

BAB I

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

a. Pengertian Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

Smaldino dalam Prawiradilaga (2016, hlm. 37) mengatakan “Pembelajaran daring adalah kelompok belajar secara terpisah yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal dengan memanfaatkan sistem telekomunikasi dan teknologi digunakan untuk menghubungkan siswa, guru, dan sumber belajar”. Munir dalam Utami (2019, hlm. 498) mengatakan “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, jarak sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan fasilitas pembelajaran yang lebih luas dan bervariasi”. Husian dalam Gusty et al (2020, hlm. 8) berpendapat bahwa pembelajaran daring sebagai peralihan dari pendidikan konvensional untuk menghubungkan antara teknologi cyber dengan proses pembelajaran. Setiawan dalam Gusty et al (2020, hlm. 19) mengatakan “Pembelajaran daring merupakan sebuah inovatif dalam pendidikan, dalam proses pembelajaran lembaga pendidikan menyediakan fasilitas *Learning Management System (LMS)* sebagai saran untuk penunjang keberlangsungan proses pembelajaran”. Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan telekomunikasi terkini kedalam aktivitas pembelajaran agar dapat menghubungkan guru, siswa, dan sumber belajar sehingga pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu.

Gusty et al (2020, hlm. 35) mengatakan bahwa *Google Meet* sebagai produk komunikasi video dari *Google* yang menyediakan berbagai fitur seperti terintegrasi dengan *Google calendar* dan *Google Classroom* sehingga kegiatan pembelajaran dapat direncanakan terlebih dahulu, dapat berbagi layar saat presentasi, dan dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* baik *android* maupun *ios*, dengan fitur yang tersedia dapat menjadi pertimbangan dasar untuk memilih media pembelajaran daring. Rustaman dalam Zalma (2021, hlm. 14) mengatakan “*Google Meet* adalah sebuah aplikasi percakapan berupa video secara *online* yang dapat

dimanfaatkan menjadi media pembelajaran daring untuk menghubungkan siswa dengan guru agar terlaksanakannya proses kegiatan pembelajaran daring dapat dilaksanakan di rumah”. Singht *et al* (2020, hlm. 3-4) menjelaskan tentang pengertian *Google Meet* sebagai berikut:

Google Meet adalah sebuah perangkat lunak konferensi video dari *Google* dengan berbagai macam fitur yang telah disediakan oleh *Google* yaitu dapat mengadakan pertemuan secara *online*, pengguna dapat berbagi layar, hasil rekaman pertemuan dapat disimpan ke *Google Drive* dan menjaga keamanan privasi data pengguna dengan mempersulit ID pertemuan serta senantiasa mengenskripsikan data secara *default*.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa *Google Meet* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak dari *Google* untuk mengadakan pertemuan *online* secara *real time* dengan berbagai macam fitur yang tersedia seperti *white board*, *share screen*, dapat dengan mudah untuk bergabung dan terintegrasi dengan *Google calender* dan *Google Classroom* untuk memudahkan kegiatan pembelajaran sehingga *Google Meet* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring untuk sarana forum diskusi antara guru dan siswa dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran daring.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa pembelajaran daring melalui *google meet* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan telekomunikasi kedalam aktivitas pembelajaran agar dapat menghubungkan guru, siswa, dan sumber belajar melalui *Google Meet* untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam fitur yang tersedia seperti *white board*, *share screen*, serta terintegrasi dengan *Google calender* dan *Google Classroom*.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

Suryanto dalam Hardini (2012, hlm. 146-147) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran daring yaitu:

- 1) Memanfaatkan teknologi dan elektronik sebagai media komunikasi antara guru dan murid.
- 2) Memanfaatkan digital media dan *computer network*.

3) Bahan ajar bersifat *self learning material* sehingga guru dan siswa dapat mengakses kapan saja dan di mana saja.

4) Melalui komputer administrasi pendidikan dapat dilihat kapan saja.

Prawiradilaga *et al* (2016, hlm. 29) menyatakan bahwa ciri-ciri dari pembelajaran daring yaitu:

- 1) Lembaga formal melaksanakan program pendidikan.
- 2) Terpisahnya peserta didik dengan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Menggunakan sistem telekomunikasi untuk menyediakan sumber-sumber belajar, berkomunikasi dan mengajar kepada peserta didik.

Bilfaqih (2015, hlm.5) mengatakan bahwa pembelajaran daring mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diselenggarakan melalui *website*, materi pelajaran disajikan ke dalam rekaman atau *slideshow*, ada batas waktu untuk mengerjakan tugas.
- 2) Jumlah partisipan dalam pembelajaran daring tidak terbatas.
- 3) Sistem pembelajaran bersifat terbuka dapat diakses oleh berbagai kalangan tanpa mengenal latar belakang

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa ciri-ciri pembelajaran daring diantaranya pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi, pembelajaran diselenggarakan melalui *website*, jumlah peserta dalam pembelajaran daring tidak terbatas, materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia secara *online*, media pembelajaran menggunakan media digital serta *computer network*.

Kasmini *et al* (2020, hlm. 18) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran daring melalui *Google Meet* adalah:

1. Live Webcasting yaitu mengadakan kelas secara *real time* melalui dalam jaringan.
2. Membagikan materi melalui aplikasi dan mengundang siswa untuk bergabung dalam membahas materi secara *real time*.
3. Berdiskusi secara *online*.

Belawati (2019, hlm. 56) berpendapat bahwa ciri pembelajaran daring melalui *Google Meet* yaitu:

1. Pembelajaran dilaksanakan secara sinkronous atau *real time*.
2. Materi pembelajaran diberikan pada saat siaran langsung.
3. Berdiskusi atau tanya jawab memanfaatkan media komunikasi secara langsung.
4. Proses pembelajaran secara simultan sehingga guru dapat dengan cepat melihat reaksi peserta didik terkait suatu topik pembelajaran.

Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa ciri dari pembelajaran daring menggunakan *google meet* yaitu pelaksanaan pembelajaran secara sinkronous yaitu pembelajaran secara *real time* dimana guru dapat memberikan materi secara langsung dan peserta didik dapat berdiskusi dengan langsung bersama guru.

c. Kendala dan Solusi dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring

1). Kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring

Cahyani *et al* (2020, hlm 299) mengatakan bahwa terdapat kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu:

1. Pendidik belum menguasai teknologi sehingga sulit mengembangkan materi pembelajaran dan menerapkan metode pembelajaran secara daring.
2. Berkurangnya fokus belajar peserta didik sehingga sulit memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Nurgiansah *et al* (2020, hlm. 141-142) mengatakan bahawa terdapat kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu:

1. Jaringan provider yang kurang stabil.
2. Pemborosan kuota internet.
3. Belum siapnya guru serta kepiawaian guru dalam mengoperasikan teknologi.
4. Sulitnya siswa memahami materi ajar.
5. Menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kusumawati (2020, hlm. 93-94) mengatakan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran daring yaitu:

1. Peserta didik merasa terbebani dengan tugas yang diberikan oleh pendidik.
2. Kurang efektif dan efisien waktu dalam melaksanakan pembelajaran daring.
3. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu: kurang kepiawaian guru dalam menggunakan teknologi, jaringan internet kurang stabil, peserta didik sulit memahami materi pembelajaran, berkurang motivasi, minat belajar siswa sehingga berkurang fokus belajar siswa.

2). Solusi dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring

Asmuni (2020, hlm. 285-286) mengatakan bahwa solusi untuk meminimalisir kendala pembelajaran daring yaitu:

1. Penyajian materi lebih menarik hendaknya menggunakan *powerpoint* disertai dengan video pembelajaran.
2. Keterbatasan guru dalam menguasai IT sebaiknya guru menggunakan teknologi pengoperasiannya lebih sederhana.
3. Mengikuti *workshop* mengenai IT untuk meningkatkan kompetensi IT.
4. Menghubungi siswa yang terlihat kurang peduli saat melaksanakan pembelajaran daring untuk mencari tahu kendala belajar siswa dan dapat berkoordinasi dengan orangtua siswa dan guru BK.
5. Siswa yang mengalami sarana prasarana pembelajaran daring yang kurang memadai dapat mengerjakan tugas secara manual yang terpenting siswa tetap mengikuti pembelajaran daring.
6. Guru dapat bekerja sama dengan wali kelas untuk mengkonfirmasi kepada orang tua mengenai kemajuan belajar siswa sehingga dapat memotivasi orang tua untuk membimbing anaknya yang menghiraukan tugas dari guru.
7. Guru mata pelajaran meminta bantuan siswa lain untuk aktif mengingatkan siswa yang kurang peduli dengan tugas.

Darwis (2021, hlm. 387) mengatakan bahwa solusi dari permasalahan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu:

1. Memberikan penjelasan singkat mengenai aplikasi belajar daring.
2. Meningkatkan minat guru untuk menggunakan *platform* belajar daring.
3. Membuat kelompok diskusi guru.
4. Menambah internet yang memadai.
5. Memberikan pelatihan IPTEK kepada guru-guru.

Mastur *et al* (2020, hlm. 78) mengatakan bahwa terdapat solusi dalam melaksanakan pembelajaran daring diantaranya:

1. Tersedianya sarana prasarana seperti *handphone* atau laptop serta memahami bagaimana menggunakannya.
2. Guru memiliki hubungan baik secara profesional dengan orang tua siswa sehingga dapat saling berkomunikasi mengenai kegiatan belajar daring siswa.

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa solusi dari permasalahan atau kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu: guru mengikuti pelatihan IPTEK dan saling berdiskusi mengenai pembelajaran daring dengan guru lain, guru dapat bekerjasama dengan wali kelas, guru BK dan orang tua siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa, sarana prasarana daring dapat bekerjasama dengan orang tua atau siswa mengerjakan tugas secara manual, guru bekerjasama dengan siswa lain untuk meningkatkan memotivasi siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

1) Kelebihan Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

Gusty *et al* (2020, hlm. 3-4) mengungkapkan bahwa terdapat kelebihan dari pembelajaran daring yaitu:

1. Meningkatkan minat penelitian baik itu pelajar, mahasiswa dan dosen karena dapat meluangkan ide terkait isu-isu yang ada saat ini.
2. Efektif dan efisien nya kegiatan pembelajaran karena dapat mengakses ke berbagai platform yang tersedia secara gratis.
3. Banyak kegiatan seminar secara gratis.
4. Membangun hubungan yang intens dengan orangtua.

