

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang digunakan oleh pemerintahan untuk mendidik kehidupan bangsa dengan mengajarkan berbagai jenis lembaga pendidikan. Sekolah Dasar adalah salah satu fase pendidikan dari proses pembelajaran, yang mengarah pada pengembangan fungsi dasar seperti kemampuan berpikir dan pemahaman konsep sebagai dasar untuk tingkat pendidikan berikutnya. Belajar adalah kegiatan utama dan seluruh proses pendidikan di sekolah-sekolah yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku. Perubahan tersebut termasuk kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan belajar memerlukan kegiatan pembelajaran dalam bentuk partisipasi interaktif dan komunikasi antara guru dan peserta didik.

Implementasi kegiatan pembelajaran di sekolah dasar secara umum, hanya memberikan pengetahuan secara langsung kepada peserta didik. Padahal dengan cara seperti itu, hanya akan meningkatkan kemampuan mengingat saja. Sedangkan, di era global ini seharusnya peserta didik harus dapat aktif, berpikir kritis dan mampu menganalisa setiap permasalahan ataupun pengetahuan yang baru peserta didik peroleh. Masalah utama dari proses pembelajaran pendidikan formal (sekolah) adalah masih rendahnya daya pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dan peserta didik tidak diberi kebebasan untuk berkembang secara mandiri dengan menemukan pengetahuan dalam proses berpikir. Sejalan dengan Sastrawan, Zulaikha, dan Putra (2014, hlm. 3) menjelaskan bahwa “hasil belajar peserta didik masih rendah, salah satunya proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru”.

Berdasarkan hasil kajian dari jurnal Sukma, Sabdaningtyas dan Akhyar (2018), T Prasetyo dan K Nisa (2018), Wau (2017), Rahmasari (2016) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah, terbukti dengan belum memenuhi standar minimal belajar (KBM). Oleh karena itu, saat ini persentase hasil belajar sebagian besar peserta didik belum mencapai standar

minimal belajar (KBM), yang dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain pembelajaran yang hanya mentransfer ilmu dari guru ke peserta didik, dan peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak dapat memanfaatkan sepenuhnya seluruh potensi yang dimilikinya, karena hanya menerima pengetahuan yang mengarah pada hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar dapat memberikan dampak yang sangat besar dalam menentukan tingkat pemahaman peserta didik. Jika peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, maka dapat ditentukan bahwa peserta didik tersebut dapat memahami pembelajaran dengan baik. Sebaliknya jika hasil belajar yang diperoleh rendah, peserta didik tidak akan mampu memahami isi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh Hamalik (Rusman, 2015, hlm. 67) yaitu “hasil belajar dilihat dari perubahan sudut pandang dan perubahan perilaku menjadi lebih baik”. Adapun, Dick dan Reiser (Rosidah, 2014, hlm. 30) mengemukakan “hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, keterampilan motorik, dan sikap”. Selain itu, Sujana (dalam Husamah dkk, 2018, hlm. 19) mengemukakan “hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh atau dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar”. Berdasarkan tiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu kemampuan serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, dimana kemampuan serta keterampilan tersebut diperoleh melalui proses belajar.

Kegiatan belajar merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, keduanya merupakan satu-kesatuan yang saling melengkapi satu sama lain. Belajar menggambarkan proses yang dinamis dan berkembang dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010, hlm. 62) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru yang diprogramkan ke dalam desain instruksional, untuk menjadikan pembelajaran aktif, dengan penekanan pada penyediaan sumber belajar”. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah usaha sadar pendidik untuk membuat

peserta didik belajar, yaitu terjadinya munculnya perubahan tingkah laku peserta didik, dimana perubahan tersebut merupakan keterampilan baru baru yang diterapkan dalam jangka waktu yang relatif lama dan melalui usaha.

