang memungkinkan kita untuk berbicara dengan mesin perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak, maka perangkat keras yang telah diciptakan tidak akan dapat berguna atau berfungsi dengan optimal”.

Menurut Lubis, (2020) “perangkat lunak (*Software*) adalah sebuah perintah program dalam sebuah komputer, yang apabila diberi perintah oleh user akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diharapkan oleh usernya”.

Sedangkan Menurut Ridwan et al., (2011) “perangkat lunak (*Software*) adalah sekumpulan rincian instruksi praprogram yang mengendalikan dan mengkoordinasi perangkat keras komponen komputer di dalam sebuah sistem informasi”.

**Tabel.2.3 Perangkat Lunak (Software)**

No	Nama
1	Zoom
2	Meet
3	Google Classroom
4	Whatsapp
5	Youtube

(Sumber : Olahan Peneliti)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Perangkat lunak (*Software*) adalah sebuah perintah program dalam sebuah komputer yang mengendalikan dan mengkoordinasi perangkat keras kedalam sebuah sistem informasi

**Tabel.2.4 Indikator Software**

	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan

Software	Mengenalikan	Program	Memahami cara Mengenalikan program	1. Saya mampu mengendalikan program 2. Saya mempelajari penggunaan program dengan baik
----------	--------------	---------	------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

(Sumber : Olahan Peneliti)

#### 2.1.1.4 Hakikat Brainware

*Brainware* merupakan komponen komputer yang tidak bisa dilepaskan dari komputer itu sendiri. Tanpa adanya *brainware* / manusia itu sendiri komputer tersebut tidak mungkin bisa dijalankan. Diartikan juga sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan mengeksplorasi kemampuan dari *hardware* maupun *software*. Tanpa adanya *brainware*, *hardware* dan *software* tidak akan bisa dioperasikan, karena antara *hardware*, *software* dan *brainware* mempunyai peranan penting untuk mengoperasikan komputer.

Menurut Ridwan et al., (2011) “operator (*Brainware*) adalah semua orang yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi”. Sedangkan Pendapat Gede Endra Bratha, (2022) “*brainware* disebut juga pengguna merupakan suatu sebutan bagi orang yang memiliki keterkaitan dalam pengolahan data pada komputer. Akan tetapi tidak setiap sebutan user adalah *brainware*. User dikatakan sebagai *Brainware* apabila user tersebut bukan hanya sebagai seorang pengguna melainkan juga melakukan pengolahan data pada sebuah komputer. Komponen-komponen tersebut tidak dapat

dihilangkan ataupun dipisahkan, namun harus saling berhubungan serta membentuk satu kesatuan. Apabila terdapat kekurangan salah satu komponen atau tidak lengkap, maka komputer tersebut hanyalah benda mati yang tidak dapat menghasilkan suatu apapun.

Menurut Abdul Kadir, (2018) “brainware merupakan orang yang memiliki, membangun dan menjalankan sistem informasi manajemen. Istilah orang disini bukan sembarang orang dalam arti wujudnya orang akan tetapi orang yang memiliki kompetensi (Ilmu pengetahuan dan keterampilan atau keahlian). Misalnya, programmer yaitu membuat atau menyempurnakan program komputer yang digunakan saat ini. Programmer harus memiliki kompetensi (Ilmu pengetahuan dan keterampilan atau keahlian) dan sesuai dengan jenjangnya mengenai sistem informasi.

**Tabel.2.5 Perangkat Brainware**

No	Nama
1	Operator
2	Administrator

(Sumber : Olahan Peneliti)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *brainware* adalah sebutan bagi orang yang memiliki keterkaitan dalam pengolahan data pada komputer yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi

**Tabel.2.6 Indikator Brainware**

	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>
Brainware	Pengelolaan data	Programer	Mampu mengelola data	1. Saya Mengelola data dengan baik 2. Saya mempelajari pengolahan data dengan baik

*(Sumber : Olahan Peneliti)*

Dari penjelasan pembelajaran online diatas maka dapat ditentukan indikator dari pembelajaran online sebagai berikut:

