

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015, hlm. 1045), adalah kekuatan hal-hal termasuk atau berasal dari sesuatu (orang, benda) yang berkontribusi terhadap pembentukan kepribadian. Sedangkan menurut Hugiono dan Poerwantana, “Pengaruh adalah desakan untuk membentuk atau akibat dari sesuatu”. Lutfi (2014, hlm. 1) menegaskan bahwa pengaruh adalah suatu benda, orang, atau bahkan fenomena alam yang mampu membangkitkan kekuatan atau otoritas yang nantinya dapat membawa perubahan wujud seseorang menjadi keyakinan atau perubahan. Selanjutnya, Louis Gottchalk mendefinisikan pengaruh sebagai pengaruh formatif pada pikiran dan perilaku orang-orang baik secara perorangan maupun berkelompok.

Kita dapat menyimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu respons yang ditimbulkan dalam bentuk tindakan atau keadaan pemrosesan yang disebabkan oleh suatu dorongan untuk dapat mengubah situasi ke arah yang berbeda. Pengaruh juga dapat datang dari berbagai sumber yang berbeda dari kepribadian, orang, benda, kepercayaan dan tindakan untuk dapat mempengaruhi lingkungan sekitar.

B. Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah metode hubungan siswa dengan sumber daya pendidikan dalam suatu lingkungan belajar. Belajar juga diartikan sebagai dukungan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan serta merupakan proses pembentukan akhlak dan karakter peserta didik. Toha (2007, p.3) menegaskan bahwa belajar bukan hanya penyampaian pesan tetapi juga merupakan acara profesional yang mengharuskan guru untuk menggunakan keterampilan pedagogis dasar secara sistematis dan mewujudkan situasi baru situasi yang efektif. Mewujudkan lingkungan yang dapat dikendalikan dan memotivasi minat siswa adalah sebuah keharusan yang

dilakukan oleh pendidik atau guru. Trianto (2010, p.17) berpendapat bahwa belajar adalah aspek kompleks dari aktivitas manusia dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Dengan demikian, belajar hanya dapat dipahami sebagai produk interaksi yang terus menerus antara perkembangan dan pengalaman hidup, sedangkan belajar dalam arti yang kompleks adalah usaha sadar pendidik untuk mengajar siswa mencapai tujuan dan harapannya. Hardini dan Pospatasari (2012, hlm.10) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan berbagai situasi yang diarahkan pada pencapaian suatu tujuan, yaitu pencapaian tujuan kurikulum yang sengaja dimodifikasi.

Pembelajaran yang baik akan tercipta apabila guru memiliki motivasi serta kreatifitas dalam mengemas kegiatan pembelajaran, hal ini pula harus di dukung oleh satuan pendidikan dalam hal fasilitas guna tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dihitung sebagai transformasi moral. Prosesi belajar mengajar yang dirancang dengan baik ialah yang mendukung kemampuan peserta didik yang dipadukan dengan kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

2. Definisi Belajar

Menurut Purwanto (2011, p.38) belajar adalah suatu prosedur internal dimana setiap individu berkomunikasi dengan lingkungannya agar tingkah lakunya dapat berubah. Belajar juga termasuk poin yang sangat penting dalam kehidupan, karena dibutuhkan waktu yang lama bagi seorang anak (manusia) untuk belajar bagaimana menjadi manusia dewasa. Hilgard dan Bower (Dalam Purwanto, 2011, hlm. 84) mengemukakan bahwa hal itu terkait dengan perubahan perilaku seseorang yang berkaitan dengan situasi tertentu yang dihasilkan dari pengalaman berulang dalam situasi tertentu. Kemudian Gagne (Dalam Purwanto, 20011, hal. 84), yang menyebutkan bahwa belajar terjadi ketika keadaan stimulus serta isi memori memancing peserta didik sedemikian rupa sehingga tindakan mereka mentransformasi antara waktu sebelum mereka mengalami situasi dan waktu mereka mengalami situasi tersebut. orang tersebut mengalami situasi tersebut.