Sudarsana et al (2020, hlm. 44-45) mengatakan bahwa kelebihan pembelajaran secara daring yaitu:

1. Terhindar dari virus corona.
2. Waktu dan tempat lebih fleksibel.
3. Biaya lebih efisien.
4. Pembelajaran lebih variatif, aktif, kreatif, dan mandiri.
5. Mendapatkan informasi lebih banyak.
6. Mengoperasikan teknologi lebih baik.
7. Hubungan dengan keluarga menjadi lebih dekat.
8. Lebih menghargai waktu.
9. Materi bisa dibaca kembali
10. *Paperless*.

Kusumawati (2020, hlm. 91-92) mengatakan bahwa terdapat kelebihan dalam pembelajaran daring yaitu:

1. Pendidik jadi paham teknologi.
2. Kemudahan mendapatkan sumber materi pelajaran.
3. Orang tua berperan sebagai pendidik utama.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa kelebihan pembelajaran daring yaitu: efisien dan fleksibel waktu yang digunakan, meningkatkan hubungan baik dengan orangtua, pembelajaran lebih kreatif dan inovatif, guru dan siswa mampu mengoperasikan teknologi, mudah memperoleh sumber materi.

Sawitri (2020, hlm. 15-16) mengatakan bahwa kelebihan *Google Meet* diantaranya:

- a) Menjelaskan materi berupa gambar maupun angka yang sulit dijelaskan secara lisan dapat menggunakan fitur *white board*.
- b) Diunduh secara gratis melalui *Playstore* ataupun *Appstore*.
- c) Tampilan video lebih HD dan support resolusi lain sehingga video menjadi lebih jernih.
- d) Menjaga kerahasiaan pengguna dengan layanan enkripsi video sehingga data pengguna tidak dapat disalah gunakan.

- e) Tampilan video *conference* dapat diatur oleh pengguna sehingga tampilan video lebih menarik dan membuat nyaman pengguna.
- f) Kapasitas peserta dapat mencapai 100 peserta.

Kelebihan *Google Meet* berdasarkan informasi dari website google.com sebagai berikut:

Google Meet memiliki kelebihan yaitu; (a) Mengadakan rapat atau kelas *online* dengan kapasitas peserta 100 orang secara gratis cukup dengan *login* melalui akun google yang sudah ada, (b) Tersedia teks otomatis untuk mengikuti pembicara secara *real time*, (c) Kompatibel diberbagai perangkat baik *smartphone* maupun *computer*, (d) Dapat menyesuaikan video dan audio sehingga dapat mengikuti rapat dengan nyaman. (e) Dapat dengan mudah menyesuaikan tata letak dan setelah layar dengan mudah, (f) Bagi penyelenggara rapat dapat mengatur rapat dengan mudah baik memasang pin, membisukan audio, atau menghapus peserta, (g) Dapat berbagi layar untuk presentasi atau dokumen kepada seluruh peserta rapat, (h) Dapat bertukar pesan dengan peserta rapat yang lain saat rapat sedang berlangsung, (i) Terintegrasi dengan aplikasi *Google* dan *Microsoft office*, (j) Terdapat fitur penyalahgunaan aktif dan enkripsi secara *default*.

Wahyuni (2021, hlm. 22) mengatakan bahwa kelebihan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring diantaranya:

- a) Dapat digunakan 250 pengguna aktif.
- b) Sangat mudah digunakan (*Mobile Friendly*) bagi pengguna yang pertama kali menggunakan *Google Meet*.
- c) Fitur *share screen* memudahkan guru dalam menyampaikan materi berbentuk dokumen kepada siswa.
- d) Memudahkan berkomunikasi secara jarak jauh antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.
- e) Fitur *white board* membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.
- f) Dapat digunakan secara efisien.
- g) Salah satu media interaktif.
- h) Siswa dapat secara langsung menyampaikan gagasana atau pertanyaan terkait materi yang sedang disampaikan.
- i) Pembelajaran daring tidak monoton.
- j) Dapat di akses secara gratis.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa kelebihan *Google Meet* yaitu dapat diakses dengan mudah cukup dengan login dengan akun *Google*, tidak perlu mengunduh aplikasinya secara langsung, kapasitas peserta bisa mencapai 100 peserta, resolusi video berkualitas HD, keamanan penggunaan terjamin karena adanya fitur enkripsi, dan adanya *fitur white board* sehingga memudahkan saat menjelaskan sesuatu berupa angka maupun gambar. Kelebihan Pembelajaran daring menggunakan *google meet* adalah waktu yang digunakan lebih efisien dan fleksibel, akses materi pelajaran banyak, *google meet* dapat diunduh dengan mudah dan mudah digunakan serta keamanan pengguna terjamin, guru dengan mudah menjelaskan materi pelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam fitur yang tersedia.

2) Kekurangan Pembelajaran Daring melalui *Google Meet*

Gusty et al (2020, hlm. 4-5) mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan dalam pembelajaran daring yaitu:

1. Adanya teknologi yang canggih memungkinkan ada kejahatan cyber untuk menyalahgunakan data.
2. Pembelajaran daring tidak efektifnya pembelajaran praktikum karena alat pembelajaran praktikum tidak boleh dibawa kerumah.
3. Belum maksimalnya keterlibatan orangtua dalam melakukan pengawasan pembelajaran.
4. Kemampuan finansial siswa maupun guru berbeda sehingga berdampak terhadap pemenuhan kuota internet dan penggunaan laptop.

Sudarsana *et al* (2020, hlm. 47-48) mengatakan bahwa kekurangan dalam pembelajaran daring diantaranya:

1. Kejahatan *cyber*.
2. Koneksi internet yang kurang.
3. Susah mengukur pemahaman dan keterampilan siswa.
4. Pembelajaran kurang efektif.
5. Kurangnya interaksi dalam pembelajaran.

Sari dalam Putra *et al* (2020, hlm. 864) mengatakan bahwa terdapat keekurangan pembelajaran daring yaitu:

1. Konsentrasi peserta didik terganggu.
2. Suasana rumah tidak kondusif.
3. Keterbatasan kuota internet.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa kekurangan pembelajaran daring yaitu: kejahatan *cyber* untuk menyalahgunakan data, pembelajaran kurang efektif, koneksi internet kurang stabil, konsentrasi siswa berkurang, suasana rumah tidak kondusif, kurangnya sarana dan prasana pembelajaran daring, kurang interaksi dalam pembelajaran dan guru susah mengukur pemahaman dan keterampilan siswa.

Sawitri (2020, hlm. 16) mengatakan bahwa kekurangan *Google Meet* sebagai berikut:

- a) Tidak ada fitur hemat data saat melangsungkan panggilan.
- b) Fasilitas yang diberikan tidak semuanya gratis.
- c) Membutuhkan jaringan internet yang lebih stabil.

Berdasarkan informasi dari website google.com terdapat kekurangan dari *Google Meet* adalah “Tidak semua fitur dapat diakses dengan gratis dan Fitur teks otomatis hanya tersedia dalam Bahasa Inggris”.

Wahyuni, (2021, hlm. 23) mengatakan bahwa kekurangan *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring adalah:

- a) Keterbatasan signal dan kuota internet sehingga video dan suara guru saat menjelaskan kurang jelas.
- b) Jika diperbesar kualitas gambar atau dokumen kurang jernih.
- c) Adanya *fitur* berbayar.

Bersumber pada pemaparan di atas bahwa kekurangan *Google Meet* diantaranya sebagai fitur yang ada berbayar, fitur teks hanya bisa digunakan dalam Bahasa Inggris, tidak ada fitur hemat data dan membutuhkan jaringan yang stabil. Kekurangan melaksanakan pembelajaran daring melalui *google meet* ialah: kejahatan *cyber* untuk menyalahgunakan data, pembelajaran kurang efektif, koneksi internet kurang stabil, kurangnya sarana dan prasana pembelajaran daring,

dalam *google meet* diperlukan koneksi internet yang stabil dan semua fitur tidak disediakan secara gratis.

2. Persiapan Pembelajaran Komputer Akuntansi melalui *Google Meet*

a. Persiapan pembelajaran

Mayasari (2020, hlm. 3) mengatakan “Persiapan pembelajaran menjadi instrumen untuk melaksanakan pembelajaran yang dirancang oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran”. Permendikbud No 63 Tahun 2014 tentang Standar proses memaparkan “Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP yang mengacu pada standar isi), Perencanaan pembelajaran terdiri dari menyusun silabus, menyiapkan media, sumber belajar, perangkat penilaian dan skenario pembelajaran”. Jaya (2019, hlm. 8) berpendapat “Persiapan pembelajaran yaitu perencanaan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui langkah-langkah pembelajaran, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan”. Kesimpulan pada pemaparan di atas bahwa persiapan pembelajaran yaitu perencanaan pembelajaran (Silabus, RPP, materi ajar dan bahan ajar, Penilaian) yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memaparkan “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Nasution dalam Alhamuddin (2019, hlm. 22) mengatakan terdapat empat komponen-komponen dalam kurikulum yaitu:

1. Tujuan dijadikan sebagai pedoman seluruh kegiatan pendidikan yang dijalankan. Tujuan pembelajaran harus mengandung empat komponen yaitu: *Audience, Behavior, Condition, Degree*.
2. Isi dan materi (bahan ajar) terdiri dari topik dan subtopik yang berisi ide-ide penting yang berkaitan dengan tujuan tertentu.
3. Proses pembelajaran yaitu untuk mengimplementasikan kurikulum di lapangan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembelajaran

dirancang secara terstruktur dengan mengikut sertakan pendidik, ahli pembelajaran serta media pembelajaran.

4. Evaluasi dilakukan guna mengukur perolehan tujuan yang telah ditetapkan dan menilai proses implementasi pembelajaran secara menyeluruh.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa persiapan pembelajaran bertujuan sebagai panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru mempersiapkan Silabus, RPP, Materi ajar dan Bahan ajar, Instrumen penilaian. Persiapan pembelajaran daring melalui *google meet* sama seperti persiapan pembelajaran tatap muka yaitu:

1). Silabus

Mayasari (2020, hlm. 4) mengatakan “Silabus adalah pemaparan dari standar kompetensi dan kemampuan dasar serta paparan materi yang harus ditekuni peserta didik guna meraih standar kompetensi dan kemampuan dasar”. Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah menjelaskan “Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Jaya (2019, hlm. 89) mengatakan “Silabus adalah uraian kompetensi ini serta kompetensi dasar pada pokok materi, kegiatan pembelajaran, serta indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian”. Permendikbud No 22 Tahun 2016 memaparkan komponen-komponen pada silabus adalah:

- (1) Identitas mata pelajaran, (2) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas, (3) Kompetensi inti, (4) Kompetensi dasar, (5) Materi pokok sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi, (6) Pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, (7) Penilaian untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik, (8) Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun, (9) Sumber belajar berupa buku, media cetak, dan elektronik atau sumber belajar lainnya yang relevan.

Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa Silabus adalah pedoman untuk merumuskan perangkat pembelajaran guna menjabarkan standar kompetensi, uraian materi yang perlu pesert didik pelajari guna mencapai standar kompetensi. Komponen-komponen dalam silabus mencakup: Identitas mata pelajaran, Identitas

sekolah, Kompetensi isi, Kompetensi dasar, Materi pokok, Kegiatan pembelajaran, Penilaian, Alokasi waktu, dan Sumber belajar.

2). Materi ajar dan media pembelajaran.

a) Materi ajar

Soeroso *et al* (2020, hlm. 3) mengatakan “Materi ajar adalah uraian pelajaran yang dipakai pendidik serta peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Materi dikelompokkan menjadi materi ajar cetak (modul, handout, LKS) dan materi ajar noncetak (audio dan audio video)”. Mayasari (2020, hlm. 9) mengatakan “Materi ajar adalah pelajaran yang perlu kaji oleh peserta didik guna memperoleh kompetensi”. Djamarah dalam Floreta (2020, hlm. 11) mengatakan “Materi ajar adalah substansi yang harus diberikan pada proses belajar mengajar. Materi ajar disusun secara tersusun dengan mengikuti prinsip psikologi”.

Harjanto dalam Floreta (2020, hlm.11-12) mengatakan bahwa terdapat kriteria pemilihan materi sebagai berikut:

1. Materi ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
2. Materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga materi harus memuat aspek pengetahuan, sikap, keterampilan.
3. Materi ajar sesuai dengan kondisi masyarakat.
4. Materi ajar memperhatikan nilai-nilai etika.
5. Materi ajar disusun secara sistematis dan logis.
6. Materi ajar bersumber dari buku sumber.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa materi ajar adalah materi pembelajaran disusun secara sistematis yang disampaikan oleh guru agar siswa dapat mencapai kompetensi dengan memperhatikan kriteria pemilihan materi seperti: materi harus sesuai tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis, sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi masyarakat dan memperhatikan nilai-nilai etika.

b) Media pembelajaran

Daryanto (2012, hlm. 4) mengatakan “Media pembelajaran yaitu alat perantara komunikasi dalam proses pembelajaran”. Miarso dalam Floreta (2020, hlm. 14)

mengatakan “Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar”. Syarifudin (2020, hlm. 32) mengatakan “Media pembelajaran daring digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran”. Rachmat *et al* (2020, hlm 3) mengatakan bahwa “Media pembelajaran daring yaitu media yang dilengkapi alat pengendali yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memudahkan kebutuhan dalam proses pembelajaran daring”. Berdasarkan SE No 15 Tahun 2020 tentang pelaksanaan belajar di rumah menjelaskan:

Media dan sumber belajar pembelajaran daring dapat menggunakan *gadget* maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring yang dikelola oleh Kemendikbud seperti rumah belajar kemendikbud (<https://belajar.kemendikbud.go.id>), melalui video pembelajaran, buku sekolah elektronik, mengadakan kelas daring melalui, buku digital *open-access*. Sumber dan media pembelajaran bisa menggunakan sumber dan media yang dikelola oleh mitra penyedia teknologi pembelajaran.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa media pembelajaran ialah perantara dalam memberikan materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong kemauan belajar siswa, adapun media pembelajaran daring meliputi: aplikasi pembelajaran daring, video pembelajaran, *ebook* yang dapat digunakan dengan *gadget* atau laptop.

3). Penilaian

Belawati dalam Nizam (2020, hlm.62) mengatakan “*Assessment* ialah proses pengumpulan data untuk memberikan gambaran mengenai kelanjutan kemampuan serta capaian belajar peserta didik. Prinsip *assessment* pembelajaran daring sama seperti pembelajaran tatap muka”. Mayasari (2020, hlm. 41) mengatakan “Penilaian ialah aktivitas untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data mengenai proses serta hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan secara terstruktur dan terus-menerus”. Jaya (2019, hlm 61) mengatakan “Penilaian yaitu untuk memantau perkembangan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran”. Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa penilaian atau *assessment* adalah peninjauan hasil belajar siswa secara sistematis dan berkesinambungan

untuk memberikan gambaran tentang perkembangan kemampuan dan capaian belajar peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.

Jaya (2019, hlm. 65) mengatakan “Penilaian autentik yaitu pengukuran hasil belajar siswa untuk ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan kurikulum 2013”. Belawati dalam Nizam (2020, hlm. 77) mengatakan bahwa dalam *Assessment* hasil belajar berdasarkan kompetensi yang dicapai oleh peserta didik yaitu pengetahuan (ranah kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (ranah afektif) setiap kompetensi memuat indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi. Indikator baik dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Dirumuskan secara singkat serta jelas.
2. Kata kerja operasional yang digunakan dapat diukur.
3. Soal dapat dibuat.
4. Mengacu pada materi pembelajaran sesuai kompetensi.

Jaya (2019, hlm. 68) mengatakan bahwa penilaian hasil belajar dikembangkan sesuai dengan tahapan pengembangan soal yang berkualitas meliputi:

1. Analisis kompetensi berdasarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa selama mengikuti pelaksanaan pembelajaran.
2. Pengembangan kisi-kisi yaitu kegiatan merencanakan ujian yang baik dengan mempertimbangkan tujuan ujian, waktu, mewakili materi pembelajaran, jenjang kemampuan yang akan di uji, serta tipe soal.
3. Pengembangan butir soal tergantung dengan tipe soal (pilihan ganda, jawaban singkat dan soal uraian) yang akan dikembangkan.

Kesimpulan dari pemaparan di atas bahwa penilaian pembelajaran mencakup penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan memperhatikan komponen-komponen pengembangan soal seperti mengacu pada materi pembelajaran, menggunakan Bahasa yang jelas dan singkat, serta berdasarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.

4). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mayasari (2020, hlm. 36) mengatakan “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ialah pendidik melakukan perencanaan aktivitas kegiatan pembelajaran”.

Jaya (2019, hlm. 75) mengatakan “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu penjabaran lebih rinci dari silabus untuk mencapai kompetensi dasar (KD) secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreativitas, kemandirian berdasarkan minat, bakat siswa”.

Berlandaskan SE Mendikbud No 14 Tahun 2019 memaparkan “Penyusunan RPP dilakukan dengan prinsip efisien, efektif, dan berorientasi pada siswa”. Komponen yang wajib ada pada penyederhanaan RPP berdasarkan SE Mendikbud No. 14 Tahun 2019 yaitu:

1. Tujuan pembelajaran.
2. Langkah-Langkah (kegiatan) pembelajaran.
3. Penilaian pembelajaran

Kesimpulan pada pemaparan di atas bahwa RPP ialah penjabaran lebih lengkap dari silabus untuk menguraikan kegiatan pelaksanaan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan siswa dapat berpartisipasi aktif pada saat melaksanakan pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar. Komponen dalam Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan SE Mendikbud No. 14 Tahun 2019 yaitu adanya tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

b. Penyusunan persiapan pembelajaran daring

Guru mempersiapkan pembelajaran daring dengan menyusun perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran daring. Belawati (2019, hlm. 121-123) berpendapat bahwa terdapat alur dalam persiapan pembelajaran daring:

1. Kenali calon peserta didik meliputi siapa target pembelajaran, latar belakang pendidikan sebelumnya, dan tujuan peserta didik mengikuti pembelajaran
2. Tetapkan tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
3. Menetapkan pedagogi pembelajaran yang dapat mengajak dan memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

4. Tetapkan aktifitas pembelajaran (Sikronus atau Asinkronus) yang akan berlangsung untuk mendukung tujuan pembelajaran serta menentukan *platform* pembelajaran yang mudah diikuti oleh peserta didik.
5. Pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Holmberg dalam Belawati (2019, hlm. 92) mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran daring memperhatikan beberapa aspek diantaranya:
 - a. Bahan ajar menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti.
 - b. Petunjuk yang jelas terkait apa yang harus dilakukan.
 - c. Siswa tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan.
 - d. Batasan jelas pada tema atau topik tertentu.

Pengembangan bahan ajar pada pembelajaran daring dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

- a. Bahan ajar utuh dalam bentuk buku atau modul yang sudah mengandung bagian *self-assessment* untuk hasil belajar dan bahan ajar sudah lengkap sesuai dengan kurikulum untuk diberikan kepada siswa.
 - b. Bahan ajar kompilasi yaitu bahan ajar yang materinya tidak tersusun dengan menggabungkan berbagai bahan ajar dari sumber-sumber yang berbeda sehingga membentuk satu paket bahan ajar lengkap sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Bahan ajar kompilasi berbentuk *open educational resources* seperti Rumah belajar (belajar.kemdikbud.go.id) serta dapat dengan mudah di akses melalui mesin pencarian seperti *Google*.
6. Tetapkan sistem *assessment* yang digunakan, terdapat dua sistem *assessment* yaitu:
 - a. *Assessment* formatif yaitu siswa diberikan kesempatan untuk saling memberikan umpan balik pada hal-hal yang harus dipahami.
 - b. *Assessment* sumatif yaitu menilai hasil belajar siswa memperoleh tujuan pembelajaran.

7. Membuat skenario pembelajaran adapun hal di perhatikan dalam pengembangan scenario pembelajaran yaitu:
 - a. Lamanya proses pembelajaran yang akan dilakukan (2 minggu, 4 minggu, atau 6 minggu).
 - b. Tentukan waktu dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan termasuk penilaian yang akan dilakukan.
 - c. Tentukan metode pemberian tugas apakah tugas kelompok atau tugas individu.

Dari pemaparan di atas bahwa persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran komputer akuntansi secara daring melalui *Google Meet* yaitu membuat perencanaan pembelajaran menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan media dan sumber belajar, menetapkan sistem penilaian pembelajaran, dan scenario pembelajaran sesuai dengan kurikulum telah ditetapkan.