- Memanfaatkan teknologi elektronik
- Memanfaatkan teknologi internet
- Berbagai jenis interaksi pembelajaran

## **2.1.2 Aksesibilitas Prospek**

### **2.1.2.1 Hakikat Prospek**

Prospek didefinisikan sejumlah gambaran tentang peluang dan ancaman terhadap suatu kegiatan. Prospek merupakan kondisi yang akan dihadapi oleh seseorang dimasa yang akan datang baik kecenderungan untuk meningkatkan atau

menurun. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai peluang dan ancaman yang dihadapi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI Prospek adalah kemungkinan, harapan. Jika diartikan secara sederhana, maka prospek adalah suatu hal yang kedepannya mungkin bisa terjadi dan bisa membuat suatu efek tertentu

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prospek adalah ekspektasi yang berinteraksi dengan pengharapan untuk mewujudkan kemungkinan dengan kemampuan menyelesaikan masalah, mengendalikan pemikiran dan optimis

#### **2.1.2.2 Peluang Pembelajaran Online**

*Opportunity* merupakan peluang bagi pendidik dan peserta didik saat melaksanakan pembelajaran online yaitu lebih fleksibilitas dalam waktu belajar dan mengerjakan tugas yang dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun Hasanah et al., (2021)

Peluang pembelajaran online Menurut Fuad & Susilo, (2021)

1. Dapat mengerjakan pekerjaan rumah dan membantu kegiatan orangtua setelah belajar;
2. Lebih mudah untuk mencari sumber informasi;
3. Mengakses informasi lebih banyak melalui media onlie lainnya;
4. Menghargai penggunaan waktu secara efektif dan efisien;
5. Produktivitas dan motivasi belajar mandiri.

Peluang pembelajaran online Pramudya et al., (2011) dapat di manfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran antara lain:

- a. Peran orang tua
- b. Hubungan yang baik dengan keluarga
- c. Hubungan dengan teman sekolah

- d. Bahan ajar guru
- e. Berdiskusi dengan teman di lingkungan

Peluang pembelajaran online Menurut Amirullah, (2021)

- a. Banyak sarana pembelajaran gratis
- b. Orang tua mendukung dengan menyediakan kebutuhan-kebutuhan selama pembelajaran daring seperti HP orang tua, paketan internet

Peluang pembelajaran online Menurut Prasetyowati et al., (2021)

1. Sekolah bisa melakukan kerjasama dan kemitraan dengan lembaga atau balai teknologi pendidikan
2. Sekolah diberi fleksibilitas untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik
3. Membuat guru dan peserta didik produktif di luar pembelajaran formal, juga bisa berbisnis atau bekerja
4. Melatih peserta didik lebih disiplin dengan waktu dan jiwa kemandirian belajar
5. Peserta didik dapat mengerjakan pekerjaan rumah dan membantu kegiatan orang tua setelah belajar
6. Lebih mudah untuk mencari sumber informasi
7. Mengakses informasi lebih banyak melalui media online lainnya

### **2.1.2.3 Ancaman Pembelajaran Online**

*Threats*-ancaman, dengan adanya pembelajaran online maka akan berdampak pada peserta didik yang semulanya jauh dari handphone namun sekarang harus menggunakan handphone bahkan sampai kecanduan, sehingga peserta didik mengalami gangguan kesehatan pada peserta didik yaitu seperti sakit kepala dan mata memerah Hasanah et al., (2021)

Ancaman pembelajaran online Menurut Fuad & Susilo, (2021)

1. Penguasaan terhadap teknologi informasi menjadi suatu keharusan
2. Belajar pengalaman dan memecahkan masalah sendiri itu penting
3. Peserta didik yang kreatif dan inovatif yang dicari dunia kerja

4. Keterampilan komunikasi dan disiplin dalam bekerja adalah nilai penting
5. Kemampuan unggul peserta didik menjadi kompetensi lain yang harus dimiliki.

