

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

QS An-Nahl (16): 78 berbicara tentang komponen pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ
-٧٨-

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

Pembelajaran pada hakikat nya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari dengan adanya perbedaan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Warsita dalam Rusman (2018, hlm. 95) menyatakan, “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar

yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar BSNP dalam Rusman (2018, hlm. 96).

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidaknya. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pandangan Hamalik dalam Rusman (2018, hlm. 96) menyatakan, “Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Kemudian menurut Sudjana dalam Rusman (2018, hlm. 96) menyatakan, “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Menurut Suardi (2018, hlm. 7), menjelaskan tentang pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Dari penjelasan diatas, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media,

dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

b. Pengertian Media

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran Scramm dalam Rusman (2018, hlm. 161). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang sangat memuaskan. Media juga merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Heinich dalam Rusman (2018, hlm. 161) menyatakan, “Media merupakan alat saluran komunikasi”. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang dimana memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Heinich dkk dalam Rusman (2018, hlm. 162), menjelaskan pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk perangkat keras.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru atau pembentukan kompetensi yang berikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa. Disamping itu juga dengan adanya alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Dampak pada siswa lain dalam kelas di harapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman dan pemahaman objek pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga

memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal tersebut saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Rusman (2018, hlm. 166) menjelaskan, fungsi utama pada media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- b. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- c. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Menurut Hamalik dalam Rusman (2018, hlm. 166) menjelaskan, fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik atau pengajar dalam mengaplikasikan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah untuk diterima oleh peserta didik dengan baik, juga menjadikan peserta didik untuk tidak mudah bosan saat kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat menjadikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang akan digunakan. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat yang sangat baik terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Adapun memberikan pengalaman langsung pada peserta didik bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini dikarenakan tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat nya abstrak bisa menjadi nyata.

Menurut Rusman (2018, hlm. 166) menyatakan, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Secara umum, media memiliki beberapa manfaat menurut Haryono (2014, hlm. 49), diantaranya:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, karena pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda dan tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak.
- 2) Memperoleh gambaran dengan jelas tentang gambar dengan jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, karena objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya terlalu jauh, objek berbahaya.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru serta lingkungannya.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Memberi pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.
- 9) Memudahkan peserta didik untuk membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan suatu benda.

Adapun menurut Syafi'i dalam Sumanto (2020, hlm. 50) menyatakan, Media bermanfaat untuk hal sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Merangsang memori konsep.
- 3) Memotivasi siswa untuk mengikuti materi.
- 4) Memberikan bimbingan individu.
- 5) Menghasilkan prestasi siswa terkait dengan pelajaran.
- 6) Memberikan informasi tentang nilai siswa yang benar.
- 7) Meningkatkan daya ingat dan memberikan pengetahuan keterampilan sikap untuk belajar.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanto & Zulfiana (2018) menyatakan, “Media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual”. Penjelasan dari masing-masing ketiga media sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.

Kelebihan:

- a) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran.
- b) Menarik perhatian siswa sehingga proses pengajaran lebih mudah dan cepat.
- c) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
- d) Menumbuhkan minat siswa.
- e) Memberikan gambaran lebih jelas terkait materi pelajaran.

Kekurangan:

- a) Memerlukan pengamatan lebih.
- b) Informasi yang panjang dan rumit haruskan dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca serta dipahami.
- c) Harus ada kesersian antara elemen-elemen visual dengan materi ajar.

- 2) Media audio adalah media yang didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa arab, radio, alat perekam.

Kelebihan:

- a) Mengembangkan daya imajinasi siswa.
- b) Merangsang partisipasi aktif siswa.
- c) Memusatkan perhatian siswa.
- d) Dapat diukur dimana saja.
- e) Memberikan efisiensi dalam mata pelajaran.

Kekurangan:

- a) Komunikasi satu arah
 - b) Daya jangkau terbatas.
 - c) Beberapa jenis media audio memiliki biaya.
 - d) Produksi yang mahal.
- 3) Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat di dengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual adalah televisi, film suara.

