

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Moch Surya (Siti Ma'rifah Setiawati, 2018) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia atau seseorang dan perubahan tersebut ditampakkkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kecakapan, pemahaman, keterampilan daya pikir, dan kemampuan yang lainnya (Ni Luh Putu Ekayani, 2017). Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Farah Indrawati, 2013).

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjukkan pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. dengan demikian dapat dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dapat dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin baik atau tinggi. Sebaliknya bila seseorang dikatakan belajar namun jika keaktifan jasmani dan mentalnya rendah maka kegiatan belajar tersebut dapat dikatakan tidak memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar (Aprida Pane & Muhammad Darwis Dasopang, (2017). Menurut The Liang Gie (Farah Indrawati, 2013) menjelaskan bahwa kualitas cara belajar atau strategi belajar akan menentukan kualitas belajar yang diperoleh. Dengan hal tersebut dapat diartikan bahwa cara belajar yang baik akan menyebabkan berhasilnya belajar, sebaliknya bila cara belajar yang buruk akan menyebabkan kurang berhasilnya belajar. Buruknya cara belajar merupakan salah satu factor penyebab rendahnya hasil belajar sehingga menyebabkan menurunnya mutu pendidikan.

Berdasarkan dari pendapat beberapa para ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang dan perubahan pemahaman yang pada awalnya peserta didik atau seorang anak tidak tau apa itu belajar kemudian dengan terjadinya proses belajar maka peserta didik berubah tingkah lakunya dan pemahaman yang semakin bertambah dengan itu peserta didik tau apa yang buruk dan apa yang baik

2. Ciri-ciri Belajar

Menurut Gagne (Siti Ma'rifah Setiawati, 2018) terdapat ciri utama belajar yaitu : Proses, Perilaku, dan Pengalaman sebagai berikut;

- 1) Proses belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan, seseorang dikatakan belajar apabila pikiran perasaannya aktif. Aktifitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain akan tetapi terasa oleh seseorang yang dapat diamati pendidik adalah manifestasinya, yaitu kegiatan peserta didik sebagai akibat dari aktifitas pikiran dan perasaan pada diri peserta didik.
- 2) Perubahan perilaku hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai sikap.
- 3) Pengalaman belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik misalnya : buku alat peraga alam sekitar. Maupun lingkungan sosial misalnya : guru, peserta didik, pustakawan dan kepala sekolah.

Menurut Eveline Siregar dan Hartini (dalam Silviana Nur Faizah, 2017) berpendapat Ciri-ciri belajar diantaranya adalah :

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior).
2. Perubahan perilaku relative permanent.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Menurut Prof. Dr. Udin S. Winataputra, M.A (dalam Winataputra dkk, 2014) berpendapat bahwa Ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotorik).
- 2) Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara diri dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis.

- 3) Perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

3. Faktor-faktor belajar

Menurut Siti Ma'rifah Setiawati (2018) menjelaskan bahwa belajar terdapat factor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar, sebagai berikut :

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualiasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

Menurut Dunkin dalam Yani Riyani (2015) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar yaitu :

1. Teacher properties atau guru sebagai proferti merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru yaitu sikap guru terhadap profesinya, peserta didiknya, motivasi dan kemampuan baik dalam pengelolaan pembelajaran baik itu kemampuan dalam merencanakan dan mengevaluasi maupun kemampuan dalam penguasaan materi yang akan di ajarkan.
2. Aspek peserta didik yang meliputi aspek latar belakang terdiri dari jenis kelamin, tempat kelahiran, tempat tinggal peserta didik, tingkat sosial ekonomi dan aspek sifat yang meliputi kemampuan dasar sikap dan penampilan. Ada kalanya peserta didik sangat aktif dan ada kalanya peserta didik yang kita didik sangat pediam dan malah yang sangat disayangkan peserta didik tersebut memiliki motivasi yang rendah dalam belajar.
3. Sarana dan prasarana, sarana adalah segala sesuatu yang sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah dll

sedangkan kalo prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya penerangan sekolah, ksmsr kecil dan sebagainya. Dengan beberapa pengaruh tersebut diantaranya dapat menumbuhkan gairah motivasi guru dalam mengajar serta dapat memberikan berbagai pilihan pada peserta didik untuk belajar.

4. Faktor lingkungan yang terdiri dari faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas meliputi jumlah peserta didik dalam satu kelas, organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan faktor iklim sosial-psikologis menyangkut keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik yang internal (yaitu hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan perguruan tinggi misalnya iklim sosial antara peserta didik dengan peserta didik, antara peserta didik dengan guru bahkan guru dengan pimpinan) maupun yang eksternal (yaitu hubungan antara perguruan tinggi dengan orang tua peserta didik, hubungan perguruan tinggi dengan perusahaan dan instansi pemerintah.

Menurut Syah (2004:144) dalam Ahmad Syarifudin (2011) menyatakan terdapat factor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Factor internal (factor dari dalam diri peserta didik) yakni kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Factor eksternal (factor dari luar diri peserta didik) yakni kondisi lingkungan do sekitar peserta didik.
- 3) Factor pendekatan belajar (approach to learning) yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Adi (1994:94-95) dalam Ahmad Syarifudin (2011) menyatakan hal-hal yang mempengaruhi proses belajar diantaranya:

- 1) Waktu istirahat.
- 2) Pengetahuan tentang materi.
- 3) Pengertian terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Pengetahuan akan prestasi sendiri.
- 5) Mentransfer materi yang dipelajari.

4. Prinsip – prinsip Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Prinsip belajar adalah landasan berpikir landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara guru dengan peserta didik. Dalam melakukan pembelajaran, tentunya

memiliki prinsip-prinsip. Menurut Supatminingsih dkk (2020, hlm. 38) mengemukakan “Prinsip- prinsip belajar yang relative berlaku umum berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual”. Menurut Davies dalam Makki & Aflahah (2019, hlm. 18) mengemukakan bahwa:

1. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak apabila setiap langkah segera diberikan pengutaan.
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung-jawab untuk mempelajari sendiri, maka dia lebih termotivasi untuk belajar, dan akan belajar serta meningat lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara guru dan peserta didik. prinsip ini dijadikan sebagai upaya dalam pembelajaran dalam mencapai hasil yang diinginkan. Prinsip belajar berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, dan perbedaan individual. Motivasi membantu menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang yang dapat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Selain itu, setiap individu mempunyai kecepatan yang berbeda saat belajar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Zakky (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sebuah prestasi yang didapatkan oleh peserta didik setelah prosws kegiatan belajar-mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang di nyatakan dalam sebuah huruf, symbol maupun kalimat. Hasil belajar merupakan dasar mengukur kemampuan peserta didik dan sebagai patokan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat didominasi oleh tiga factor meliputi internal, eksternal serta instrument (Nursoviani, 2020). hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah

hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengerti materi pelajaran.

Menurut Hilgard (dalam Sanjaya 2010:228-229) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik (sudjana, 2011:20). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari usaha yang telah dilakukannya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat mengukur kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat menentukan hal-hal apa saja yang harus dilakukan kedepannya agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Hasil belajar merupakan acuan dalam mengukur kemampuan peserta didik, serta kunci dalam mengembangkan cara pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif serta memiliki keseimbangan antara materi dengan penilaian (Ricardo & Meilani, 2017).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad,2008). Pada hakikatnya hasil belajar peserta didik adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sugian Noor, 2020). Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman. Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut yaitu penerimaan dan dapat diulang-ulang dengan hasil belajar yang sama. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik (Genta Cristiyanda & Ike Sylvia. 2021). Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Teni Nurita, 2018).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajar-mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, akan tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar (Dani Firmansyah, 2015). Menurut Howard (Dalam Ariyanto,2015) menjelaskan bahwa hasil belajar di bagi menjadi 3 macam yakni a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Pada masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan pelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum. Hasil belajar

merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan (Hamalik, 2001:31). Peserta didik dapat memperoleh informasi dan adanya perubahan dan peningkatan dari segi afektif, kognitif dan psikomotoris dari sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik (Ariyanto, 2015). Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai setelah melewati proses belajar-mengajar, interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menghasilkan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rudi Haryadi & Hanifa Nuraini Alkansasa, 2021).

Menurut Hadari Nawawi (dalam Dewi Astuti dkk, 2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat kepandaian peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Skor yang dimaksud dalam hasil tes belajar yang di peroleh peserta didik yaitu nilai, dalam hasil belajar dapat dinyatakan baik bila nilai belajar itu diatas KKM. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian hasil belajar sebagai bagian dari langkah pengembangan kurikulum (Mesrawati, 2016). Target ketuntasan secara nasional diharapkan dengan mencapai minimal 75, satuan pendidikan dapat memulai dari KKM dibawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap. KKM menjadi acuan bersama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik. Oleh karena itu bila peserta didik tidak mencapai nilai KKM maka peserta didik dapat dikatakan belum tuntas dalam hasil belajar pada materi pelajarannya.