Ancaman pembelajaran online Menurut Pramudya et al., (2011) ialah faktor eksternal yang dapat menghambat pembelajaran antara lain:

- a. Fasilitas untuk menunjang belajar
- b. Cara orang tua mendidik
- c. Relasi guru dengan siswa
- d. Metode mengajar guru
- e. Membatasi diri dari pengaruh lingkungan

Ancaman pembelajaran online Menurut Amirullah, (2021)

1. Ada beberapa siswa yang diganggu adiknya yang masih kecil di saat mengerjakan tugas, sehingga pengerjaan tugas menjadi molor
2. Ketika sedang belajar mendapatkan gangguan dari luar rumah
3. Ada beberapa guru yang membiarkan siswanya meski tidak mengerjakan tugas
4. Ada beberapa aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran menghabiskan banyak paket data internet
5. Ada aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran namun sering kali eror.

Ancaman pembelajaran online Menurut Prasetyowati et al., (2021)

1. Pada saat awal pandemi, sekolah kurang memfasilitasi dalam memberikan kemudahan dalam pembelajaran daring
2. Peningkatan rasa stress dan jenuh akibat isolasi berkelanjutan berpotensi menimbulkan rasa cemas dan depresi bagi peserta didik
3. Kondisi ekonomi keluarga yang kurang stabil saat pandemi COVID-19 berpengaruh terhadap pembelajaran daring sehingga bisa menyebabkan anak putus sekolah
4. Perbedaan akses dan kualitas selama pembelajaran jarak jauh dapat mengakibatkan kesenjangan capaian belajar, terutama untuk anak dari sosioekonomi berbeda.
5. Gangguan kesehatan dampak dari penggunaan gadget/ laptop terus menerus selama pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penjelasan diatas bahwa ancaman pembelajaran online

adalah kecanduan menggunakan handphone, mengalami sakit kepala dan mata memerah. Penguasaan terhadap teknologi informasi menjadi suatu keharusan, cara orangtua mendidik, relasi guru dan siswa dan metode mengajar guru

Dari penjelasan prospek pembelajaran online diatas maka dapat ditentukan indikator dari prospek pembelajaran online sebagai berikut:

1. Fleksibilitas
2. Lebih mudah mengakses informasi
3. Kurang dalam penguasaan teknologi
4. Kurang memfasilitasi dalam pembelajaran online

### **2.1.3 Tantangan**

#### **2.1.3.1 Hakikat Tantangan Pembelajaran Online**

Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajarannya dan keterampilan seseorang dalam menguasai dan menjalankan teknologi juga menentukan kelancaran pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan sampai saat ini masih dianggap sebagai pro kontra. Ada yang merasa bahwa sistem pembelajaran ini lebih efektif dan efisien digunakan dan ada juga yang merasa kewalahan dan menganggap pembelajaran

Secara online susah, terutama bagi para guru. Guru memegang peranan penting pada pembelajaran online, dimana guru merupakan orang yang mengkoordinir jalannya pembelajaran. Di masa pandemi guru memiliki tantangan

tersendiri. Guru harus menjalankan peran ganda yakni sebagai penggerak dan pembina yang memiliki kemampuan luar biasa untuk melakukan pembelajaran online. Di masa pandemi guru dituntut untuk melaksanakan berbagai tugas tambahan guna memastikan tercapainya tujuan pendidikan dan pemenuhan target akademis serta non-akademis. Selain itu guru juga dituntut untuk bisa berinovasi dan menemukan ide-ide materi pelajaran, metode, cara, media dan lainnya agar pembelajaran tetap bisa berlangsung menyenangkan bagi para peserta didik walaupun harus dibatasi oleh jarak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata tantangan adalah ajakan berkelahi (berperang dan sebagainya). Arti lainnya dari tantangan adalah hal atau objek yang perlu ditanggulang. Sedangkan Menurut Kobasa (1982:168) tantangan merupakan kecenderungan untuk memandang suatu perubahan dalam hidupnya sebagai sesuatu yang wajar dan dapat mengantisipasi perubahan tersebut sebagai stimulus yang sangat berguna

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tantangan adalah hal atau objek untuk memandang perubahan yang berguna bagi perkembangan sebagai suatu objek yang dapat ditanggulangi.