Kelebihan:

- a) Menarik minat siswa.
- b) Memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak.
- c) Meningkatkan kecepatan belajar siswa dalam suatu pokok bahasan.
- d) Kemampuan media ini dinilai lebih baik dan menarik karena menggabungkan dua unsur, yaitu audio dan visual.

Kekurangan:

- a) Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangan masalah.
- b) Tidak semua media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) Biaya produksi yang mahal.

g. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Rusman (2018, hlm. 168) ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditransfer ke dalam format

lainnya. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat merubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Menurut penjelasan diatas dapat dijelaskan, benda dikatakan sebagai media pembelajaran apabila benda tersebut memungkinkan objek atau kejadian tertentu. Dapat digunakan kedalam pembelajaran tanpa mengenal waktu oleh siswa dan dapat diaplikasikan dengan baik sesuai dengan fungsinya dan masih saling ketergantungan.

h. Tujuan Pembelajaran

Menurut Prastowo (2017, hlm. 186) menyatakan, “Tujuan pembelajaran adalah penguasaan kompetensi yang bersifat operasional, ditargetkan atau dicapai oleh peserta didik dalam RPP”. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan mengacu pada rumusan yang terdapat dalam indikator, dalam bentuk pernyataan yang operasional.

Sementara itu, Mager dalam Prastowo (2017, hlm. 186) menyatakan, “Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu”. Adapun Percival dan Ellington dalam Prastowo (2017, hlm. 186) berpandangan, “Tujuan pembelajaran adalah suatu

pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan peserta didik tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yaitu suatu perubahan perilaku yang hendak dicapai oleh siswa setelah melalui suatu kegiatan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain tujuan pembelajaran juga merupakan rumusan pernyataan spesifik, yaitu menjelaskan tentang apa hasil perubahan yang akan diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan melalui cara bagaimana proses pembelajaran itu akan dilakukan.

2. Media Pembelajaran Daring

a. Pengertian Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran dalam jaringan atau biasa disebut sebagai pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan siswa, dimana dalam pelaksanaannya dilakukan tidak secara tatap muka melainkan secara online dengan memanfaatkan koneksi jaringan internet. Menurut Rusman (2018, hlm. 131) menyatakan, “Daring merupakan jaringan luas dari jutaan jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh jagat raya”.

Menurut Mustofa dkk (2019, hlm. 153) menyatakan, “Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet”. Sedangkan menurut Adhe (2018, hlm. 27) menyatakan, “Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya numpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri”.

Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat terbuka untuk menjangkau dalam ruang belajar agar lebih banyak dan luas. Berdasarkan beberapa penjelasan terkait pembelajaran daring diatas, peneliti menyimpulkan bahwasannya pembelajaran daring yaitu pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi untuk memudahkan siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran secara jarak jauh.

Adapun tujuan menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan RI (2014) tujuan pembelajaran daring yaitu:

- a. Meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan.
- b. Meningkatkan keterjangkauan layanan pendidikan.
- c. Meningkatkan kualitas mutu dan relevansi layanan pendidikan.
- d. Meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan.
- e. Meningkatkan kepastian atau keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik Mustofa dkk (2019, hlm. 153).

Pada tahap ini, tenaga pendidik atau pengajar akan menentukan apa tujuan dari pembelajaran daring tersebut yang dapat mengacu pada tujuan pembelajaran, jenis materi pembelajaran, strategi yang akan digunakan dalam pengajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Tanpa adanya tujuan pembelajaran daring ini, pembelajaran daring justru akan menjadi kegiatan tanpa arah, dan tidak fokus, lalu menjadikan kegiatan pembelajaran itu tidak efektif. Untuk menentukan tujuan pembelajaran daring akan sangat mudah bagi guru mengadakan adanya kegiatan pembelajaran, adanya penilaian meski dengan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Apabila kita sudah mengetahui tujuan dari pembelajaran daring lalu lakukan lah dan pahami komponen yang meliputinya. Dimulai dari pembuatan sebuah panduan, menganalisis hambatan yang akan dihadapi. Selain itu juga pembelajaran ini juga bisa dilakukan dengan berbagai ragam aplikasi dan layanan website yang mendukung juga untuk memudahkan kegiatan pembelajaran yang membuat siswa lebih mandiri.

b. Dampak Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memang pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan secara virtual melalui aplikasi yang tersedia, namun pembelajaran daring juga tetap harus memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Pengajar atau pendidik juga harus menyadari bahwa pembelajaran daring itu memiliki sifat yang kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan didaktif secara bersamaan. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 100) menyatakan, “dalam proses pembelajaran daring yang diterapkan cenderung pada bentuk

penugasan via aplikasi tertentu pada menggunakan komputer dan handpone”.

