

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Implementasi dapat dikatakan suatu proses penerapan, ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, maupun nilai dan sikap.¹ Implementasi menurut Muhammad Joko Susilo merupakan suatu penerapan ide konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun sikap.²

Sedangkan menurut Hamzah implementasi pembelajaran adalah menerapkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.³

Dari beberapa pendapat, peneliti mengartikan implementasi adalah suatu proses penerapan yang inovatif untuk memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, nilai, maupun sikap. Sedangkan

¹ Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja, 2007), hlm., 237

² Abdul Majid, *Implementasi Kurikulum 2013 kajian teoritis dan Praktis*, (Bandung: Interes Media, 2014), hlm., 6

³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan ...* hlm., 2

implementasi pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran antara guru dan siswa yang saling berinteraksi untuk bertukar informasi di lingkungan tertentu.

b. Kegiatan Pokok Implementasi Pembelajaran

Dalam merumuskan implementasi pembelajaran ada tiga hal:⁴

1) Pengembangan Program

Pengembangan kurikulum mencakup pengembangan tahunan, program semester, program mingguan dan harian, program pengayaan dan remedial, serta program bimbingan dan konseling.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pembelajaran, tugas guru paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik.

3) Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi belajar dapat dilakukan dengan penilaian kelas tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan Pendidikan dan akhir perencanaan.

Implementasi tidak hanya sebatas melaksanakan dari sebuah program (kurikulum pembelajaran) tetapi sebelum melaksanakannya seorang guru telah merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, tugas selanjutnya adalah

⁴ M. Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm., 129

melaksanakannya pengevaluasian. Dari hasil evaluasi akan di dapatkan keputusan rancangan tersebut telah sesuai dengan tujuan ataukah memerlukan perencanaan ulang lagi.⁵

2. Pembelajaran *Online*

a. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan dengan seseorang pengajar atau menyampaikan informasi atau ilmu kepada pelajar atau siswa. Dikutip dari buku yang berjudul konsep pembelajaran *daring* berbasis pendekatan ilmiah, menurut Azhar pembelajaran bahwa:

“Segala sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung anatar pendidik dengan peserta didik. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diartikan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan dipandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga bisa dapat memahami dengan baik”.⁶

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan peserta didik yang diajari, mata pelajaran yang diampu, dan ketentuan yang intruksional lainnya. Disamping itu, pendidik harus menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, menurut Sagala menyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentuan utama keberhasilan pendidikan. pembelajaran merupakan proses

⁵ Suharsismi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). Hlm., 3

⁶ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa tengah: CV Sarnu Untung, 2020), hlm., 1

komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik”.⁷

Berdasarkan kutipan diatas, peneliti berkesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi guru dan siswa tentang ilmu pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran di suatu lingkungan tertentu. Guru berkedudukan sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

b. Pembelajaran *Online*

Pembelajaran daring sangat dikenal masyarakat dengan istilah pembelajaran *online (online learning)*. istilah lain yang sangat umum untuk diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajarkan tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman, pembelajaran daring adalah memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Meidawati, dkk., menyatakan bahwa:

“Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah. Sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan sebagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada kesediaan alat pendukung yang digunakan”.⁸

⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm., 60

⁸ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring...* hlm. 2

Jadi, pembelajaran daring atau *online* adalah pembelajaran yang dapat dilakukan secara terpisah dengan lokasi guru dan peserta didik secara terpisah.

Proses belajar sebagai bagian dari kehidupan masyarakat maju memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk berkembang. Untuk itu, batas fisik seperti gedung, lokasi belajar, kehadiran guru bukanlah hal mutlak untuk proses belajar. Kemajuan dan kemampuan teknologi digital yang diterapkan dalam dunia pendidikan memudahkan dan mempercepat akses belajar termasuk sistem penyampaian materi ajar menjadi lebih cepat, lebih mudah dan lebih terjangkau.⁹

Dengan demikian, peneliti mengartikan pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang membutuhkan jaringan internet dalam proses pembelajaran, dengan lokasi guru dan peserta didik secara terpisah. Sehingga membutuhkan alat dan jaringan untuk berkomunikasi supaya dapat menghubungkan keduanya untuk saling berkomunikasi.

c. Prinsip Pembelajaran *Online*

Prinsip pembelajaran *online* adalah sama seperti pembelajaran pada dasarnya, yaitu terlaksananya pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran berorientasi pada interaksi dan kegiatan, pembelajaran juga bukan hanya terpaku pada pemberian tugas-tugas kepada siswa,

⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm., 160

namun juga guru dan peserta didik harus terhubung dengan baik dalam proses pembelajaran *online*.

Dikutip dari sebuah karya ilmiah, menurut Munawar perancangan sistem pembelajaran *online* harus mengacu pada 3 prinsip yang harus di penuhi yaitu sebagai berikut:¹⁰

- 1) Pembelajaran harus sederhana, sehingga mudah untuk dipelajari.
- 2) Sistem pembelajaran harus dibuat sepersonal mungkin, sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
- 3) Sistem harus cepat dalam proses pencaharian atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

Anderson dan Mc Cormick menyebutkan ada 10 prinsip utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran *online*, yaitu: ¹¹

- 1) Kesesuaian dengan kurikulum.
- 2) Inklusivitas.
- 3) Keterlibatan peserta didik.
- 4) Inovatif.
- 5) Pembelajaran efektif.
- 6) Assesmen formatif.