Berikut merupakan perangkat pembelajaran yang harus guru komputer akuntansi persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet*.

SILABUS KOMPUTER AKUNTANSI

Satuan Pendidikan : SMK Pasundan 3 Bandung

Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen

Program Keahlian : Keuangan

Paket Keahlian : Akuntansi

Kelas /Semester : XI /1

Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tabel 2. 1
Silabus Komputer Akuntansi

| KD | IPK | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|--|---|---|---|--|---------------|---|
| 3.8 Menganalisis transaksi penyesuaian (<i>adjustments</i>) pada perusahaan jasa. | <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian transaksi-transaksi akrual. • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian Transaksi- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan menu untuk pencatatan transaksi penyesuaian 2. Pencatatan transaksi penyesuaian ke dalam jurnal umum: <ul style="list-style-type: none"> • Pembetulan kesalahan pencatatan oleh perusahaan • Transaksi-transaksi akrual | <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi pada masalah <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan masalah terkait materi pokok 2. Pengorganisasian <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan materi melalui PPT. • Peserta didik mengamati dan merespon penjelasan dari guru. 3. Membimbing <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan | <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap dilakukan observasi didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. • Penilaian pengetahuan dilakukan dengan tes tulis dan tes lisan. | 4 JP | <p>Karmi. (2016). <i>Praktik Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa MYOB Accounting Versi 18</i>. Jakarta Timur: CV. Pustaka Mulia.</p> |

| KD | IPK | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|----|---|--|---|-----------|---------------|----------------|
| | <p>transaksi deferral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian pemakaian supplies. • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian penyusutan aset tetap. • Menjelaskan menu yang digunakan | <ul style="list-style-type: none"> • Transaksi-transaksi deferral • Transaksi pemakaian supplies • Transaksi penyusutan aset tetap • Transaksi kerusakan barang dagangan • Transaksi umum lainnya | <p>informasi materi pokok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memecahkan masalah mengenai materi pokok. • Peserta didik mengerjakan soal/kasus ke dalam aplikasi Myob V18 <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Merumuskan jawaban terhadap masalah. <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi</p> | | | |

| KD | IPK | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|----|---|--------------|---|-----------|---------------|----------------|
| | <p>untuk Mengentry transaksi penyesuaian umum lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa <p>Menganalisis transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa</p> | | <p>proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Melalui <i>Google Meet</i> menyampaikan hasil diskusi. | | | |

| KD | IPK | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|--|--|---|---|---|---------------|---|
| 4.8 Melakukan <i>entry</i> transaksi penyesuaian (<i>adjustments</i>) pada perusahaan jasa. | <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk entry transaksi penyesuaian (<i>adjustments</i>) pada perusahaan jasa. • Mengentry transaksi penyesuaian transaksi-transaksi akrual. • Mengentry transaksi penyesuaian Transaksi-transaksi deferral. | Pencatatan transaksi penyesuaian ke dalam jurnal umum: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembetulan kesalahan pencatatan oleh perusahaan jasa. 2. Transaksi-transaksi akrual. 3. Transaksi-transaksi deferral. 4. Transaksi pemakaian <i>supplies</i>. 5. Transaksi penyusutan aset tetap. 6. Transaksi kerusakan barang dagangan. 7. Transaksi umum lainnya | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>entry</i> transaksi-transaksi penyesuaian dengan menggunakan MYOB V.18 | <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian keterampilan menggunakan Pratik untuk mengerjakan soal transaksi penyesuaian. | 2 JP | Karmi. (2016). <i>Praktik Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa MYOB Accounting Versi 18</i> . Jakarta Timur: CV. Pustaka Mulia. |

| KD | IPK | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|-----------|---|---------------------|------------------------------|------------------|----------------------|-----------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Mengentry transaksi penyesuaian pemakaian supplies. • Mengentry transaksi penyesuaian penyusutan aset tetap. <p>Mengentry transaksi penyesuaian umum lainnya</p> | | | | | |

Tabel 2. 2
Materi Pembelajaran dan Media Pembelajaran

| KD | IPK | Materi Pokok | Media | Penilaian | Sumber belajar |
|---|--|--|---|--|---|
| 3.8 Menganalisis transaksi penyesuaian (<i>adjustments</i>) pada perusahaan jasa. | <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian transaksi-transaksi akrual. • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian Transaksi-transaksi deferral. • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian pemakaian supplies. • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan menu untuk pencatatan transaksi penyesuaian. 2. Pencatatan transaksi penyesuaian ke dalam jurnal umum: <ul style="list-style-type: none"> • Pembetulan kesalahan pencatatan oleh perusahaan. • Transaksi-transaksi akrual. • Transaksi-transaksi deferral. • Transaksi pemakaian supplies. • Transaksi penyusutan aset tetap. • Transaksi kerusakan barang dagangan. | <ul style="list-style-type: none"> • Power Point • <i>Google meet</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap dilakukan observasi didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. • Penilaian pengetahuan dilakukan dengan tes tulis dan tes lisan. | Karmi. (2016). <i>Praktik Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa MYOB Accounting Versi 18</i> . Jakarta Timur: CV. Pustaka Mulia. |

| KD | IPK | Materi Pokok | Media | Penilaian | Sumber belajar |
|--|---|---|---|--|--|
| | <p>transaksi penyesuaian penyusutan aset tetap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan menu yang digunakan untuk Mengentry transaksi penyesuaian umum lainnya. • Menentukan transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa <p>Menganalisis transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Transaksi umum lainnya | | | |
| <p>4.8 Melakukan <i>entry</i> transaksi penyesuaian (<i>adjustments</i>) pada perusahaan jasa.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk entry transaksi penyesuaian (adjustments) pada | <p>Pencatatan transaksi penyesuaian ke dalam jurnal umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembedaan kesalahan pencatatan oleh | <ul style="list-style-type: none"> • MYOB V.18 | <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian keterampilan menggunakan Pratik untuk mengerjakan soal transaksi | <p>Karmi. (2016). <i>Praktik Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa MYOB</i></p> |

| KD | IPK | Materi Pokok | Media | Penilaian | Sumber belajar |
|----|---|--|-------|--------------|---|
| | perusahaan jasa. • Mengentry transaksi penyesuaian transaksi-transaksi akrual. • Mengentry transaksi penyesuaian Transaksi-transaksi deferral. • Mengentry transaksi penyesuaian pemakaian supplies. • Mengentry transaksi penyesuaian penyusutan aset tetap. • Mengentry transaksi penyesuaian umum lainnya | perusahanan jasa. • Transaksi-transaksi akrual. • Transaksi-transaksi deferral. • Transaksi pemakaian supplies. • Transaksi penyusutan aset tetap. • Transaksi kerusakan barang dagangan. • Transaksi umum lainnya | | penyesuaian. | <i>Accounting Versi 18.</i> Jakarta Timur: CV. Pustaka Mulia. |

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Instrument Dan Teknik Penilaian

1. Sikap

Observasi bertujuan untuk melakukan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap.

| No | Nama Siswa | Aspek Perilaku yang Dinilai | | | | Jumlah | Skor | Kode |
|----|------------|-----------------------------|-----|-----|-----|--------|-------|-------|
| | | K | T | D | TJ | Skor | Sikap | Nilai |
| 1 | | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 2 | | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 3 | | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 4 | | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

Keterangan :

- K : Kehadiran
- T : Tepat
- D : Displin
- TJ : Tanggung Jawab

Catatan :

- a. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- b. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
- c. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
- d. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

2. Pengetahuan

Essay

1. Jurnal penyesuaian bertujuan untuk?
2. Sebutkan dan jelaskan fungsi dari jurnal penyesuaian?
3. Kapan jurnal penyesuaian disusun?
4. Bagaimana cara *entry* jurnal penyesuaian pada MYOB?
5. Shortcut apa yang digunakan untuk melihat jurnal sementara pada MYOB?

Pedoman penskoran essay

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

6. Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Mata Pelajaran : Komputer Akuntansi

KD : 4.8 Melakukan entry transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa.

| No | Nama | Aspek yang dinilai | | | | | | | | | | | | | | | | Skor Nilai |
|----|--------|--------------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-------------------|---|---|---|------------|
| | | Isi | | | | Ketepatan waktu | | | | Keterampilan | | | | Partisipasi Aktif | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Pedoman penilaian

Jumlah skor/20 X 100 =

| Point | Keterangan Aspek Yang Dinilai | | | |
|--------------|--------------------------------------|------------------------|---------------------|--------------------------|
| | Isi | Ketepatan waktu | Keterampilan | Partisipasi Aktif |
| 1 | | | | |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------------|---|
| Nama Satuan Pendidikan | : SMK Pasundan 3 Bandung |
| Mata Pelajaran | : Komputer Akuntansi |
| Kelas / Semester | : XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga |
| Materi Pokok/Sub Materi | : Menganalisis transaksi penyesuaian (adjustments) pada perusahaan jasa |
| Tahun Pelajaran | : 2021 / 2022 |
| Alokasi Waktu | : 2 x 30 Menit |

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Daring melalui *Google Meet* peserta didik mampu menganalisis transaksi penyesuaian untuk perusahaan jasa dengan menggunakan MYOB dan peserta didik mampu melakukan *entry* transaksi penyesuaian pada perusahaan jasa sesuai buku sumber dengan penuh rasa ingin tahu, mandiri dan bertanggung jawab.

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

- Guru mempersiapkan kelas dengan menggunakan aplikasi google meet dengan memberikan kode link kepada siswa melalui google classroom.
- Guru mengkondisikan kelas virtual, berdo'a sebelum memulai pembelajaran, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Orientasi peserta didik pada masalah
 - Guru menjelaskan masalah terkait transaksi penyesuaian pada perusahaan jasa.
- Pengorganisasian peserta didik
 - Guru menampilkan PPT dan meminta siswa untuk mengamati dan merespon penjelasan dari guru mengenai *entry* transaksi penyesuaian perusahaan jasa.
- Membimbing peserta didik
 - Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi mengenai transaksi penyesuaian perusahaan jasa.
 - Siswa diminta memberikan pendapat untuk memecahkan masalah dalam transaksi penyesuaian.
 - Siswa mengerjakan soal/kasus ke dalam aplikasi Myob V18 berdasarkan materi yang dibaca atau melalui PPT dan buku sumber.
- Mengembangkan dan menyajikan hasil
 - Guru mendorong siswa untuk merumuskan jawaban terhadap masalah transaksi penyesuaian.
- Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Melalui *Google Meet* siswa menyampaikan hasil diskusi dan siswa lain menanggapi.