Menurut Ayuni dkk (2021, hlm 419) menyatakan, “kelebihan pembelajaran daring yaitu memberikan metode pembelajaran yang efektif pada anak, adanya interaksi langsung atau umpan balik, selain itu pembelajaran berdasarkan kebutuhan anak”.

Adapun kekurangan dari pembelajaran daring menurut Putria dkk (2020, hlm. 864) menyatakan, “anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif. Keterbatasan kouta internet atau paket internet atau *wifi* yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain”. Kurangnya interaksi juga bisa memperlambat terbentuknya values dalam prosesnya belajar mengajar. Pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yaang dirasakan oleh guru maupun peserta didik sendiri.

Dengan adanya pembelajaran daring,pendidik atau pengajar harus mampu menguasai teknologi juga agar dalam melakukan kegiatan pembelajaran guru bisa memberikan materi yang di ajarkan dengan memanfaatkan teknologi. Pendidik dalam melakukan penerapan sistem pembelajaran daring bisa menggunakan video pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan pendidik untuk menyampaikan materi yang tidak dapat di jelaskan dengan mudah maka dengan adanya video pembelajaran tersebut bisa teratasi dengan baik.

Untuk memaksimalkan hal tersebut bahwa dalam kegiatan pembelajaran daring melibatkan semua pihak baik guru, siswa dan orang tua agar saling bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran daring tersebut. Setiap guru yang mengajar pasti akan menemukan hambatan yang dirasakan, apalagi jika harus mengajar siswa secara daring. Hambatan dan dampak dalam kegiatan pembelajaran daring adanya gangguan sinyal, kurangnya motivasi, pengawasan, dan juga peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang cukup menarik agar diminati oleh siswa, adanya komunikasi berupa diskusi dan pembelajaran melalui internet dan memiliki kecakapan lainnya.

Menurut Mustakim (2020, hlm. 7) menyatakan, bahwa kelebihan pembelajaran daring bagi guru yaitu:

- 1) Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- 2) Dapat menggunakan materi pembelajaran dan berbagai sumber di internet.
- 3) Bahan ajar relatif mudah untuk di perbaharui.

Disamping memiliki kelebihan juga, penerapan pembelajaran daring memberikan dampak yang kurang baik bagi guru di sekolah. Menurut Dewi (2020, hlm. 59-60) menjelaskan, ada beberapa dampak yang di rasakan oleh guru saat mengajar yaitu:

- 1) Ada beberapa guru yang kurang mahir dalam menggunakan teknologi internet atau media sosial yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran.
- 2) Pengajar senior masih ada juga yang masih memerlukan pendampingan dan bimbingan terlebih dahulu agar bisa menggunakan perangkat atau fasilitas untuk membantu kegiatan belajar secara online.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring Bagi Peserta Didik

Proses pembelajaran daring di sekolah, dilakukan dirumah dengan bantuan orang tua namun tetap dalam pengawasan pengajar di sekolah secara daring dengan memanfaatkan jaringan internet tersebut.

Menurut Dewi (2020, hlm. 56) menjelaskan, bahwa pada beberapa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring yang dirasakan oleh peserta didik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memiliki keleluasan waktu belajar.
- 2) Peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun.
- 3) Peserta didik dapat berinteraksi dengan pengajar menggunakan beberapa aplikasi seperti, *classroom*, *vidio converence*, *telepon* atau *live chat*, *zoom* maupun *whatsapp group*.