¹⁰ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring...* hlm. 9

¹¹ Anderson and Mc Cormick, *Teen Pendpendagogic Principlies For E-Learning. Observatory For New Technologies and Education. (2005)*
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiS4aKVm5nuAhVCcCsKHYseBKcOFjAEegOIC&url=https%3A%2F%2Fjournal.unnes.ac.id%2Fnju%2Findex.php%2Ffine%2Farticle%2Fview%2F25594&usg=AOvVaw2uoJvD3XoyIHUFI-DAHwO>

- 7) Assesmen sumatif.
- 8) Utuh, konsisten, dan transparan.
- 9) Mudah diikuti.
- 10) Efisien dan efektif dalam hal biaya.

Secara lebih spesifik dari sisi pengajaran, Dunwill menyarikan beberapa praktik yang ditelitinya. Pada dasarnya pembelajaran *online* sama dengan pembelajaran tatap muka, yaitu memperkenalkan konsep keterampilan yang harus dipelajari, menuntun peserta didik untuk melakukan proses belajar, dan memberikan latihan-latihan mandiri yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Dunwill, setidaknya ada enam prinsip dasar pembelajaran *online* yang harus diperhatikan.

Adapun indikator pembelajaran *online* dalam penelitian kali ini adalah indikator yang digunakan oleh Tian Belawati.¹² Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kontak peserta didik dengan guru.
- 2) Kolaborasi antar peserta didik.
- 3) Suasana belajar aktif.
- 4) Umpan balik yang cepat.
- 5) Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai.
- 6) Penghargaan atas perbedaan.

¹² Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Banten: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm.. 50

Indikator-indikator yang telah ditulis, kemudian disesuaikan dengan kajian yang dilakukan peneliti terkait prinsip pembelajaran dalam pembelajaran *online* yaitu konklusi dari pendapat Tian Belawati. Peneliti menyimpulkan ada enam prinsip dalam pembelajaran *online* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk memperjelas indikator yang peneliti gunakan, perlu adanya deskripsi indikator, sehingga tidak ada kesalahpahaman yang tidak diinginkan.

Setiap indikator dikatakan 'sangat baik' jika subjek menyatakan sesuai dengan indikator tersebut dengan dengan pola-pola yang memungkinkan atau dengan argumen yang logis dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya indikator dikatakan 'baik' jika subjek penelitian menyatakan indikator menggunakan argumen yang kelogisannya masih kurang. Terakhir, indikator dikatakan 'kurang baik' jika subjek penelitian menyatakan indikator dengan argumen yang kurang tepat atau menggunakan argumen yang tidak logis.

Peneliti mengatakan implementasi pembelajaran *online* dapat berjalan dengan baik jika konklusi dari pendapat Tian Belawati, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam implelementasi pembeelajaran *online*. Dengan maksud, walaupun siswa belajar dengan sistem *online* yaitu dengan jarak jauh, siswa tetap antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan prinsip dari konklusi dari pendapat Tian Belawati

d. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran *Online*

Pengembangan bahan ajar utuh atau komplikasi harus melibatkan berbagai ahli yang berbeda, yaitu ahli materi, ahli desain instruksional/teknologi pembelajaran, ahli media, dan khusus untuk pembelajaran *online* juga harus ada progamer aplikasi pembelajaran.¹³ Secara sederhana, langkah-langkah pengembangan bahan pembelajaran *online* dapat dilakukan sebagai berikut:¹⁴

- 1) Perencanaan. Perencanaan harus dimulai dengan menetapkan tujuan akhir yang ingin dicapai.
- 2) Pengembangan materi. Materi perbagian silabus untuk setiap jenis media dikembangkan menjadi bahan ajar yang siap untuk digunakan.
- 3) Pengembangan media. Materi yang telah ditetapkan harus didukung atau disampaikan melalui misalnya vidio, maka vidio harus dibuat atau dicari diberbagai sumber di internet.

e. Media Pembelajaran *Online*

Kata media berasal dari bahasa latin yang berupa jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis,

¹³ Ibid., hlm., 111

¹⁴ Ibid., hlm., 120

fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki ciri umum sebagai berikut:¹⁶

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pembelajaran pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video, recorder).

¹⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media...* hlm. 62

¹⁶ *Ibid.*, hlm., 63

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan hingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran daring atau *online* dapat memenuhi tujuan pendidikan dalam pemanfaatan teknologi dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, ataupun *gaged* yang dapat terhubung dengan internet. Diantaranya sebagai berikut:¹⁷

- 1) *Zoom*. *Zoom* adalah salah satunya aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi *zoom* dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pedidik secara virtual atau video. Sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
- 2) *Google Class*. *Google Class* merupakan aplikasi ruang kelas yang disediakan oleh *google*. dalam *google classroom*, pengajar dapat lebih mudah membagikan materi maupun tugas yang digolongkan ataupun disusun. Bahkan pada *google classromm* pengajar dapat memberi waktu pengumpulan tugas, sehingga ppeserta didik tetap diajarkan disiplin dalam mengatur waktu.

¹⁷ Meda Yuliani, dkk., *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Medan: Yayasan Kita menulis, 2020), hlm. 6

- 3) *Whatsapp*. *Whatsapp* adalah aplikasi yang sangat populer saat ini, aplikasi *whatsapp* adalah aplikasi yang mudah digunakan dan telah menyediakan fitur ekspresi untuk membuat komunikasi menjadi aman. *Whatsapp* adalah aplikasi untuk melakukan percakapan baik mengirim teks, suara maupun vidio. *Whatsapp* merupakan aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi melalui internet.
- 4) *Youtube*. *Youtube* merupakan aplikasi untuk mengupload vidio. *Youtube* banyak digunakan untuk berbagai vidio, dimana *youtube* kini juga digunakan dalam pembelajaran *online* digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran *online*. *Youtube* adalah salah satu media yang menunjang pembelajaran berbasis internet atau *online* yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang baik melalui *youtube*.

Penggunaan *whatsapp*, *google class* baik digunakan menyampaikan materi atau penugasan. *Zoom* juga sangat bermanfaat dalam penyampaian materi secara vidual. Peserta didik dan pendidik dapat berinterkasi dengan baik serta adanya *food back* antara peserta didik dan pengajar dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi juga tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. Walaupun penugasan secara *online* cukup mahal, namun peserta didik maupun pendidik dapat mengambil manfaat yang sangat besar.

f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Online*

Kunci utama proses pembelajara berjalan efektif adalah kerjasama dengan semua pihak yang bersangkutan. Untuk lebih mengetahui kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring, adapun kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Keuntungan penggunaan pembelajaran *online* yaitu pembelajaran yang bersifat mandiri dan interaktif yang tinggi, sehingga mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, vidio, audio, dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, juga isi. Selain itu juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi, memperbarui isi, dan mengunduh. Selain itu, menurut Windhiyana:

“Kelebihan pembelajaran *online* salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antar siswa dan guru, pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja, menjangkau peserta didik dalam jangkauan yang luas, serta mempermudah menyempurnakan dan meyimpan materi”.¹⁸

Adapun manfaat pembelajaran daring bagi pihak-pihak tertentu yang terlibat dalam proses pembelajarannya dan pihak yang merasakan dampak positif dari pembelajaran *online* sebagai berikut:

1) Bagi Satuan Pendidikan atau Sekolah

Lembaga pendidikan tentunya mendapatkan pengaruh dari pembelajaran *online*. Lembaga pendidikan akan lebih peka terhadap teknologi yang ada. Dengan adanya hali ini, lembaga pendidikan akan

¹⁸ Ibid., hllm., 23

lebih peduli terhadap fasilitas yang mendukung pembelajaran. seperti, mengoptimalkan jaringan internet, pengadaan komputer yang lebih memadai, dan peralatan lain yang diperlukan. Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran. sehingga, pembelajaran bisa terlaksana dengan efektif dan efisien.

2) Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran *online*. Sebagus apapun aplikasi guru ataupun media yang digunakan, jika guru tidak mahir dalam mengelola atau menggunakan aplikasi yang digunakan maka akan terasa sia-sia. Kelebihan pembelajaran daring yang dirasakan guru diantaranya yaitu:¹⁹

- a) Tidak menyita banyak waktu,
- b) Tidak berfokus pada satu,
- c) Bisa mengerjakan pekerjaan *double* sekaligus,
- d) Lebih memiliki banyak waktu, dan
- e) Lebih banyak lagi belajar mengenai media atau aplikasi dalam pembelajaran

3) Bagi Siswa atau Peserta Didik

Dapat dikatakan, dari pembelajaran daring siswa akan lebih mendapatkan keuntungan. Bagi siswa yang memiliki respon baik dan

¹⁹ Ibid., hlm., 25

mengikuti pembelajaran daring akan sangat mudah dan menyenangkan.

Adapun, keuntungan yang bisa didapatkan oleh siswa sebagai berikut:²⁰

- a) Siswa lebih mudah mahir dalam ilmu teknologi,
- b) Siswa dapat mengulang-ulang materi pembelajaran yang dirasa belum difahami,
- c) Waktu yang digunakan lebih singkat dari waktu yang biasa,
- d) Tidak terpaku hanya pada satu tempat,
- e) Menghemat biaya transportasi,
- f) Tanya jawab secara *fleksible*,
- g) Penggunaan *hp* akan lebih bermanfaat, dan
- h) Pengalaan baru dalam belajar.

4) Bagi Orang Tua

Semenjak diterapkan pembelajaran daring, tentunya orang tua akan lebih banyak mengetahui aktivitas anaknya selama dirumah. Hal ini juga mendapatkan respon positif dari orang tua, karena ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran anak selama di rumah. Berikut adalah beberapa keuntungan orang tua siswa saat pembelajaran, yaitu:²¹

- a) Orang tua bisa memantau anaknya ketika belajar,
- b) Orang tua mengetahui perkembangan anak,
- c) Orang tua tidak perlu antar anak kesekolah,
- d) Menurunkan biaya berkelanjutan,

²⁰ Ibid., hlm.. 25

²¹ Ibid., hlm. 26

- e) Hemat uang jajan untuk anak,
- f) Hemat ongkir pulang pergi sekolah,
- g) Mengurangi kecuatiran berlebihan saat anak menggunakan hp/*gadget* , karena banyak dipergunakan untuk belajar.

5) Bagi Stakeholder/ Pemangku Kepentingan

Penerapan pembelajaran daring secara serentak tentu saja akan memberikan bnyak keuntungan bagi sebagian pihak. Terutama bagi perusahaan yang bergelut dibidangnya. Diantara perusahaan yang diuntungkan yaitu:²²

- a) Penyedia saja internet. Perusahaan ini akan memiliki keuntungan lebih banyak dari sebelumnya, karena akan semakin banyak orang yang memasang wifi/internet dirumah secara mandiri atau melalui kartu perdana/pulsa.
- b) Perusahaan elektronik. Seperti hp dan laptop mengalami penjualan yang cukup banyak.
- c) Perusahaan pembuat aplikasi yang selama ini dibuat untuk media pembelajaran daring. Seperti: *Google Class room, googole from, google met, zoom met, clood X, Ed puzzle, Moodle, Shoology, dan lain-lain.*

Selain pembelajaran *online* mempunyai kelebihan, pembelajaran *online* juga memiliki kelemahan yang perlu diketahui. Hal ini akan dijadikan

²² Ibid., hlm. 26

evaluasi untuk diperbaiki dimasa depan. Beberapa faktor yang menghambat pembelajaran *online* akan menjadi bukti kelemahan *pembelajaran online*.

Adapun kelemahan pembelajaran *online* dari berbagai aspek adalah sebagai berikut:

1) Bagi Kesehatan

Pembelajaran *online* yang menggunakan media hp atau laptop cukup lama akan memberikan dampak buruk bagi kesehatan. Diantaranya sebagai berikut:²³

- a) Rasa sakit yang berlebihan pada leher dan bahu. Serta tulang belakang akan terpengaruh karena tulang punggung terus enopang tubuh duduk terlalu lama.
- b) Sindrom CVS. *Compuer vision Syndrome* diakibatkan oleh fokus dan gerakata yang tertuju hanya pada satu arah.
- c) Serangan jantung. Efek buruk pertama dari duduk terlalu lama adalah dapat meningkatkan risiko serangan jantung dan penyakit kelainan jantung lainnya.
- d) Mati rasa. Duduk terlalu lama akan membuat tubuh mati rasa. Hal itu karena duduk terlalu lama dapat mengganggu sistem saraf dan membuat kondisi yang tidak nyaman.
- e) Kanker. Telah terbukti bahwa duduk terlalu lama akan meningkatkan risiko kanker payudara, leher rahim, dan usus.

²³ Ibid., hlm. 27

2) Bagi Satuan Pendidikan atau Sekolah

Tentunya tidak semua sekolah memiliki fasilitas dan keadaan yang bagus, bagi sekolah yang berada dipelosok tentunya sangat sulit untuk dilaksanakannya pembelajaran *online*, karena terlalu banyak kendala yang ada. Misalnya seperti, tidak ada sinyal internet, tidak punya hp, dan kurang adanya fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran *online*.

3) Bagi Guru

Guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dan aplikasi yang sesuai untuk pembelajaran *online*. Namun belum semua guru yang bisa mengaplikasikannya. Adapun, beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran *online* bagi guru atau pendidik yaitu:²⁴

- a) Masih banyak guru yang tidak menguasai teknologi
- b) Guru tidak memiliki fasilitas atau media yang mendukung.
- c) Kesulitan dalam memberikan penilaian,
- d) Keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pengajaran,
- e) Harus membuat perencanaan baru dalam pengajaran,
- f) Bagi guru yang memiliki anak dirumah, kerepotan karena harus mengajar anaknya sekaligus mengajar muridnya.

4) Bagi Siswa

Dampak pembelajaran akan lebih banyak dialami oleh siswa yang berperan sebagai objek pembelajaran. hal itu karena siswa harus menyesuaikan sistem pembelajaran akademik, membatasi interaksi

²⁴ Ibid., hlm. 29

sosial, dan mengalami perasaan yang negatif. Adapun faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran *online* bagi siswa, yaitu sebagai berikut:

- a) Tidak semua siswa langsung bisa menggunakan teknologi,
 - b) Jaringan internet yang kurang stabil,
 - c) Tidak memiliki media (*gadget*/hp/laptop)
 - d) Keterbatasan ekonomi,
 - e) Kurangnya interaksi langsung dengan guru,
 - f) Siswa dibebani dengan banyak tugas,
 - g) Media (*gadget*/hp/laptop) tidak mendukung,
 - h) Siswa merasa terisolasi,
 - i) Kurangnya komunikasi aktif,
 - j) Mudah bosan dan jenuh.
- 5) Bagi Orang Tua

Tanggung jawab sekaligus pengawas pembelajaran *online* dirumah adalah orang tua. Namun, tidak semua orang tua bisa menerima keadaan dengan respon positif. Adapun kekurangan pembelajaran *online* bagi orang tua:²⁵

- a) Tidak semua orang tua bisa membagi waktu antara pekerjaan dan mendampingi anak dirumah.

²⁵ Ibid., hlm., 30

- b) Orang tua harus mengeluarkan uang yang cukup banyak untuk pemasangan jaringan internet. Untuk pemasangan jaringan internet adalah kuasa pembelai internet.
- c) Kekhawatiran bagi Ibu yang bekerja dan tidak melakukan pendampingan,
- d) Orang tua cepat jengkel dan mudah emosi dalam pengajaran anak-anak,
- e) Memerlukan waktu yang cukup lama agar orang tua bisa beradaptasi dengan kebiasaan baru,
- f) Orang itu dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dan anak melek ilmu pengetahuan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi menurut MC. Donald motivasi belajar adalah:

“Suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Teori ini menekankan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang dapat dilihat dari emosi yang ada di dalam diri seseorang”.²⁶

Selain itu, motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis pada seseorang sehingga melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu baik secara sadar maupun tidak. Hal ini didukung oleh Syaiful yang menguatkan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2002), hlm., 148

seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.²⁷

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Sudirman macam-macam motivasi dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Motivasi dapat dilihat dari dasar pembentukannya terdiri dari motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari. Motivasi bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi tersebut tanpa dipelajari. Misalnya: dorongan untuk makan, minum, bekerja, beristirahat, dan seksual. Sedangkan motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari. Misalnya, dorongan untuk mempelajari satu cabang ilmu pengetahuan dan dorongan untuk mengajar sesuatu dimasyarakat.
- 2) Motivasi jasmaniah dan rohaniah. Berikut yang termasuk motivasi jasmaniah seperti misalnya: reflek, insting otomatis, dan nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah adalah kemauan.
- 3) Berdasarkan jalarannya menjadi motivasi, intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadikan aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar.

²⁷ Ibid., hlm. 152

c. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Menurut Marilyn K. Gowing ada empat aspek motivasi belajar. Adapaun sebagai berikut:²⁸

- 1) Dorongan mencapai sesuatu. Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapan.
- 2) Komitmen. Komitmen adalah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.
- 3) Inisiatif. Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif atau ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesan dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri. Sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang disekitarnya.
- 4) Optimis. Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengerjakan tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada. Tetapi, setiap diri kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

Sedangkan aspek-aspek motivasi belajar menurut Farndesen yaitu:

²⁸ Marilyn K. Gowing, *Measurement of Individual Emotional Competence*, dalam Daniel Goleman, Cary Cherniss (ed.). *The emotionally intelligent workplace: How to select for, measure, and improve emotional intelligence in individuals, groups, and organizations*. (Fransisco: Jossey-Bass, 2001), hlm. 88

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal baru. Oleh karena itu, selalu terdorong untuk belajar, demi mengejar cita-citanya.
- 2) Kreatif. Peserta didik terus berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru. Sehingga membuat dirinya berbeda dengan yang lainnya.
- 3) Menginginkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-temannya. Sebagai manusia biasa, kita menginginkan sesuatu pujian sebagai bentuk penghargaan terhadap apa yang telah kita lakukan.
- 4) Memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha baru. Tidak menutup kemungkinan, ketika kegagalan menghampiri kita, pasti terbesik rasa kecewa, tetapi bukan berarti membuat kita putus asa dan menyerah, melainkan harus terus berjuang demi menjemput kesuksesan kita.
- 5) Merasa aman ketika telah menguasai materi pelajaran.
- 6) Memberlakukan ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar. Setiap diri kita pasti telah mengetahui dan percaya bahwa ketika melakukan hal yang baik, akan mendapatkan hal yang baik pula, begitupun sebaliknya. Dengan memiliki pemikiran yang seperti ini, akan memicu peserta didik untuk terus semangat dalam belajar.

Aspek-aspek keinginan peserta didik merupakan bagian dari banyak dorongan agar peserta didik memiliki keinginan untuk belajar. Karena apabila peserta didik memiliki dorongan seperti aspek-aspek diatas, maka peserta didik tersebut akan mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan harapan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Kompri, motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.²⁹ Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- 2) Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
- 3) Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi jasmani dan rohani. Seseorang siswa yang sedang sakit akan sulit untuk belajar atau menerima pelajaran.
- 4) Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam. Lingkungan tempat tinggal, maupun pergaulan teman sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

4. Matematika Materi Volume Bangun Ruang

Matematika berasal dari kata latin *mathematica* yang awalnya diambil dari kata yunani *mathematike* yang artinya “*relating a learning*”, kata tersebut mempunyai kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu.³⁰ Robyn mengatakan “*mathematics is a way thinking, it is essentially about representing relationship in the world and manipulating them.* Dalam

²⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Rosyda, 2016), hlm., 232

³⁰ Sriyanto, *Mengobarkan Api Matematika*, (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hlm., 47

pernyataan ini Robyn mengartikan matematika sebagai jalan berfikir atau metode berfikir dengan matematika, dunia bisa dipelajari bahkan sampai tingkat manipulatif didalamnya.³¹

Matematika merupakan sebagai bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis. Matematika memiliki berbagai peran penting, salah satunya adalah memiliki objek abstrak. Pada matematika yang bersifat abstrak, tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika sulit. Russefendi mengatakan bahwa:

“Terdapat banyak anak-anak setelah belajara matematika bagian yang sederhana, masih banyak yang tidak dipahaminya, dan banyak konsep yang dipahami secara keliru. Matematika dianggap ilmu yang sukar dan banyak memperdayakan.”³²

Bangun ruang adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume atau isi, dan mejiliki 3 komponen penyusun berupa sisi, rusuk, dan titik sudut. Lebih jelasnya, bangun ruang adalah bidang pembatas yang memisahkan bangun ruang dan ruang diluarnya. Titik sudut bangun ruang adalah titik pertemuan dari 3 rusuk atau lebih.³³

Macam-macam bangun ruang adalah sebagai berikut:³⁴

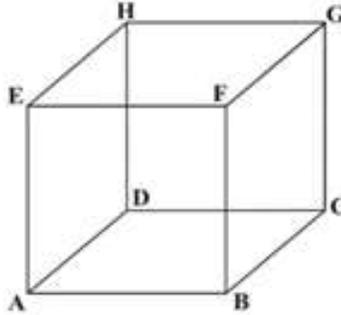
³¹ *Pembelajaran Matematika SMP/MTs di LPTK (Resource Books for TTI Lecturers: Teaching Mathematics in the junior Secondary School for RRI, (United States Agency for International Development (USAID) : RTI International, 2014), hlm., 3*

³² Dian Novitasari, *Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, (dalam jurnal Pendidikan Matematika & Matematika : Vol. 2 No. 2) tahun 2016, hlm. 8

³³ Nur Laila Indah Sari, *Asyiknya belajar bangun Ruang dan Sisi Datar*, (Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero), 2012), hlm., 2

³⁴ Imam, *Pengertian Bangun Ruang Dan Macam-Macamnya*
<https://www.99.co/id/panduan/pengertian-bangun-ruang> 2 Mar 2020, Diakses pada 20 Januari 202

a. Kubus

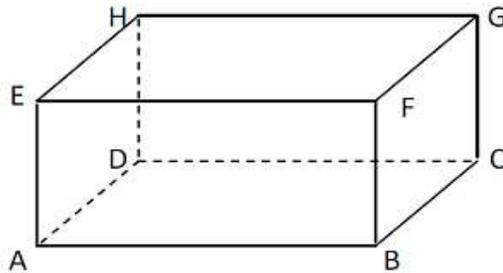


Gambar 2.1

Kubus

Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan memiliki rusuk-rusuk yang sama panjang.

b. Balok

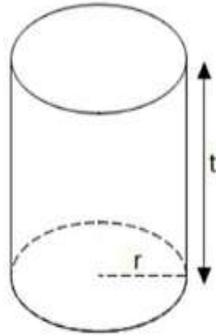


Gambar 2.2

Balok

Bangun ruang balok terdiri dari tiga pasang sisi berbentuk segi empat. Ketiga pasang sisi berhadapan ini memiliki ukuran dan bentuk yang sama. Pada balok ada dua pasang sisi yang berbentuk persegi panjang dan satu sisi berbentuk segi empat. Beda halnya dengan kubus yang memiliki semua sisi segi empat.

c. Tabung

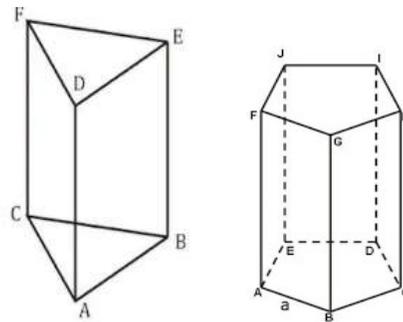


Gambar 2.3

Tabung

Bangun ruang tabung adalah bangun ruang sisi lengkung yang terdiri dari tutup dan alas berbentuk lingkaran berukuran sama dan sisinya dilingkari oleh persegi panjang.

d. Prisma

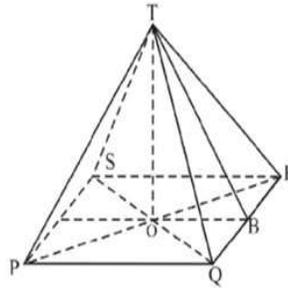


Gambar 2.4

Prisma

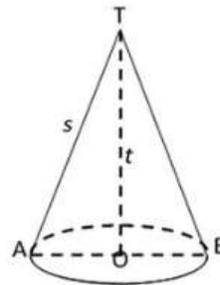
Bangun ruang prisma adalah bangun ruang yang memiliki bagian alas dan atas yang sama berbentuk segi-n. Prisma memiliki sisi tegak dengan bentuk persegi panjang, jajar genjang dan persegi.

e. Limas

**Gambar 2.5*****Limas***

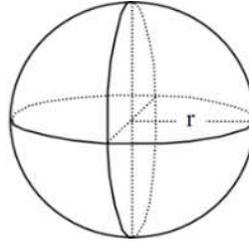
Limas adalah bangun ruang sisi datar yang tersusun atas sebuah alas berbentuk segi-n dengan sisi tegak berbentuk segitiga yang saling bertemu di satu titik atas. Alas limas dapat berbentuk bermacam-macam seperti segitiga, segiempat, dan sebagainya.

f. Kerucut

**Gambar 2.6*****Kerucut***

Bangun ruang kerucut adalah sebuah bangun ruang sisi lengkung yang tersusun dari alas berbentuk lingkaran dan diselubungi oleh segitiga.

g. Bola



Gambar 2.7

Bola

Bangun ruang bola termasuk ke dalam pengertian bangun ruang sisi lengkung.

Berikut gambar rumus volume dan luas permukaan bangun ruang:

No	Nama Bangun Ruang	Luas Permukaan	Volume
1.	Kubus	$L = 6 \times (s \times s)$	$V = s \times s \times s$
2.	Balok	$L = 2 \times (pl + lt + pt)$	$V = p \times l \times t$
3.	Limas Segitiga	$L = \text{luas alas} + \text{luas selubung limas}$	$V = 1/3 \times \text{luas alas} \times t$
4.	Limas Segiempat	$L = \text{luas alas} + \text{luas selubung limas}$	$V = 1/3 \times \text{luas alas} \times t$
5.	Prisma Segitiga	$L = Ka \times t + 2 \times La$	$V = \text{luas alas} \times t$
6.	Tabung	$L = (2 \times La) + (Ka \times \text{tinggi})$	$V = \pi \times r^2 \times t$
7.	Kerucut	$L = (\pi \times r^2) + (\pi \times r \times s)$	$V = 1/3 \times \pi \times r^2 \times t$
8.	Bola	$L = 4 \times \pi \times r^2$	$V = 4/3 \times \pi \times r^3$

Gambar 2.8

Rumus Volume Bangun Ruang

B. Penelian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting untuk penelitian selanjutnya, hal itu dapat dijadikan referensi untuk keberhasilan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan pertimbangan, baik meliputi persamaan maupun perbedaan, kekurangan dan kelebihan. Sebelum penulis memaparkan penelitian terdahulu, penulis akan memaparkan penelitian yang dilakukan untuk menguatkan penelitian terdahulu.

Peneliti mengangkat judul “Implementasi Pembelajaran *Online* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Manbaul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung”. Penelitian menggunakan penelitian jenis kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran matematikadan enam siswa dari kelas V-A MI Manbaul Ulum Buntaran Rejotangan. Penelitian ini terfokus pada implementasi pembelajaran *online*, hambatan dan dukungan pembelajaran *online*, serta solusi hambatan pembelajaran *online* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika kelas V di MI Manbaul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung. Penelitian dilaksanakan di MI Manbaul Ulum Buntaran pada tahun 2020.

Adapun penelitian terdahulu untuk menguatkan penenlitan, adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Wahyu Aji Fatma Dewi dengan judul “Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di

Sekolah Dasar”, penelitian tersebut membahas tentang keefektifitasan implementasi pembelajaran daring akibat dampak Covid-19. Sedangkan penelitian kali ini membahas tentang implementasi pembelajaran *online* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* adalah dampak dari Covid-19, sama penelitian yang akan ditulis. Penelitian tersebut merupakan penelitian kepustakaan. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan berita, artikel-artikel dan jurnal *online*. Hasil penelitian terbut adalah implementasi pembelajaran cukup baik, apabila ada kerja sama antara guru, siswa dan orang tua dirumah. pembelajaran dilaksanakan di rumah dengan memanfaatkan berbagai aplikasi *online*.

2. Berdasarkan skripsi dengan berjudul “Impelementasi Progam berbasis IT (*e-learning*) dalam Menumbuhkan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Condongcatur” yang ditulis oleh Nona Isnawati membahas tentang progam yang berbasis IT (*elearning*) dalam menumbuhkan literasi digital. Sedangkan penelitian kali ini membahas pembelajaran *online* dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, semua penelitian sama-sama memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data sama dengan peneliti kali ini, yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian tersebut adalah implemntasi pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja, apabila siswa mempunyai *usee name* dan *password* untuk masuk LNS supaya guru dan siswa dapat berkomunikasi

dan mengirimkan tugas. Pentingnya program ini adalah untuk menumbuhkan literasi sebagai sarana kreativitas siswa.

3. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Minanti Tirta Yanti, Eko Kurnanto, dan Agung Rimba Kurniawan, dengan judul “Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut membahas tentang portal rumah belajar kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di Sekolah. Sedangkan penelitian kali ini menggunakan sistem pembelajaran *online* untuk belajar dari rumah. Jenis penelitian tersebut adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara terstruktur, dan studi dokumen. Hasil penelitian tersebut adalah langkah-langkah mempersiapkan pembelajaran mulai dari persiapan sampai pelaksanaan pembelajaran, yang memuat kegiatan pembukaan, inti, dan kegiatan penutup.
4. Berdasarkan skripsi yang ditulis oleh Noor Rahman Firmandaru, dengan judul “Motivasi Belajar Kelas V SDN Tegal Panggung Kota Yogyakarta dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani”, motivasi belajar untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan penelitian kali ini, membahas tentang pembelajaran *online* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian sama-sama membahas motivasi belajar siswa. Jenis penelitian tersebut adalah deskriptif. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Hasil penelitian tersebut adalah Motivasi belajar

pendidikan jasmani dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terdapat 3 siswa (10%) dalam kategori sangat tinggi, 9 siswa (30%) tinggi, 4 siswa (13,33%) sedang, dan 12 (40%) siswa rendah, dan 2 siswa (6,67) dalam kategori sangat rendah.

5. Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Wiyanto yang berjudul “Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid 19”, penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan proses belajar matematika selama pandemi covid 19. Metode penelitian tersebut adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan penelitian kali ini, membahas tentang pembelajaran matematika yang dilaksanakan secara *online*. Teknik pengambilan data penelitian tersebut adalah wawancara dan studi pustaka. Hasil dari penelitian tersebut adalah proses belajar matematika dilaksanakan secara daring di berbagai sekolah. Namun, adapula yang masih mengharuskan orang tua datang ke sekolah untuk mengambil tugas. Berbagai dampak dirasakan oleh guru, siswa, maupun orang tua selama belajar di masa pandemi ini, yaitu ada dampak positif maupun negatif.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul Penelitian, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Wahyu Aji Fatma Dewi, Dampak Covid 19 Terhadap implementasi Pembelajaran daring di Sekolah Dasar, tahun 2020	Membahas tentang penelitian Implementasi pembelajaran daring akibat dampak dari covid 19	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian 2. Teknik pengumpulan data 3. Fokus penelitian 	Dampak covid 19 terhadap pembelajaran daring di SD berjalan cukup baik, apabila adanya kerja sama antara guru, siswa, dan orang tua di rumah.
2	Non Isnawati, Impelementasi Progam berbasis IT (<i>e-learning</i>) dalam Menumbuhkan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Condongcatur, tahun 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan variabel implementasi 2. Membutuhkan media elektronik untuk pembelajaran 3. Teknik pengambilan data (observasi, wawancara, dokumentasi) 4. Jenis penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian 2. Pembahasan tentang literasi digital sedangkan peneliti motivasi belajar pada mata pelajaran matematika 3. Subjek penlitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi dapat dilaksanakan dimana saja, asalkan siswa mempunyai <i>user name password</i>. 2. Pentingnya progam berbasis IT dengan upaya menumbuhkan literasi digital sebagai sarana kreativitas siswa.
3	Minanti Tirta Yanti, Eko Kurnanto, dan Agung Rimba Kurniawa, Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran di Sekolah Dasar, tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian 2. Teknik pengumpulan data 3. Pembelajaran dilaksanakan secara <i>online</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian 2. Metode penelitian 3. Metode pembelajaran 4. Teknik penelitian 5. Pembelajaran <i>online</i> dilaksanakan disekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam memanfaatkan portal rumah belajar Kemendikbud yaitu mulai dari persiapan pelaksanaan pembelajaran yang memuat pembukaan, inti dan penutup. 2. Fitur yang dimanfaatkan adalah buku sekolah elektronik (BSE) dan bank soal.

Lanjutan tabel 2.1

4	Noor Rahman firmandanu, Motivasi Belahar Kelas V SDN Tegal Panggung Kota Yogyakarta dalam Mengikuti Pembelajaran Jasmani, 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenin penelitian 2. Teknik pengumpulan data (angket) 3. Sama-sama kurang adanya motivasi belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian 2. Pembahasan tentang pendidikan jasamani, sedangkan penelitian kaliini membahas tentang matematika 	Motivasi belajar pendidikan jasmani dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terdapat 3 siswa (10%) dalam kategori sangat tinggi, 9 siswa (30%) tinggi, 4 siswa (13,33%) sedang, dan 12 (40%) siswa rendah, dan 2 siswa (6,67) dalam kategori sangat rendah.
5	Wiyanto, Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid 19. 2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian, yaitu tentang pembelajaran matematika secara <i>online</i> 2. Jenis penelitian (kualitatif) 3. Teknik pengambilan data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek 2. Penelitian meneliti tentang proses, sedangkan penelitian kali ini meneliti tentang pelaksanaan nya 	Proses belajar matematika dilaksanakan secara daring di berbaga sekolah. Namun, adapula yang masih mengharuskan orang tua datang ke sekolah untuk mengambil tugas. Berbagai dampak dirasakan oleh guru, siswa, maupun orang tua selama belajar di masa mandemi ini, yaitu ada dampak positif maupun negatif.

Penelitian terdahulu dibutuhkan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang dimuat harus setara, artinya jenjang penelitian terdahulu harus sejajar dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Misalnya jenjang SD atau MI, jenjang MTS atau SMP ataupun jenjang MA atau SMA. Dengan demikian, karena penelitian kali ini bertempat MI, penelitian terdahulu juga harus setara. Sedangkan teknik penelitian,

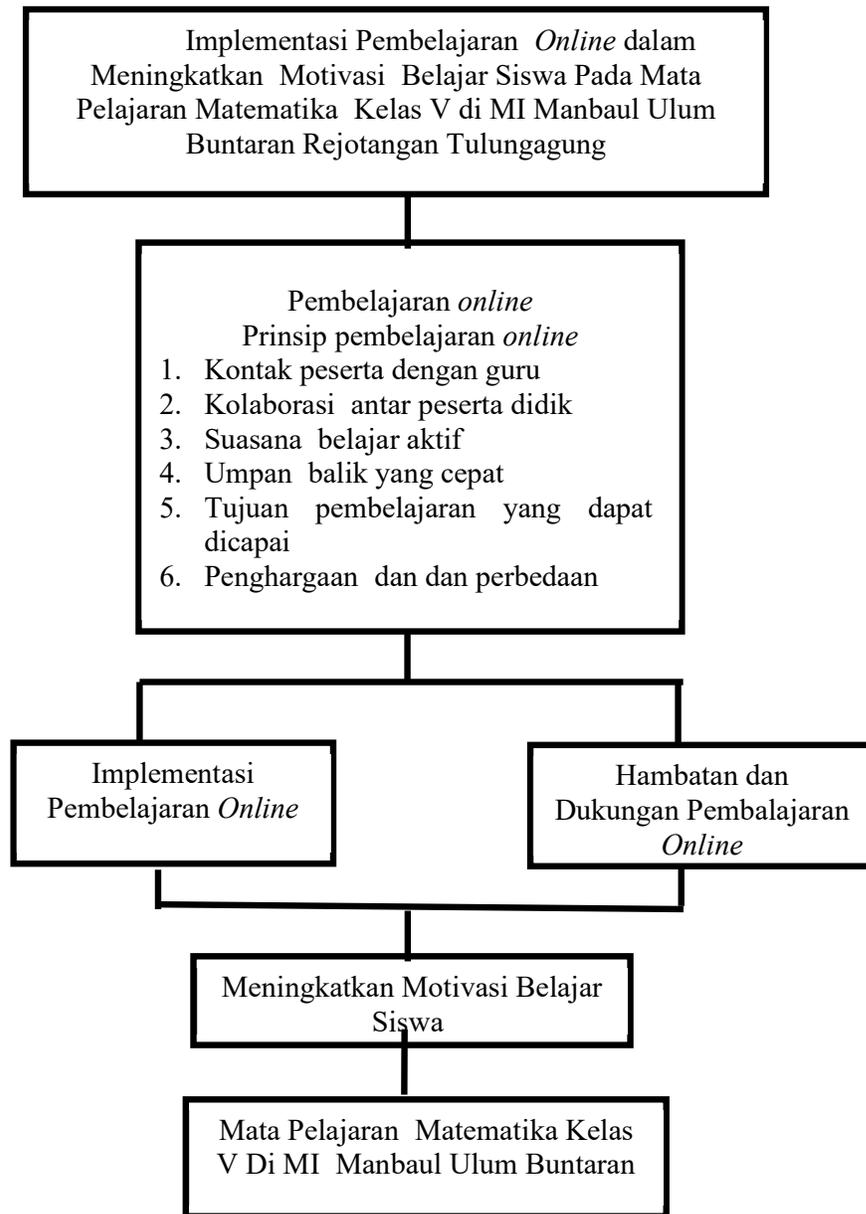
tergantung peneliti itu sendiri. Pada teknik pengumpulan data, setiap peneliti juga mempunyai teknik sendiri untuk menguatkan penelitian. Mengingat sekarang tahun 2020, penelitian terdahulu sebaiknya mulai dari tahun 2014 keatas. Hal itu karena lamanya penelitian terdahulu dengan sekarang juga akan mempengaruhi permasalahan, penyelesaian, teknik, dan metode penelitian yang akan dilaksanakan.

C. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu cara sudut pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma menunjukkan hal yang penting, absah dan masuk akal. Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab.³⁵

Berdasarkan kajian teori dan penelitan terdahulu, maka paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁵ Deddy Mulyana, *Medtodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosydakarya, 2008), hlm. 191.



Bagan 2.1

Paradigma Penelitian