Berdasarkan Pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari usaha yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mengukur kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar juga kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir maka swa memperoleh suatu hasil belajar hasil belajar dapat mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. hasil belajar adalah tingkat kepandaian peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Skor yang dimaksud dalam hasil tes belajar yang di peroleh peserta didik yaitu nilai, dalam hasil belajar dapat dinyatakan baik bila nilai belajar itu diatas KKM. Target ketuntasan secara nasional diharapkan dengan mencapai minimal 75, satuan pendidikan dapat memulai dari KKM dibawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah peserta didik yang sudah mampu mengendalikan dan mengontrol dirinya terutama atas apa yang telah dicapainya sehingga peserta didik dapat menyadari adanya perubahan tingkah laku yang telah terjadi pada dirinya yang menuju ke arah kemajuan seperti pengetahuan dan keterampilan yang meningkat setelah mereka mengikuti proses belajar. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk bisa belajar sendiri dan dapat mengembangkan kreativitasnya (Aan Anisah & Ezi Nur Azizah, 2016). Menurut Sadirman (2008:49-51) (dalam Nurul Astuty Yensy.B, 2012). Menyatakan Pada proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar itu dapat dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri- ciri sebagai berikut:

- 1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh peserta didik kalau hasil belajar itu tidak tahan lama dan lekas menghilang berarti hasil belajar itu tidak efektif
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar-mengajar itu bagi peserta didik seolah-olah telah menjadi bagian kepribadian bagi setiap diri peserta didik sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.

Menurut M. Uzer Usman, Lilis Setiawati (1993:25) dalam Khusnia (2019) menyatakan Ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring
- 3) Adanya perubahan mental tingkah laku dan jasmani.

3. Faktor- factor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (dalam Genta Cristiyanda & Ike Sylvia. 2021) menjelaskan bahwa terdapat factor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu factor internal dan factor eksternal. Factor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti jasmani, psikologis (minat, motivasi, intelegensi dan bakat), tingkah laku terjadi tanpa dipengaruhi oleh factor lingkungan, individu bertingkah laku karena terdorong untuk bertingkah laku. Sedangkan factor eksternal berasal yang berada diluar diri individu yang dapat berpengaruh besar terhadap seseorang secara keseluruhan factor eksternal yaitu factor yang berasal dari keluarga, sekolah seperti metode mengajar, kurikulum relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin, alat pelajaran serta sarana dan prasarana, factor eksternal lainnya yaitu berasal dari masyarakat untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perancangan proses pembelajaran dan penilaian karena agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar

sangat berkaitan dengan peran guru yang dimana guru harus menyesuaikan kegiatan belajar-mengajar dengan perkembangan teknologi pada saat ini pendidik hendaknya menggunakan model belajar yang dapat memotivasi peserta didik agar berpartisipasi pada proses belajar-mengajar di dalam kelas.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan suatu factor yang dapat dijadikan penyebab bagaimana pencapaian dari proses belajar mengajar yang sudah dilakukan oleh peserta didik yang dapat berasal dari dalam maupun dari luar diri peserta didik. Factor dari dalam peserta didik adalah karakteristik dari peserta didik itu sendiri sedangkan factor dari luar peserta didik (eksternal) yaitu dapat dari guru dan lingkungannya sekitar peserta didik ((Aan Anisah & Ezi Nur Azizah, 2016).

Menurut Slameto (2010:54) ada dua factor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu factor yang berasal dari diri peserta didik, dalam factor internal ini terdapat beberapa bagian yaitu;
 - a. Factor kesehatan adalah keadaan sehat yang berarti keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya ataupun bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya karena bila proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat untuk belajar,
 - b. Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat dapat mempengaruhi terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik ataupun proses pembelajaran yang kurang menarik peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya Tarik baginya dalam proses pembelajaran.
 - c. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih jadi jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakannya maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang untuk belajar dan lebih giat lagi dalam belajarnya.
 - d. Motivasi sangat erat dengan tujuan yang akan dicapai karena didalam menentukan dan mencapai tujuan itu perlu melakukan sesuatu hal dalam melaksnakan hal tersebut memerlukan dorongan agar lebih termotivas dan tercapai tujuannya.

- 2) Factor eksternal yaitu factor yang berasal dari luar diri peserta didik terdapat beberapa bagian yang termasuk dalam factor tersebut yaitu;
 - a. Factor keluarga yaitu peserta didik yang belajara akan menerima pengaruh dari keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana tumah tangga atau keluarga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Factor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode belajar-mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, sarana dan prasarana, dan tugas rumah.
 - c. Factor masyarakat yaitu masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh dari eman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

4. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Sri Wahyuni, Ayu Lia Wardani & Moh. Miftahul Choiri (2022) menyatakan bahwa hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap peserta didik (aspek afektif) yaitu;

- a. Pemahaman konsep (aspek kognitif) pemahaman menurut bloom adalah sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang di pelajari, sehingga seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik ataupun sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia alami, baca, dilihat dan dirasakan berupa hasil observasi langsung yang mereka lakukan,
- b. Keterampilan proses (aspek psikomotorik) menurut usman dan setiawan mengemukakan bahwa aspek psikomotorik meruakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik sehingga kemampuannya menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu dengan kreativitasnya.
- c. Sikap peserta didik (aspek efektif) menurut lange mengemukakan bahwa sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik, sikap ini harus bergandengan antara mental dan fisik secara bersamaan.

Menurut Howard Kingsley (1970) dalam Nana Sudjana (2010:45) didalam hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga macam yakni :

- a) Keterampilan dan kebiasaan
- b) Pengetahuan dan pengertian
- c) Sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahann yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Menurut Gagne dalam Nurliah (2010) hasil belajar dibagi menjadi 5 macam yakni :

- a. Informasi verbal adalah kapabilitas yang mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahas baik lisan maupun tertulis. Dalam pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
- b. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup, keterampilan intelektual ini terdiri dari konsep konkrit, prinsip dan kaidah.
- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motoric merupakan kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urutan sehingga terwujudnya gerak jasmani yang sesuai.
- e. Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

C. Media Quizizz

1. Pengertian Media Quizizz

Quizizz adalah salah satu media pembelajara online yang berisikan kuis dan game quizizz juga aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone,tablet,laptop,dn computer untuk menyelesaikan kuis tersebut quizizz dapat menjadikan pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik sehingga terlihat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Rusmana & Martha (2019) mengemukakan bahwa quiziz adalah sebuah program yang bisa diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik. Quizizz merupakan sebuah web tool yang berupa permainan kuiz online yang bisa digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki&Hidayati,2019). Aplikasi quizizz merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan memanfaatkan teknologi (Liana Vivin Wihartanti dkk. 2019). Quizizz merupakan sebuah layanan web online yang sangat modern, berguna

dan menarik untuk membuat kuis interaktif dan pembelajaran materi berupa tampilan slide. Quizizz juga media yang dapat diakses secara gratis dan terbuka yang memungkinkan bentuk pertanyaan yang ada didalamnya berbentuk pilihan ganda. Dengan ini pendidik dapat membuat kuis di computer dan peserta didik dapat mengakses sehingga dapat menyelesaikan soal kuis tersebut yang telah diberikan oleh pendidik melalui beberapa perangkat menggunakan elektronik seperti laptop, handphone tablet dll (Adilla Nafisa & Santi Lisnawati. 2022).

Quizizz merupakan sebuah alat atau media pembelajaran dapat memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik (Mornchewin. 2018:87). Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif dengan menambahkan media gambar sehingga menjadi lebih menarik dan tidak membosankan quizizz juga dilengkapi dengan durasi waktu pengerjaan. Sehingga dalam membuat kuis guru bisa mengkombinasikan berbagai jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Menurut Bury (2017) menyatakan bahwa quizizz merupakan permainan berbasis sistem jawaban yang dapat dimainkan di kelas secara bersamaan dalam aplikasi quizizz ini pertanyaan dapat diajukan secara acak untuk setiap peserta didik dengan aplikasi quizizz dapat memberikan pekerjaan rumah (PR) untuk melatih peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian quizizz merupakan sebuah program aplikasi quiz atau game edukasi yang dapat diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi maupun web dengan menggunakan elektronik seperti smartphone, laptop, computer dll. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Bentuk pertanyaan yang ada didalamnya berbentuk pilihan ganda. Dengan ini pendidik dapat membuat kuis di computer dan peserta didik dapat mengakses sehingga dapat menyelesaikan soal kuis tersebut yang telah diberikan oleh pendidik melalui beberapa perangkat elektronik. Quizizz juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif, penilaian formatif dan sebagai media evaluasi pembelajaran, bila mana kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik, evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan teks dengan ini guru dapat memanfaatkan media evaluasi pembelajaran yang bervariasi untuk pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, karena aplikasi Quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik sehingga terlihat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan motivasi peserta didik.