Sedangkan menurut Mustakim (2020, hlm. 6) menjelaskan, bahwa ada beberapa kelebihan dalam penerapan pembelajaran daring yang dialami oleh peserta didik sendiri yaitu:

- 1) Peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas tempat dan waktu.
- 2) Peserta didik dapat dengan mudah berdiskusi dan berguru dengan para ahli yang diminatinya.
- 3) Materi pembelajaran dapat diambil dari berbagai sumber.

Disamping berbagai peluang dan kelebihan pembelajaran daring melalui internet, masih menghadapi tantangan dan tentu akan menemukan berbagai macam kendala yang lain dalam penerapan pembelajaran daring ketika pembelajaran dipilih menjadi menggantikan pembelajaran tatap muka.

Menurut Syarifudin (2020, hlm. 33) menyatakan, kendala yang dialami oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan signal dan ketidak tersediaan pendidik pada setiap peserta didik.
- 2) Tidak semua peserta didik berasal dari keluarga berada.
- 3) Penugasan via daring dianggap menjadi beban bagi sebagian peserta didik dan orang tua.
- 4) Bagi peserta didik dan orangtua yang belum mengenal gawai akan kebingungan dan akhirnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Pengertian Kewirausahaan

a. Pengertian Kewirausahaan

Kewirausahaan dalam pendidikan merupakan kerja keras yang terus menerus yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam menjadikan sekolah lebih bermutu. Dalam hal ini pendidikan kewirausahaan sangat penting diharapkan mampu menciptakan jiwa-jiwa kewirausahaan, sehingga mereka mampu mandiri dan mampu menciptakan lapangan kerja yang setiap tahun terus bertambah, oleh sebab itu peran dunia pendidikan termasuk sekolah untuk senantiasa membangun dan

mengarahkan kemampuan serta minat dalam mengembangkan kewirausahaan.

Kewirausahaan juga merupakan kemampuan kreatif dan inovatif, melihat peluang dan selalu terbuka untuk setiap masukan dan perubahan yang positif. Mereka yang menjadi wirausaha adalah orang-orang yang mengenal potensi dan belajar mengembangkannya. Berbagai kalangan mulai memperbincangkan konsep kewirausahaan sosial sebagai solusi inovatif dalam menyelesaikan permasalahan sosial.

Konsep kewirausahaan mulai dikenal di Indonesia sejak Suparman Sumahamidjaya mempopulerkan istilah wiraswasta. Wiraswasta sejatinya bermakna sama dengan wirausahawan. Dilihat dari sisi etimologis wiraswasta berasal dari kata “wira” dan “swasta”. Wira berarti berani, gagah, teladan, atau perkasa. Sedangkan swasta terdiri dari kata “swa” dan “sta”. “Swa” artinya sendiri dan “sta” berarti berdiri.

Menurut Robbin & Coulter (2002) dalam Razanah Mahdi M., Eko Sakapurnama (2019, hlm. 212) menyatakan kewirausahaan sebagai berikut:

“Entrepreneurship is the process whereby an individual or a group of individuals uses organized efforts and means to pursue opportunities to create value and grow by fulfilling wants and need through innovation and uniqueness, no matter what resources are currently controlled”. Kewirausahaan adalah proses dimana seorang individu atau kelompok individu menggunakan upaya terorganisir dan sarana untuk mencari peluang untuk menciptakan nilai dan tumbuh dengan memenuhi keinginan dan kebutuhan melalui inovasi dan keunikan, tidak peduli apa sumber daya yang saat ini dikendalikan.

Menurut Schumpeter dalam Alma, (2011, hlm. 9) dan dalam Edi Dwi Kurniati (2015, hlm. 131) menyatakan kewirausahaan sebagai berikut:

“entrepreneur as the person who destroys the existing economic order by introducing new products and services, by creating new forms of organizations, or by exploiting new raw material”. (Seorang wirausaha adalah orang yang mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru, dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru).

Dari penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kewirausahaan yaitu kemampuan yang dapat menciptakan suatu hal yang baru, sehingga seorang yang menjadi wirausaha dapat pandai mengetahui peluang dan juga inovatif sebagai suatu kesempatan untuk berfikir untuk mengimplementasikan usaha nya.

b. Pengertian Pendidikan Kewirausahaan

Menurut Rosyanti dan Irianto (2019, hlm. 588) menyatakan, “Pendidikan kewirausahaan adalah usaha terencana dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan, intensi atau niat dan kompetensi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dengan diwujudkan dalam perilaku kreatif, inovatif dan berani mengambil serta mengelola resiko”.