### **2.1.3.2 Tantangan Dalam Pembelajaran Online**

Berbagai tantangan baru muncul selama pembelajaran online, salah satunya adalah penguasaan teknologi, baik bagi guru maupun siswa. Menurut Masing, (2021) ada beberapa tantangan dalam pembelajaran online, yaitu;

1. Keterbatasan sinyal
2. Minimnya pengetahuan tentang aplikasi
3. Minimnya sarana dan prasarana

Dalam pembelajaran online ini guru tidak dibatasi oleh aturan ataupun batasan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online mana yang akan guru gunakan. Hal ini berarti bahwa guru bebas menggunakan media apa saja yang dianggap bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan baik dengan parapeserta didik. Memang tidak mudah bagi guru untuk melakukan aktivitas pembelajaran saat masa pandemi Covid-19 ini. Guru harus bisa menyesuaikan diri dengan segala perubahan dan tuntutan yang ada. Meskipun pembelajaran daring ini adalah pengalaman baru yang dipenuhi ketidakpahaman, diwarnai oleh beberapa tantangan dan hambatan, namun yang namanya guru tetaplah guru. Mereka harus tetap memenuhi kewajibannya sebagai seorang tenaga pendidik dan penyalur ilmu. Segala tantangan yang dihadapi harus bisa dijadikan sebagai pelajaran dan pengalaman berharga untuk tetap bisa berbagi pengetahuan kepada para siswa. Menurut Annisa, (2021) tantangan pembelajaran online adalah :

1. Harus melek teknologi
2. Kendala jaringan internet
3. Sarana pendukung pembelajaran siswa kurang memadai

Dengan ketiga tantangan pembelajaran online tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. Harus melek teknologi, artinya guru harus menguasai tata cara penggunaan teknologi penunjang pembelajaran, seperti laptop dan *smartphone*

2. Kendala jaringan internet, artinya internet menjadi hal yang penting agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Akibat jaringan yang lambat, informasi dan materi pembelajaran yang disampaikan memerlukan waktu yang cukup lama untuk diterima oleh siswa, ataupun sebaliknya.
3. Sarana pendukung pembelajaran siswa kurang memadai, artinya dalam pelaksanaan pembelajaran secara online salah satu keterbatasan dalam pelaksanaannya ialah sarana dan prasarana yang tidak mendukung, seperti laptop, komputer, *smartphone*, kuota internet dan lain sebagainya. Sarana prasarana menjadi penting dalam melaksanakan pembelajaran.

Dimasa pandemi merupakan salah satu penyebab yang merubah sistem pelaksanaan pendidikan dari situasi yang normal menjadi tidak normal. Berdasarkan situasi dan kondisi seperti ini memaksa kita untuk melaksanakan segala sesuatu dengan menggunakan teknologi/daring. Dengan kebiasaan seperti ini memberikan suatu tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk merubah sistem pelaksanaannya dengan menyesuaikan konteks yang terjadi saat ini. Dengan demikian bahwa tantangan yang ada saat ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang bagi kemajuan dunia pendidikan. Tantangan pembelajar Online di masa pandemi menurut Tafonao, (2021) adalah

1. Keterbatasan fasilitas dan pengetahuan
2. Keterbatasan jarak pantau

Dengan kedua tantangan pembelajaran online tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Keterbatasan fasilitas dan pengetahuan, artinya salah satu tantangan terbesar dalam melaksanakan pembelajaran online di masa pandemi adalah ketersediaan fasilitas. Tidak semua guru dan siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk pembelajaran online, tidak dapat dipungkiri diperkirakan masih banyak siswa yang belum optimal dalam mengikuti pembelajaran online. Sarana dan prasarana harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak pendidik dan siswa yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Jika pendidik tidak meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilannya dalam menggunakan teknologi, pembelajaran online tidak akan berjalan dengan baik.
2. Keterbatasan jarak pantau, artinya Ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, pendidik dapat leluasa memantau setiap peserta didik, misalnya pada saat peserta didik bosan atau mengantuk, sehingga pendidik dapat segera melakukan tindakan kreatif agar peserta didik dapat kembali bersemangat dan berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun, selama proses pembelajaran online, pendidik memiliki keterbatasan dalam memantau setiap siswa. Selama pembelajaran online, siswa yang belajar sendiri di rumah dan jauh dari teman, akan cenderung mudah bosan dengan pelajaran. Hal ini tentunya menjadi tantangan serius bagi pendidik dalam menguasai kelas selama

pembelajaran. Pendidik dituntut untuk bisa menguasai kelas meskipun memiliki keterbatasan dalam hal pengawasan