Indonesia saat ini seang menghadapi tantangan era revolusi industri, tidak hanya sektor ekonomi, sosial dan teknologi, tetapi sektor pendidikan juga beradaptasi dengan era ini. Perkembangan ini dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan di Indonesia dalam pelaksanaan program pendidikannya. Salah satunya program pemerintah adalah pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Di era digital atau era informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini berdampak pada meningkatnya keterbukaan dan penyebaran informasi dan pengetahuan ke dan dari seluruh belahan dunia melampaui batas, jarak, tempat, ruang, dan waktu.

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya, dalam bidang pendidikan masyarakat, dapat dengan mudah menyerap ilmu atau informasi dari internet. Banyaknya sumber daya yang tersebar di internet memungkinkan siapa saja untuk mengaksesnya melalui *smartphone* atau *gadget*. Perkembangan ini sudah mulai dimanfaatkan oleh beberapa sekolah dasar di Indonesia dalam pelaksanaan program pendidikannya. Program-program tersebut disebut program pembelajaran daring atau sistem *e-learning* atau online *learning*. Sejalan dengan Isman (2016, hlm. 587) bahwa “pembelajaran daring adalah penggunaan internet selama proses pembelajaran”.

Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang dimana peserta didik dan guru berada dilokasi yang terpisah, sehingga memerlukan sistem telekomunikasi. Komunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan sumber daya yang berbeda diperlukan untuk peserta didik di rumah. Sejalan dengan Azhar (2011, hlm. 24) bahwa “pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berkesinambungan antar pendidik dan peserta didik”.

Berdasarkan hasil kajian dari penelitian Sobron, dalam Seminar Nasional dan Entrepreneurship VI, Kota Semarang, tahun 2019, dengan judul “*Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran berbasis *daring learning* dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* terhadap mata pelajaran IPA untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Daring Learning* yang menggunakan aplikasi *Edmodo* memberikan dampak positif bagi peserta didik. Penelitian ini memberikan informasi bagi guru sekolah dasar untuk melakukan pembelajaran berbasis *Daring Learning* untuk meningkatkan hasil belajar.

Saat ini, wabah berupa virus corona (COVID 19) telah muncul di Indonesia, memaksa kegiatan belajar mengajar tatap muka harus dipindahkan menjadi belajar di rumah untuk sementara waktu sampai wabah virus ini hilang. Untuk itu, beberapa proses pembelajaran di rumah mau tidak mau melibatkan orang tua peserta didik sebagai guru yang membantu pekerjaan guru. Guru memberikan materi kepada peserta didik melalui pembelajaran daring. Waktu pertemuan guru dan peserta didik di kelas menjadi sangat terbatas. Di samping itu, penyampaian materi pelajaran berlangsung hampir seluruhnya di dalam kelas, sehingga penyampaian materi pelajaran menjadi tertunda atau bahkan tidak akurat jika tidak dilakukan pembelajaran secara langsung. Hal ini dapat menghambat perkembangan peserta didik dan menurunkan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah model pembelajaran daring.

Model pembelajaran daring dapat bermanfaat dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas pembelajaran di rumah. Melalui pembelajaran daring, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dan materi yang diberikan dapat berasal dari berbagai sumber pembelajaran, termasuk multimedia dapat dengan cepat diperbarui oleh pendidik. Berdasarkan hal ini, untuk mendukung efisiensi dan kelancaran pembelajaran daring, diperlukan kesiapan dari berbagai pihak seperti guru yang perlu memahami teknologi, memiliki komputer dan dapat menggunakannya, serta peserta didik yang memiliki komputer/laptop ataupun *gadget* yang didukung dengan kuota internet yang memadai sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merasa perlu mengkaji atau menganalisis penerapan pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul: **“Model Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi literatur).**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah maka untuk identifikasi masalah dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran tatap muka di sekolah tidak dapat dilaksanakan karena adanya wabah virus corona (COVID 19).
2. Peserta didik belajar di rumah melalui model pembelajaran daring.
3. Model pembelajaran daring akan kurang efektif untuk sekolah di daerah terpencil dan perangkat pembelajaran yang sulit didapatkan.
4. Dalam model pembelajaran daring terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya fasilitas bagi peserta didik atau orang tua, keterbatasan signal, dan penggunaan kuota yang tidak semua orang tua mampu membelinya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaiman konsep model pembelajaran daring untuk peserta didik Sekolah Dasar?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran daring untuk peserta didik Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil belajar penerapan model pembelajaran daring untuk peserta didik Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan konsep model pembelajaran daring untuk peserta didik Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran daring untuk peserta didik Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar penerapan model pembelajaran daring peserta didik Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membawa inovasi dan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan di sekolah dasar serta dapat menambah wawasan keilmuan mengenai model pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan menggunakan model pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar, maka hasil dari penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran daring dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Bagi lembaga sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan proses pembelajaran yang beragam dan inovatif yang akan meningkatkan kualitas sekolah untuk menghasilkan ulusan yang berkualitas.

F. Definisi Operasional

Variabel merupakan sesuatu yang dijadikan sebagai objek pengamatan dalam penelitian. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2010, hlm.161) variabel merupakan suatu objek yang di teliti yang dijadikan titik pusat suatu penelitian. Adapun Sugiyono (2013, hlm. 61) menyetakan “variabel penelitian adalah suatu karakteristik atau sifat atau nilai dari suatu objek maupun kegiatan yang peneliti tetapkan untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Variabel dalam penelitian ini yaitu, 1) model pembelajaran daring sebagai variabel independen/ bebas (variabel x) dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen/terikat (variabel y). Definisi operasional dalam variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Model Pembelajaran Daring

Secara sederhana pembelajaran daring dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan fasilitas telekomunikasi. Seperti yang dikemukakan oleh Isman dalam Sobran (2019, hlm. 2) yaitu “pembelajaran daring adalah penggunaan internet dalam proses pembelajaran”. Adapun menurut Munir (2009, hlm. 170) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan salah satu cara atau metode pembelajaran yang paling efektif yang dapat menjangkau wilayah yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah.

Dari beberapa pernyataan diatas, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung secara *online* menggunakan aplikasi pembelajaran atau menggunakan jejaring sosial. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan tanpa tatap muka, tetapi secara *online* dan semua jenis materi didistribusiakn secara *online*.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan positif atau peningkatan tingkah laku yang diperoleh setelah seorang peserta didik melalui suatu proses pembelajaran, dimana hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat melalui kegiatan penilaian.

Sejalan dengan pendapat di atas Sudjana (2010, hlm. 22) mengemukakan “hasil belajar adalah keterampilan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajarnya sendiri. Bagian terpenting dari belajar adalah hasil belajar”. Selain itu Dimiyati (2015, hlm. 3) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, bagi pendidik tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, bagi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya pembelajaran dan puncak proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif meliputi aspek menilai, memahami dan menerapkan pengetahuan peserta didik sesuai dengan bahan ajar. Afektif yaitu, penilaian yang menekankan pada semua aspek, dan psikomotor yaitu, penilaian yang menekankan pada aspek keterampilan motorik peserta didik. Jadi, dalam proses pembelajaran tidak hanya memperhatikan aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika pembahasan yang membentuk sebuah kerangka utuh, maka peneliti menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2021, hlm. 39), seperti dibawah ini.

Bab I pendahuluan menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II adalah bagian dari kajian teori dan kerangka pemikiran, terdiri dari kajian teori yang berisi deskripsi teoritis, dan fokus pada hasil kajian terkait teori dari hasil penelitian terdahulu berdasarkan dengan masalah penelitian.

Bab III bagian metode penelitian menjelaskan metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan, meliputi metode penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, menjelaskan hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya.

Bab V simpulan dan saran, terdiri dari simpulan, yaitu penjelasan peneliti dan uraian tentang relevansi analisis hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.