Menurut Shinta Wahyu Hati (2017, hlm. 229) menyatakan, “Pendidikan kewirausahaan adalah proses pembelajaran yang dilakukan untuk menanamkan pemahaman tentang nilai dan sikap kewirausahaan agar bisa belajar mandiri kreatif, selain itu memberi bekal dan pengalaman belajar berwirausaha”.

Menurut Nurmansyah (2017, hlm. 128) menyatakan, “Pendidikan kewirausahaan adalah proses pembelajaran untuk mengubah sikap dan pola pikir peserta didik terhadap pilihan karier berwirausaha”.

Berdasarkan dari penjelasan diatas menurut para ahli penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan kewirausahaan yaitu program atau kegiatan pendidikan yang mampu meningkatkan pengetahuan dan kompetensi siswa untuk mengenai pembelajaran kewirausahaan dengan mengubah sikap dan pola pikir untuk memilih jenjang karirnya sebagai wirausahawan.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Di dalam al-qur’an Allah SWT menjelaskan mengenai pentingnya belajar, hal ini dijelaskan oleh (HR Tabrani)

تَعَلَّمُوا وَعَلَّمُوا وَأَتُوا صَعُوقَ الْمُعَلِّمِيكُمْ وَلَيْلُوا لِمُعَلِّمِيكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya: “Belajarliah kamu semua, dan mengajarliah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu.”

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Menurut Surya dalam Rusman (2018, hlm. 87) menyatakan, “Belajar adalah sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Menurut Howard L. Kingskey dalam Rusman (2017, hlm. 75) menyatakan, “*learning the methode by using which behavior (inside the broader) is origianted orchange through pratice or training*. Belajar adalah menggunakan metode perilaku (dalam arti luas) yang ditimbulkan atau berubah melalui praktek maupun latihan”.

Menurut Moh. Zaiful Rosyid, dkk (2019, hlm. 4-5) menyatakan pengertian belajar sebagai berikut:

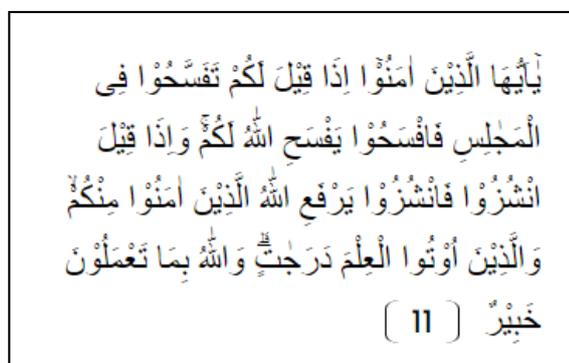
“belajar merupakan suatu proses perjuangan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam hal interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, perilaku, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri”.

Menurut Witherington dalam Rusman (2018, hlm. 87) menyatakan, “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”.

Sedangkan menurut Gagne & Berliner dalam Rusman (2018, hlm. 87) menyatakan, “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman”.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam Al-Qur’an Surat Al Mujadilah ayat 11 dijelaskan bahwa:



Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”.

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran dituntut adanya usaha yang maksimal dan memfungsikan segala komponen berupa alat-alat potensial yang ada pada diri manusia. Setelah ilmu tersebut diperoleh melalui pembelajaran, maka amanat selanjutnya adalah mengajarkan ilmu tersebut, dengan cara tetap memfungsikan segala potensi tersebut. Oleh karena itu prestasi belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan,

persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Hal tersebut menurut pendapat Menurut Susanti (2019, hlm. 32-33) menyatakan, “Prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, menggungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi”.

Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswa tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, maupun huruf. Prestasi belajar bisa dijadikan cerminan sebagai hasil kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang telah disampaikan.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar tiap siswa berbeda-beda. Materi yang diberikan sama guru yang mengajar sama dan strategi yang ditetapkan sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama. Menurut Rosyid, dkk (2019, hlm. 10) menyatakan ada dua factor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sebagai berikut:

a. Faktor-faktor *Intern*

Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari siswa berupa psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar).

b. Faktor-faktor *Ekstern*

Faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan alam.

Sedangkan menurut Syah (2018, hlm. 145) menyatakan, bahwa faktor -faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Faktor *internal* merupakan faktor yang berasal dari dalam peserta didik yang meliputi dua aspek, yakni:
 - 1) Aspek fisiologis, keadaan jasmani dapat memengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - 2) Aspek psikologis, aspek ini dapat memengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik. Faktor-faktor psikologis yang tergolong esensial yaitu inteligensi, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik.
- b. Faktor *eksternal* merupakan faktor yang berasal dari luar atau dari lingkungan. Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu:
 - 1) Lingkungan sosial, seperti teman sebaya atau teman sekelas, guru, dan staf dapat memengaruhi semangat belajar peserta didik. Guru yang menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dalam hal belajar dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar peserta didik. Selain itu, masyarakat, tetangga, dan keluarga juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar peserta didik.
 - 2) Lingkungan nonsosial, faktor yang termasuk ke dalam lingkungan nonsosial yaitu gedung sekolah, rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar. Faktor -faktor tersebut turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.c. Faktor pendekatan belajar merupakan cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran tertentu. Faktor pendekatan belajar dapat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan belajar peserta didik tersebut.
- c. Faktor pendekatan belajar merupakan cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses

pembelajaran tertentu. Faktor pendekatan belajar dapat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan belajar peserta didik tersebut.

Menurut Munandi dalam Rusman (2017, hlm. 130) menyatakan, “Belajar dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Pada proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan faktor individu berasal dari diri siswa itu sendiri dengan meliputi sikap dan tingkah laku siswa, dan faktor dari luar siswa meliputi lingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat sekitar.

d. Pengaruh Penggunaan Media Daring terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang siswa dan pendidikanya berada dilokasi berbeda dari aktivitas belajar tatap muka. Bagian dari pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*), Pembelajaran Daring (*Online*), dan *Home Learning* (pembelajaran di rumah). Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan atau Sekolah secara tatap muka yang dirubah dengan belajar dari rumah atau pembelajaran daring yang sebagaimana yaitu kebijakan pemerintah dengan adanya perubahan sistem KBM atau kegiatan belajar mengajar. Diantaranya pengelola sekolah, orangtua, siswa dan guru harus berpindah ke sistem pembelajaran daring (dalam jaringan), yang lebih dikenal dengan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran jarak jauh.

Negara Indonesia termasuk negara yang terkena dampak Covid - 19, yang berarti Indonesia tidak berbeda dengan negara lain. Meskipun menyadari bahwa kurangnya akses teknologi pembelajaran dan beragamnya latar belakang orang tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran daring (Wahyono, Husamah, & Budi, 2020). Pembelajaran Kewirausahaan adalah suatu pembelajaran yang berisi tentang nilai-nilai (*value*), kemampuan (*ability*) dan perilaku (*attitude*) dalam menghadapi

tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapi oleh siswa didunia kerja.

Menurut Pane dan Dasopang (2017, hlm. 338) menyatakan penjelasan pembelajaran sebagai berikut:

“Pembelajaran adalah suatu proses yang mempelajari, mengorganisasi lingkungan di sekitar siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan suatu proses belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai interaksi berkelanjutan bukan hanya dipelajari disekolah, dapat juga dipelajari di lingkungan masyarakat ataupun keluarga, dapat mempelajari pengembangan dan pengalaman hidup”.

Realisasi pembelajaran daring atau dalam jaringan sudah dianjurkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan dengan penerapan pembelajaran mandiri selama pandemi COVID-19 (Suharwoto, 2020).