Belajar adalah perubahan perilaku, di mana transformasi dapat menuju pada perilaku yang lebih baik, tetapi juga berpotensi menjadi perilaku yang lebih buruk. Seperti Morgan Purwanto (2007, hlm. 84), yang berpendapat belajar yaitu hasil

latihan atau sebuah pengalaman yang cenderung tetap atau permanen. Selanjutnya Sardiman (2011, hlm. 21) menerangkan bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan fisik, mental dan fisik yang mengarah pada perkembangan manusia pada umumnya, yaitu meliputi unsur-unsur kreatif, kreasi, kesukaan dan karsa, persepsi, dan perasaan. dan bidang psikomotor.

Menurut Ahmadi (2006, p.125), “Mendapatkan keterampilan yang diinginkan dengan latihan yang rutin”. Setelah dilatih untuk membuat langkah besar, seseorang harus dilatih dalam berbagai aspek perilaku untuk mencapai pola perilaku otomatis, karena penyebab sebuah perubahan adalah dampak dari perkembangan atau pematangan tidak dihiraukan dari bagian hasil proses belajar. Sedangkan faktor yang erat kaitannya dengan proses belajar adalah kematangan, kemampuan mengatur diri sendiri atau beradaptasi, mengingat atau mengingat kembali, refleksi dan praktek.

Adapun ada dua unsur-unsur yang mempengaruhi belajar menurut Purwanto (2007, hlm. 102):

- a. Unsur perorangan yang ada pada orang itu sendiri
- b. Unsur yang ada di luar individu antara lain faktor pematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan faktor pribadi.

C. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

1. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah proses pembelajaran tatap muka antara peserta didik dengan staf sekolah atau guru secara terbatas serta lamanya waktu belajar di sekolah tersebut. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran PTMT, pelaksanaannya tentu tidak sesederhana seperti tipikal pelaksanaan pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran harus berpedoman pada tujuan atau prestasi pembelajaran yang diinginkan. Oktifa (2021) mengatakan bahwa Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) merupakan pembelajaran tatap muka yang dilakukan di sekolah dengan batasan-batasan tertentu seperti jumlah siswa dan guru, serta waktu pembelajaran di sekolah.

Satuan pembelajaran tentunya dapat menyusun berbagai pilihan pembelajaran tatap muka. Hal ini merupakan bentuk pembelajaran tatap muka, yang disesuaikan

dengan keadaan di area sekolah dan tentunya melalui penerapan peraturan kesehatan yang ketat. Adapun Lingkungan sekolah menurut Fitriansyah (2021) terdiri dari peserta didik, tenaga pendidik atau guru, dan warga sekolah lainnya.

2. Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah kebijakan yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan, yang dituangkan dalam keputusan empat kementerian tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19 yang diterbitkan dalam waktu 2 (dua) bulan sejak tanggal dimulainya dari pertemuan tatap muka. pembelajaran tatap muka di unit penelitian. Setelah pembelajaran tatap muka berakhir, pembelajaran tatap muka memasuki new normal.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa beberapa sudut pandang yang perlu diperhatikan dalam merencanakan pembelajaran tatap muka, antara lain:

- a. Vaksinasi semua pendidik dan staf pengajar;
- b. Meningkatkan kekebalan siswa, guru dan staf.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana sesuai dengan protokol kesehatan saat melaksanakan pembelajaran.

Namun, sebelum skema Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) diterapkan, Kemendikbud telah mensosialisasikan dan menerbitkan terlebih dahulu pedoman pelaksanaan pembelajaran selama pandemi *Covid-19*. (Kemendikbud, 2020).

D. Pembelajaran Tatap Muka

1. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka adalah perangkat pembelajaran berbasis aturan atau tindakan terencana berupa prosedur interaktif antara siswa, mata pelajaran, guru, dan lingkungan yang memungkinkan guru menilai situasi peserta didik dengan mudah. belajar mengajar tatap muka merupakan prosedur belajar mengajar yang mengedepankan keberhasilan akademik, dan pendidik tidak dapat menilai kemampuan seorang siswa tanpa melalui proses pembelajaran tatap muka.

