

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Daring

a. Definisi Pembelajaran Daring

Menurut Moore *et al.* (2011) mengatakan “pembelajaran online didefinisikan sebagai pembelajaran yang berlangsung melalui internet dan mencakup fitur-fitur seperti aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai pengalaman belajar”. Dabbagh dan Ritland dalam Arnesti dan Hamid (2015) mengungkapkan “pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran terbuka dan terdistribusi yang menggunakan alat pedagogis (alat bantu pendidikan) untuk membantu produksi proses pembelajaran dan pengetahuan melalui tindakan dan interaksi yang bermakna”. Hal ini dimungkinkan oleh internet dan teknologi berbasis jaringan, sementara dalam buku Riyana (2019, hlm 15) ”Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lain di seluruh dunia”.

Ringkasnya, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang terhubung satu sama lain melalui jaringan internet yang dapat diakses dari mana saja, sehingga memudahkan pengajar dan siswa untuk memperoleh informasi atau materi pembelajaran.

b. Ciri- Ciri Pembelajaran Daring

Seperti yang dijelaskan dalam buku Riyana (2019, hlm 29). Adapun ciri-ciri pembelajaran daring yaitu:

- 1) Pembelajaran Individu, salah satu manfaat pembelajaran daring adalah siswa dapat merancang lingkungan belajar pribadi mereka sendiri. Kinerja siswa dengan pembelajaran online akan dipengaruhi oleh sejumlah faktor internal dan eksternal. Kecerdasan, minat yang besar, motivasi, kepribadian, dan variabel internal lainnya. Sementara pengaruh eksternal pada pembelajaran online antara lain teknologi yang digunakan, lingkungan sekitar, kecepatan akses internet, dan lain sebagainya. Setiap

siswa dalam pembelajaran online harus membangun kehadiran guru yang dapat dimanfaatkan sebagai pengendalian diri. Siswa akan dapat mengatur kecepatan belajar mereka sendiri setelah mereka menetapkan kehadiran guru. Ketika peran guru tidak ada, siswa lebih cenderung lamban, yang dapat menyebabkan pembelajaran online tidak berjalan tepat waktu.

- 2) Terstruktur dan Sistematis, guru mempersiapkan silabus, materi pelajaran, media, dan sumber belajar sebelum melakukan kegiatan pembelajaran online. Semua tugas ini diselesaikan secara sistematis. Materi pelajaran tidak hanya terstruktur secara teknis, tetapi juga disusun sedemikian rupa sehingga dapat diatur sesuai dengan tingkat kompetensinya. Materi yang dianggap lebih mudah akan disampaikan di awal pertemuan, sedangkan materi yang dianggap sulit akan disampaikan di akhir. Selain materi yang dianggap sulit, akan diberikan penjelasan dan contoh.
- 3) Mengutamakan keaktifan siswa, proses pembelajaran terjadi sebagai akibat dari partisipasi aktif siswa. Baik dalam pembelajaran tradisional maupun online, aktivitas aktif ini sangat penting. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran online. Bagaimana memberdayakan siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran online. Teknologi dipilih karena mendukung dan menyediakan berbagai aktivitas yang dapat membantu anak-anak menjadi lebih terlibat. Guru dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan berbagai kegiatan yang akan melibatkan siswa dalam berpikir aktif, bersosialisasi, dan kegiatan lainnya.
- 4) Keterhubungan, kegiatan pembelajaran online menghubungkan siswa dan guru, siswa satu sama lain, tim pengajar, atau siswa dengan anggota staf pengajar lainnya. Sedangkan menurut Santika (2020, hlm. 12) karakteristik pembelajaran daring terbagi menjadi 5 yaitu; (1) Menuntut pembelajaran untuk membentuk dan menghasilkan pengetahuan sendiri Pembelajaran membutuhkan kerjasama dengan pembelajaran dalam konstruksi pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama; (2) Menciptakan komunitas belajar yang beragam; (3) Menggunakan media (Web) yang bisa diakses melalui internet, pendidikan

berbasis internet, dan kelas digital; (4) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, serta pengayaan.