Menurut Januardi dan Zubaimari (2018) menyatakan, “Kewirausahaan yaitu siswa yang mempelajari tentang menanamkan etika, jiwa, dan sikap wirausaha, memberikan bekal pengetahuan kewirausahaan serta memberi bekal keterampilan dibidang barang atau jasa kepada para siswa”. Pembelajaran daring atau dalam jaringan merupakan suatu sistem pembelajaran yang saat pandemi ini dirasakan tepat, karena dalam masa pandemi seperti ini kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung dalam kelas atau tatap muka (Harnani, 2020).

Kewirausahaan adalah suatu proses untuk menciptakan tambahan kemakmuran. Proses menciptakan sesuatu yang kreatif dan menarik yang berbeda dengan yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal jasa dan risiko, serta menerima balas jasa. Wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan cara mengembangkan ide, dan mempelajari sumber daya untuk menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*) hidup. Selain itu, peran keluarga kurang memberikan kontribusi yang berarti dalam mendukung pencapaian dan pembentukan karakter wirausaha siswa. Disebabkan lantaran kurangnya pemahaman terhadap ilmu kewirausahaan, di mana orang tua lebih menginginkan anaknya belajar bersama gurunya karna

memudahkan anak untuk melihat secara langsung proses dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seluruh siswa dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di MA AL Inayah Bandung berpengaruh positif. Kewirausahaan dapat diawali dan berkembang dari banyak faktor, salah satunya faktor tersebut yaitu pembelajaran. Melalui pembelajaran kewirausahaan dapat menimbulkan ketertarikan dan meningkatkan keingintahuan siswa terhadap wirausaha. Oleh karena itu akan membentuk sikap wirausaha guna mencetak para wirausaha baru.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Penelitian

No.	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ria Yunitasari, Skripsi 2020, Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa merasa bosan karena tidak bertemu dengan teman dan guru nya secara langsung.	Penelitian yang telah dilakukan maupun yang akan dilakukan keduanya sama-sama membahas pengaruh pembelajaran daring.	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan jenis penelitian yang berbeda. - Tempat penelitian berbeda. - Hasil yang didapat berbeda. - Penelitian yang terdahulu pengaruh terhadap minat belajar siswa, sedangkan