2. Kelebihan dan kekurangan Quizizz

Menurut Rita Novi Dayanti, Admaja Dwi Herlambang & Satrio Hadi Wijoyo (2020) didalam Quizizz terdapat Keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dari Quizizz yaitu :

- 1) Soal yang telah dibuat masih bisa digunakan lagi dilain waktu.
- 2) Bisa saling share soal dengan akun Quizizz yang lain.
- 3) Bisa dikerjakan dimana saja dan kapan saja.
- 4) Hasil ujian bisa dilihat dalam berbagai macam output

Selain keunggulan dari Quizizz adapun kekurangan yaitu :

1. Harus membutuhkan jaringan internet.
2. Membutuhkan perangkat seperti smartphone dll.
3. Soal yang sudah dijawab tidak bisa diriview kembali
4. Tidak bisa memilih soal untuk dikerjakan yang mudah terlebih dahulu.

Menurut Arif Agus Mujahidin, Dkk (2021) mengemukakan bahwa dalam media Quizizz terdapat Keunggulan yakni :

1. Memudahkan dalam membuat soal hal ini karena tampilan yang disajikan menarik dan menyenangkan serta ada music sebagai pengiring.
2. Setiap peserta didik yang mengerjakan soal, peserta didik akan mengetahui skor nilainya
3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah .
4. Mendorong untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal.

Selain keunggulan adapun kekurangan yakni:

1. Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
2. Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal
3. Materi yang dibahas terbatas.

Menurut Unik Hanifah Salsabila, dkk (2020) aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, didalam aplikasi Quizizz terdapat kelebihan yakni :

1. Bagi guru/pendidik memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika peserta didik menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan rangking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bila mana peserta didik menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar untuk megkoreksi mandiri bagi peserta didik
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis pada sesi akhir atau penutup sebelumnya akan ditampilkan review question guna untuk mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapatkan soal kuis yang berbeda karena soal tersebut telah diacak secara otomatis.

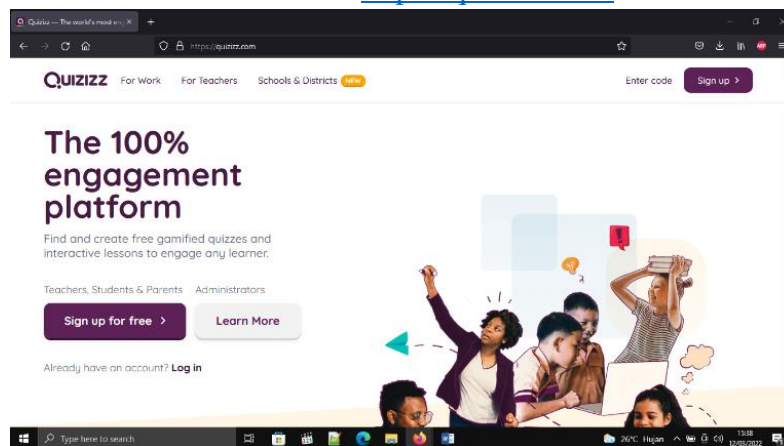
Disamping dengan adanya kelebihan tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan dari aplikasi quiziz yakni:

1. Jariingan atau interner yang sewaktu-waktu bermasalah.
2. Ketika mengerjakan peserta didik dapat membuka tab baru itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan untuk mencari jawaban
3. Dalam permasalahan waktu peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas memiliki kemungkinan penurunan peringkat dikarenakan waktu kurang tepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan bila peserta didik terlambat bergabung.

3. Langkah-langkah penggunaan Quizizz

a. Membuat akun quiziz

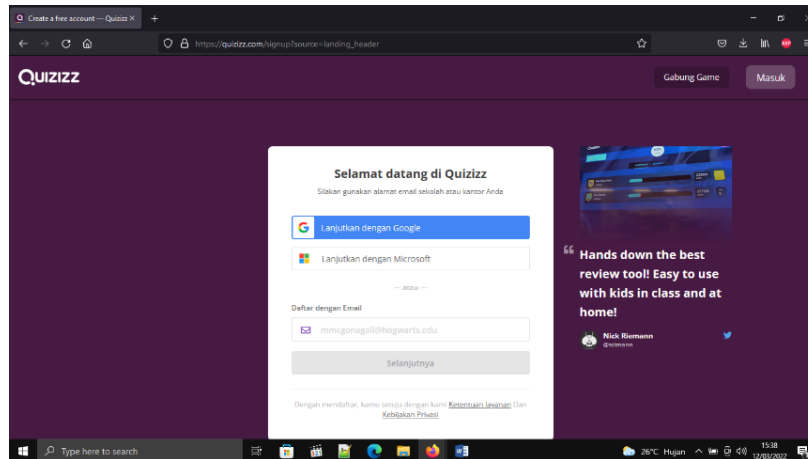
1. Masuk ke situs <https://quizizz.com/>



Gambar 2.1 Tampilan Awal Web Quizizz

2. Klik sign up

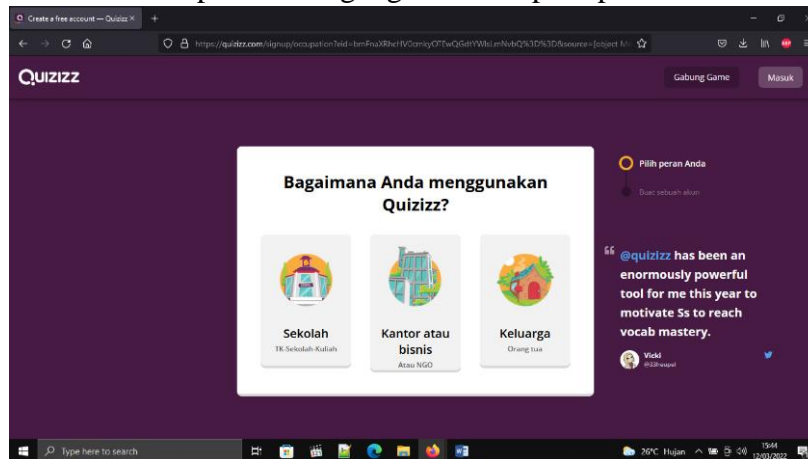
Pada sign up ini terdapat dua pilihan cara untuk mendaftar yaitu dengan melalui akun google atau mendaftar melalui alamat e-mail lain. Jiga menggunakan akun google maka tinggal megklik sign up with google lalu masukan e-mail dan password dan quizizz dapat digunakan.



Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun Quizizz

3. Pilih peran

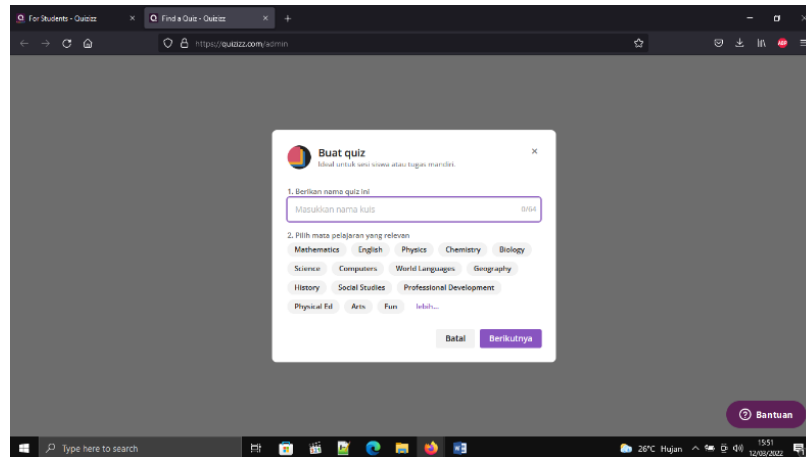
Apabila sebagai guru maka pilih peran a teacher



Gambar 2.3 Tampilan Memilih Peran

4. Lengkapi identitas dengan mengklik complete sign up setekah itu akun siap untuk digunakan
 - b. Mengakses akun Quizizz