c. Kelebihan Pembelajaran Daring

Kelebihan Pembelajaran daring yang terdapat dalam jurnal Septiani (2018,hlm.13) yakni; (1) Lebih mudah dipahami, menyiratkan penggunaan alat multimedia seperti grafik, teks, animasi, musik, dan video; (2) Hemat anggaran; (3) Jauh lebih padat, dengan formalitas kelas yang lebih sedikit dan fokus pada mata pelajaran yang diperlukan; (3) Tersedia 24 jam sehari, tujuh hari seminggu, menyiratkan bahwa penguasaan materi bergantung pada kegembiraan dan daya serap siswa, yang dapat dilacak dan diuji menggunakan e-test. Dalam jurnal Santika (2020,hlm. 12) kelebihan pembelajaran daring yaitu; (1) Pembelajaran tidak memerlukan ruang kelas; (2)Tidak perlu pergi ke sekolah karena pembelajaran menggunakan fasilitas handphone dan internet; (3) Tidak terbatas waktu (4) Memiliki jangkauan yang luas; (5) Peserta didik dapat mencari sumber selain dari guru.

Berdasarkan pemaparan di atas banyak kelebihan dari pembelajaran daring seperti lebih fleksibel diakses dimanapun, menghemat uang transportasi karena tidak pergi ke sekolah, peserta didik lebih bertanggung jawab, kreatif dan mandiri dalam pembelajaran.

d. Kekurangan Pembelajaran Daring

Namun, hanya karena sesuatu dilakukan dengan teknologi tidak berarti tanpa cacat, ada banyak tantangan dan masalah yang menghambat keberhasilan pembelajaran daring yaitu; (1) Rendahnya keterlibatan antara guru dan siswa, atau bahkan antar siswa; (2) Daripada pendidikan, proses belajar mengajar condong ke arah pelatihan; (3) Pergeseran peran guru: selain memahami strategi pembelajaran tradisional, teknik pembelajaran berbasis TIK saat ini juga penting.

Dalam jurnal Sari, Tussyantari, dan Suswandari (2021,hlm.14) kekurangan pembelajaran daring yaitu; (1) Guru tidak bisa menjelaskan secara maksimal materi yang diberikan; (2) Kurangnya penggunaannya

media pembelajaran yang bervariasi; (3) Guru dan siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang teknologi informasi.

e. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Belajar adalah peralihan kepribadian manusia sebagai peningkatan sikap, daya pikir, bakat, pemahaman, keahlian, wawasan, kualitas dan kuantitas perilaku. Dalam buku yang ditulis oleh Kadaruddin (2016, hlm. 10), prinsip-prinsip belajar yaitu belajar adalah pengalaman pribadi yang terjadi di dalam diri pelajar dan dipicu oleh individu. Mengajar tidak menyiratkan memaksakan sesuatu pada siswa, melainkan menciptakan lingkungan di mana siswa bersedia untuk mencapai apa yang diminta instruktur. Belajar datang sebagai hasil dari pengalaman. Ketika seseorang diberi tugas, dia menjadi bertanggung jawab. Jika seseorang memiliki pengalaman dan pernah berdiri sendiri, ia menjadi atau dapat berdiri sendiri. Manusia tidak akan mengubah perilakunya hanya karena seseorang menyuruhnya. Tidak cukup hanya menyampaikan informasi untuk pembelajaran yang baik siswa juga harus diberikan pengalaman. Proses pembelajaran akan dibantu melalui kerjasama. Manusia memiliki keinginan alami untuk mengandalkan dan membantu satu sama lain. Dimungkinkan untuk meningkatkan pemikiran dan kreativitas individu dengan bekerja sama, berkomunikasi, dan berbicara, selain menerima pengalaman dari orang lain atau biasa disebut belajar adalah proses kolaboratif dan kooperatif. Karena memerlukan pemikiran dan pertimbangan orang lain, contoh, dan mungkin pengalaman sebelum mengadopsi atau berperilaku dengan cara baru, perubahan perilaku adalah proses yang panjang. Belajar, betapapun bermanfaat baginya, akan selalu menyakitkan dan menjengkelkan baginya. Akibatnya, dalam mengajar, hasil tidak datang dengan cepat dan tidak boleh terburu-buru, sebaliknya kesabaran dan ketekunan diperlukan.

Dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan mental. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas, berdiskusi, menulis, dan membaca, untuk beberapa nama. Oleh karena itu,

setiap satuan pendidikan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektivitas pencapaian kompetensi lulusan. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 BAB I, prinsip pembelajaran diatur sebagai berikut: (1) Dari saat siswa diberi tahu hingga saat mereka diberi tahu; (2) Dari belajar semata-mata dari guru menjadi belajar dari berbagai bahan pelajaran; (3) Beranjak dari pendekatan tekstual ke arah prosedur yang menekankan pendekatan saintifik; (4) Transisi dari pembelajaran berbasis konten ke pembelajaran berbasis kompetensi; (5) Transisi dari pembelajaran parsial ke pembelajaran terintegrasi; (6) Beranjak dari pembelajaran yang berfokus pada satu solusi dan menuju pembelajaran yang berfokus pada kebenaran multifaset; (7) Dari memperoleh verbalisme untuk mengembangkan keterampilan praktis; (8) Strategi kekuatan jasmani dan rohani; (9) Pendidikan yang menitikberatkan pembudayaan serta penguatan siswa sebagai pembelajaran selama hidup; (10) Pembelajaran berbasis nilai yang menunjukkan kepemimpinan, menumbuhkan keinginan, dan menumbuhkan imajinasi siswa; (11) Pembelajaran yang terjadi dimana saja; (12) Pembelajaran yang berlaku pada prinsip bahwa setiap orang adalah guru, setiap orang adalah siswa, dan setiap orang adalah kelas; (13) Meningkatkan pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi; (14) Penetapan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

f. Macam-macam Pembelajaran Daring

Pada masa pandemi Covid-19 pemerintah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan yang dimana pembelajaran dilakukan secara online yang menggunakan teknologi dan internet, pembelajaran model ini sangat karena dapat mengurangi terjadinya penularan virus. Dahiya (2012) mengatakan bahwa “Elearning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan bahan ajar ke peserta didik dimanapun dan kapanpun menggunakan media internet”. Istilah elearning banyak memiliki arti karena bermacam-macam penggunaannya yaitu seperti *Web based teaching an learning, web based distance education, e-learning,*

web based distance education, web-based learning, Virtual learning dan online learning. Pembelajaran saat ini sangat mengandalkan teknologi, dengan pembelajaran jarak jauh ini, peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Whatsapp, Google Classroom, Zoom Meeting, telegram* dan berbagai aplikasi lainnya untuk berinteraksi dengan guru dan teman-teman, dengan menggunakan aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dari guru.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran online. Penggunaan alat multimedia harus dipertimbangkan saat menyiapkan materi pendidikan oleh guru. Teks, foto, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video semuanya dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan.

Secara umum manfaat penggunaan multimedia pembelajaran antara lain proses pembelajaran yang lebih menarik, peningkatan kualitas belajar siswa, pengurangan waktu mengajar, interaktif dan proses belajar mengajar yang lebih baik. dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta mengembangkan sudut pandang belajar siswa. Dalam hal media pembelajaran daring, yaitu:

1) WhatsApp

Pada tahun 2009 Jan Koum dan Brian Acton membuat platform whatsapp atau yang disingkat WA, whatsapp dapat di unduh di google playstore atau apple store, platform ini merupakan aplikasi untuk dapat bertukar informasi melalui gambar, teks, video atau telfon, aplikasi menggunakan paket data internet untuk mengoperasikannya. (Suryadi, Ginanjar, dan Priyatna, 2018). Salah satu manfaat *whatsapp* yaitu kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja dan dimana saja, *whatsapp* mempunyai berbagai fitur seperti *whatsapp group, Video call*, mengirim dokumen, berbagi lokasi, mengirim kontak dan berbagi foto. *Whatsapp group* di masa pandemi ini sangat berguna dalam pembelajaran, karena pendidik tidak harus memberikan materi dengan memberikan materi ke peserta didik satu per satu. Hanya dengan membuat grup di *whatsapp* yang berisikan peserta didik dan mempublikasi kan materi ajar yang akan di sampaikan.

Selain itu ada beberapa manfaat *whatsapp* lainnya seperti yang di kemukakan oleh (Indaryani dan Suliworo,2018) bahwa manfaat yaitu, *whatsapp group* merupakan aplikasi gratis yang dapat di unduh di *smartphone*, pendidik dapat memberikan materi ajar secara masal, berupa foto, Video, audio atau dokumen, pendidik dan peserta didik dapat mengulang materi kapan saja, dan pendidik dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif secara online.

Pembelajaran ini lebih menarik jika peserta didik aktif dalam pembelajaran, seperti memberikan respon jika pendidik telah mempublikasi materi, pendidik di tuntut lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar, seperti bergantian menggunakan media Video dan *voice note*, *whatsapp* memiliki berbagai macam fitur, fitur lain dari *whatsapp* yaitu *Voice note*, dimana *voice note* atau perekam suara dapat digunakan untuk siswa mengemukakan pendapatnya. Dalam menggunakan media sosial sebaiknya siswa di dampingi orang tua agar penggunaannya lebih bijak.

2) Google Classroom

Selain *whatsapp*, salah satu media pembelajaran daring yaitu *google classroom*, *google classroom* dapat dengan mudah di unduh baik di laptop, computer rumah bahkan di *handphone*. Guru dapat membuat kelas virtual dan siswa dapat mengirim tugas yang di berikan guru dari jarak jauh sehingga dapat memperlihatkan hasil belajar siswa secara transparan.

Seperti yang dikatakan oleh Gunawan dan Sunarman (2017) *Google Classroom* sebuah tempat belajar yang dapat dimanfaatkan untuk semua tingkat sekolah dan dirancang untuk membantu dalam menemukan solusi atas masalah yang dihadapi saat menyelesaikan tugas tanpa menggunakan kertas. Menurut Janzen (2014) dalam Iftakhar (2016) manfaat *google classroom* yaitu:

- (1) Sederhana: desain *google classroom* dibuat dengan tujuan memudahkan pengiriman tugas
- (2) Berbasis cloud: memungkinkan pemakai untuk membenahi dan memproses data secara virtual.
- (3) Fleksibel: aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan mudah diakses

- (4) Ranah seluler: google classroom di rancang untuk mempermudah digunakan di perangkat mobile manapun
- (5) Gratis: aplikasi ini tidak berbayar atau gratis, aplikasi ini juga dapat di unduh di google play store maupun apple store, selain itu aplikasi google classroom memiliki future dokumen, drive, speedsheet, slide dan lain-lain.

Ernawati (2018) menjelaskan langkah-langkah pengaplikasian googleclassroom sebagai berikut:

- (1) Buka akun gmail lalu buka tab di kanan atas untuk mulai membuat ruang kelas dengan membuka www.Googleclassroom.com dan mengklik masuk.
- (2) Pilih Lanjutkan untuk mulai menggunakan Google Classroom untuk membuat kelas.
- (3) Untuk mulai membuat kelas digital, klik tanda (+) pada tab, ketik nama kelas, lalu klik (buat) untuk membuat kelas baru. Informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menghentikan layanan di kelas Anda dapat ditemukan jika Anda adalah administrator Google Apps.
- (4) Undang siswa untuk bergabung, guru dapat menambahkan siswa secara manual atau membagikan kode dengan kelasnya.
- (5) Melalui halaman tugas, guru memberikan tugas mandiri atau mengadakan forum diskusi; Selain itu, guru dapat membuat pengumuman atau memberikan informasi tentang mata pelajaran yang sedang dipelajari.
- (6) Pada halaman tugas, siswa dapat mencari semua tugas yang mendekati tanggal jatuh tempo dan mulai mengerjakannya.
- (7) Guru akan dapat mengamati siapa yang belum menyelesaikan pekerjaannya dan akan dapat memberikan nilai langsung di kelas.

3) Zoom Meeting

Zoom Cloud Meeting, juga dikenal sebagai zoom meeting, adalah aplikasi yang memungkinkan interaksi tatap muka secara virtual melalui konferensi video di laptop, PC, dan bahkan perangkat seluler. Zoom meeting adalah aplikasi komunikasi video berbasis cloud computing yang

dikembangkan oleh perusahaan Amerika, dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, rapat virtual, dan kolaborasi seluler, digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh.

Ini mencakup fitur-fitur seperti telepon, webinar, dan presentasi. Aplikasi Video conference sangat membantu dalam pembelajaran daring di masa pandemi seperti ini, selain memberikan materi guru dapat memantau fokus siswa melalui Video, dengan begitu siswa lebih memperhatikan materi yang di jelaskan oleh guru (Ismawati dan Prasetyo 2020, hlm. 668)

Langkah-langkah dalam penggunaan zoom (Brahma, 2020)

- (1) Dosen atau guru mempersilahkan siswa atau mahasiswa untuk mengunduh aplikasi zoom meeting di goole play, apple store atau google (jika di laptop) dengan membuka www.zoommeeting.com atau zoom meeting
- (2) Setelah pengunduhan selesai, siswa atau mahasiswa akan diberikan Id untuk masuk kedalam meeting
- (3) Pilih bergabung atau join meeting, salin id yang sudah diberikan oleh dosen atau guru ke kolom meeting id.
- (4) Setelah klik join, maka siswa atau mahasiswa dapat bergabung di meeting yang sudah dibuat

Ada beberapa kelebihan zoom meeting yang di kemukakan dalam penelitian Monica dan Fitriawati (2020, hlm. 1633) yaitu, zoom dapat di unduh secara gratis, dapat membuat jadwal pembelajaran lewat fitur schedule, dapat merekam video saat pembelajaran, keamanan terjamin, suara dan video yang dihasilkan kualitas HD, dan mudah mengundang peserta, selain itu zoom meeting juga mempunyai kekurangan seperti, tidak tersedia Bahasa Indonesia, meeting hanya berlangsung 40 menit. Jika sudah 40 menit, aplikasi secara otomatis akan keluar dan harus log in kembali, harus memiliki jaringan yang stabil agar tidak terjadi kendala.

2. Pandemi Covid-19

a. Definisi Pandemi

Dalam Nur, Tahrus (2020,hlm. 2) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Pandemi adalah penyakit berdasarkan tingkatan penyebarannya. Centre for Disease Control and Prevention (CDC) mengklasifikasikannya menjadi endemic, endemic adalah keberadaan penyakit menular yang konstan dalam suatu populasi di dalam wilayah tertentu; epidemi adalah peningkatan jumlah kasus penyakit, seringkali tidak terduga, di atas batas normal yang diperkirakan dalam suatu populasi; dan pandemi adalah epidemi yang telah menyebar ke banyak negara dan benua. dengan tingkat infeksi yang tinggi. Pandemi adalah penyakit yang tersebar luas secara geografis, seperti wabah abad ke-14 yaitu black death. Selain ekstensi geografis, Beberapa definisi pandemic yaitu mengacu pada penularan penyakit dari satu lokasi ke lokasi lain (Handayani 2020,hlm. 374). Dengan begitu pandemik adalah suatu penyakit yang menyebar secara luas dengan jumlah yang tidak sedikit secara geografis.

b. Definisi Covid-19

Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri (2013) menyatakan keluarga besar yang menimbulkan penyakit pada hewan manusia yaitu corona virus. Biasanya menyebabkan infeksi saluran pernapasan pada manusia, mulai dari flu biasa hingga penyakit serius seperti Sindrom Pernafasan Timur Tengah (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Parah (SARS). Penyakit ini terutama ditularkan antara orang-orang melalui tetesan pernapasan dari batuk dan bersin. COVID-19 terutama mempengaruhi paru-paru karena virus memasuki sel inang melalui enzim ACE2, yang berlimpah di sel alveolar tipe II.

Menurut Sukur (2020) menyatakan infeksi yang disebabkan oleh virus ini yaitu bronchitis dan pneumonia yang mengakibatkan gejala seperti sesak napas, demam,nyeri dada, sesak saat bernapas dan batuk, merasa tidak enak badan, sakit kepala, hidung beringsus, berkurangnya indra penciuman dan pengecapan. Gejala yang timbul tergantung pada jenis virus yang menyerang.

3. Strategi Pembelajaran

a. Definisi Strategi Pembelajaran

Hasanah (2019, hlm. 206) ”Strategi yaitu perencanaan yang mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan Sanjaya (2016, hlm. 126) mengemukakan strategi pembelajaran

adalah rencana tindakan yang memanfaatkan sumber daya/kekuatan bersama dalam pembelajaran. Darmansyah (2013, hlm. 6) menyatakan strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seni mengambil keputusan untuk bertindak berdasarkan keterampilan dan sumber daya untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang efektif dan efisien. Waspodo (2020) menjelaskan Pandemi Covid-19, merubah gaya hidup dan kondisi perilaku sehari-hari, termasuk bekerja serta belajar, pembelajaran daring menjadi salah satu strategi pembelajaran saat ini, serta sumber belajar dan fasilitas pendukung seperti aplikasi ruang guru, rumah belajar banyak tersedia seperti aplikasi ruang guru, rumah belajar, “belajar dari rumah” di TVRI, melalui whatsapp group atau google classroom.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Belajar adalah proses peralihan kepribadian manusia yang memanasifestasikan dirinya sebagai pengembangan kualitas dan kuantitas perilaku seperti kecakapan, wawasan, perilaku kebiasaan, keahlian, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Menurut Kunandar dalam Yuli Darwati (2017) “Hasil belajar adalah peralihan tingkah laku siswa yang terjadi sebagai akibat dari belajar”. Sudjana (2019, hlm. 2) menyatakan “Hasil belajar adalah suatu reaksi yang digunakan untuk menentukan sejauh maksud instruksional telah dicapai oleh siswa berupa hasil belajar yang ditampilkan setelah mereka menyelesaikan pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar)”, sedangkan menurut Oemar Malik dalam Harisandy (2015, hlm. 15) menjelaskan “Perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimanifestasikan sebagai nilai atau angka tertentu merupakan hasil dari proses belajar”. Kemenristekdikti (2015) menyatakan “Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh dari wawasan, sikap, kompetensi, dan keahlian yang harus dimengerti, di ketahui dan dilakukan pada masa studi yang dimana merupakan hasil belajar adalah tujuan dari pendidikan”

Menurut paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa setelah proses pembelajaran terjadi, yang ditunjukkan dengan nilai tes, nilai tes tersebut didapat setelah setiap berakhirnya materi pelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup perubahan nilai yang positif, tetapi juga perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Nilai tugas dan rapor berkontribusi terhadap hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini. Sebab siswa tidak bisa belajar langsung di sekolah selama masa pandemi, selama pembelajaran daring guru memberikan tugas mandiri kepada siswa sebagai penilaian melalui sistem

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Seperti yang di jelaskan oleh Slameto dalam Raresik, Dibia, dan Widiana (2016,hlm. 3) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal :

a. Faktor Jasmani

Jika kesehatan seseorang terganggu, atau bagian tubuhnya kurang sempurna maka akan mengakibatkan kelelahan dan kurangnya semangat yang akan menyebabkan menurunnya hasil belajar

b. Faktor Psikologis

Jika materi pelajaran tidak menarik bagi siswa, maka hasil belajar akan kurang memuaskan oleh karena itu siswa harus memiliki minat belajar. Jika siswa mempelajari mata pelajaran yang sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya akan lebih bagus karena mereka menikmati belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran, adapun kesediaan untuk merespon atau bereaksi disebut sebagai kesiapan. Kemauan berasal dari dalam diri seseorang dan terkait dengan kedewasaan, karena kedewasaan menyiratkan kesiapan untuk melakukan keterampilan. Kesiapan ini harus diperhatikan selama proses pembelajaran, karena ketika siswa belajar sambil siap, hasil belajarnya meningkat.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor keluarga siswa yang belajar akan dipengaruhi oleh keluarganya dengan cara sebagai berikut: situasi keuangan keluarga, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan cara orang tua mendidik
- b. Faktor sekolah. Metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-murid, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah dan waktu sekolah, standar pelajaran, kondisi gedung, metode pembelajaran, dan pekerjaan rumah adalah semua faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran.
- c. Faktor Masyarakat, masyarakat memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Karena kehadiran siswa di masyarakat, seperti aktivitas siswa, pengaruh teman siswa, dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa, maka belajar siswa juga terpengaruh. Adapun menurut Indriani (2017,hlm. 266) mengatakan upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan adanya fasilitas pembelajaran seperti model dan bentuk tugas yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Situasi Belajar Siswa

Dalam buku Kadaruddin (2016,hlm. 48) situasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

- 1) Faktor guru, yaitu kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mengembangkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Faktor Siswa, masing-masing siswa mempunyai keahlian dan sifat yang berbeda untuk itu harus dapat di kembangkan
- 3) Faktor Kurikulum, materi dan isi pembelajaran yang terdapat dikurikulum semua mengacu pada tujuan yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran yang beragam.
- 4) Faktor lingkungan, lingkungan ini juga dapat berdampak pada situasi belajar dan keberhasilan belajar, sehingga perlu tersedianya tempat belajar yang nyaman.

d. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Pendidik menggunakan penilaian hasil belajar untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar, dan mendeteksi perlunya perbaikan terus-menerus dari hasil belajar siswa. Berdasarkan fungsinya Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik menurut Permendikbud nomor 104 tahun 2014 meliputi:

- a) **Formatif** yaitu Sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum 2013 yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar siswa baik sikap, wawasan, dan keahlian, agar siswa mengetahui, mampu dan tertarik untuk belajar. Kekurangan siswa ini dapat digunakan untuk remedial dan perbaikan RPP dan proses pembelajaran guru untuk pertemuan selanjutnya
- b) **Sumatif**, Hasil keberhasilan siswa digunakan pada akhir semester untuk menentukan hasil rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar.

e. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Permendikbud No 23 tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan, bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menguji hasil belajar dalam rangka memantau dan mengevaluasi proses perkembangan belajar siswa.
- 2) Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan untuk mengetahui apakah siswa pada semua mata pelajaran memenuhi standar keterampilan secara keseluruhan.
- 3) Evaluasi hasil pembelajaran oleh pemerintah, dengan tujuan menilai pencapaian keterampilan lulusan dalam mata pelajaran tertentu di seluruh tanah air.

Menurut uraian di atas, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar mengajar yang dilalui siswa dan pendidik disekolah maupun dirumah.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk membantu mendukung dan memperkuat pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya untuk digunakan sebagai landasan

dan referensi dalam melakukan penelitian. Para peneliti telah memasukkan penelitian ini dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Jamilah & Mulyadi (2020).	Dampak pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 pada siswa sekolah dasar	Berdasarkan temuan penelitian, siswa menghadapi sejumlah tantangan dalam pembelajaran online atau online, seperti kurangnya penguasaan teknologi informasi, kuota data internet, jaringan internet yang tidak terjangkau, dan masalah ekonomi yang dihadapi orang tua. Pembelajaran ini dapat berhasil jika orang tua, guru, dan siswa bekerja sama selama belajar di rumah masing-masing.
2.	Samuel Mamonto & Yendra (2020).	Pandemi Covid-19: Strategi Pembelajaran Guru Kelas Pada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Yapis Jayapura	Temuan tersebut mengungkapkan perbedaan hasil yang sangat signifikan antara strategi pembelajaran guru kelas sebelum dan selama pandemi covid-19. Sebelum pandemi, hasil belajar siswa dapat dipantau secara

			<p>langsung; Namun, selama pandemi, hasil belajar siswa hanya dapat dipantau melalui media sosial, tanpa akses langsung ke pekerjaan dan kemajuan siswa selama belajar. Proses pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan alat komunikasi online seperti Whatsapp, Zoom, dan media pembelajaran lainnya, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Online, sedangkan pembelajaran tatap muka dan proses pembelajaran memerlukan penggunaan protokol kesehatan, Seperti mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak aman dari setiap orang yang masuk ke sekolah. Pertemuan tatap muka antara siswa dan guru hanya</p>
--	--	--	--

			diperbolehkan saat mengambil tugas dan mengerjakannya di rumah, dan kapasitas kelas hanya diperbolehkan menampung 30-50% dari kapasitas tergantung luas ruangan.
3.	Khoirunnissa (2020).	Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Capaian Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III B MI Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020	Berdasarkan temuan penelitian ini, tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran online dan tidak semua hasil belajar tercapai karena berbagai faktor seperti siswa tidak memiliki handphone, sinyal internet yang sulit dijangkau, dan kurangnya kesadaran siswa. tanggung jawab mereka; Oleh karena itu, sekolah harus mencari solusi terbaik bagi siswanya. dan guru dapat meningkatkan strategi dan pembelajaran online bagi siswa yang menggunakan sistem pembelajaran online maupun yang

			menggunakan pembelajaran offline
--	--	--	----------------------------------

C. Kerangka Pemikiran

Merebaknya virus corona yang masuk ke Indonesia pada tahun 2020 menyebabkan terjadinya PSBB di sejumlah wilayah Indonesia yang mengakibatkan terjadinya pembatasan ruang gerak masyarakat. Dengan adanya keadaan darurat yang menimpa Indonesia sebagian aspek kehidupan terdampak, salah satunya aspek pendidikan, yang dimana biasanya pendidikan di lakukan bertatap muka di sekolah, dan dilakukan secara langsung. Adanya pandemik ini kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah seacara secara virtual atau daring.

Pembelajaran daring merupakan hal yang baru yang diterapkan sekolah dasar. Adanya musibah yang terjadi secara tiba-tiba ini membuat guru dan siswa harus melakukan pembelajaran dengan model baru yang dimana pembelajaran mengedepankan teknologi. Tanpa adanya persiapan yang matang untuk kegiatan belajar mengajar di masa pandemik ini, guru harus mengatur ulang strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tetap antusias dalam pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi guru mendapatkan solusi yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar secara daring, dengan kemajuan teknologi ini guru dapat memanfaatkan fasilitas media pembelajaran secara daring seperti aplikasi whatsapp group, google classroom dan aplikasi lainnya.

Sudjana (2019, hlm. 2) mengatakan hasil belajar adalah suatu tindakan atau kegiatan yang digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional telah dicapai atau dikuasai oleh siswa berupa hasil belajar yang ditampilkan setelah mereka menyelesaikan proses belajar menagajarnya, adapun faktor yang mempengaruhi situasi belajar siswa sepeti yang dikatakan oleh Kadaruddin (2016, hlm. 42) Faktor guru, gaya mengajar mencerminkan bagaimana pembelajaran guru dilaksanakan, yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri terhadap pengajaran, konsep psikologis yang digunakan, dan kurikulum yang diterapkan. Faktor Siswa, setiap siswa memiliki seperangkat keterampilan dan sifat kepribadian yang unik yang harus dikembangkan. Faktor kurikulum dan materi pembelajaran menjadi penting karena isi kurikulum mengacu pada tujuan yang harus dipenuhi.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa saat pembelajaran daring, guru dituntut untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan strategi pembelajaran yang berbeda, dengan begitu guru dapat memberikan bahan ajar walaupun masih kurang maksimal, agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti whatsapp group dan googleclassroom dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan begitu siswa tetap bisa menerima pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar dimasa pandemic.

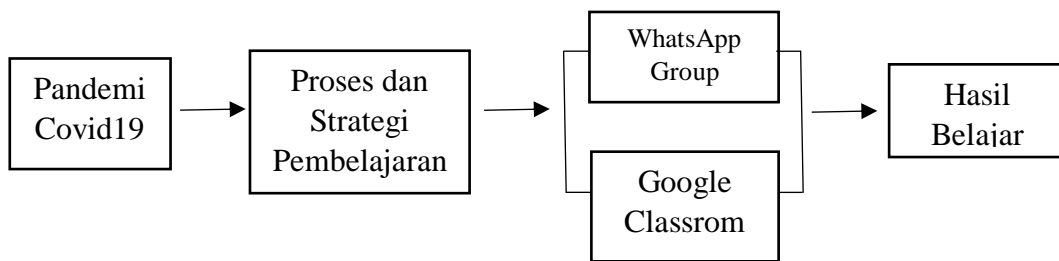


Diagram 2.1
Kerangka Berpikir