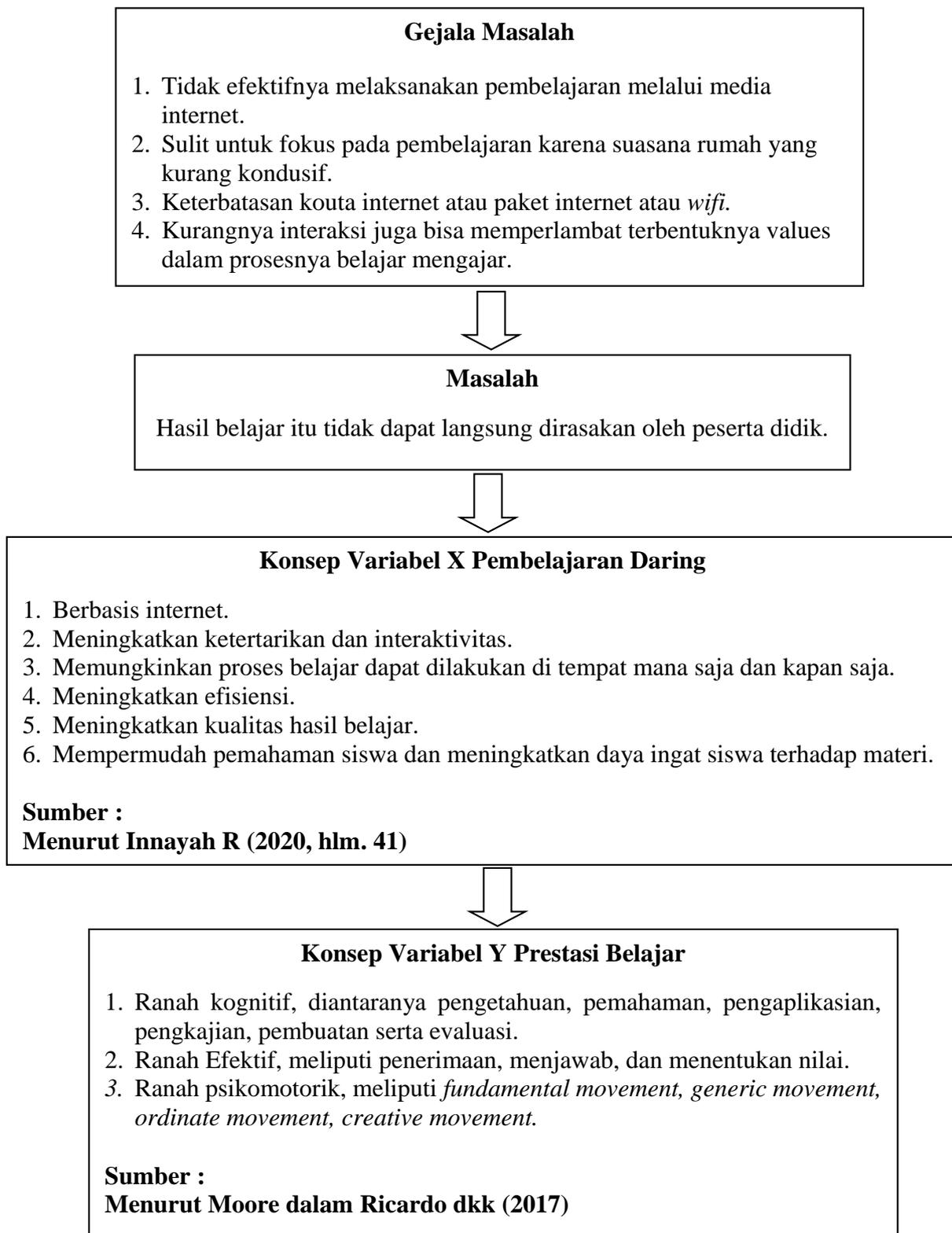
				penelitian yang dilakukan pengaruh hasil belajar siswa.
2.	Fitri Alfiaturrohma, Siti Masfuah, dan Mila Roysa, Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SDN 02 terdapat dampak positif dan negatif, namun dalam proses pembelajaran di SDN 2 Rengging lebih menonjolkan dampak negatifnya yaitu siswa kurang memahami materi.	Kedua nya sama-sama membahas pembelajaran daring.	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang berbeda. - Tempat penelitian berbeda. - Hasil yang dapat juga berbeda.
3.	Mahmuda, S., & Putrie, C. A. R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Manba'ul Ulum Bekasi	Hasil penelitian menunjukkan adanya "Pengaruh Pembelajaran Daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Manba'ul Ulum Bekasi".	Kedua nya sama-sama membahas tentang adanya pengaruh pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan.	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian berbeda. - Hasil yang dapat juga berbeda.

Penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana media pembelajaran daring dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan. Apakah pembelajaran daring tetap efektif untuk menambah pengetahuan siswa atau tidak. Gambar 2.1 kerangka pemikiran. Teori e-learning menjelaskan mengenai indikator pembelajaran daring menggunakan media berbasis teknologi informasi agar menjadi lebih efektif. Teori ini menggambarkan indikator-indikator ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik.

Indikator-indikator kognitif pembelajaran diantaranya mengenal pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, serta pembuatan evaluasi. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu Sri Murni dan Mulyono yang menyatakan bahwa sikap dan aktivitas belajar daring merupakan karakteristik dan upaya mandiri dari mahasiswa yang secara langsung tidak dapat dikendalikan dan diarahkan pihak lain. Maka adapun kerangka pemikiran di dalam riset ini sebagaimana disajikan gambar sebagai berikut:

C. Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1
Peta Konsep Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Unpas (2022, hlm. 23) menjelaskan, “Asumsi yaitu titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai tumpuan bagi perumusan hipotesis”. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

Berdasarkan penjelasan diatas maka asumsi adalah dugaan atau prediksi sementara yang belum terbukti untuk kebenarannya dan memberikan pembuktian secara langsung. Oleh karena itu Asumsi pada penelitian ini adalah penggunaan media daring disekolah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 96) menyatakan, “Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data”.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran daring (*online learning*) di sekolah terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan Kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran daring (*online learning*) di sekolah prestasi belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan Kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah.