

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang semakin modern mengingat sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Mengembangkan mutu untuk memenuhi kebutuhan manusia adalah syarat sepenuh dalam menggapai arah pengembangan. Perubahan satu orang tidak lepas dari nilai pendidikan orang itu sendiri. Pendidikan adalah cara untuk menumbuh kembangkan kemampuan sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (Kurniasih, 2010 hlm : 37) menyatakan bahwa:

“Pendidikan Nasional dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan dan menumbuhkan watak dengan kebudayaan seseorang yang berkelas dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik seharusnya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cerdas, inovatif, independen, dan menjadi warga negara yang demokratis dan konsekuen”.

Warkintin dan Mulyadi (2019), menjelaskan bahwa “pendidikan merupakan suatu bentuk yang mengembangkan misi yang sangat mendetail yang berkaitan dalam meningkatkan jasmani, kemampuan, akal, emosi, keahlian, kemasyarakatan, sampai pada masalah kepercayaan atau ketakwaan. Sampai kapanpun hambatan maupun halangan pendidikan terus berjalan dengan baik. Kendala pada pendidikan ini merupakan kendala yang hadapi oleh pendidik pada masa situasi seperti sekarang ini yaitu pandemi Covid-19 ini pendidikan dilaksanakan secara daring dan tidak bisa dilaksanakan dengan langsung di kelas. Keadaan seperti ini mengarjarkan pendidik untuk melaksanakan keterampilan pada saat berjalannya pembelajaran melalui daring (dalam jaringan). Penanggulangan yang dilaksanakan pada saat pandemi ini ialah menelusuri

pemecahan serta memakai pendidikan yang berbasis jaringan. Pendidik dituntut untuk kreatif pada saat melaksanakan pembelajaran dengan model daring”.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tjandra, D. S. (2020), maka pendidik sekedar menyediakan dalam perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, dan memfasilitasi beberapa komputer untuk para peserta didik yang tidak membawa laptop. Bentuk *e-learning* (pembelajaran berbasis elektronik) pasti ada dan terus berkembang. Sejalan pada kepemilikan komputer yang berkembang pesat di dunia, e-learning menjadi semakin mengembang dan mudah diakses. Kelancaran koneksi internet semakin berkembang, serta dengan itu, kesempatan proses pelatihan multimedia yang lebih banyak bermunculan. Tujuan pada pembelajaran dalam model daring ialah menjadi sebuah penyelesaian yang bisa mendukung pendidikan pada masa pandemic COVID-19 .

Menurut kesimpulan di atas maka pendidikan merupakan suatu cara untuk memperbaiki tingkah laku peserta didik supaya menjadikan individu yang matang yang mampu hidup independen serta menjadi bagian dari masyarakat pada kalangan masyarakat dimana seseorang itu berada. Pendidikan pada dasarnya yaitu hubungan antara guru bersama peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung pada lingkungan tertentu. Dari kesimpulan di atas juga mampu dinyatakan maka pendidikan Sekolah Dasar benar-benar bermakna bagi siswa karena sebagai salah satu wadah yang mampu membentuk siswa untuk bersosialisasi, berinteraksi dan membentuk karakter di lingkungan masyarakat.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang didalamnya terdapat pesan yang harus tersampaikan pada siswa agar tumbuhnya pemahaman dan pengertian yang konkrit sebagaimana di jelaskan menurut Yudhi Munandi (2013 hlm : 7) mengemukakan maka “media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat memberitahukan dan menyalurkan materi dari sumber secara terarah sehingga terwujudnya lingkungan sekolah yang konstruktif dimana penerimanya dapat melaksanakan metode pembelajaran secara efisien serta efektif”. Media pembelajaran berguna dalam melancarkan komunikasi dari pembelajaran untuk guru ataupun siswa pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran ,sebagaimana di jelaskan Sharon E Smanldino,dkk. (2012, hlm. 07) bahwa “Tujuan

penting media pembelajaran adalah, keefektivitasan serta efesienan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga tercapainya harapan belajar mengajar yang diinginkan yaitu meningkatkan karakteristik pembelajaran tematik”. Jenis media pembelajaran ada 5 yaitu media berbasis manusia, media cetakan, visual, audio visual, dan berbasis computer. Dapat di simpulkan media pembelajaran ialah suatu alat bantu untuk seorang guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Pada penelitian Arsyad (2011) “media pembejaran online dan dering diartikan sebagai *e-learning* adalah suatu media yang membantu pendidikan dan tidak hanya sebagai media pengganti pendidikan. Jalannya *e-learning* menjadi media distance learning menghasilkan model baru, yaitu fungsi pendidik yang kian bersifat “Penyedia” dan peserta didik sebagai “anggota aktif” pada kegiatan pembelajaran. Pendidik diwajibkan untuk menghasilkan teknik mengajar yang baik, memberikan materi pembelajaran yang menarik, sementara peserta didik diharuskan bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Pembejaran daring selalu diartikan sebagai pembelajaran daring atau “dalam jaringan (online)”. Penggunaan sistem pembelajaran daring ialah suatu usaha yang bisa digunakan untuk menghadapi hambatan dan mempermudah peserta didik untuk melihat materi pembelajaran”. Berdasarkan penjelasan di simpulkan media pembelajaran adalah salah satu media menunjang untuk menyampaikan suatu informasi atau suatu media yang dimanfaatkan untuk memberikan materi pembelajaran agar dapat dengan mudah mendalami dan mengerti apa yang di sampaikan oleh pemateri (pendidik).

Riyanda, Herlina, dan Wicaksono (2020) mengemukakan “banyak peristiwa yang harus dilaksanakan pada saat sekolah daring. Sekolah online ialah saling berinteraksi dan berdiskusi secara online. Semua sekolah di Indonesia menghadapi akibat dari pandemi COVID-19 dan sejauh ini belum dilaksanakan evaluasi yang terkait pada pembelajaran dengan menerapkan metode daring. Pada penelitian ini menjelaskan implementasi pembelajaran daring pada saat pandemi COVID-19”. Dewi (2020) mengemukakan maka “Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar juga memanfaatkan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua”.

Dalam Penelitian Andri Anugrahana (2020) mengemukakan bahwa “Pandemi COVID-19 memberikan masalah baru pada banyak pihak, kondisi ini telah menyebar pada dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai pada tingkat daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Karena itu dilaksanakannya sebagai upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19. Berharap untuk seluruh lembaga pendidikan tidak melakukan kegiatan seperti biasanya, hal ini dapat mengurangi tersebarnya penyakit COVID-19. Dalam hal yang sama juga telah dilaksanakan oleh berbagai negara yang terkena penyakit COVID-19 ini. Peraturan lockdown atau karantina dilaksanakan untuk upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona”.

Peraturan yang didapat oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh kegiatan pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melakukan berjalannya pendidikan pada lembaga pendidikan. Hal ini didukung oleh Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) pada format PDF ini ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemi COVID-19 adalah “kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat adalah hal yang utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran”.

Karena adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berpengaruh besar bagi seluruh masyarakat. Pembelajaran yang dilakukan oleh setiap sekolah dasar juga memanfaatkan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran daring peserta didik mempunyai keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik bisa berkomunikasi bersama pendidik dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada pada android seperti, zoom meeting. Pembelajaran ini adalah inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya.

Pada masa pandemi ini sangat membutuhkan pemanfaatan aplikasi android untuk membantu keberlangsung proses BJJ (Belajar Jarak Jauh) atau yang dapat diartikan sebagai pembelajaran daring. Maka perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran adalah dengan melalui aplikasi android sebagai media pembelajaran yang bisa di manfaatkan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga di harapkan peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut yang di dapat oleh peneliti adalah bisa di tarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran tematik masih berpusat pada peserta didik dan perlu adanya inovasi baru terkait media pembelajaran yang di manfaatkan dalam berjalannya pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan membuat skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi Android Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajarann Tematik Sekolah Dasar”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Pada penjelasan yang telah di paparkan sebelumnya dapat memperoleh kesimpulan permasalahan yang begitu luas. Maka, penulis memberi identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah
2. Dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Center)
3. Hasil belajar yang di peroleh siswa masih rendah.
4. Guru masih belum bisa memanfaatkan media yang bervariasi.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdarkan penjelasan latar belakang diatas, maka pemasalah yang dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penggunaan aplikasi android zoom meeting ?
2. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan aplikasi android zoom meeting?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi android zoom meeting ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Dengan dijelaskannya rumusan masalah di atas, maka peneliti membuat tujuan sebagai berikut :

1. Bisa menjelaskan konsep dalam menggunakan aplikasi android zoom meeting sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran tematik pada sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran penggunaan aplikasi android zoom meeting pada pembelajaran tematik sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kaitannya penggunaan aplikasi android zoom meeting dengan hasil belajar siswa.

E. MANFAAT PENELITIAN

Terdapat manfaat penelitian untuk menjelaskan manfaat penelitian yang bisa di raih sesudah penelitian berlangsung, manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Mampu meningkatkan pengetahuan dan acuan tentang meningkatkan kualitas pembelajaran pada beberapa tingkat pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan aplikasi android dalam pembelajaran tematik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Bisa memberikan pengetahuan dan menambah keterampilan untuk menulis penelitian serta bisa memberikan pengalaman dalam menerapkan media aplikasi android dalam pembelajaran tematik sekolah dasar.

- b. Bagi Siswa

Mampu mengembangkan kegiatan pada saat berjalannya pembelajaran baik perorangan ataupun secara bersamaan, dapat dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih trampil dan lebih menguasai kosakata bahasa Indonesia.

c. Bagi Guru

Mampu memberikan masukan dalam menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam melakukan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa melalui media pembelajaran aplikasi android.

d. Bagi Sekolah

Mampu memberikan masukan yang penting untuk sekolah khususnya dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran, selanjutnya, bisa membawa nama baik dan mutu sekolah.

F. DEFINISI OPERASIONAL

a. Aplikasi Android Zoom Meeting

Aplikasi Android merupakan salah satu alat untuk membantu memecahkan masalah pada pembelajaran agar memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, Program aplikasi android dapat memudahkan memberi pengetahuan kepada peserta didik dalam pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Ismanto (2017) menjelaskan maka “Smartphone adalah telepon seluler yang mempunyai beberapa program aplikasi android. Program aplikasi android mempunyai kegunaan pada masa globalisasi saat ini, sebab bisa memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar”

b. Hasil Belajar

Menurut Sudjana Nana (2017, hlm : 22) Hasil belajar adalah suatu keterampilan yang diambil oleh peserta didik setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajarnya. Dikutif dari buku Sudjana Nana Horward Kingsley ada tiga jenis hasil belajar yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita.

G. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu media yang didalamnya terdapat materi yang harus di salurkan pada siswa agar tumbunya pemahaman dan pengertian yang konkrit sebagaimana di jelaskan menurut Yudhi Munandi (2013 hlm. 7) mengemukakan bahwa “media pembelajaran merupakan semua alat yang bisa digunakan untuk memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran yang terdapat dari berbagai sumber yang disusun dengan sebaik mungkin sehingga terciptannya suasana belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melaksanakan jalannya belajar mengajar secara efisien dan efektif”. Sedangkan menurut Sanaky (2013 hlm. 4) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk pendidikan yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk menyalurkan materi pada saat pembelajaran dalam mengembangkan tingkat efisien dan efektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanaky juga menjelaskan substansi penting pada media pembelajaran yakni (1) model perantara, yang dilakukan untuk menyampaikan materi atau informasi bahan pelajaran kepada peserta didik dalam pembelajar; (2) faktor di dalam lingkungan belajar yang dapat memberikan semangat peserta didik dalam belajar; (3) membuat media yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan materi kepada peserta didik ; (4) memberikan komunikasi dan metode yang bisa dilaksanakan untuk membawa peserta didik dalam belajar.

Media adalah salah satu bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat di jelaskan sebagai perantara dan pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim untuk penerima. Deskripsi mengenai pengertian media pada pendidikan yaitu media yang sebagai alat dan bahan pelaksanaan pembelajaran (Daryanto ,2015 hlm. 4). Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan interaksi dalam belajar bagi guru ataupun siwa dalam memberikan materi dan memahami materi pembelajaran, sebagaimana di jelaskan Sharon E Smanldino,dkk. 2012 hlm. 07) bahwa “Tujuan yang paling penting pada media pembelajaran yakni, keefektivitasan dan efisienan paada pelaksanaan pembelajaran maka dpaat tercapainnya tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu dengan mengembangkan kualitas pembelajaran tematik”.

b. Kriteria-kriteria Media Pembelajaran

Kriteria-kriteria pada pemilihan media pembelajaran bahwa Azhar Arsyad (2011 hlm. 75) menjelaskan sebagai berikut :

1. Media yang digunakan sesuai dengan karakter materi yang akan di sampaikan
2. Media pembelajaran di haruskan bisa memperjelas fakta, konsep, prinsip yang berkelanjutan.
3. Media harus mendorong peserta didik aktif menggunakan dan mengembangkannya.
4. Media yang digunakan harus bisa membawa peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sampe tuntas.
5. Pendidik kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
6. Menggunakan media harus jelas dan rapih, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat pada media pembelajaran adalah suatu media untuk meningkatkan semangat peserta didik pada saat belajar dan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sebagaimana menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011 hlm. 15) menjelaskan maka “Pengunaan media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu berjalannya pembelajaran yang bisa meningkatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi atau semangat dan ajakan pada kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologi peserta didik”.

Manfaat media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (Sutirman, 2013 hlm. 17) mengidentifikasi 8 manfaat media pembelajaran, yakni :

1. Memberikan pembelajaran lebih baik.
2. Mempelajaran menjadi lebih menarik.
3. Peserta didik akan lebih aktif.
4. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.
5. Hasil belajar peserta didik lebih meningkat.
6. Pembelajaran bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun.

7. Peserta didik dapat memberikan respon yang baik dalam proses pembelajaran dan dapat kembangkan.
8. Pendidik dapat mengubah suatu proses pembelajaran kearah yang lebih baik.

Pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman pada pembelajaran, dan media pembelajaran juga dapat meningkat semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak menjadi komunikasi verbal yang memberikan materi dengan pengarahannya hanya melalui pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu keefektifitasan dalam berjalannya suatu proses pembelajaran dapat memberikan materi dan isi pembelajaran pada saat belajar.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Elly dalam Azhar Arsyad (2011 hlm. 12-14) menjelaskan maka suatu ciri-ciri media adalah salah satu alasan mengapa media harus digunakan dan hal apa saja yang harus dilakukan suatu media apabila pendidikan belum efisien dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran :

1) Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif adalah suatu penjelasan tentang ketarampilan media dalam mencatat, merapihkan, mengabadikan, dan menerangkan suatu objek atau kejadian. Contohnya kejadian yang pernah di alami atau yang sudah lampau. Peserta didik dapat mengetahui kejadian sejarah yang terjadi di masa lampau melalui media pembelajaran berupa rekaman video, dokumentasi, dan foto- foto yang sudah di simpan secara rapih.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan salah satu ciri yang berkaitan dengan suatu peristiwa yang sedang berlangsung beberapa hari atau beberapa tahun dapat

di ceritakan secara singkat dalam waktu beberapa menit. Ada kejadian atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Sebagai contoh peserta didik yang ingin mempelajari perkembangan janin dalam rahim ibu selama sembilan bulan. Melalui bantuan media pembelajaran, waktu yang dapat di persingkat dengan menampilkan hal-hal yang di anggap penting melalui rekaman video misalnya.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif adalah salah satu ciri dari media yang mewajibkan suatu objek atau kejadian yang diproses melalui ruang dengan secara bersamaan pada kejadian tersebut di berikan kepada peserta didik dalam stimulus pengalaman yang relatif sama. Contohnya menggunakan CD, flashdisk, dan sebagainya yang memudahkan peserta didik untuk membagikan materi pembelajaran. Penjelasan yang terdapat pada materi akan selalu terjaga sebagaimana aslinya.

e. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Fungsi dan peran media menurut Wina Sanjaya (2011 hlm. 169-170) ialah sebagai berikut :

- 1) Mendapatkan sesuatu objek atau kejadian penting yang ditemukan. Kejadian penting atau objek yang pernah terjadi bisa diabadikan melalui foto, film, maupun direkam melalui video atau audio, setelah kejadian itu dapat disimpan dan dapat di lihat kembali apabila diperlukan.
- 2) Pemalsuan kejadian, kejadian, atau objek tertentu pada media pembelajaran, pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret maka peserta didik dapat dengan mudah memahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik maka perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih meningkat.

f. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2011 hlm. 172-173) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan menjadi beberapa klasifikasi dilihat dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a. Media audio, adalah salah satu media yang hanya bisa didengar saja dan media yang hanya mempunyai unsur suara.
 - b. Media visual, adalah suatu media yang hanya bisa dilihat dan tidak memiliki unsur suara.
 - c. Media audiovisual, adalah salah satu media yang tidak hanya memiliki unsur suara tetapi juga memiliki unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan tingkatannya, media bisa dibagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki kemampuan dalam merekam yang luas dan secara bersamaan. Melalui media ini peserta didik diwajibkan bisa mempelajari hal atau kejadian yang nyata secara bersamaan tanpa harus memanfaatkan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai kemampuan merekam yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dilihat dari cara pada teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan, salah satu media ini membutuhkan alat proyeksi khususnya pada film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan dapat digunakan.

2. Aplikasi Android

a. Pengertian Aplikasi Android

Aplikasi Android merupakan suatu alat untuk membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran agar mempermudah dalam menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, Program aplikasi android bisa meringankan dalam memindahkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Ismanto (2017) menjelaskan bahwa “Smartphone merupakan bentuk telepon seluler yang

menyediakan suatu fitur aplikasi android. fitur aplikasi android mempunyai manfaat yang dapat digunakan pada masa pandemic ini khususnya dalam pendidikan”. Android menurut Satyaputra dan Aritonang (2014 hlm. 2) merupakan suatu program pada smartphone. Pembelajaran yang menggunakan aplikasi android telah banyak digunakan seperti halnya penelitian Juraman (2014 hlm. 1) yang menyimpulkan maka pelaksanaan aplikasi android yang dilakukan oleh peserta didik yang sangat berpengaruh pada pembelajaran dan cukup efektif untuk memperoleh informasi pendidikan. Oleh sebab itu, penggunaan aplikasi android diharapkan bisa memudahkan untuk peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan pendidik, serta di sisi lain juga mempermudah pendidik memberikan materi pembelajaran.

Aplikasi android adalah suatu sistem operasi pada perangkat mobile berbasis Linux yang di buat untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Murtiwiayati, 2013 hlm. 2). Tujuan pembelajaran akan lebih mudah bisa dicapai dan diharapkan juga akan dapat mengembangkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan android ini juga bisa menambah perhatian peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan aplikasi android di kelas dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dinilai sulit selama ini (Marlinda, 2015 hlm. 396). Pada kenyataannya, pendidik tidak selalu menggunakan android walaupun sebenarnya mereka memahami bahwa strategi pembelajaran seperti ini sangat membantu untuk tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran. Android adalah salah satu sistem operasi yang bisa digunakan pada media nirkabel.

Android menurut Satyaputra dan Aritonang (2014 hlm. 2) merupakan suatu sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat dijadikan sebagai jalan alternatif antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pemanfaatannya dapat berkomunikasi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Dari sumber lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda (2013 hlm. 1-5) mengemukakan tentang Android merupakan salah satu sistem operasi berbasis Linux yang hanya sebagai perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sistem operasi Android ini bersifat open source sehingga tidak sedikit sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi ataupun mengubah aplikasi sistem ini. Para programmer memiliki celah yang sangat besar untuk masuk ke dalam mengembangkan

aplikasi Android karena alasan open source tersebut. Sebagian banyak aplikasi yang terdapat dalam Play Store bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

b. Kategori Perangkat Mobile

Perangkat mobile dibagi beberapa jenis sesuai dengan fungsi dan kemampuan minimal yang dimiliki (Hernita, 2013).

(1) Telepon mobile (*mobile phone*)

Telepon mobile ini tidak memiliki sebutan ataupun nama samaran seperti jenis android yang selanjutnya. *Mobile phone* mempunyai keterampilan di bawah rata-rata dan di kategorikan sebagai *mobile phone* sangat rendah dibandingkan golongan yang lain. Perangkat ini hanya dilengkapi dengan fungsi untuk melakukan panggilan dan mengirimkan pesan.

(2) Perangkat *mobile low-end*

Perangkat pada kategori ini sedikit lebih canggih di bandingkan dengan *mobile phone*. Perangkat ini telah dilengkapi dengan keterampilan untuk memakai internet dasar. Selain internet, perangkat ini dilengkapi dengan pemutar musik dan kamera belakang yang berkekuatan standar.

(3) Perangkat *mobile mid-end & high-end*

Perangkat mobile mid-end menumbuhkan aplikasi bawaan yang membawa pemakai untuk bersosial media, semisalnya berupa aplikasi Facebook. dan Twitter namun dengan versi bawah saja. Perangkat ini termasuk mengalami peningkatan aplikasi dengan melibatkan aplikasi dengan versi yang lebih tinggi pada bagian mobile high-end. Perangkat mobile mid-end dan high-end mempunyai kecocokan pada sistem yang tidak bisa dirombak oleh pemakai, sehingga penggunaan aplikasi hanya sebatas bawaan dari pabrik saja.

(4) Smartphone

Smartphone adalah salah satu media yang tergolong canggih dengan kekuatan minimal di atas perangkat mobile high-end. Smartphone telah dilengkapi oleh perangkat bawaan yang dapat dihubungkan dengan akun

email dari pengguna, sekiranya dapat terhubung dengan aplikasi google play games. Pengguna juga dapat meningkatkan smartphone yang dimiliki dengan kapasitas perangkat untuk mengubah sistem yang telah disertakan. Aplikasi tambahan dapat pula dimanfaatkan dengan cara meng-install aplikasi tersebut pada perangkat, sehingga smartphone menjadi lebih lengkap.

(5) Tablet

Tablet tidak jauh berlainan dengan smartphone, tetapi media ini memiliki layar yang lebih besar. Layar yang diaplikasikan tablet berkisar antara 6 sampai 11 inci.

c. Perkembangan Smartphone Android

Android menghadapi peningkatan searah dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia. Android diberi sebutan khusus berbentuk nama makanan pada tiap versinya. Peningkatan android dari pertama penjualannya sampai sekarang terdapat jumlah versi yang saling melengkapi. Menurut Triadi (2015) peningkatan android dari awal pembuatannya dapat dikategorikan menjadi beberapa versi berikut ini.

1) Android versi 1.1

Android versi 1.1 adalah salah satu perangkat android utama yang dijual di masyarakat. Mulai dijual pada tanggal 9 Maret 2009. Android ini sudah mempunyai pengaman yang dapat diatur dengan mudah, mempunyai sarana untuk memperbarui aplikasi dengan memanfaatkan internet, ditemukan fasilitas voice search selaku fasilitas penelusuran otomatis memanfaatkan suara dan sudah terhubung dengan Gmail dan telah terdapat pemberitahuan email.

2) Android versi 1.5 (Cupcake)

Android versi 1.5 adalah Android Cupcake yang sering ditampilkan dengan gambar kue cawan. Android cupcake ini diterbitkan pada bulan Mei 2009. Dengan versi ini, android sudah dilengkapi dengan bluetooth dengan versi rendah, aplikasi bawaan yang diberi nama Picasa yang juga dimanfaatkan untuk mengedit foto secara langsung dari perangkat tidak

perlu membutuhkan koneksi dari komputer maupun internet, dan juga telah dimasukan dengan animasi yang menarik dan memasang layar touchscreen.

3) Android versi 1.6 (Donut)

Android versi 1.6 yang dibilang dengan Android Donut yang diberi tampilan gambar kue donat sebagai simbolnya. Android tersebut terbit pada September 2009 dan di sertai cara cepat (*shortcut*) untuk pencarian (*search*), panggilan cepat (*speed dial*), *text-to-speech*, baterai indikator, galeri untuk mengatur data gambar, dan telah di beri alat dengan sinyal CDMA/EVDO.

4) Android versi 2.0/2.1 (Eclair)

Android pada versi ini di tampilan dengan eclair atau kue sus panjang memakai topping coklat di atasnya. Eclair diterbitkan pada tanggal 3 Desember 2009 dan tambahan optimalisasi hardware dan disertai aplikasi Google Maps 3.1.2 di dalam perangkatnya. Tambahan perangkat berupa flash camera yang dapat diperbesar (*digital zoom*) serta bluetooth 2.1 dengan penampilan yang lebih baik dari sebelumnya.

5) Android versi 2.2 (Froyo)

Froyo atau Yogurt yang memiliki tampilan mirip es cream adalah tampilan dari versi 2.2 yang diterbitkan pada bulan Mei 2010. Dan ada juga berbagai tambahan yang membuat peningkatan pada versi ini menjadi loncatan dari versi lama ke versi baru. Adanya aplikasi Google Chrome merupakan tambahan untuk pencarian, pertama adanya sistem USB tethering untuk menyambungkan perangkat dengan PC, WiFi Hotspot untuk memanfaatkan internet via WiFi, voice dialing digunakan untuk panggilan cepat dengan perintah suara, quick switching, dan disertai dengan aplikasi Adobe Flash 10.1 untuk proses animasi yang lebih kompleks.

6) Android versi 2.3 (*Gingerbread*)

Pada android versi ini ditampilkan dengan kue jahe yang bentuknya seperti boneka. Gingerbread ditambahkan kamera depan (*front camera*),

manajemen aplikasi, handphone internet yang mungkin penggunaanya dapat melakukan panggilan dengan menggunakan internet, input teks juga lebih cepat. Tampilan versi ini juga dinilai lebih rapi serta terstruktur dibandingkan versi sebelumnya.

7) Android versi 3.0 (Honeycomb)

Honeycomb yang artinya sarang lebah adalah versi android yang diberikan untuk perangkat komputer. Versi ini adalah simulator yang memungkinkan perangkat komputer dalam memproses aplikasi android.

8) Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich / ICS)

Android dalam versi 4.0 ini ditampilkan dengan roti dan es cream. Pada versi ini, android bisa dimanfaatkan untuk alat pembayaran virtual yang disebut NFC (near field communication) dengan cara mendekatkan perangkat pada mesin pembaca. Hubungan dengan Gmail dan Google semakin ditambah dengan adanya o-click interaction.

9) Android versi 4.1 (Jellybean)

Jellybean versi ini sudah banyak digunakan pada aplikasi android sekarang, yang ditampilkan dengan toples robot hijau yang berisi permen jeli. Terdapat tujuh fitur pertama tambahan pada versi ini, ialah Photo Sphere yang dapat mengambil banyak gambar secara langsung dengan ukuran besar, Gestures Typing, Multiple User Support, Wireless Screen Sharing, Daydream, Expandable, Actionable Notification, dan fitur Google Now.

10) Android versi 4.4 (KitKat)

Android KitKat adalah android buatan dari Google yang diterbitkan pada 31 Oktober 2013. Pada perangkat ini mempunyai kapasitas standar minimal, menggunakan RAM sebesar 340 MB. Bentuk dari versi ini tidak jauh berbeda dengan versi sebelumnya, hanya berbeda pada kejelasan tombol menu. pemeriksaan pada sistem multitasking, mendukung aksesibilitas, mempermudah akses file, mengembangkan kualitas pembaca eBook. Kenaikan aplikasi cetak dokumen serta pemusatan SMS dan MMS dengan aplikasi Hangouts.

11) Android versi 5.0 (Lollipop)

Android versi Lollipop diterbitkan pada tanggal 25 Juni 2014, awal kali dikenal dengan nama Android L. Perubahan menonjol pada android versi ini dari versi sebelumnya merupakan bentuk yang didesain ulang pada sistem pemberitahuan yang dapat diakses langsung melalui screenlock. Ditemukan kenaikan pada beberapa aplikasi bawaan berupa AndroidTV, Android Wear, dan Android Fit.

12) Android versi 6.0 (Marshmallow)

Android versi 6.0 adalah salah satu versi terbaru yang diterbitkan pada tanggal 28 Mei 2015. Dalam perangkat ini ada kenaikan aplikasi baru bernama Doze menjadi permintaan yang dapat memperbanyak keterampilan pada daya tahan baterai. Aplikasi ini akan menghentikan aplikasi terbuka yang dianggap tidak digunakan oleh pengguna setelah beberapa waktu. Penambahan sensor pengenalan sidik jari untuk keamanan juga ditambahkan.

Perangkat smartphone android mempunyai beberapa kelebihan dibanding perangkat yang lain. Dalam U.S Top Smartphone Platforms by Share of Audience tahun 2015, android menduduki urutan pertama dengan mengalahkan Apple, RIM, Microsoft dan Symbian (Triadi, 2015). Terpilih sebagai perangkat (device) android yang sudah banyak, android ini juga mempunyai beberapa kelebihan lainnya yang berupa keterampilan untuk menggunakan multitasking ialah dengan memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan tanpa harus membuka tutup aplikasi. Tampilan homescreen dari android lebih informatif dengan adanya widget. Android juga untuk mempermudah pengguna dengan pembagian pengaturan (setting). Android juga mempunyai kelebihan dibandingkan perangkat yang lain berbentuk keterampilan untuk mengubah tampilan. Keterampilan ini mengharuskan pengguna untuk mengubah tampilan perangkat sesuai dengan kemauannya. Pada penelitian digunakan android versi Jellybean dan KitKat. Pemilihan versi android berdasar pada tingkat kemudahan dan kelancaran android untuk mengoperasikan berbagai jenis aplikasi.

a. Aplikasi Zoom Meeting

1. Pengertian Zoom Meeting

Zoom Meeting merupakan suatu aplikasi android yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan banyak orang dimana dan kapanpun. Dalam penelitian Danin Haqien, Aqiilah Afiifadiyah Rahman (2020) mengemukakan bahwa “Zoom Meeting adalah salah satu media pembelajaran memanfaatkan video. Pencipta aplikasi Zoom Meeting yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi zoom tidak cuman dimanfaatkan dalam pembelajaran dan juga dapat dimanfaatkan untuk masalah perkantoran ataupun untuk masalah lainnya. Banyak fitur gratis yang dapat digunakan oleh siapapun dan di batasi dengan waktu empat puluh menit dan tidak akan ada batasan waktu jika akun kita bayar ataupun tidak gratis. Di aplikasi Zoom Meeting ini kita dapat berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Dan karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran”.

Pengertian zoom meeting yang di jelaskan oleh peneliti Lusy Angelina, Dedi Rianto Rahardi (2020) Bahwa “Zoom meeting merupakan salah satu aplikasi yang menyiapkan layanan diskusi atau meeting jarak jauh yang bertemakan screen sharing. Pada aplikasi zoom ini tidak hanya satu panggilan video, akan tetapi mampu memanggil panggilan grup sampai 100 partisipan. Zoom memiliki fitur basic ialah yang memiliki layanan bisa sampai 100 orang dengan waktu meeting 40 menit yang bisa digunakan secara gratis, untuk dapat merasakan berbagai fitur yang lebih banyak dapat berlangganan dengan zoom business”. Dapat di simpulkan dari pendapat di atas maka aplikasi zoom meeting ialah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk berdiskusi ataupun digunakan untuk meeting dengan banyak orang dengan menggunakan video online atau panggilan video dengan menghubungkan dengan beberapa orang dalam satu waktu.

2. Manfaat Zoom Meeting

Pada aplikasi zoom meeting mempunyai manfaat sebagaimana di jelaskan pada penelitian Danin Haqien, Aqiilah Afiifadiyah Rahman (2020) bahwa “Pada pelaksanaan pembelajaran online dengan memaikan penggunaan aplikasi Zoom Meeting, tmempunyai dua buah konsep yang ditinjau melalui pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud. Teori behavioristik adalah suatu teori yang menjelaskan suatu perubahan perilaku individu yang bermula dari sebuah

pengalaman. Teori behavioristik menegaskan untuk terbentuknya perilaku yang terlihat dari hasil proses belajar. Lalu, mempunyai teori kognitif. Pada sebuah teori kognitif, tingkah laku seseorang yang bisa diarahkan melewati sudut pandang seseorang tersebut serta dengan pengalamannya dalam situasi yang mempunyai hubungan dengan sebuah tujuan. Sebab, pada tingkah laku seseorang sifatnya dinamis. Sifat dinamis tersebutlah yang dipengaruhi oleh proses belajar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Zoom Meeting

Kelebihan zoom meeting yang di kemukakan oleh peneliti Lusy Angelina, Dedi Rianto Rahardi (2020) bahwa sebagai berikut :

1. Jenis Video dan Audio HD dalam memanfaatkan software ini, aplikasi Zoom telah didukung dengan kapasitas high definition dan yang sering disebut dengan HD. Bukan cuman itu, software Zoom tersebut bisa membawa sampai 1000 peserta dan 49 video di layar.
2. Pengguna bisa berbagi layar dengan waktu yang bersamaan dan bisa membagi tulisan secara bersama untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi di software Zoom.
3. Dalam hal keamanan, pengguna tidak perlu takut. sebab, aplikasi zoom tersebut telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat yang telah dijadwalkan melalui software Zoom. Selain itu, ada juga proteksi password untuk mengembangkan keamanan pengguna.
4. Rekaman dan Transkripsi, pengguna juga dapat merekam pertemuan yang dilaksanakan oleh Zoom dan menyimpannya ke perangkat yang digunakan pada akun cloud yang sudah dibuat.
5. Fungsi sediaknya penjadwalan ialah untuk memberikan jadwal rapat dengan tepat waktu. Selain itu, juga dapat memulai rapat dengan akun Gmail, Outlook, dsb.
6. Obrolan grup atau chat bisa dilaksanakan secara mudah. Dan riwayat percakapan mudah dicari, berbagi file dan arsip untuk disimpan.

Adapun kekurangan zoom meeting yang di kemukan oleh peneliti Lusy Angelina, Dedi Rianto Rahardi (2020) bahwa sebagai berikut :

1. Boros penggunaan data internet Biasanya aplikasi yang memiliki tampilan video membuang lebih banyak kuota. Dan juga Zoom Cloud Meeting, tidak perlu heran jika paket internet Anda turun drastis sesudah mengadakan sesi video conference. Karena menggunakan video conference sangat banyak memakan kuota.
2. Tidak bisa menggunakan Bahasa Indonesia Software Zoom Meeting ini menggunakan bahasa Inggris, jadi akan sangat memberatkan bilamana kalian belum paham bahasa Inggris. Tetapi itu bukan halangan besar, karena dengan Google Translate kita bisa langsung mengerti kalimat bahasa Inggris dengan baik.
3. Kurang aman, data yang kita miliki terdapat pada aplikasi zoom meeting sangat rentan bocor Fitur obrolan aplikasi Zoom bisa dimanfaatkan untuk mencuri kata sandi dan nama pengguna pengguna Zoom di Windows. Untuk melakukan ini, kirim diskusi yang berisi tautan URL. Inilah yang membuat banyak akun Zoom di bobol dan nama pengguna serta kata sandinya dijual di web gelap.
4. Harga mahal Semuanya tampak luar biasa dengan Zoom. Jika tidak terlalu banyak menggunakan fitur, bisa memilih paket dengan harga termurah. Harga paket dasar masuk akal, akan tetapi pada paket yang lebih tinggi harganya menjadi terlalu mahal. dan harga dengan mata uang dolar.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pengertian pembelajaran tematik sebagaimana dikemukakan oleh Depdiknas,2006, hlm : 5 (dalam Trianto,2011 hlm : 147) bahwa “lebih dahulu arti pada pembelajaran tematik ialah suatu model pembelajaran terpadu, dimana pada model pembelajaran ini memanfaatkan tema dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran dan dapat berbagi pengalaman bermakna kepada peserta didik”. Pada penelitian Mohamad Muklis (2012) mengemukakan bahwa “Tematik merupakan inti isi atau wilayah dari salah satu penjelasan materi yang terkait pada suatu kejadian dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan ditampilkan dalam pelaksanaan pembelajaran di

kelompok belajar. Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran terpadu yang memanfaatkan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat berbagi pengalaman penting dan berarti terhadap peserta”. Dapat disimpulkan maka pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang terdiri dari berbagai mata pelajaran yang disatukan menjadi satu tema pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan salahh satu bentuk pembelajaran terpadu yang memanfaatkan tema dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran sehingga bisa berbagi pengalaman penting bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu diartikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik bisa juga diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang memadukan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan memanfaatkan tema.

b. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan mangaplikasikan pembelajaran tematik, peserta didik dan pendidik memperoleh banyak manfaat. Dan juga manfaat pembelajaran yang dikemukakan oleh peneliti Mohamad Muklis (2012) tematik antara lain :

1. Pelaksanaan belajar mengajar mampu mengembangkan kesadaran konseptual peserta didik terhadap realitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
2. Pembelajaran tematik mengharuskan peserta didik untuk mampu mengimplementasikan pengetahuan melalui rancangan kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik mampu mengembangkan kekuatan hubungan antar peserta didik.
4. Pembelajaran tematik dapat menolong pendidik untuk meningkatkan profesionalisme.
5. Pembelajaran tematik sangat menarik karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak.
6. Hasil belajar akan semakin meningkat karena berkesan dan bermakna.

7. Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
8. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik yaitu :

1. Mengembangkan pengertian konsep yang dipelajarinya,
2. Meningkatkan kemampuan menemukan, kegunaan informasi, dan mengolah,
3. Menumbuh kembangkan kemampuan bersosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi serta menghargai pendapat oranglain,
4. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nila-nilai luhur yang dibutuhkan dalam kehidupan.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Keberhasilan Belajar Mengajar

Menurut Sudjana Nana (2017, hlm : 22) Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sesudah ia mendapatkan pengalaman dalam belajarnya. Diambil dari buku Sudjana Nana Horward Kingsley dibagi tiga macam hasil belajar yaitu kemampuan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan citacita. Setiap jenis hasil belajar bisa diisi dengan bahan yang sudah di sepakati dalam kurikulum. Dan adapapun menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm .3) “hasil belajar adalah hasil dari suatu hubungan saat belajar dan saat mengajar. Di lihat dari pendidik, saat mengajar diakhiri dengan pelaksanaan evaluasi hasil belajar. Di lihat dari pesera didik, hasil belajar ialah yang berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Sudjana (2017, hlm : 3) “menjelaskan maka hasil belajar peserta didik pada intinya merupakan suatu perkembangan tingkah laku dalam hasil belajar dengan pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto

(2013, hlm : 54), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah salah satu faktor yang dipengaruhi dari dalam diri seseorang yang sedang belajar, dan faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar seseorang itu sendiri.

1. Faktor Internal

Faktor internal berjumlah ada tiga faktor, diantaranya sebagai berikut :

- a. Faktor Jasmaniah, faktor ini merupakan sesuatu yang ada kaitannya dengan keadaan fisik diantaranya kesehatan peserta didik dan juga cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, faktor ini disambungkan dengan psikologis peserta didik, diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, kelelahan pada peserta didik walaupun sulit untuk dipisahkan akan tetapi bisa dibedakan menjadi dua macam, yakni kelelahan jasmani yang bisa terlihat dan kelelahan rohani dapat dilihat pada saat adanya kelesuan dan kebiasaan pada diri individu atau peserta didik, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan mendapatkan pengaruh dari keluarga berupa pendidikan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, suasana keluarga dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar beakang budaya social yang ada.
- b. Faktor masyarakat, masyarakat adalah suatu faktor eksternal yang juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh tersebut terjadi karena keadaan peserta didik di dalam masyarakat yang disebut dengan mahluk sosial. Hal yang mempengaruhi belajar peserta didik yang dilihat dari lingkungan masyarakat diantaranya, kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan lainnya di dalam masyarakat.

- c. Faktor sekolah, faktor sekolah juga dapat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa faktor sekolah mencakup metode guru mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, media pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, dan tugas-tugas guru yang diberikan guru kepada siswa.

5. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan Judul terdahulu yang berjudul “Meningkatkan Aplikasi Anroid adalah untuk sebagai media Pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga Untuk Siswa SMA kelas X” oleh Rohman Julia Purbasari, tujuan dari peneliti ini ialah untuk meningkatkan aplikasi android yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. Jenis Penelitian yang dimanfaatkan ini sangat membentuk pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1978), menyertai *Analysis Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Urutan penelitian yang sudah dilaksanakan ialah tahap *analysis* (analisis tujuan, analisis kurikulum dan materi, analisis tingkat keterampilan dan karakteristik sasaran pengguna), *design* (perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah materi, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk *flowchart*, pembuatan *storyboard* media, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media), *development* (pembuatan media dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS6), *implementation* (penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan serta pelaksanaan uji coba terbatas), dan *evaluation* (penilaian terhadap media yang dikembangkan, dilaksanakan selama empat tahap sebelumnya).

Pada penelitian peningkatan ini, validasi media pembelajaran dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama, yakni validasi kepada ahli media dan ahli materi. Tahap kedua, yaitu validasi kepada praktisi lapangan dan sasaran pengguna yang melibatkan seorang guru matematika SMAN 8 Malang dan dua belas siswa kelas X SMAN 8 Malang. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data

kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dan tanggapan oleh validator ahli, praktisi lapangan dan sasaran pengguna. Sementara, data kualitatif diperoleh dari kritik, saran dan tanggapan yang diberikan oleh subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang bersifat tertutup dan saran. Aspek-aspek penilaian yang digunakan mengacu pada aspek-aspek penilaian yang dikembangkan oleh Elissavet dan Economides(2000). Sementara, teknik analisis data menggunakan teknik analisis datapresentase.

H. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian studi kepustakaan (Library research). Menurut Yaniawati (2017) penelitian kepustakaan dilakukan saat dilaksanakan literature (kepustakaan) dari penelitian sebelumnya. Sedangkan menurut Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa “studi kepustakaan adalah suatu kajian teoritis, referensi dan literature ilmiah lainnya yang berhubungan dengan budaya, nilai dan norma yang meningkat pada situasi sosial yang diteliti”.

Dapat disimpulkan maka penelitian keperustakaan merupakan suatu pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dengan cara menyimpulkan informasi dan data dengan beberapa bantuan seperti material yang ada di perpustakaan contohnya buku, referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenisnya, artikel, catatan, serta dapat dicari dari beberapa jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Pelaksanaan dilakukan secara sistematis dalam mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang ditemukan.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah penelitian yang mengkaji lebih dalam kejadian social, khususnya yang bersifat kasus Yaniawati (2017, hlm. 67). Menurut Moleong (2011 hlm : 6) mengemukakan bahwa : “Penelitian kualitatif merupakan suatu

bentuk penelitian yang diartikan untuk memahami kejadian tentang apa yang sudah dihadapi oleh subjek penelitian contohnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan bentuk deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan berbagai metode alamiah”

Sedangkan definisi pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2011 hlm : 9) mengemukakan bahwa : “Metode penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, adapun untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti ialah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menuntut makna dari pada generalisasi”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan maka pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang dilaksanakan dengan cara utuh dalam subjek penelitian dimana terdapat sebuah penelitian. Pendekatan kualitatif harus di jelaskan dalam model kata-kata yang tertulis data empiris yang sudah di peroleh dalam penelitian tersebut. Pendekatan kualitatif ini juga lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literature, seperti : buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi dan lain sebagainya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan suatu sumber primer dan sekunder . Menurut Yaniawati (2017, hlm. 139) “sumber primer ialah suatu sumber data pokok yang langsung disimpulkan oleh peneliti dari objek penelitian yakni seperti: buku/artikel yang dijadikan objek penelitian” adapun sumber sekunder ialah suatu sumber data tambahan yang menurut peneliti suatu data yang membantu data pokok, yakni contohnya seperti : buku/artikel yang disebut sebagai pendukung buku/artikel primer untuk memperkuat konsep yang ada di dalam buku/artikel primer”.

Menurut Uma Sekaran (2011) menjelaskan maka “Data primer ialah suatu data yang dikhususkan pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti yang berkaitan dengan variabel minat untuk tujuan spesifik studi. Sumber data primer

merupakan jawaban individu, kelompok fokus, internet juga yang menjadi sumber data primer jika koesioner disebarakan melalui internet”.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang terpaku pada informasi yang disimpulkan dari sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder ialah tulisan atau dokumentasi perusahaan, publikasi pemerintah, analisis industri oleh media, situs Web, internet dan seterusnya sebagaimana di kemukakan oleh Uma Sekaran (2011). Menurut Indrianto dan Supomo (dalam Purhantara, 2010 : 80) ada berbagai hal yang harus di perhatikan dengan peneliti yang ada kaitannya dengan data sekunder, terutama berkaitan dengan kesesuaian data. Langkah yang perlu ditempuh peneliti ialah :

- a. Keterampilan data yang ada bisa untuk menjawab masalah atau pertanyaan (kesesuaian dengan pertanyaan pannelitian).
- b. Kesamaan antara periode waktu yang di sediakan data dengan periode waktu yang di inginkan pada penelitian.
- c. Kesetaraan antara populasi data yang ada dengan populasi lainnya menjadi suatu bentuk perhatian peneliti.
- d. Relevansi dan konsistensi unit pengukuran yang dimanfaatkan.
- e. Biaya yang dilakukan untuk menyimpulkan data sekunder.
- f. Kemungkinan biasa yang ditampilkan oleh data sekunder.
- g. Ada atau tidaknya dilaksanakan pengujian pada akurasi pengumpulan data.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dimanfaatkan untuk pengumpulan data merupakan suatu bentuk pengumpulan sumber-sumber referensi dari buku,jurnal, dan artikel yang dikaitkan dengan judul penelitian. Sedangkan Menurut Yaniawati (2020) Data yang sudah ada dalam kepustakaan tersebut disatukan dan diolah dengan cara :

- a. Editing, yakni meninjau kembali data yang sudah diperoleh terpenting dari segi keutuhan, kejelasan maksud dan keselarasan antara yang satu dengan yang lain.
- b. Organizing, yakni mengorganisir data yang diperoleh dalam kerangka yang diperlukan. Sumber-sumber yang sudah didapatkan akan digabungkan menjadi sumber data primer atau sumber data sekunder, bukan hanya itu peneliti akan

mengumpulkan sumber data sesuai variabel penelitian yang saling berkaitan yang sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian.

- c. Finding, yakni melaksanakan analisis lanjutan pada hasil pengorganisasian data dengan melakukan syarat, teori dan metode yang sudah disepakati lalu ditemukan kesimpulan yang menjadi hasil jawaban dari rumusan masalah.

Pengertian teknik Pengumpulan data menurut Kristanto (2018) mengemukakan maka “teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan dengan peneliti untuk mengolah data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data ialah suatu kewajiban, sebab teknik pengumpulan data tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun instrumen penelitian”. Instrument penelitian adalah seperangkat alat yang akan diperlukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. Pengumpulan data adalah suatu tahapan yang sangat penting pada sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Karena itu, tahapan ini tidak boleh salah dan harus dilaksanakan dengan cermat sesuai bentuk dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Sebab, kesalahan atau ketidak samaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yaitu berupa data yang tidak credible, maka hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggung jawabkan.

Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa “pengumpulan data dilaksanakan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (participant observation), wawancara mendalam (in depth interview), dan dokumentasi”. Adapun Menurut Situmorang (2010) menjelaskan maka “Pada dasarnya yang diperlukan data (setelah diolah dan dianalisis) adalah sebagai dasar yang objektif yang di proses pembuatan keputusan atau kebijaksanaan dalam rangka memecahkan persoalan oleh pengambil keputusan”.

4. Analisis Data

Pada penelitian ini sesudah di analisis data dilaksanakan dan data yang dikumpulkan pada penelitian ini menggunakan deduktif dan interpretatif Menurut Yaniawati (2020) deduktif yakni data yang diperlukan untuk mengoreksi data yang

sudah dikumpulkan dengan cara menjelaskan atau menginterpretasikan hal-hal yang bersifat umum pada kesimpulan yang bersifat khusus. Interpretatif yakni menginterpretasikan suatu makna ke dalam makna normatif.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika skripsi adalah bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menjelaskan isi pada setiap bab, bahwa penulis menyusun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, definisi operasional, kajian teori, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II

Kajian Dalam bab ini, mendeskripsikan tentang kajian untuk masalah 1 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 1 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

3. BAB III

Kajian Dalam bab ini, menjelaskan tentang kajian untuk masalah 2 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 2 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

4. BAB IV

Kajian Dalam bab ini, mendeskripsikan tentang kajian untuk masalah 3 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 3 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Penutup

Dalam bab ini, berisikan uraian tentang jawaban dari rumusan masalah sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan

kebenarannya dan juga terdapat saran atau masukan sebagai usulan tindak lanjut dari penelitian ini.