Penutup

- Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas bersama.
- Guru memberikan arahan untuk mengirimkan hasil pekerjaan siswa ke dalam *Google Classroom*.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran daring dengan mengajak siswa do'a bersama.

3. PENILAIAN PEMBELAJARAN

| | |
|--------------|---|
| Sikap | : Pengamatan aktivitas (Rubrik Penilaian Sikap) |
| Pengetahuan | : Tes Online (Soal-Google Form) |
| Keterampilan | : Penugasan (Rubrik Penilaian Proyek) |

3. Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Akuntansi melalui *Google Meet*

a. Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Rohani dalam Fatimah (2020, hlm. 11) mengatakan “Pelaksanaan pembelajaran yaitu merealisasikan perencanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”. Jaya (2019, hlm. 87) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dalam diri”. Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa pelaksanaan pembelajaran yaitu proses realisasi perencanaan pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, menantang, menyenangkan dan memotivasi siwa untuk terlibat secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Belawati (2019, hlm. 127) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan *platform* atau perangkat lunak untuk membantu guru dalam mengorganisasikan pembelajaran daring. Melalui *platform* tersebut guru dapat:

1. Membentuk kelas pembelajaran dan memulai pembelajaran.
2. Memotivasi siswa.
3. Menyampaikan bahan ajar.
4. Berdiskusi dengan siswa.
5. Mengamati kemajuan belajar peserta didik.
6. Melakukan penilaian formatif (diberikan pada pertengahan pembelajaran untuk melihat kemajuan dan kesulitan siswa) atau penilaian sumatif (untuk mengukur hasil belajar siswa diakhir pembelajaran).

Nizam (2020, hlm. 51) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *Learning Managemnt System (LMS)* untuk menyelenggarakan kelas virtual, aktivitas melaksanakan pembelajaran daring melalui LMS sebagai berikut:

1. Menuliskan kalimat sapaan sekaligus perkenalan kepada peserta didik.
2. Menuliskan pesan pembelajaran pada setiap sesi pembelajaran.
3. Menempatkan objek-objek pembelajaran termasuk *assessmen* setiap sesi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

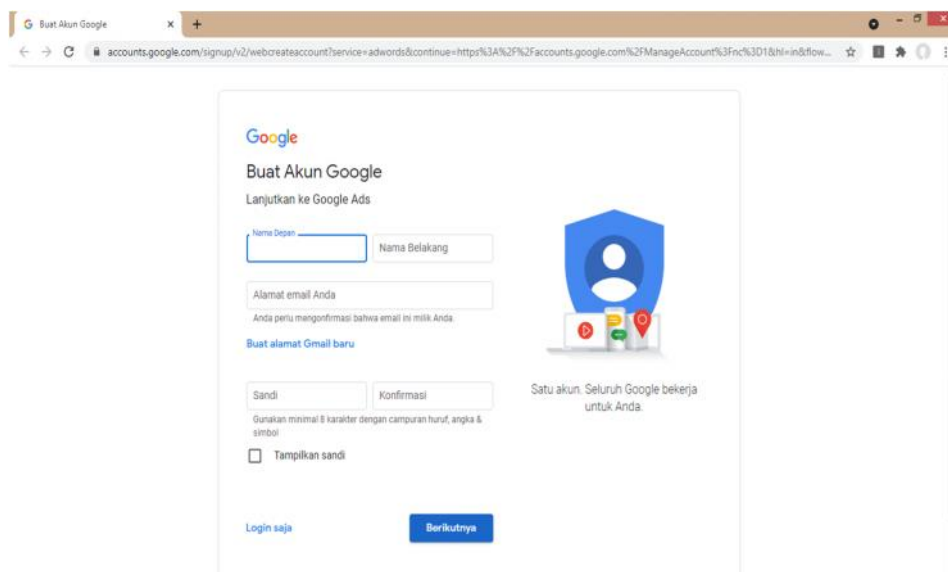
4. Melakukan sinkronous menggunakan konferensi video diperlukan untuk mempertegas kehadiran guru sebagai fasilitator pembelajaran.
5. Melakukan penilaian dalam bentuk kuis atau penugasan bertujuan untuk memberikan umpan balik atas aktivitas pelaksanaan pembelajaran daring.

Kesimpulan dari pemaparan diatas adalah pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *google meet* yaitu untuk proses pembelajaran secara sinkronous untuk merealisasikan perencanaan pembelajaran yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran daring yaitu: memulai kelas dan mengkondisikan peserta didik, memotivasi siswa, memberikan materi ajar, mengamati perkembangan siswa dan melakukan penilaian.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Komputer Akuntansi menggunakan *Google Meet*

Google Meet dipilih sebagai *platform* pembelajaran dengan menggunakan konferensi video untuk menghubungkan guru, siswa dan sumber belajar secara *online* sehingga guru dapat menyampaikan materi ajar, tercapainya tujuan pembelajaran siswa serta siswa dapat berperan secara aktif dalam mengembangkan materi yang diberikan oleh guru. Mata pelajaran Komputer Akuntansi menjadikan *Google Meet* sebagai ruang berdiskusi secara *online* antara guru dan siswa terkait materi pembelajaran Komputer Akuntansi. Berikut ini merupakan langkah-langkah bagi guru maupun siswa dalam memulai pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* berdasarkan website [google.com](https://accounts.google.com):

1. Peserta didik atau guru belum memiliki akun *Google* silahkan membuat terlebih dahulu melalui <https://accounts.google.com> lalu pilih menu Daftar Akun untuk melengkapi data pembuatan akun *google*. Berikut tampilan membuat akun *Google* bagi pengguna baru.



Gambar 2. 1
Membuat akun Google

2. Akses *Google Meet* menggunakan laptop atau komputer silahkan masuk ke dalam website *Google Meet* (<https://apps.google.com/meet/>) kemudian klik “*Login*” dengan menggunakan akun *Google* pastikan alamat email dan password sudah benar. Berikut tampilan apabila mengakses google meet melalui komputer atau laptop.



Gambar 2. 2
Mengakses website Google Meet menggunakan PC/Laptop

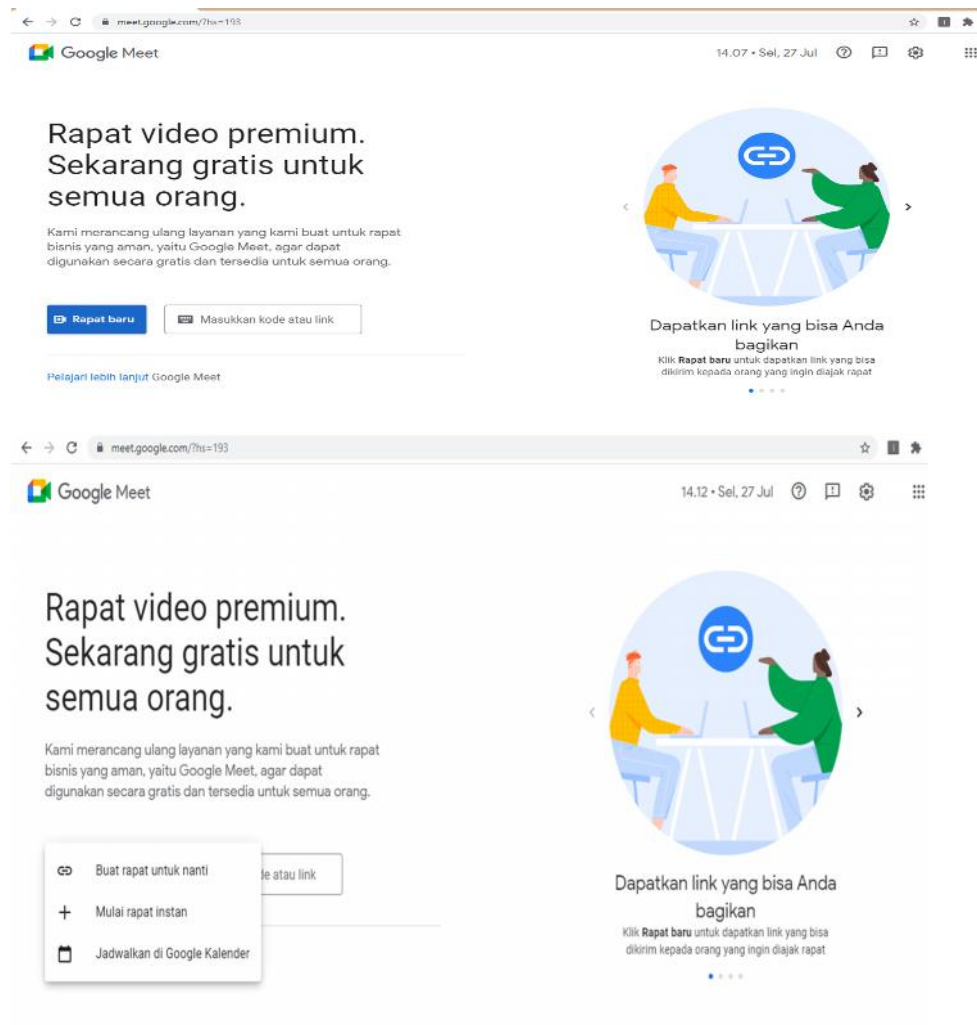
3. Mengakses *Google Meet* dengan *smartphone* install terlebih dahulu aplikasi *Google Meet* melalui *Appstore* (bagi pengguna *Iphone*) atau *Playstore* (bagi pengguna *Android*), jika sudah terinstal pada *smartphone* akses masuk

Google Meet menggunakan akun *Google* yang sudah ada. Berikut tampilan *Google Meet* pada *Playstore*.



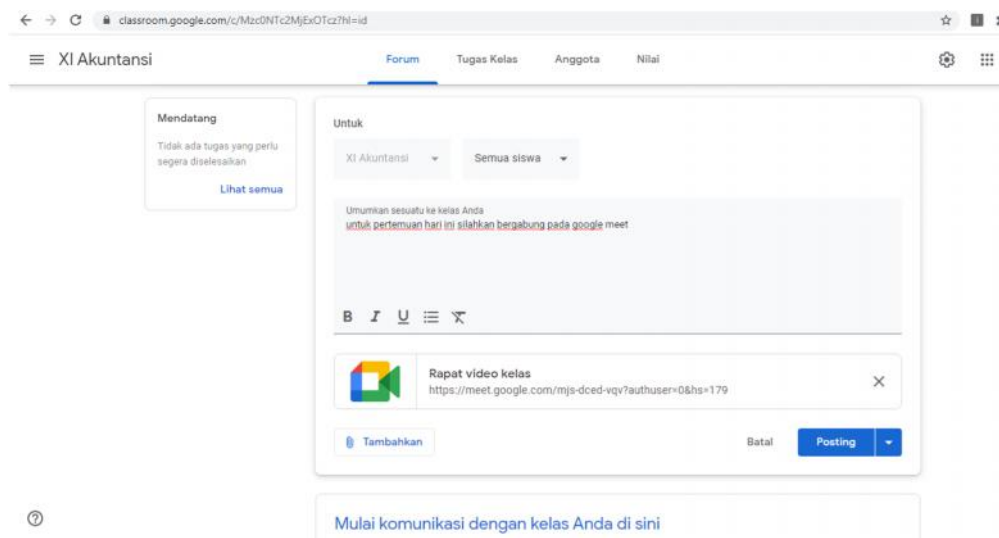
Gambar 2.3
Tampilan aplikasi Google Meet pada Playstore

4. Memulai pembelajaran dengan *Google Meet* guru dapat memilih “Rapat Baru”. Terdapat tiga pilihan yang dapat disesuaikan: (1) “rapat untuk nanti” digunakan untuk memperoleh kode atau *link Google Meet* yang dapat dibagikan kepada peserta didik, untuk memulai pembelajaran masukan link yang telah diperoleh ke kolom “masukan kode”, (2) “mulai rapat instan” untuk membuat pembelajaran dan dapat langsung memulai pembelajaran, (3) “jadwalkan di Google Kalender” untuk menjadwalkan pembelajaran dikemudian hari dengan bantuan google kalender. Berikut tampilan mengenai cara memulai pembelajaran baru dengan *Google Meet*



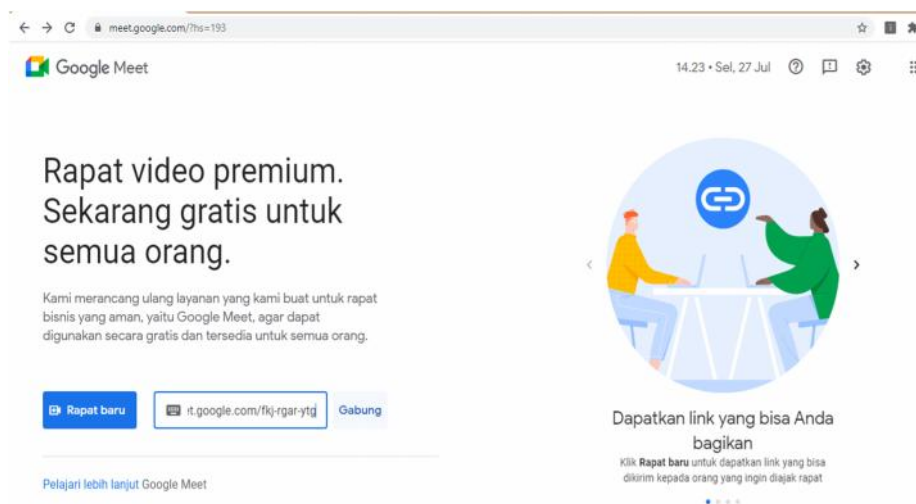
Gambar 2. 4
Tampilan untuk memulai Pembelajaran Daring dengan
Google Meet

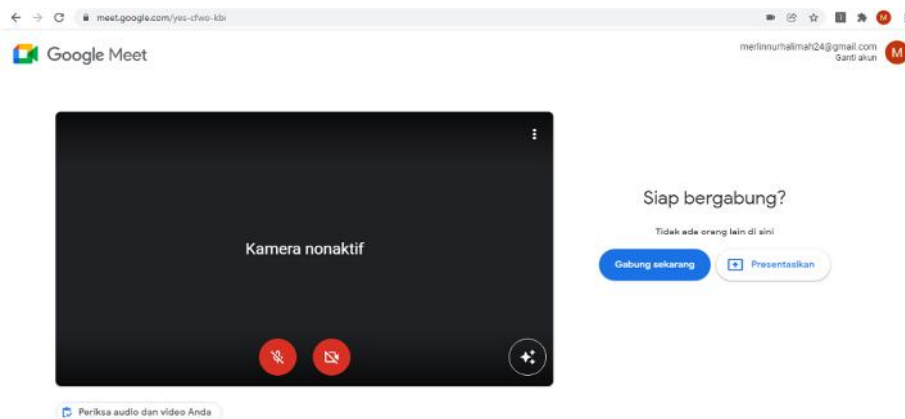
5. Guru menggunakan *Google Classroom* untuk membagikan kode atau *link Google Meet* ke dalam forum “umumkan sesuatu pada kelas” lalu untuk kode *Google Meet* silahkan pilih menu “tambahkan” lalu pilih “link” jika sudah klik “posting”. Berikut tampilan untuk membagikan kode untuk bergabung *Google Meet*.



Gambar 2. 5
Tampilan untuk membagikan kode Google Meet melalui Google Classroom

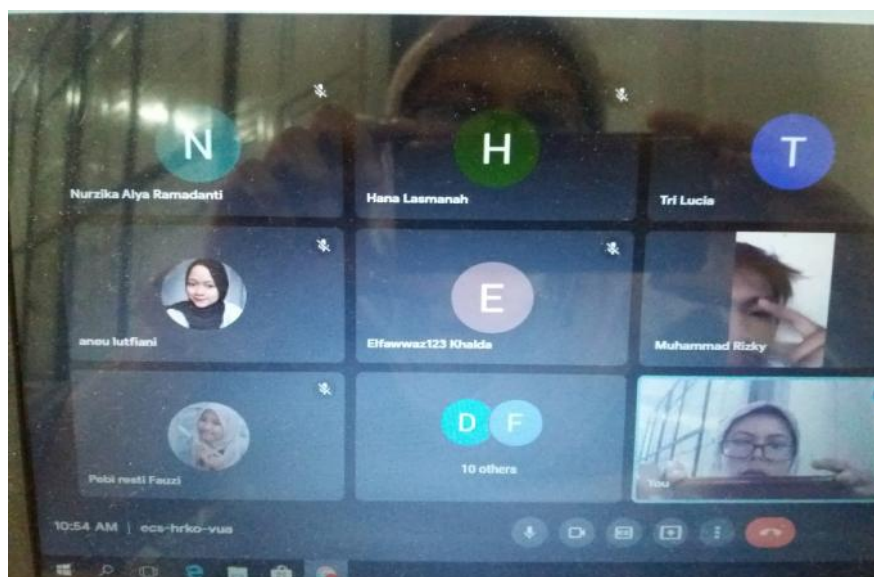
6. Guru atau Peserta didik yang akan bergabung pada *google meet* cukup dengan memasukkan kode meeting yang sudah disebarakan pada kolom “masukan kode” setelah itu pilih “Gabung”. Berikut tampilan untuk guru maupun peserta didik bergabung pada pembelajaran daring melalui *google meet*.





Gambar 2. 6
Tampilan ketika akan bergabung kedalam kelas melalui
Google Meet

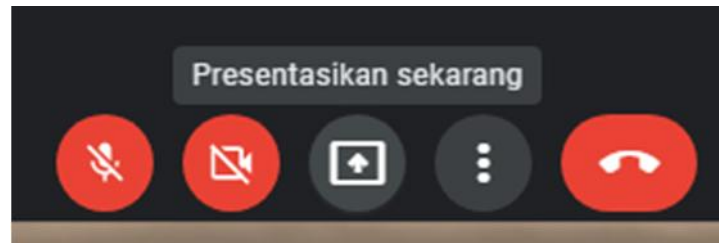
7. Peserta didik dan guru sudah bergabung pada google meet sehingga pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* dapat dilakukan. Berikut tampilan peserta didik dan guru memulai kelas secara daring menggunakan *Google meet*.



Gambar 2. 7
Tampilan peserta didik telah bergabung ke dalam
***Google Meet* melalui Kode Link yang telah dibagikan.**

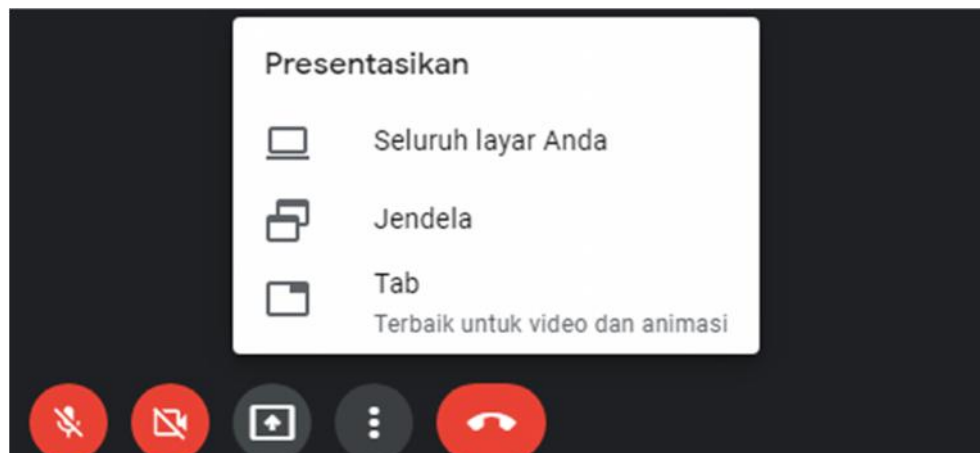
8. Guru memberikan materi komputer akuntansi dengan media Power point, Word, PDF, MYOB v.18 atau bentuk lainnya ke dalam *google meet* menggunakan tombol “Presentasikan sekarang” dengan catatan file yang

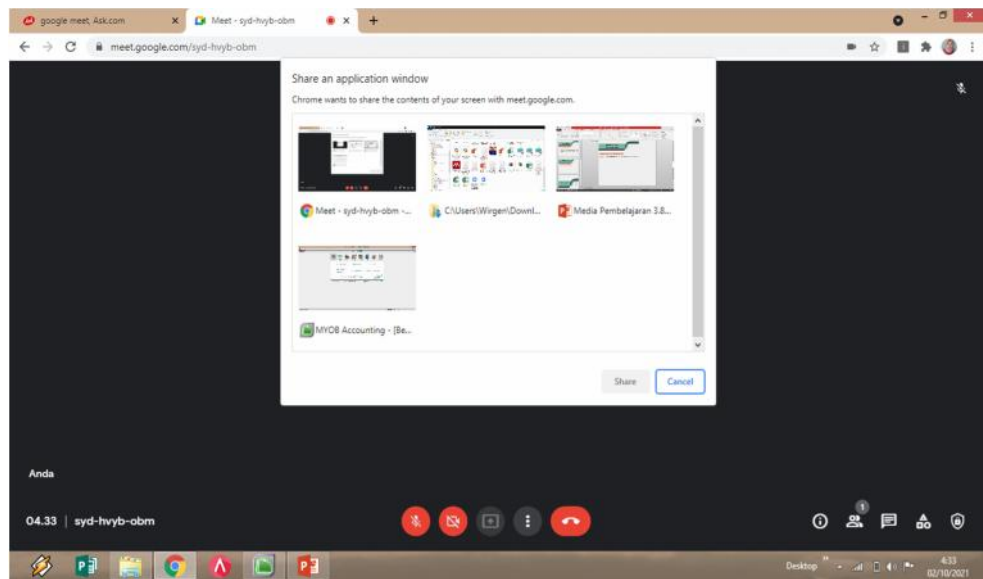
akan dipresentasikan harus terlebih dahulu terbuka. Berikut tampilan untuk langkah awal untuk presentasi.



Gambar 2. 8
Tombol untuk presentasi atau *share screen*.

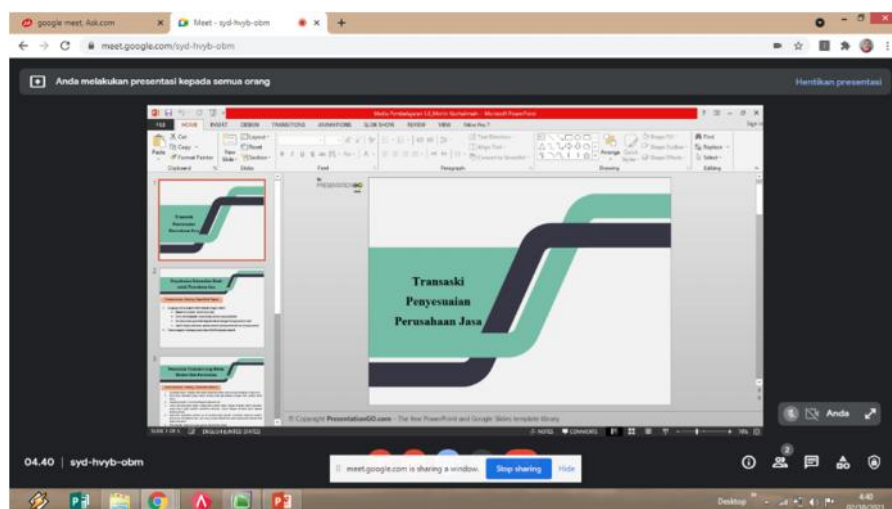
9. Setelah menekan tombol “Presentasikan sekarang” akan muncul tab berbagai pilihan. Guru dapat memilih tab “jendela” kemudian pilih file komputer akuntansi baik berupa power point atau MYOB v.18 yang akan disampaikan kepada siswa lalu tekan tombol “Share”. Berikut tampilan untuk melakukan presentasi atau *share materi*.





Gambar 2. 9
Cara untuk *share* materi melalui *google meet*.

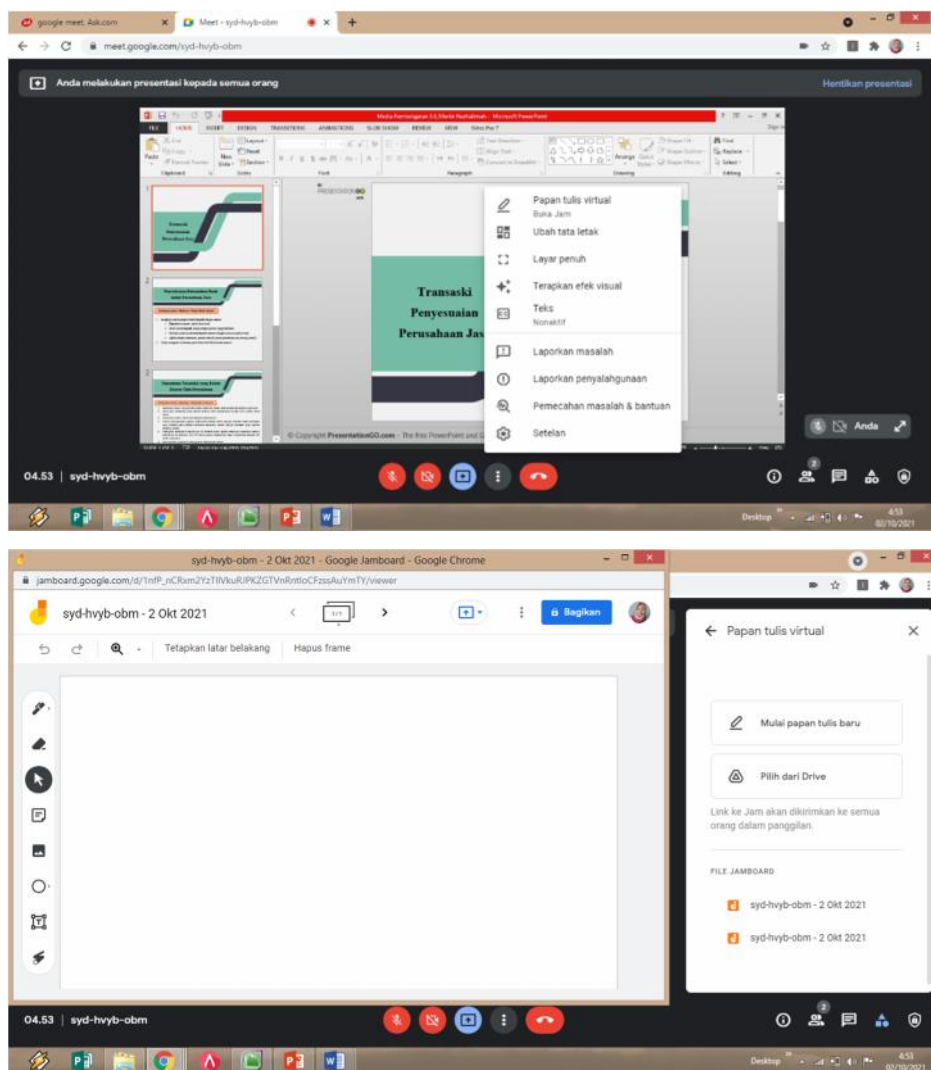
10. Semua siswa akan fokus ke materi dengan memperhatikan penjelasan guru jika guru sudah selesai menyampaikan materi komputer akuntansi untuk menghentikan *Share screen* tekan tombol “Stop Sharing”. Berikut tampilan materi komputer akuntansi yang sudah di bagikan kepada siswa melalui fitur *share screen*.





Gambar 2. 10
Tampilan menyampaikan materi komputer akuntansi
dengan fitur *share screen*.

11. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur *google meet* lain seperti Jambord untuk memudahkan mengajar. Membuka fitur *Jamboard* dengan pilih tiga vertikel di pojok kanan bawah akan muncul pilihan papan tulis. Berikut tampilan untuk menggunakan fitur papan tulis di *google meet*.



Gambar 2. 11
Tampilan untuk menggunakan fitur papan tulis
melalui Google Meet.

4. Evaluasi Pembelajaran Komputer Akuntansi melalui Google Meet

Slamet (2017, hlm. 58) mengatakan “Evaluasi pembelajaran adalah salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Nizam (2020, hlm. 57) mengatakan “Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menjaga serta meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran, daya tarik siswa untuk mengikuti aktivitas pada proses pembelajaran serta meningkatkan mutu penyelenggaraan program”. Asrul (2014, hlm. 12) mengatakan “Evaluasi pembelajaran bertujuan guna mengetahui sistem

pembelajaran (tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan serta sistem penilaian) berjalan secara efektif dan efisien”.

Jaya (2019, hlm. 60) mengatakan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran yaitu:

1. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa dapat dinilai kemajuan dan perkembangannya.
2. Mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang digunakan.
3. Bahan pertimbangan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

Nizam (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran daring terdiri dari:

1. Mengukur keberhasilan proses pembelajaran daring.
2. Penilaian hasil pembelajaran daring.

Suci (2021, hlm. 28) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran daring dilakukan dengan untuk:

1. Mengetahui pelaksanaan program pembelajaran daring terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi untuk mengetahui kendala serta solusi dalam melaksanakan pembelajaran daring.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.

Nizam (2020, hlm. 58) mengatakan bahwa berikut instrumen evaluasi pembelajaran:

1. Kualitas penyampaian dan strategi pembelajaran.
2. Kualitas materi ajar.
3. Keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring
4. Ketercapaian tujuan pembelajaran.

Asrul (2014, hlm. 5-6) mengatakan bahwa terdapat komponen dalam evaluasi proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru dan personal lainnya.
2. Metode mengajar dan sistem evaluasi.
3. Sarana penunjang.
4. Sistem administrasi.

Nesbit *et al* dalam Cahyani *et al* (2020, hlm. 101) mengemukakan bahwa terdapat komponen untuk dijadikan acuan dalam menilai pembelajaran daring yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran.
2. Penyampaian materi pembelajaran.
3. Interaksi guru dan siswa.
4. Evaluasi pembelajaran berupa hasil pembelajaran.

Kesimpulan dari penjelasan diatas bahwa evaluasi pembelajaran yaitu proses mengukur aktivitas pembelajaran serta aktivitas belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran komputer akuntansi melalui *google meet* bertujuan untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran. Proses evaluasi pembelajaran mencakup:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan perencanaan yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil pembelajaran peserta didik berupa penilaian pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk acuan dan pembanding bagi peneliti terhadap penelitian yang hendak dilaksanakan dapat terstruktur serta terencana berikut hasil penelitian terdahulu dengan persamaan dan perbedaan agar ada perbandingan penelitian terkait “Analisis Pembelajaran Daring Melalui *Google Meet* Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi”.

Tabel 2.3
Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Nama peneliti/tahun | Judul | Tempat penelitian | Hasil penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|--|--------------------------|--|---|--|
| 1. | Nur Latifah, Andhika Ayu Wulandari, Suratno (2020) | Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Dengan Google Meet. | SMA Negeri 1 Tawang Sari | Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi <i>Google Meet</i> dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa X MIPA dilihat berdasarkan dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar matematika siswa. | Persamaan dengan penelitian ini adalah pembelajaran daring menggunakan <i>Google Meet</i> . | Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dan subjek penelitian adalah kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tawang Sari dan mata pelajaran Matematika. |

| | | | | | | |
|----|--------------------------|---|----------------------------------|--|---|---|
| 2. | Vivin Nur Wahyuni (2021) | Efektifitas Penggunaan <i>Google Meet</i> Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Al-Islam Plus Krian Sidoarjo. | SD Al-Islam Plus Krian Sidoarjo. | Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 83 % siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) serta uji <i>paired t-test</i> menunjukkan nilai <i>sig. (2-tailed)</i> $0,000 < 0,05$ artinya penggunaan <i>Google Meet</i> terhadap hasil belajar siswa berlangsung efektif. | Persamaan dengan penelitian ini adalah objek penelitiannya adalah pembelajaran daring menggunakan <i>Google Meet</i> . | Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SD Al-Islam Plus Krian Sidoarjo. |
| 3. | Zalma (2021) | Proses Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi <i>Google Meet</i> Pada Mata Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah | MI Muhajirin Kota Jambi | Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring melalui aplikasi <i>Google Meet</i> pada mata pelajaran tematik kelas V MI Muhajirin Kota Jambi guru telah membuat RPP Daring, Silabus, Prota, Prosem sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Proses pembelajaran | Persamaan dengan penelitian ini yaitu objek penelitian adalah pembelajaran daring dengan <i>Google Meet</i> dengan penelitian dilakukan secara kualitatif deskriptif. | Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi mata pelajaran tematik. |

| | | | | | | |
|----|---------------------------------|---|------------------------------------|---|--|--|
| | | | | <p>guru tidak menerapkan semua kegiatan dan media pembelajaran sesuai dengan RPP Daring yang telah dirancang serta kurangnya respon dari siswa.</p> <p>Evaluasi pembelajaran daring menggunakan kurikulum 2013 adapun aspek yang dinilai adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> | | |
| 4. | Novialita Angga Wiratama (2020) | Penerapan Google Meet Dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa Pgsd Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Pkn Sd Saat Pandemi Covid 19. | Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagi mahasiswa PGSD aplikasi <i>Google Meet</i> dalam pembelajaran daring diakses dengan mudah dan sebagian mahasiswa menyatakan kurang memahami materi yang disampaikan</p> | Persamaan penelitian ini adalah objek penelitian yaitu <i>google meet</i> serta pendekatan penelitian menggunakan kualitatif | Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. |

| | | | | | | |
|----|--------------------------------|--|--------------------------|---|---|---|
| | | | | dikarenakan koneksi internet kurang stabil sehingga pembelajaran kurang efektif. | | |
| 5. | Delicia Karissa Floreta (2020) | Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> Dalam Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Prosedur Melalui Aplikasi <i>Google Meet</i> Di Kelas Xi Sma. | SMA Panjura Kota Malang. | Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring menggunakan <i>google meet</i> berlangsung secara efektif dilihat dari respon siswa yang menyukai pembelajaran daring, lebih mudah memahami materi serta mempermudah komunikasi antara guru dan siswa. | Persamaan penelitian ini adalah penelitian menggunakan deskriptif dan proses pembelajaran daring menggunakan <i>google meet</i> . | Perbedaan penelitian ini adalah pendekatan menggunakan kuantitatif dengan objek penelitiannya adalah XI SMA Panjuran Kota Malang. |

Bersumber pada penelitian terdahulu terdapat persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang hendak dilaksanakan oleh peneliti. Persamaan dengan penelitian terdahulu ialah terdapat pada objek penelitian tentang *Google Meet* sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

C. Kerangka Pemikiran

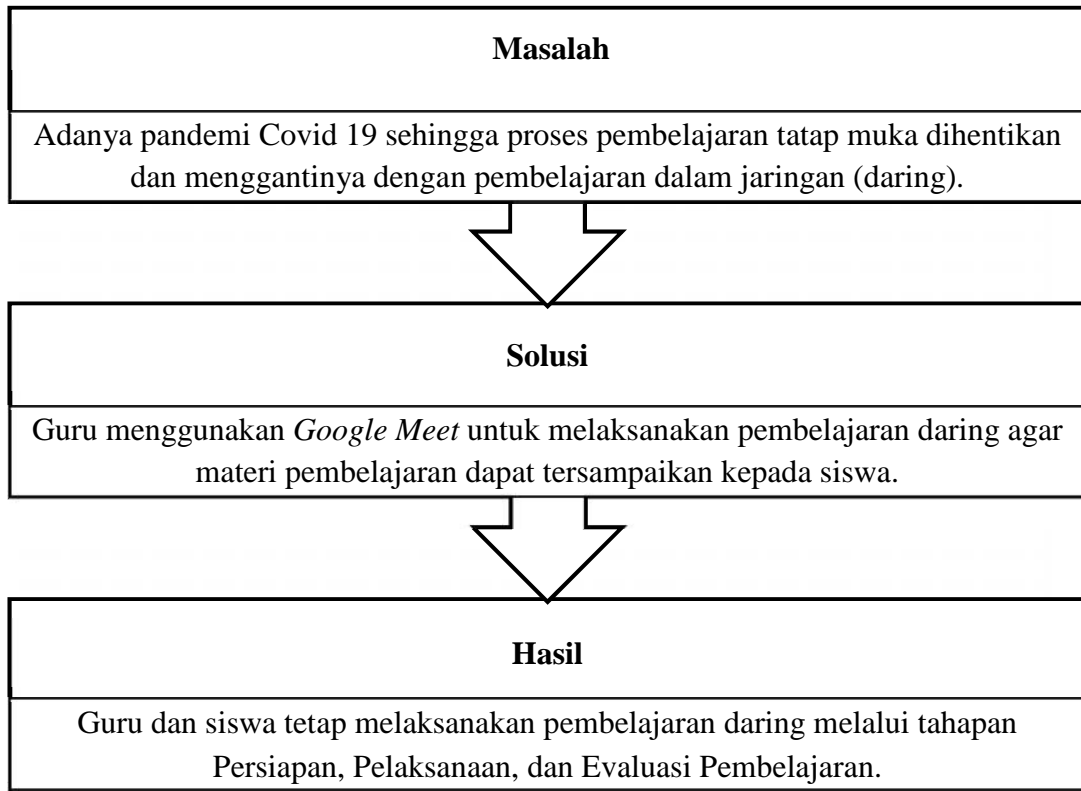
Sejak awal tahun 2020 dunia sedang mengalami wabah *Coronavirus Diseases* (Covid-19) yaitu penyakit yang menyerang saluran pernapasan manusia. Sejumlah negara di dunia menetapkan kebijakan untuk melakukan *lockdown* atau karantina wilayah agar menurunnya jumlah penyebaran Covid-19. Termasuk pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan *sosial distancing*, *physical distancing*, aktivitas diluar rumah senantiasa menggunakan masker, serta senantiasa mencuci tangan menggunakan sabun. Berbagai aktivitas masyarakat dihimbau untuk dilakukan di rumah, mulai dari kegiatan bekerja sampai kegiatan pendidikan, penutupan tempat wisata hingga tempat ibadah dan dilakukannya karantina wilayah. Berdasarkan himbauan Pemerintah, Kemdikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19. Salah satu kebijakan Kemdikbud yaitu menghentikan secara sementara pembelajaran tatap muka dan melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (*daring*) melalui sistem atau aplikasi yang sudah ada.

Smaldino dalam Prawiradilaga *et al* (2016, hlm. 37) mengatakan “Pembelajaran *daring* adalah pembelajaran diselenggarakan lembaga pendidikan formal dengan menyediakan kelompok belajar secara terpisah dengan memanfaatkan sistem telekomunikasi dan teknologi yang digunakan untuk menghubungkan siswa, guru, dan sumber belajar”. Gusty *et al* (2020, hlm. 25-26) mengatakan “Proses pembelajaran tatap muka saat pembelajaran *daring* diganti dengan aplikasi video *coference* yaitu dapat melaksanakan presentasi secara virtual serta menyediakan berbagai *fitur* seperti *white board* untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran”.

Supaya penerapan pembelajaran *daring* berjalan semestinya guru menggunakan video *coference* untuk melaksanakan pembelajaran salah satu aplikasi video *coference* yang digunakan guru ialah *google meet*. Melalui *google meet* pembelajaran *daring* dapat dilaksanakan dan pembelajaran tetap berkualitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rustaman dalam Zalma (2021, hlm. 14) mengatakan “*Google*

Meet adalah sebuah aplikasi percakapan berupa video secara *online* yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran daring untuk menghubungkan siswa dengan guru agar terlaksanakannya proses kegiatan pembelajaran daring yang dapat dilakukan di rumah”.

Pembelajaran daring melalui *Google Meet* adalah pembelajaran yang menggunakan konferensi video untuk menghubungkan guru, siswa dan sumber belajar secara daring sehingga guru dapat menyampaikan materi ajar dan tercapainya tujuan pembelajaran siswa, siswa dapat berperan secara aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran daring melalui tiga tahap diantaranya: (1) Perencanaan pembelajaran: menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan materi ajar, merumuskan kegiatan pembelajaran dan waktu pelaksanaan pembelajaran, dan menentukan evaluasi pembelajaran di sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibebankan kepada peserta didik, (2) Pelaksanaan pembelajaran: disesuaikan dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* untuk menunjang aktivitas pembelajaran, dan (3) Evaluasi pembelajaran: mencakup proses pembelajaran dan hasil pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajara. Berikut kerangka pemikiran sesuai dengan pemaparan di atas dalam penelitian “Analisis Pembelajaran Daring Melalui *Google Meet* Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi”:



Tabel 2. 4
Kerangka Pemikiran

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana guru komputer akuntansi mempersiapkan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana guru komputer akuntansi melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana guru komputer akuntansi mengevaluasi pembelajaran daring melalui *Google Meet* di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?
4. Bagaimana kendala dan solusi dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui *Google Meet* pada mata pelajaran komputer akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022?