Berdasarkan tantangan dalam pembelajaran online di atas, maka dapat disimpulkan adalah semangat belajar, keterampilan untuk belajar mandiri, kendala jaringan internet, melek teknologi, keterbatasan fasilitas dan pengetahuan dan keterbatasan jarak pantau

Dari penjelasan tantangan pembelajaran online diatas maka dapat ditentukan indikator dari pembelajaran online sebagai berikut:

1. Kendala minimnya pengetahuan tentang aplikasi
2. Keterbatasan fasilitas dan sarana
3. Keterbatasan jarak pantau

## **2.2** Keterbatasan penggunaan teknologi Penelitian Relevan

**Tabel.2.7 Penelitian Relevan**

<b>Nama Penelitian</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
------------------------	--------------	--------------	-------------------------

Ade Kusmana	2011	E-Learning dalam pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-learning untuk saat ini menjadi kecenderungan dan pilihan karena adanya perubahan paradigma dunia pendidikan. Tantangan yang dihadapi adalah adanya kemajuan teknologi informasi yang menawarkan kemudahan dalam pembelajaran. E-learning tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik terutama dalam hal ruang dan waktu. Melalui E-learning maka pendidik dan peserta didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu.
Musa Masing	2021	Pembelajaran Daring : Tantangan dan Peluang Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kampung Mamahak Besar	Pembelajaran daring membawa dampak serta perubahan dari berbagai aspek salah satunya adalah mempengaruhi proses belajar mengajar di kampung Mamahak Besar. Tantangan pembelajaran daring bagi anak sekolah dasar adalah keterbatasan sinyal, minimnya pengetahuan tentang teknologi, serta minimnya sarana dan prasarana (HP dan Laptop) dalam mengakses materi pembelajaran. Selain itu peluang pembelajaran daring bagi anak SD di kampung Mamahak Besar adalah adanya keterlibatan orang tua sebagai guru, pengetahuan akan teknologi yang semakin berkembang, materi yang bisa diakses kembali, serta materi yang bisa diakses kapanpun dan dimana pun. Saran untuk peneliti

			selanjutnya apabila tertarik untuk melakukan penelitian dengan topic sentral Pembelajaran Daring adalah meneliti lebih spesifik tantangan dan peluang
Jamilah J	2020	Guru Profesional di Era Ne Normal: Review Peluang dan Tantangan dalam Pembelajaran Daring	Sekolah dan guru melaksanakan kebijakan pemerintah untuk belajar dari rumah sebagai upaya memperlambat penyebaran COVID-19 namun sekaligus tetap memastikan peserta didik dalam kegiatan konstruktif melalui pembelajaran daring. Berbagai flatform digunakan dalam pembelajaran daring, sementara guru, peserta didik, dan orang tua diharapkan terus melakukan penyesuaian seiring berjalannya waktu. Berbagai respon positif disampaikan peserta didik terkait pembelajaran daring karena dirasa lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisien, singkat, praktis, cepat, tepat, aman, mudah, hemat waktu, dan hemat tenaga. Pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh, sehingga membuat orang tua bisa mengawasi anaknya belajar, membuat peserta didik menjadi melek teknologi dan lebih kreatif
Mila & Heri	2021	Implementasi Pembelajaran Online Era Pandemi Covid 19: Tantangan dan Peluang	Pembelajaran online merupakan solusi di dalam proses penyelenggaraan pendidikan di masa pendemi covid-19 Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran online memiliki