Menurut Bonk dan Graham (2017, hlm. 23), belajar mengajar tatap muka adalah gaya pendidikan tradisional yang memberikan bidang pengetahuan kepada peserta didik dengan menghadapkan guru dan siswa di dalam kelas dengan fasilitas interaksi terencana, spasial, dan sosial. Pembelajaran langsung dirancang agar siswa dapat mengamati peristiwa/perubahan yang terjadi melalui pembelajaran tatap muka.

2. Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka

Kemendikbud (2021) mendorong percepatan belajar mengajar tatap muka pascapandemi, yaitu menyelenggarakan belajar mengajar tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pada tahun ajaran 2021/2022, Pemerintah harus membekali lembaga pendidikan dengan:

- a. Belajar mengajar tatap muka terbatas dengan memperkenalkan protokol kesehatan
- b. Belajar mengajar jarak jauh. Orang tua dapat memilih untuk membatasi belajar mengajar tatap muka atau melanjutkan belajar mengajar jarak jauh.

Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi satuan studi saat melaksanakan belajar mengajar tatap muka terbatas, antara lain:

- a. Satuan pendidikan harus melengkapi daftar periksa sebelum melakukan belajar mengajar tatap muka terbatas.
- b. Belajar mengajar terbatas akan digabungkan dengan belajar mengajar jarak jauh untuk mematuhi protokol kesehatan.
- c. Bahkan jika lembaga pendidikan memperkenalkan kelas tatap muka terbatas, orang tua/wali dapat memilih untuk mengizinkan anak mereka melanjutkan belajar dari jarak jauh.

3. Strategi Pembelajaran Tatap Muka

Belajar mengajar tatap muka dapat dilakukan dalam situasi darurat dengan persetujuan orang tua atau wali peserta didik. Guru dapat menerapkan 4 metode pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

a. Praktik

Guru dapat menerapkan pemahaman dalam bentuk perilaku tertentu untuk menaikkan atau meningkatkan keterampilan pada peserta didik.

b. Diskusi

Diskusi dapat dilakukan dengan mencari jalan keluar atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan secara kelompok untuk memajukan keterampilan berpikir peserta didik.

c. Refleksi

Identifikasi, sorot dan evaluasi upaya peserta didik dan kinerja belajar untuk menentukan langkah selanjutnya untuk memajukan. Refleksi ini dapat dilakukan secara berpasangan maupun secara kelompok

d. Umpan Balik

Dalam hal ini, Anda dapat memberi tahu peserta didik bagian mana yang telah diselesaikan dengan memberikan umpan balik atas hasil pekerjaannya.

Agar berjalan secara maksimal atau optimal Pembelajaran memerlukan model yang tepat. Guru memainkan peran penting dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran yang membangun keterampilan emosional dan psikomotorik.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Tatap Muka

Adapun fase dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka adalah sebagai berikut :

- a. Guru memberikan informasi tentang tujuan, konteks pelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
- b. Guru menunjukkan keterampilan yang benar atau langkah melalui informasi.
- c. Guru merencanakan dan membimbing pendidikan awal.
- d. Guru memeriksa/memeriksa apakah peserta didik mengerjakan pekerjaan rumahnya dengan baik dengan memberikan umpan balik.
- e. Guru mempersiapkan harapan pendidikan berkelanjutan, dengan pelatihan khusus untuk diterapkan pada situasi kehidupan sehari-hari yang paling kompleks.

5. Kelebihan Pembelajaran Tatap Muka

Adapun kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran tatap muka adalah sebagai berikut :

a. Mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif

Melalui pembelajaran tatap muka, mendorong peserta didik untuk aktif mempelajari pelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Partisipasi peserta didik dan guru

Selama proses pembelajaran, peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Peserta didik aktif bertanya kepada guru jika ada masalah dengan pelajaran.

c. Komunikasi

Berkat pelaksanaan pengajaran tatap muka, terjadilah proses komunikasi yang baik di lingkungan warga sekolah

d. Terjadwal dengan baik

Dalam kelas tatap muka, kurikulum dan sekolah dibentuk untuk melatih kedisiplinan siswa.

6. Kelemahan Model Tatap Muka

Selain kelebihan model belajar mengajar tatap muka, juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

a. Selalu bergantung

Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi terlalu bergantung pada guru untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran.

b. Kegiatan ekstrakurikuler yang merugikan peserta didik

Ketika siswa terlibat dalam banyak kegiatan ekstrakurikuler, akan sulit bagi mereka untuk fokus pada pembelajaran mereka. Masih sulit untuk menyeimbangkan pembelajaran siswa.

c. Ruang dan waktu terbatas

Dalam pembelajaran tatap muka, aksestabilitas yang tidak memadai sehingga mengganggu keseimbangan pembelajaran antara pedesaan dan perkotaan. Kondisi lingkungan ini berdampak signifikan terhadap kelangsungan proses pembelajaran yang optimal.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah area yang paling genting dari belajar. Sudjana (2009, hlm. 3) pada dasarnya mengartikan hasil belajar peserta didik sebagai perubahan perilaku yang diinduksi pembelajaran yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikologis. Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menuturkan bahwa pihak guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses penilaian hasil belajar, dan di pihak peserta didik.

Hasil belajar siswa juga merupakan kemampuan peserta didik masa depan untuk memperoleh pengalaman belajar. Sedangkan menurut Purwanto (2015, hlm. 169), hasil belajar tercermin dalam tujuan pelatihan dan kemampuan siswa. Dilihat dari paparan yang telah diuraikan, belajar adalah kualitas moral, informasi yang diperoleh melalui adanya refleksi diri dan kemampuan mempelajari mata pelajaran di sekolah, karena sikap dan perkembangan mental ini. emosional dan emosional, departemen psikomotor. Saat ini, dari sudut pandang guru, hasil belajar adalah tempat di mana pembelajaran terapan dapat melihat hasil yang juga dapat diartikan dalam hal pencapaian individu dan akan ada perubahan di tingkat peserta didik satu per satu. Akibatnya, pelajaran yang didapat diperoleh dari peserta didik untuk menentukan keterampilan fisik dan mental pendidikan spiritual dan sekolah yang dapat menciptakan atau menghasilkan nilai raport di setiap semesternya, untuk mengetahui di mana hasilnya orang yang berpendidikan, harus dievaluasi. Maka Untuk menentukan kemajuan, harus ada tolak ukur tertuju pada tujuan yang ditentukan sehingga seseorang dapat melihat bagaimana dampak terbesar.

Dari definisi dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam prosedur belajar mengajar melalui perubahan tingkah lakunya. Namun, untuk meningkatkan pemahaman, kita harus melengkapi kurikulum saat ini dengan baik, bersama dengan yang lain, dan proses belajar mengajar terbukti efektif jika tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Untuk meyakinkan apakah tujuan pembelajaran tertentu telah terlaksana atau tidak, pendidik harus menjadwalkan sesi penjadwalan untuk setiap diskusi peserta

didik. Maka diperlukan tujuan yang dirancang sistematis untuk mengukur apakah peserta didik telah mempelajari sesuatu.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor internal peserta didik

1. Faktor psikofisiologis peserta didik yaitu memiliki kaitan dengan keadaan fisik
2. Minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif

b. Faktor eksternal bagi peserta didik

1. Faktor lingkungan peserta didik, faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi dua, yang pertama adalah faktor lingkungan alam atau non-sosial seperti suhu, kelembaban, dan suhu kelembaban, waktu (pagi, siang, malam) , malam), lokasi madrasah, dll. Kedua, faktor sosial-lingkungan seperti manusia dan budayanya.
2. Faktor instrumental Faktor instrumental meliputi ruang kelas atau fasilitas, sarana atau alat belajar, materi pembelajaran, guru, kurikulum atau tema, dan strategi strategi pembelajaran.

3. Manfaat Hasil Belajar

Perubahan yang meliputi perubahan emosional, kognitif dll adalah sebuah hasil belajar dimana didapatkan peserta didik setelah melakukan suatu proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang mereka lalui, khususnya yang mengikutimelalui program yang telah disusun guru sedemikian rupa. Berdasarkan hasil peserta didik, Anda dapat melihatkemampuan dan pertumbuhan serta prestasi akademik. Berikut beberapa manfaat dari hasil belajar:

- a. Mengembangkan suatu bidang ilmu pengetahuan
- b. Mempelajari yang sebelumnya belum ditemui
- c. Meningkatkan keterampilan
- d. Melihat sesuatu fresh atau yang baru
- e. Menghargai sesuatu lebih dari sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil akademik semester merupakan transformasimahasiswa yang darinya terjadi perubahan baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

4. Indikator Hasil Belajar

Peserta Dikatakan bahwa siswa akan berhasil jika hasilnya baik dan sebaliknya jika tidak melakukannya dengan baik. Ia akan tidak berhasil jika prestasinya tidak bagus. Seperti yang dinyatakan oleh Gagnelestari (2013, hlm. 132) bahwa terdapat aspek penting untuk melihat hasil belajar yang berbeda, kemampuan psikologis, informasi yang jelas yang telah ditemukan dan perubahan perilaku yang sangat sulit dipahami harus dapat diatur dan dimungkinkan. gagasan untuk melakukan tindakan agar dapat berhubungan dengan masalah yang muncul dalam belajar, dan kemampuan emosional atau mental yang tidak diragukan lagi mengenali dan perubahan perilaku itu sendiri yang diwujudkan dalam emosi, kemampuan psikomotor yang mengenali tanpa pandang bulu dengan variabilitas dan variabilitas. perilaku dan ruang pikiran hanya dalam kapasitas yang lebih tinggi karena ia menggabungkannya.

Di dalam suatu komposisi pendidikan nasional, tujuan akademik baik kurikuler maupun pedagogik, menggunakan pengelompokan atau pembetulan hasil belajar Bloom (Dalam Sudjana, 2016, hlm. 22-23), mengkategorikan sepenuhnya menjadi kategori tiga, yaitu jurusan kecerdasan, dampak emosional dan psikomotorik. Sedangkan Departemen Intelijen berkaitan dengan hasil belajar kognitif terdapat enam dimensi, yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, menghubungkan dan analisis. Dua bagian pertama dari konsep tersebut disebut alam bawah sadar dan empat bagian berikutnya disebut alam bawah sadar. Departemen mempengaruhi dampak pada perilaku yang memiliki lima komponen, yaitu penerimaan, respon atau reaksi, analisis, pengolahan dan penempatan.

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa dalam hasil pembelajaran akan dapat memajukan tiga bidang, yaitu : kecerdasan, dampak dan psikomotor. Sebagai indikasi hasil belajar, perubahan ketiga kategori tersebut adalah desain dengan tujuan pembelajaran. Sebuah keberhasilan belajar bisa dilihat dari dua poin di bawah ini:

- a. Pemahaman yang luar biasa baik secara individu maupun kelompok
- b. Sikap yang digambarkan sebagai tujuan pembelajaran atau penanda telah dilakukan secara individu atau kelompok.

Proses belajar mengajar yang sukses sangat dapat diterima tetapi secara individu dan dalam kelompok dan dalam praktik yang dijelaskan di dalamnya tujuan pembelajaran telah tercapai.

Menurut Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajaryakni, a. keterampilan dan kebiasaan, b. pengetahuan dan pengertian, c. sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni, a. informasi verbal, b. keterampilan intelektual, c. strategi kognitif, d. sikap, dan e. keterampilan motoris. Namun dalam sistempendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotoris yang bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Taksonomi Bloom

No.	Indikator	Keterangan
1	Ranah Kognitif	Pengetahuan , yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, nama. Dengan pengetahuan, siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta, istilah-tilah, dan sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya
		Pemahaman , yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
		Penerapan/Aplikasi , yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
		Analisis , yaitu kemampuan yang menuntut peserta

No.	Indikator	Keterangan
		<p>didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.</p> <p>Sintesis, yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh</p> <p>Evaluasi, yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan criteria tertentu.</p>
2	Ranah Afektif	<p>Penerimaan (Receiving), Adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain sebagainya. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar.</p> <p>Jawaban (Responding), Yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.</p> <p>Penilaian (Valuing), Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.</p> <p>Organisasi, Mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan</p>

No.	Indikator	Keterangan
		<p>dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai.</p> <p>Karakteristik nilai /Pembentukan pola hidup, Mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehari-hari sehingga pada dirinya dijadikan pedoman yang nyata dan jelas dalam berbagai bidang kehidupan.</p>
3	Ranah Psikomotoris	Ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh simpons (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

F. Definisi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Menurut Sagala (2017, hlm.8) mengutarakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembinaan manusia yang mengetahui dan mampu melaksanakan tugasnya untuk menjadi masyarakat yang berwatak, berkemampuan, dan cerdas sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan UU Sisdiknas tahun 2003 no. 20 tentang pendidikan nasional, pendidikan kewarganegaraan merupakan standar wajib dalam kurikulum SD, SMP, SMA, dan universitas. Selanjutnya menurut Miarso (2010, hlm. 1) menyatakan bahwa , Pendidikan kewarganegaraan merupakan disiplin ilmu yang fokus utamanya adalah pendidikan demokrasi

multidimensi, yang terdiri dari masalah masalah pendidikan moral, nilai-nilai demokrasi, sosial dan politik. Lebih lanjut Murfin et al (2009, hlm. 92) mengemukakan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang berwawasan akhlak dan pengetahuan berwarganegara.

Pendapat di atas dapat diringkas dengan menganggap bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang yang di dalamnya terdapat pengetahuan tentang masalah moral, sosial, demokrasi dan politik. Oleh karena itu, pembelajaran kewarganegaraan memegang peran yang esensial dalam cara pencegahan gangguan peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mata pelajaran PPKn menjadi wajib dalam kurikulum.

1. Visi dan Misi PPKn

Ihsan (2017, hlm. 49-50) mengutarakan visi dan misi dari PPKn yaitu sebagai berikut:

b. Visi

PPKn bertujuan untuk mewujudkan masyarakat yang demokratis dan merupakan gerakan terhadap kesalahan paradigma lama yang disebut PPKn.

c. Misi

Mewujudkan masyarakat berkualitas yang mampu berperilaku aktif dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberlangsungan pemerintahan yang demokratis melalui meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter bangsa.

2. Fungsi dan Tujuan PPKn

a. Fungsi

Telaumbanua (2019, hlm. 17-18) mengatakan fungsi dari PPKn ialah sebagai alat untuk melatih warga negara yang baik, pintar, berbakat. Sedangkan fungsi dari mata pelajaran PPKn adalah perlu mampu menarik minat siswa ke sekolah dengan memberikan pemahaman materi atau intelektual dan keterampilan partisipatif, pengertian ini dapat dilakukan di sekolah melalui intra atau ekstrakurikuler.

b. Tujuan

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bertujuan agar memiliki kemampuan:

- 1) Berpikir rasional, kritis, dan kreatif dalam menanggapi masalah kewarganegaraan.
- 2) Berkontribusi dan bertanggung jawab, bekerja secara cerdas dalam kegiatan lokal, nasional dan negara serta anti korupsi.
- 3) Tumbuh dengan baik dan demokratis yang dibentuk oleh sifat lingkungan untuk dapat hidup bersama-sama dengan negara lain.
- 4) Berinteraksi dengan negara lain, sehingga dapat menggunakan TIK yang ada.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Sebagaimana tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tahun 2006, bagiannya adalah:

- a. Hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, masyarakat, instrumen hak asasi manusia nasional dan internasional, serta pemajuan, penghormatan dan perlindungan hak asasi manusia.
- b. Kebutuhan warga negara meliputi: koeksistensi, penghargaan diri terhadap komunitas, kebebasan berorganisasi, kebebasan berekspresi, penghormatan terhadap musyawarah, pemenuhan pribadi dan kesetaraan komunitas.
- c. Aturan nasional, meliputi: proklamasi kemerdekaan, aturan yang digunakan di Indonesia dan hubungan mendasar antara negara dan peraturan.
- d. Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan kota, pemerintahan daerah, pusat dan otonom, demokrasi dan sistem politik, budaya politik dan demokrasi untuk masyarakat sipil, sistem pemerintahan, urusan terkini dalam masyarakat demokratis.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

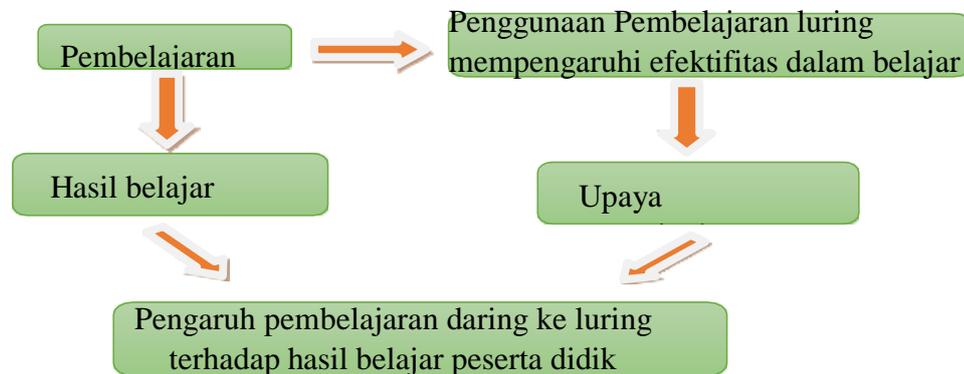
Adapun fungsi penelitian terdahulu yang telah di buat dan di rumuskan dijadikan acuan peneliti untuk melaksanakan penelitian guna memperkaya teori yang diperlukan saat melaksanakan penelitian. Hasil penelitian terdahulu ini juga dijadikan referensi penulis guna menambahkan informasi sebagai bahan kajian

untuk penelitian. Adapun hasil penelitian terdahulu yang digunakan penulis diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian Usep Saepul Mustakim (2021) yang berjudul **“Efektifitas Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Empiris Terhadap Mahasiswa Di Stkip Syekh Manshur)”**. Penulis tersebut menunjukkan bahwa seberapa efektifitas pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar mahasiswa STKIP Syekh Manshur. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Peneliti menggunakan populasi yakni mahasiswa STKIP Syekh Manshur yang terdaftar pada ajaran tahun 2020/2021. Peneliti menggunakan sebuah platform untuk mengetahui hasil dari penelitiannya.
2. Penelitian Satriani (2022) yang berjudul **“Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”**. Penulis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas berbasis kontekstual biologi pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu penelitian *ex post facto* dengan menggunakan *teknik random sampling*.
3. Penelitian Aqilla Fadya Ahmad (2022) yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS”**. Penulis ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran tatap muka terbatas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS diseluruh kelas VII MTsN 6 Blitar. Penulis melakukan penelitian dengan teknik pengambilan sampel dengan *non probability sampling*. Hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan oleh penulis hasilnya yaitu pembelajaran tatap muka terbatas berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan memotivasi belajar

H. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ialah sesuatu konsep pemikiran yang menerangkan secara garis besar alur penelitian yang hendak dilakukan. Kerangka pemikiran penelitian ini merupakan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi penelitian dapat disebut pula sebagai anggapan dasar atau postulat, ialah suatu titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini ialah bila pembelajaran tatap muka ini terus dilaksanakan maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah serta kajian teori yang sudah diungkapkan maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H 0 : Pembelajaran Tatap Muka Terbatas tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

H 1 : Pembelajaran Tatap Muka Terbatas mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

		KEPUTUSAN	
		Terima H_0	Tolak H_0
KEBENARAN	H_0 Benar	Keputusan Yang Benar	Kesalahan Type I Resiko Alpha (α) Biasanya disetting 0.05 (Terima H_0)
	H_0 Salah	Kesalahan Type II Resiko Beta (β) Biasanya disetting 0.10	Keputusan Yang Benar

Probabilitas Kesalahan Type I adalah Alpha (α)
Probabilitas Kesalahan Type II adalah Beta (β)

Gambar 2.2 Kategori Hipotesis