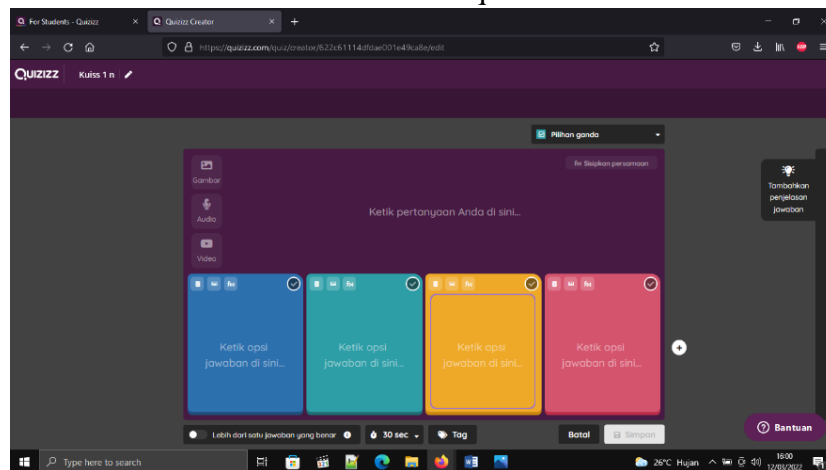
Log in dengan memasukkan username dan password yang sudah dibuat setelah itu datang ke halaman utama quiziz apabila suda berada dihalaman utama maka aplikasi quiziz siap untuk digunakan/
 - c. Membuat pertanyaan Quiz
 - a. Klik buat kuis baru



Gambar 2.4 Tampilan Membuat Quiz

Setelah klik lalu berikan nama kuis yang akan dibuat dan pilih mata pelajaran yang relevan.

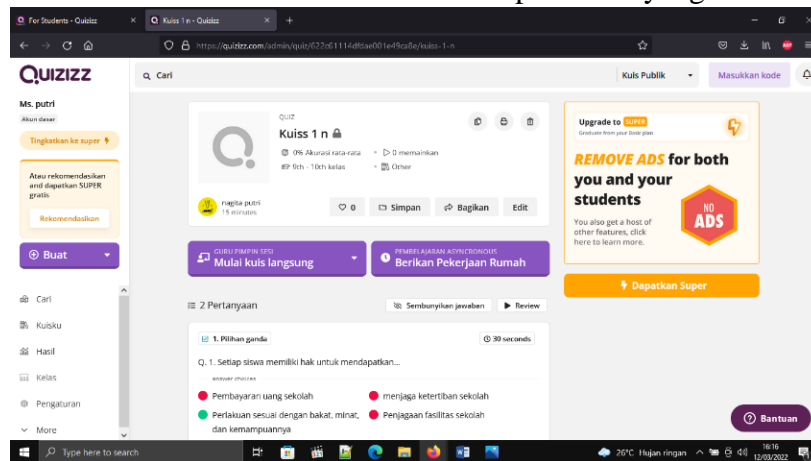
b. Klik Create a new question



Gambar 2.5 Tampilan Membuat Pertanyaan

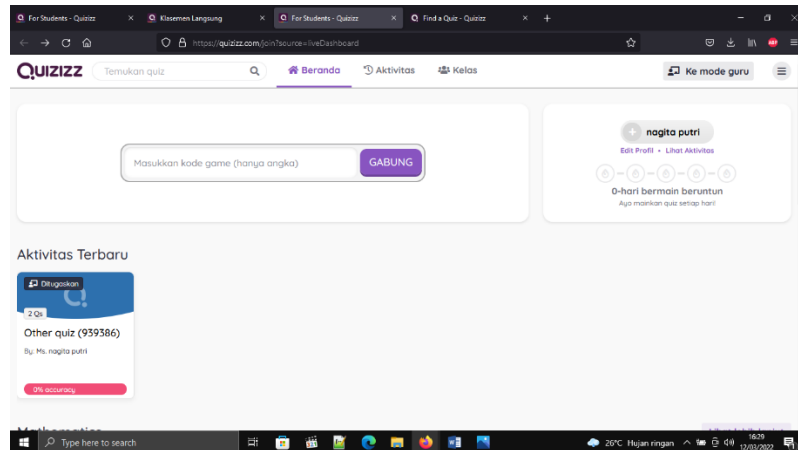
- c. Tulis pertanyaan di kolom ketik pertanyaan anda disini atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan temple. Tuliskan jawaban pada kolom ketik opsi jawaban disini tiap jawaban di masukan ke kolomnya masing masing dan jangan lupa memilih salah satu jawaban yang benar sebagai kunci jawaban dengan mengklik tanda centang yang ada di atas kolom jawaban sampai berubah menjadi warna hijau bila ingin menambahkan penjelasan jawaban klik kolom tambahkan penjelasan jawaban di samping kanan layar.
- d. Pertanyaan yang dibuat akan di ditampilkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar, guru dapat menambahkan gambar untuk pertanyaan dan jawaban, dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai dengan

- perkiraan dan dapat mengatur apakah soal merupakan pilihan ganda dengan 1 jawaban atau lebih.
- e. Apabila sudah selesai klik tombol save.
 - f. Untuk menambahkan pertanyaan klik tombol + di buat kuis baru.
 - g. Setelah selesai membuat pertanyaan dan meng save pertanyaan dan jawaban maka klik selesai quiz pilih grade sesuai dengan soal dan kemudian klik save.
- d. Menampilkan Quiz
- a. Klik kuisku kemudian pilih kuis yang telah dibuat.



Gambar 2.6 Tampilan Kuis yang Telah dibuat

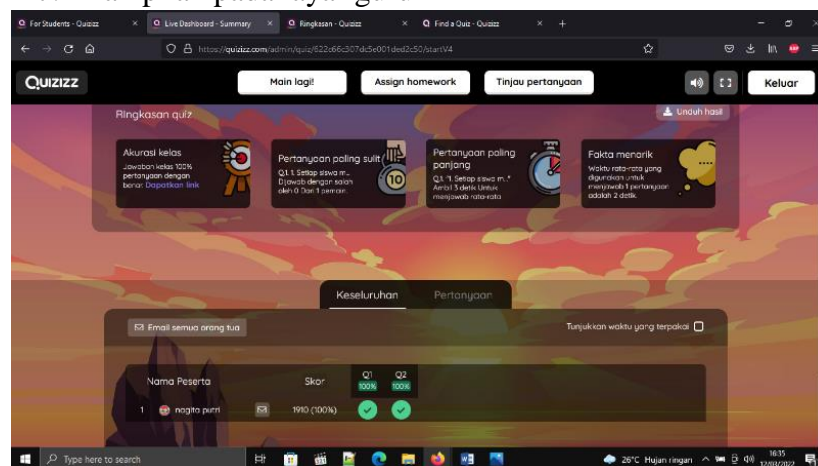
- b. Didalam kuis yang telah siap akan dimainkan dengan 2 pilihan prosedur permainan:
 - Mulai kuis langsung artinya permainan langsung dilaksanakansegera secara real time
 1. Berikan pekerjaan rumah artinya permainan dilaksanakan dirumah dengan peraturan yang telah dibuat oleh guru dan dilakukan dalam waktu yang terbatas.
6. Tampilan dilayar perangkat peserta didik
- a. Buka <https://quizizz.com/join?gc=939386&source=liveDashboard> atau masukan kode game yang telah diberikan oleh guru.



Gambar 2.7 Tampilan Join Quizizz

- b. Minta peserta didik untuk menuliskan namanya tunggu sampai semua peserta masuk dalam kuis.
- c. Peserta didik mulai mengerjakan saat guru klik mulai apabila peserta didik telah menyelesaikan kuis dilayar siswa menampilkan rekapitulasi jawaban benar dan waktu peserta didik saat mengerjakan kuis tersebut.

7. Tampilan pada layar guru



Gambar 2.8 Tampilan Nama Peserta Kuis

Selama kuis layar pada perangkat guru melaporkan kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan kuis tersebut. Setelah kuis selesai akan menampilkan nilai pencapaian peserta didik dengan mencakup kinerja setiap peserta didik dalam mengerjakan jawaban yang benar atau salahnya, nilai rata-rata peserta didik dan guru dapat mengunduh hasil kuis dalam format excel.

D. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pada masa sekarang tepatnya masa pandemi covid-19 seperti ini Menteri Pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia mengeluarkan SE nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan

dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dalam SE menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring agar peserta didik dapat belajar selama masa pandemic covid-19 ini. Pembelajaran dilaksanakan daring dengan menggunakan gawai(gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring. Pembelajaran daring mempunyai banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan peserta didik, kedua peserta didik saling berinteraksi dan berdiskusi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tanpa guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara peserta didik, guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja menurut Meidawati dan Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo (2019).

Dampak pembelajaran daring di masa pandemi terhadap orang tua yaitu kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah, teknologi online memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua. Beralihnya fungsi guru yang digantikan orang tua di rumah sebagai dampak diberlakukannya sistem pembelajaran daring juga menjadikan masalah baru. Keterbatasan pengetahuan orang tua dalam hal teknologi informasi dan kurangnya keterampilan orang tua dalam mengajar banyak terjadi di kalangan masyarakat. Seperti yang kita ketahui bahwa tidak semua orang tua peserta didik memiliki kemampuan dan pengetahuan yang mapan ketika mendampingi sang anak yang belajar di rumah menurut Wahyu Aji (2020).

Secara konseptual, mengacu pada penjelasan Wang & Hill (2018), pembelajaran daring dapat disebut sebagai alat yang dapat membuat proses belajar-mengajar lebih berpusat pada peserta didik, lebih inovatif, dan bahkan lebih fleksibel. Pembelajaran online didefinisikan sebagai “pengalaman belajar di lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, dll) dengan akses internet.

Dalam lingkungan ini, peserta didik dapat berada di mana saja (mandiri) untuk belajar dan berinteraksi dengan para pengajar maupun peserta didik lainnya yang berada dalam lingkungan belajar tersebut. Lebih lanjut, Wang & Hill (2018) mengatakan bahwa di dalam pembelajaran daring hal yang cukup signifikan sebagai unsur pembeda dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka adalah keberadaan lingkungan belajar yang dibangun berdasarkan sinkronisasi teknologi internet. Lingkungan belajar dalam pembelajaran daring

merupakan suatu lingkungan belajar yang tersinkronisasi dan terstruktur dalam arti bahwa para peserta didik dapat menghadiri pembelajaran secara real-time, terdapat interaksi real-time antara pendidik dan peserta didik, dan ada kemungkinan instant feedback. Hal ini berbeda dengan lingkungan belajar tidak tersinkronisasi dan tidak terstruktur dengan baik. Dalam lingkungan belajar seperti itu, konten pembelajaran tidak tersedia dalam bentuk kuliah atau kelas langsung; itu tersedia di sistem dan forum pembelajaran yang berbeda. Umpan balik instan dan respons segera tidak mungkin dilakukan dalam lingkungan seperti itu.

Pembelajaran sinkron dapat memberikan banyak kesempatan untuk interaksi sosial. Dalam kasus spesifik di mana terjadi penyebaran virus mematikan COVID-19 inilah diperlukan kehadiran pembelajaran daring yang memiliki unsur di mana mereka yang terlibat dapat melakukan:

- a) Konferensi video dengan setidaknya 40 hingga 50 peserta didik dimungkinkan.
- b) Diskusi dengan peserta didik dapat dilakukan untuk menjaga kelas tetap organik,
- c) Penyesuaian kebutuhan koneksi internet dengan baik,
- d) Aksesibilitas yang tinggi sehingga pembelajaran juga dapat diakses di berbagai gawai seperti ponsel atau tablet, bukan hanya laptop atau personal computer,
- e) Kemungkinan menonton kuliah yang sudah direkam, dan
- f) Umpan balik instan dari peserta didik dapat dicapai dan tugas dapat diambil.

Dari sini dapat diketahui bahwa pembelajaran daring sebenarnya adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video melalui youtube, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian. Peserta didik juga bisa saling bertukar informasi sesuai apa yang dia inginkan tanpa harus saling ketemu. Guru atau instruktur juga bisa menempatkan bahan ajar atau tugas tertentu di web dan nantinya akan diakses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru/instruktur juga dapat mengatur kepada peserta didik dalam mengakses soal ujian dalam waktu yang tertentu. Menurut Syarifudin (2020,p.31) Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran daring ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan social distancing.

Social distancing diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19. Seluruh jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar/Ibtidaiyah sampai Perguruan Tinggi (Universitas) baik yang berada di bawah Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada di bawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, peserta didik dan mahapeserta didik “dipaksa” belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan COVID-19. Padahal tidak semua pelajar, peserta didik dan mahapeserta didik terbiasa belajar melalui online. Apalagi guru dan dosen masih banyak belum mahir mengajar dengan menggunakan teknologi internet atau media sosial terutama di berbagai daerah menurut Purwanto et al (2020).

Keberadaan pembelajaran daring menurut Knaack & Paskevicius (2018) melibatkan berbagai hal yang cukup kompleks karena mengimplementasikan teori pembelajaran ke dalam lingkungan pembelajaran yang jauh lebih terstruktur dan tersinkronisasi. Oleh karena itulah, dalam pandangan Knaack & Paskevicius (2018) lingkungan pembelajaran daring harus dapat mengedepankan orientasi pada pengembangan dan outcomes pendidikan yang ingin didapatkan, penguatan komunikasi antar pihak yang terlibat (termasuk di dalamnya adalah pihak yang membangun lingkungan belajar daring ini), pengembangan fasilitator dan penguatan infrastruktur penunjang, serta perbaikan dan evaluasi terus menerus akan kebutuhan pembelajaran daring.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Daring

Menurut Knaack & Paskevicius (2018) menjelaskan prinsip-prinsip yang berada di dalam pembelajaran daring, di mana prinsip ini meliputi berbagai hal berikut ini:

1. Pengambilan keputusan desain lingkungan pembelajaran daring harus melibatkan berbagai pihak karena berdampak pada kualitas pengajaran dalam pembelajaran daring. Pada prinsipnya pembelajaran daring harus melibatkan instruktur atau pengajar profesional, pengembang lingkungan teknologi yang tersertifikasi, hingga pihak peserta didik yang akan memberikan feedback terkait kualitas pembelajaran daring yang didapatkan;
2. Keterlibatan dan penggunaan konten interaktif di dalam pembelajaran daring merupakan hal yang akan menentukan media mana yang digunakan misalnya teks, audio, video, dll. dan aktivitas online mana yang digunakan);
3. Memerlukan alat penilaian dan evaluasi secara daring yang akan digunakan sesuai dengan parametrik dan indikator yang telah ditetapkan. Alat penilaian ini juga akan berfungsi sebagai alat yang menerima umpan balik (baik secara informal atau melalui penilaian formal);
4. Memerlukan penciptaan komunitas atau social environment di dalamnya karena hal ini akan memengaruhi bagaimana caranya

memotivasi dan melibatkan peserta didik, serta menciptakan komunitas di pembelajaran daring;

5. Memerlukan tiga komponen keterlibatan, yakni keterlibatan secara sosial, kognitif, dan pedagogis. Keterlibatan secara sosial dapat dilaksanakan melalui kegiatan berbagi pengalaman, bersikap terbuka, mempersonalisasikan pengalaman belajar, bersikap positif, serta terakhir bersikap responsif. Kehadiran kognitif dapat dilaksanakan melalui kegiatan membantu peserta didik menghubungkan ide, dan berpikir kritis melalui konten, aktivitas, penilaian, dan umpan balik. Kemudian terakhir adalah kehadiran pedagogis yang dapat dilaksanakan melalui kegiatan pengajaran langsung, fasilitasi pembelajaran yang bermakna, perencanaan dan desain pembelajaran daring;
6. Membutuhkan interaksi dan komunikasi secara realtime yang dapat diterapkan melalui obrolan atau penggunaan metode video conference selama proses pembelajaran daring;
7. Memerlukan sebuah ruang kelas virtual;
8. Memungkinkan peserta didik bertanya, dan guru untuk menjawab pertanyaan secara instan, melalui pesan instan dan mengambil pelajaran sendiri, peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi dengan sesama peserta didik dan gurunya;
9. Memungkinkan pengajaran langsung materi Instruktur tidak perlu memimpin setiap sesi sinkron. Sesi yang telah disinkronisasi ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk mendiskusikan proyek yang sedang mereka kerjakan.

Menurut Munawar dalam Zulaikhah Nurul Ilma (2020) menyatakan bahwa terdapat perencanaan istem pembelajaran daring mengacu pada tiga prinsip yang harus di penuhi sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari.
- b. System pembelajaran daring harus dibuat personal sehingga pemakaian system tidak saling tergantung.
- c. System harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan system yang dikembangkan.

Menurut Sanjaya (2020) Menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki prinsip adalah menciptakan pembelajaran yang membangun dan bermakna walaupun terhalang dengan jarak yang dihadapinya.

3. Perbedaan Pembelajaran daring & Luring

Dengan adanya berbagai prinsip yang berjalan di dalam pembelajaran daring ini, Knaack & Paskevicius (2018) kemudian memberikan sintesanya mengenai perbedaan fundamental yang ada di

antara pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Perbedaan di antara kedua model pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Perbedaan Pembelajaran Daring dan Luring

Jenis Perbedaan	Pembelajaran daring	Pembelajaran luring
Model pengajaran	Menekankan pada interaksi secara langsung selama pembelajaran (tatap muka); Tidak banyak membutuhkan konten pembelajaran; Konten diajarkan berdasarkan persesi pembelajaran.	Interaksi terjadi secara gabungan antara sinkronisasi langsung maupun tidak langsung; Dalam proses pembelajaran membutuhkan banyak konten dan media pembelajaran; Konten didesain dan diajarkan secara berkelanjutan yang dapat diakses setiap waktu.
Proses diskusi selama pembelajaran	Terjadi dalam satu ruangan yang sama; Respon diskusi dan timbal balik terjadi dalam secara <i>real time</i> dan cepat; Beberapa peserta didik merasa canggung dan tidak percaya diri untuk terlibat diskusi secara langsung.	Waktu untuk pengembangan dan pelaksanaan diskusi lebih fleksibel; Keberadaan diskusi dapat terjadi dalam jangka waktu yang lebih panjang dan berkelanjutan sehingga topik dapat dibahas lebih dalam; Setiap peserta didik memiliki kesempatan dan rasa percaya diri

		<p>lebih tinggi untuk terlibat dalam diskusi;</p> <p>Dalam diskusi secara daring beberapa metode dapat digunakan untuk menginisiasi jalannya diskusi sehingga mempermudah.</p>
Lingkungan pembelajaran	<p>Diperlukan kehadiran fisik para peserta didik secara tepat waktu dan disiplin sehingga sesi pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai hasil yang diharapkan dan ditargetkan;</p> <p>Pihak pengajarlh yang menentukan tempo pembelajaran;</p> <p>Lebih sering mengarah pada pembelajaran secara pasif;</p> <p>Kedua pengajar dan peserta didik dapat memahami gestur tubuh dan tanda verbal yang mempermudah proses komunikasi selama pembelajaran.</p>	<p>Kelas dapat berlangsung tanpa batas waktu karena dapat diakses setiap saat;</p> <p>Peserta didiklah yang menentukan kebutuhan dan tempo pembelajarannya sendiri;</p> <p>Pembelajaran dapat diulang beberapa kali hingga peserta didik paham;</p> <p>Komunikasi lebih sulit karena tidak dapat melihat gestur tubuh dan lainnya.</p>
Peran pengajar	Mempersiapkan bahan dan metode pembelajaran secara aktif	Menjadi fasilitator dan inisiator pembelajaran para peserta didik

Untuk mempermudah pemahaman akan pembelajaran daring, Yusupova & Mukhamadieva (2020) kemudian mempersingkat pengertian bahwa pembelajaran daring dicirikan oleh lima prinsipnya, yakni:

- a. Keberadaan guru dan peserta didik dan, setidaknya, adanya kesepakatan di antara mereka;
- b. Pemisahan spasial pembelajar dan pembelajar;
- c. Pemisahan ruang peserta didik dan lembaga pendidikan;
- d. Interaksi dua arah antara peserta didik dan guru;
- e. Pemilihan materi yang dirancang khusus untuk pembelajaran daring.

4. Tujuan Pembelajaran Daring

Tujuan utama pembelajaran daring saat ini adalah:

- a. Pelatihan kejuruan dan pelatihan ulang;
- b. Pelatihan lanjutan personel di berbagai spesialisasi;
- c. Mempersiapkan peserta didik untuk mata pelajaran individu untuk ujian eksternal;
- d. Mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke lembaga pendidikan dengan profil tertentu;
- e. Studi mendalam tentang topik, bagian dari disiplin ilmu yang dipelajari;
- f. Menjembatani kesenjangan pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan peserta pelatihan dalam disiplin ilmu tertentu;
- g. Mata kuliah dasar kurikulum bagi mahasiswa didik yang tidak dapat mengikuti perkuliahan penuh waktu karena berbagai alasan;
- h. Melanjutkan pendidikan sesuai minat.

Mengacu pada pendapat Yusupova & Mukhamadieva (2020) pun kita dapat melihat bahwa pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan beberapa model pembelajaran. Pertama adalah pembelajaran daring, yang dilakukan dengan menggunakan telekomunikasi komputer, memiliki bentuk kelas sebagai berikut. Kelas obrolan sesi pelatihan yang dilakukan menggunakan teknologi obrolan. Kelas-kelas ini diadakan secara serempak, yaitu, semua peserta memiliki akses simultan ke obrolan. Dalam kerangka banyak lembaga pembelajaran daring, ada sekolah obrolan di mana, menggunakan ruang obrolan, kegiatan guru daring dan peserta didik diatur. Kelas berbasis web, pembelajaran daring, konferensi, seminar, permainan bisnis, pekerjaan laboratorium, lokakarya, dan bentuk pelatihan lainnya yang dilakukan menggunakan telekomunikasi dan fitur Internet lainnya.

Untuk kelas-kelas ini, forum web pendidikan khusus digunakan - bentuk pekerjaan pengguna pada topik atau masalah tertentu menggunakan entri yang tersisa di salah satu situs dengan program yang sesuai diinstal di dalamnya. Forum web berbeda dari bentuk kelas pertama dengan kemungkinan bekerja lebih lama (beberapa hari) dan

sifat interaksi peserta didik dan guru yang tidak sinkron. Telekonferensi dilakukan, sebagai suatu peraturan, berdasarkan milis menggunakan email. Telekonferensi pendidikan ditandai dengan pencapaian tujuan pendidikan. Ada juga bentuk pembelajaran daring, di mana materi pelatihan dikirim melalui pos ke daerah.

Metode pengajaran melalui interaksi seorang pembelajar, berkonsultasi atau berlatih dengan sumber daya pendidikan dengan partisipasi minimal guru, tutor, konsultan, pemimpin ilmiah dan teknis (pelatihan mandiri). Untuk menerapkan metode ini, guru dan tutor membuat dan memilih berbagai sumber daya pendidikan: materi cetak, audio dan video, serta buku teks yang disampaikan melalui jaringan telekomunikasi (basis data interaktif, publikasi elektronik, dan sistem pelatihan komputer). Metode pengajaran dan pembelajaran individual, yang dicirikan oleh hubungan satu peserta didik, peserta didik yang berkonsultasi atau anak sekolah, klien yang membutuhkan layanan ilmiah dan teknis, pelamar untuk gelar ilmiah dengan satu guru, tutor, konsultan atau ilmiah dan supervisor teknis (pelatihan satu lawan satu) Metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran daring terutama melalui teknologi seperti telepon, pesan suara, faks, email, Skype.

Metodenya didasarkan pada penyajian bahan ajar oleh guru, sedangkan peserta pelatihan tidak berperan aktif dalam komunikasi (pelatihan satu-ke-banyak). Metode ini digunakan oleh seorang guru, tutor, konsultan, ketika peserta pelatihan dan konsultan adalah satu kelompok, mereka kurang lebih sama siap dan hasilnya sama untuk semua orang. Misalnya, hal ini terjadi ketika seorang peserta didik dilatih sebagai tutor ketika memasuki universitas, atau ketika memberikan konseling kepada peserta didik dalam berbagai disiplin ilmu. Metode ini, yang merupakan ciri dari sistem pendidikan tradisional, memperoleh perkembangan baru berdasarkan teknologi informasi modern. Dengan demikian, kuliah yang direkam pada kaset audio atau video, dibaca di radio atau televisi, dilengkapi dengan pembelajaran daring modern dengan apa yang disebut kuliah elektronik, didistribusikan di jaringan komputer menggunakan sistem papan buletin. Kuliah elektronik, yang disiapkan dan dipilih oleh guru, tutor, konsultan, dapat berupa artikel atau kutipan dari mereka, serta materi pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk diskusi di masa depan.

Suatu metode yang dicirikan oleh interaksi aktif antara semua peserta dalam proses pendidikan (pelatihan banyak ke banyak). Metode ini difokuskan pada kerja kelompok peserta didik dan paling menarik untuk pembelajaran daring. Ini menyediakan untuk meluasnya penggunaan penelitian dan metode pengajaran yang bermasalah. Peran guru dalam pelatihan semacam itu direduksi menjadi kenyataan bahwa ia menetapkan topik untuk peserta didik, anak sekolah, atau untuk pelamar gelar ilmiah (menimbulkan tugas belajar), dan kemudian ia

harus menciptakan dan memelihara lingkungan komunikasi dan iklim psikologis yang menguntungkan. dimana peserta didik dapat bekerja sama. Guru bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan, mengelola jalannya diskusi, serta menyiapkan materi, mengembangkan rencana kerja, membahas masalah dan topik.

Metode berbasis proyek melibatkan proses pembelajaran terpadu yang memungkinkan pelajar untuk menunjukkan kemandirian dalam perencanaan, organisasi dan pengendalian kegiatan pendidikan dan kognitif mereka, yang hasilnya adalah penciptaan produk atau fenomena. Metode proyek didasarkan pada pengembangan kognitif, minat kreatif peserta pelatihan dan kemampuan untuk secara mandiri membentuk pengetahuan mereka. Metode pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada pertimbangan tugas-tugas kognitif yang kompleks, yang solusinya adalah kepentingan praktis atau teoritis yang substansial.

Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, perhatian peserta didik terfokus pada masalah penting, mereka merangsang aktivitas kognitif, dan berkontribusi pada pengembangan keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut. Peran guru turun ke pengamatan dan dukungan, tapi tidak lebih. Metode pengajaran penelitian dicirikan oleh adanya tujuan yang ditetapkan dengan jelas yang relevan dan signifikan bagi peserta, struktur yang dipikirkan dengan matang dan beralasan, penggunaan gudang metode penelitian secara luas, penggunaan metode ilmiah untuk memproses dan menyajikan hasil penelitian.

Kebijakan pembelajaran daring kemudian menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka yang biasa dilakukan di sekolah dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi pembelajaran daring yang sudah ada. Dengan adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran daring yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran. Pembelajaran daring menurut Isman (dalam Dewi, 2020: 56) adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring menjadikan peserta didik memiliki keluluasaan waktu belajar. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru melalui beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan atau ketersediaan sumber belajar yang variatif. Pada pelajaran matematika guru dapat memfasilitasi pembelajaran daring sesuai dengan kondisi dan ketersediaan sarana pembelajaran.

Ada beberapa solusi melaksanakan belajar pada masa pembelajaran daring ini menurut Abidin (2020: 1) diantaranya: (1) menjelaskan situasi yang terjadi saat ini kepada peserta didik tentang social distancing dan aktivitas di rumah, (2) saling koordinasi secara online antara orang tua dengan guru dan sekolah,(3) manfaatkan media

pembelajaran daring, salah satunya adalah pembelajaran dalam bentuk video yang diupload ke channel youtube, serta (4) mengatur suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Belajar di rumah sangat membosankan apabila tidak diselingi dengan aktivitas lain yang menyenangkan, yaitu berilah kebebasan dan keleluasaan peserta didik untuk bereksplorasi. Pembelajaran online juga sangat mempermudah pelajar dalam mengikuti pembelajaran daring, seperti yang sudah diterapkan sekarang ini ketika banyak sekolah yang diliburkan karena untuk mencegah penyebaran COVID-19 dan sudah digantikan dengan pembelajaran yang diterapkan di rumah dengan menggunakan pembelajaran daring (online).

Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara online menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia tanpa melakukan tatap muka. Masa belajar dari rumah di sekolah-sekolah SD Kabupaten Bandung. Berdasarkan observasi, pembelajaran daring menggunakan metode pemberian tugas dimana tugas tersebut diberikan saat mau memasuki masa belajar dari rumah dan akan dikumpulkan saat masa belajar dari rumah tersebut berakhir. Namun karena kasus positif baru covid-19 selalu bertambah setiap harinya maka masa pembelajaran belajar dari rumah selalu diperpanjang hingga tahun ajaran baru ini. Selama perpanjangan masa belajar dari rumah ini, SD Kabupaten Bandung juga memanfaatkan pembelajaran daring melalui WhatsApp Group namun tetap dengan metode pembelajaran yang sama yaitu pemberian tugas. Jadi melalui WhatsApp Group ini seorang pendidik hanya memberikan tugas tambahan saja kepada peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu media Quizizz untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik.

Albitar Septian Syarifudin (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya Social Distancing” Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka.

Di era perkembangan teknologi pembelajaran daring semakin canggih dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna. Tidak terikatnya waktu dan dilakukan tanpa bertatap muka menjadi keunggulan pembelajaran daring yang bias dimanfaatkan guru. Seperti yang terjadi pada saat ini, pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik ketika terjadi bencana alam atau pandemi global. Indonesia menerapkan social distance di segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran daring dapat dikatakan

menjadi satu-satunya pilihan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia.

Menurut Kuntarto (2017) Model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap muka). Tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan peserta didik kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Waryanto (2006) bahwa Keuntungan dari model pembelajaran daring adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet, dan bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Selain itu, dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media daring yang paling disukai peserta didik secara berturut turut yakni Google Classroom (53%), WhatsApp Group (21%), Youtube (16%), Instagram (7%), dan Zoom (3%). Mereka menyukai media tersebut karena dianggap mudah dan praktis digunakan.

Selain itu, karena tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota. Meskipun demikian, mereka masih menginginkan adanya pertemuan tatap muka via online seperti youtube dan zoom sebagaimana yang mereka sarankan dalam penelitian ini. Hanya saja kendala kuota dan akses jaringan terbatas, sehingga mereka berharap pihak pemerintah menyediakan fasilitas daring yang efektif dan tidak membebani. Berbagai media pembelajaran daring pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online antara lain, Schoology, google classroom, Google Form, whatsapp grup, media quizz media lainnya. Saranasarana tersebut merupakan sarana yang dipilih untuk pembelajaran daring. Sarana – sarana tersebut digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas.

Dengan menggunakan media online tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh peserta didik maupun guru. Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada peserta didik, juga dapat menimbulkan kreativitas dikalangan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Setelah guru mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran daring (online), maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh guru. Misalnya, guru membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran.

Dalam hal ini, guru lebih persuasif karena membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif tersebut. peserta didik tentu akan dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru melalui video kreatif yang dibuat oleh guru tersebut. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran di rumah ini, membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara daring (online). Pembelajaran daring bukan sekedar materi yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di kelas.

E. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan makna kepada peserta didik. Menurut Kadir dan Asrohah,(2014:6) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahan atau tema tertentu yang dilakukan secara direncanakan baik dalam satu bidang studi maupun lebih dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran tematik dapat membangun keterkaitan antar satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau juga sebaliknya pengetahuan dan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menjadi menarik (Kadir&Asrohah, 2014:47). Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalam implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang banyak pada peserta didik untuk memunculkan semangat dalam pendidikan, unit tematik adalah lambang dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan dapat memuaskan rasa ingin tahu dengan pendalaman secara alamiah tentang dunia di sekitar lingkungan mereka (Haji,2015).

Menurut Sutirjo dan mamik (2005) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik dapat dipandang sebagai upaya memperbaiki kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, pemberdayaan dalam memecahkan masalah tumbuhnya kreativitas sesuai kebutuhan peserta didik dan membuat peserta didik akan secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Sehingga diharapkan peserta didik dapat belajar

dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Menurut Indrawati (Nurul Hidayah, 2015). Menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan yang bermakna. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Sunhaji, 2015).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahan atau tema tertentu yang dilakukan secara direncanakan baik dalam satu bidag studi maupun lebih dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna pembelajaran tematik juga dapat dipandang sebagai upaya memperbaiki kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, pemberdayaan dalam memecahkan masalah tumbuhnya kreativitas sesuai kebutuhan peserta didik dan membuat peserta didik akan secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

1. Dalam penelitian Rahma Annisa dan Erwin (2021) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar*. Dengan menggunakan metode Quasi Eksperimen dan Bentuk Studi Non-equivalent Control Group Design . Hasil dari penelitian ini adalah melalui temuan hitungan hipotesis melalui uji t-mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{table} = 2,000$ serta hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{table}$ $3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA peserta didik IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Penggunaan aplikasi quizizz memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi quizizz dibantu oleh google meet, sehingga terdapat tanya-jawab dan mempraktekan pelajaran dalam kehidupan sehari – hari secara bersama-sama. Pembelajaran dan pemberian latihan atau kuis yang menyenangkan dalam aplikasi quizizz juga membuat peserta didik semangat serta termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman peserta didik yang awal kurang menjadi lebih baik dan memahami materi secara lebih rinci.

Pemahaman peserta didik yang baik meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA Peserta didik Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

2. Dalam Penelitian Khusnul Mawaddah (2021) yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas XI IPA MAN 2 SINJAI*. Menggunakan metode Kuantitatif Pre-Experimental Design dengan One Group Pretest Posttest design Hasil penelitian yaitu Nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yaitu nilai pre test sebesar 45.83 dengan tingkat hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah. Sedangkan nilai post test sebesar 80.53 dengan tingkat hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi, serta nilai gain sebesar 0.4 berada pada tingkat n-gain kategori sedang. Hasil uji paired sampel t-tes diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. karena pada kaidah pengujian jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.
3. Dalam Penelitian Rafika (2021) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondangleg*. Menggunakan Metode Kuantitatif Eksperimen. Hasil penelitian ini adalah Penggunaan media game edukasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil ini dibuktikan dengan hasil skor motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan media game edukasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional.
4. Dalam penelitian Moch Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda (2021). Yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD*. Menggunakan metode Quasi Experimental. Hasil dari penelitian ini adalah Hipotesis penelitian berupa penggunaan quizizz sebagai latihan soal berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar diterima. Hasil uji t menunjukkan t hitung lebih besar daripada t tabel. Penggunaan quizizz menstimulus peserta didik memahami soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks. Oleh sebab itu,

penggunaan quizizz sebagai latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Pada masa pandemi covid-19 ini penggunaan platform berbasis daring menjadi suatu kebutuhan utama. Hasil penelitian ini berimplikasi bahwa guru perlu memperbanyak variasi pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan berbasis teknologi. Penggunaan teknologi yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi milenial.

5. Dalam Penelitian Sri Mulyati dan Haniv Evendi (2020) yang berjudul *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara* Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah Kuis online Quizizz dapat digunakan oleh Guru mata pelajaran matematika Khususnya dan mapel lain umumnya, untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajarteorema Phytagoras. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 63 dan siklus II sebesar 78 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah bergantung pada jaringan internet. Media pembelajaran berupa Quizizz dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

G. Kerangka pemikiran

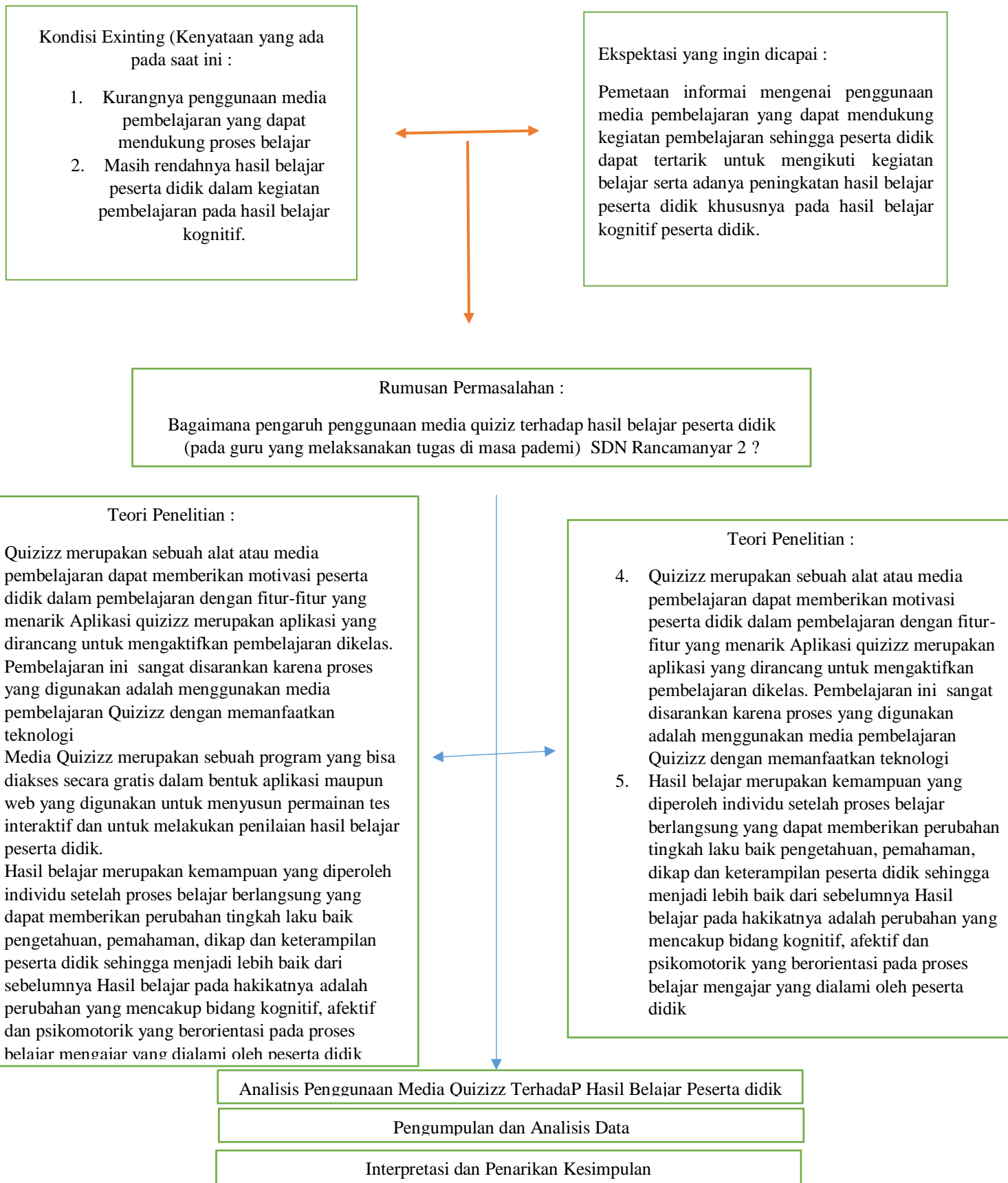
Setelah hampir 2 tahun masa pandemic yang dimana pembelajaran berlangsung secara jarak jauh dilakukan dengan menggunakan aplikasi online seperti whatsapp, zoom, quizizz, kahoot dan lain-lain, pembelajaran jarak jauh dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi akibat masa pandemic membuat semua orang untuk memahami teknologi melalui pembelajaran jarak jauh salah satu cara untuk menghubungkan pendidik dan peserta didik dalam

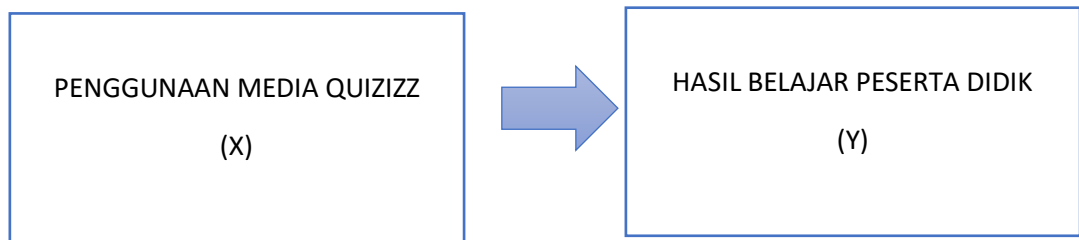
proses pembelajaran tanpa tatap muka dimasa pandemic. Ketika 2tahun pandemic yang tidak ada pembelajaran tatap muka, sekarang kembali melaksanakan pembelajaran tatap muka yang terbatas. Setelah pembelajaran yang dilakukan jarak jauh saat melakukan pembelajaran tatap muka kembali, peserta didik saat mengikuti pembelajaran berlangsung terlihat jenuh, tidak menyenangkan karna biasanya selama 2 tahun peserta didik hanya belajar dirumah saja. Dengan seperti itu pendidik harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, kondusif dan membuat siswa merasa termotivasi oleh proses pembelajaran.

Pendidik dapat membangkitkan hasil belajar peserta didik dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif serta tidak pasif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi yang mendukung media pembelajaran aplikasi Quizizz dapat diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengetahuan, latihan dan evaluasi yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung di pembelajaran tatap muka yang terbatas.

Berdasarkan teori sebelumnya, maka perlu kerangka pemikiran dalam suatu penelitian agar penelitian dapat terarah dengan baik dan menjelaskan persepsi alur penelitian kepada pembaca mengenai Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (SDN Rancamanyar 02). Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu variable bebas dan variable terikat. Pada variable bebas dalam penelitian ini adalah pennggunaan media Quizizz (X) dan variable terikat adalah Hasil belajar peserta didik (Y). skema pragdigma penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 2.2. Kerangka Berpikir





Berdasarkan judul penelitian yang telah diajukan yaitu Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dan ditentukan variabel-variabel nya terdiri dari Variabel X Media Quizizz dan Variabel Y hasil belajar peserta didik (SDN Rancamanyar 2).

3. Hipotesis dan Asumsi Penelitian

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran yang dipaparkan diatas, maka peneliti berasumsi terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik, karena dalam pemilihan media sangat berpengaruh. Mka dari itu, penelitian ini menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dalam penerapannya untuk mempermudah menyampaikan materi agar mudah dimengerti oleh peserra didik.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2021, hlm. 99) mengemukakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan keterlibatan antara rumusan maslah dengan teori yang sudah disampaikan sebelumnya, maka didapat hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik (SDN Rancamanyar 02)

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik (SDN Rancamanyar 02)