			<p>tantangan dari segi ketersediaan teknologi yang mumpuni seperti perangkat elektronik dalam proses pembelajaran, jaringan internet dan kesiapan dari siswa dan guru dalam menghadapi pembelajaran online. Sedangkan peluang dari proses pembelajaran online yang telah dilaksanakan adalah secara langsung membiasakan siswa untuk berlatih mandiri dalam proses belajar, dan dari sisi pengajar, mendorong guru menguasai teknologi dan berinovasi dalam proses belajar sehingga lebih bervariasi dan efektif.</p>
Korulus dkk	2021	Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19: Bagaimana dukungan Peran Orangtua	<p>Dalam pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19, peran bagi orang tua di rumah untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, seperti peran sebagai pendidik, pembimbing, motivator, fasilitator, pendamping, pengawas, dan pengontrol. Dalam proses penerapannya, peran orang tua untuk setiap jenjang akan berbeda. Bentuk dukungan orang tua dengan peran yang tepat dapat membantu anak sehingga dapat memberikan andil yang berguna dalam pembelajaran yang diikuti anak dari rumah, dalam aspek pengetahuan, afeksi, dan psikomotorik di samping orangtua mengerjakan pekerjaan rumah mereka. Dengan keterlibatan orangtua dalam</p>

			pembelajaran anak, dapat membantu dan mendukung anak untuk mencapai pembelajaran yang maksimal
Aulia Anisa	2021	Tantangan Guru Dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19	Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan kehidupan manusia. Perubahan ini juga Mempengaruhi dan memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. sistem pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan terpaksa harus berubah menjadi sistem pembelajaran dalam jaringan atau tanpatatap muka. Tentu saja perubahan pembelajaran ini mengagetkan semua pihak, baik itu sekolah, guru, peserta didik, maupun orangtua peserta didik. Sistem pembelajaran harus dilakukan dengan carameraba-raba untuk menentukan pembelajaran yang cocok yang sesuai dengan situasi dan kondisi guru dan peserta didik

### 2.3 Kerangka Berpikir

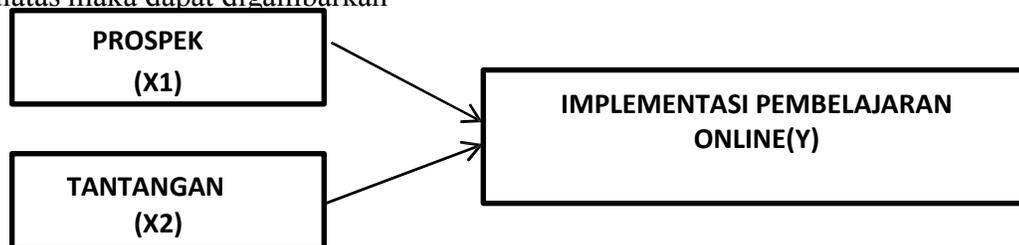
Pembelajaran Online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan bantuan jaringan dan perangkat elektronik sehingga mendukung proses pembelajaran. Perangkat keras (*Hardware*) adalah perangkat dalam komputer yang berbentuk fisik seperti processor, monitor, keyboard dan printer yang digunakan untuk pengumpulan, pemasukan, penyimpanan dan pengeluaran hasil pengolahan data dalam bentuk informasi

Perangkat lunak (*Software*) adalah sebuah perintah program dalam sebuah komputer yang mengendalikan dan mengkoordinasi perangkat keras kedalam sebuah sistem informasi. *Brainware* adalah sebutan bagi orang yang memiliki keterkaitan dalam pengolahan data pada komputer yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi

Prospek adalah ekspektasi yang berinteraksi dengan pengharapan untuk mewujudkan kemungkinan dengan kemampuan menyelesaikan masalah, mengendalikan pemikiran dan optimis. Tantangan adalah hal atau objek untuk memandang perubahan yang berguna bagi perkembangan sebagai suatu objek yang dapat ditanggulangi

#### 2.4 Paradigma Penelitian

Untuk memperjelas maksud dari kerangka berpikir yang telah dijabarkan diatas maka dapat digambarkan



**Gambar 2.1 Paradigma Penelitian**

(Sumber : Olahan Peneliti) Fokus Penelitian

Melalui keterangan dan kajian literasi sebelumnya maka fokus penelitian ini

adalah adanya Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama  
Pandemic Covid 19 SMP Gajah Mada Medan T.A 2021/2022

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini diadakan di SMP Swasta Gajah Mada Medan yang berlokasi di Jl.HM Said No. 19 Medan Sumatra Utara

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang berlangsung di SMP Swasta Gajah Mada Medan

#### **3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemic Covid 19 SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2021/2022

#### **3.3 Desain Penelitian**

Desain Penelitian adalah pengembangan dengan metode kualitatif

#### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.4.1 Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018:126) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Sugiyono (2018:126) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur yang merupakan unit yang diteliti

Berdasarkan pada pengertian diatas, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan orangtua seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan tahun ajaran 2021/2022 yang terdapat pada tabel dibawah ini

**Tabel.3.1 Populasi Penelitian**

No	Nama	Jumlah (orang)
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru	6
3	Orangtua Siswa	42
Jumlah Keseluruhan		49

(Sumber : SMP Swasta Gajah Mada Medan )

### 3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Salim dan Haidir (2019:75) menjelaskan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Karena jumlah populasi yang kurang dari 100 orang maka Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik total sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 49 orang.

### **3.5 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional**

#### **3.5.1 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:67) “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah :

- Sebagai variabel bebas (*independent*) : Prospek (X1) dan Tantangan (X2)
- Sebagai variabel terikat (*dependent*) : Implementasi Pembelajaran Online (Y)

#### **3.5.2 Defenisi Operasional**

Untuk mengatur variabel secara kumulatif maka perlu diberi defenisi operasional sebagai berikut :

1. Pembelajaran Online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan bantuan jaringan dan perangkat elektronik sehingga mendukung proses pembelajaran
2. Prospek Pembelajaran Online adalah ekspektasi yang berinteraksi dengan pengharapan untuk mewujudkan kemungkinan dengan kemampuan menyelesaikan masalah, mengendalikan pemikiran dan optimis
3. Tantangan Pembelajaran online adalah hal atau objek untuk memandang

perubahan yang berguna bagi perkembangan sebagai suatu tobjek yang dapat ditanggulangi.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2013:308) menyatakan “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan”. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### **3.6.1 Observasi**

Observasi adalah suatu proses atau dengan maksud memenuhi pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Dalam teknik ini, penulis mengadakan pengamatan untuk melihat situasi dan keadaan yang sebenarnya tentang Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemic Covid-19

#### **3.6.2 Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksi makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang

memungkinkan informan memberikan jawaban secara luas. Pertanyaan diarahkan pada mengungkap kehidupan informan, respon, persepsi, peranan, kegiatan dan peristiwa-peristiwa yang dialami berkenaan dengan fokus yang diteliti. Dalam wawancara tersebut peneliti akan mewawancarai guru dan siswa

### 3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen disertai dengan bukti yang akurat dari sumber informasi khusus yang akan dijadikan bukti suatu saat diperlukan. Pada teknik ini peneliti memperoleh informasi berupa data yang tersedia di SMP Swasta Gajah Mada Medan berupa daftar nama-nama kelas VIII, daftar kumpulan nilai siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan.

### 3.6.4 Angket

Populasi pada penelitian ini berjumlah 42 orangtua siswa SMP Swasta Gajah Mada Medan dengan mencari jumlah, nilai minimal, maksimal, dan rata-rata. Digunakan skala nilai yang dikemukakan Purwanto (2003:27) sebagai berikut

$$i = \frac{R - L}{n - 1}$$

$$i = \frac{R - L}{n}$$

$$i = 0,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh panjang interval yaitu sebesar 0,75 sehingga dapat dikategorikan sebagai berikut

**Tabel 3.2 Skala Nilai**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
1,00-1,74	Sangat Tidak Setuju
1,75-2,49	Tidak Setuju
2,50-3,24	Setuju
3,25-4,00	Sangat Setuju

*(Sumber: Purwanto (2003:27))*

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan model likert. Angket yang diberikan kepada responden adalah tentang Prospek dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid 19 dengan jumlah soal 60 soal setiap soal diberi alternatif jawaban dengan indeks nilai sebagai berikut

**Tabel 3.3 Bobot Skor Angket**

<b>Pilihan</b>	<b>Skor</b>
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dalam penelitian ini menguji instrumen dari angket dan Tantangan Implementasi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid 19 didasarkan pada indikator Pembelajaran Online, Prospek dan Tantangan

Tabel 3.4 Layout Angket

No	Variabel Penelitian	Indikator Penilaian	Nomor Item	Keterangan
1	Pembelajaran Online	1. Kepala Sekolah, Guru dan Orang tua mampu memanfaatkan Teknologi elektronik 2. Kepala Sekolah Guru dan Orangtua mampu memanfaatkan teknologi internet 3. Kepala Sekolah Guru dan orangtua dapat mudah mengakses bahan ajar 4. Kepala Sekolah Guru dan Orangtua mampu meningkatkan kemandirian peserta didik	1-5  6-10  11-15  16-20	Bentuk Pernyataan
2	Prospek (Peluang dan Ancaman)	1. Kepala Sekolah, Guru dan Orangtua lebih fleksibilitas dalam melaksanakan pembelajaran Online 2. Kepala SekolahGuru dan Orangtua lebih mudah mengakses informasi melalui media online 3. Kepala Sekolah Guru dan orangtua kurang dalam Penguasaan teknologi 4. Kepala Sekolah Guru dan orangtua kurang memfasilitasi dalam pembelajaran online	1-5  6-10  11-15  15-20	Bentuk Pernyataan

3	Tantangan	1. Kepala Sekolah Guru dan orangtua mengalami minimnya ppengetahuan tentang aplikasi	1-5	Bentuk Pernyataan
		2. Kepala Sekolah Guru dan orangtua mengalami keterbatasan fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran online	6-10	
		3. Kepala Sekolah Guru dan orangtua mengalami keterbatasan jarak pantau	11-15	
		4. Kepala Sekolah Guru dan orangtua mengalami keterbatasan dalam penggunaan teknologi	16-20	

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada oranglain, analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkanya ke dalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain

#### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih

hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Data yang diperoleh dikategorisasikan menurut pokok permasalahan, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya, namun yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Melalui penyajian data tersebut maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga semakin dapat dipahami dengan mudah.

## 3. Penyimpulan dan Verifikasi

Kegiatan penyimpulan merupakan langkah lebih lanjut dari kegiatan reduksi dan penyajian data. Data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan disimpulkan sementara. Kesimpulan yang diperoleh pada tahap awal biasanya kurang jelas, tetapi pada tahap-tahap selanjutnya akan semakin tegas dan memiliki dasar yang kuat. Kesimpulan sementara perlu diverifikasi. Teknik yang dapat digunakan

untuk verifikasi adalah triangulasi sumber data dan metode, diskusi teman sejawat, dan pengecekan anggota. Dalam proses analisisnya, reduksi data, penyajian data serta kesimpulan dan verifikasi data merupakan sesuatu yang salingberkaitan. Ketiga alur tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dan bersifat sejajar. Dilakukan sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data.

### **3.8 Pengecekan Keabsahan Temuan**

Pengecekan Keabsahan Temuan Validitas data merupakan konsep yang penting yang dapat diperbaharui dari konsep validitas dan reabilitas. Pada bagian ini peneliti harus menandakan teknik apa yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data. Berikut beberapa teknik untuk mengecek keabsahan data.

#### **1. Perpanjang Pengamatan**

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumberdata yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Bila data yang diperoleh selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya.

## 2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Meningkatkan ketekunan itu ibarat kita mengecek soal-soal, atau makalah yang telah dikerjakan, ada yang salah atau tidak. Untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar/dipercaya atau tidak.

## 3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan hal-hal selain data untuk memeriksa atau membandingkan dengan data. Pencarian dapat dilakukan dengan cara wawancara, membandingkan hasil wawancara informan dengan informasi lainnya, dan membandingkan hasil wawancara dengan dokumen terkait.

Dengan demikian terdapat 3 triangulasi yaitu Triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

### a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Mengecek

data dengan dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sarna, yang berbeda, dan mana spesifik dari berbagai sumber. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan

b. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sarna dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda