

**PENGARUH SISTEM BELAJAR DARING (DALAM JARINGAN)
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 31 SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN)
Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH:

BETA ROLIAS TARI
NIM: 1711270021

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Jl. Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu.telp (0736) 51276-5117-51172-538789 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Beta Rolias Tari

NIM : 1711270021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan perbaikan sebelumnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Beta Rolias Tari

NIM : 1711270021

Judul : **Pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran di SMP Negeri 31 Seluma.**


Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang manaqasah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

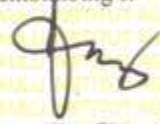
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bengkulu, 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Irwah Satria, M.Pd.
NIP. 197407182003121004


Desy Eka Citra, M.Pd.
NIP. 197512102007102002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jl. Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu.telp (0736) 51276-5117-51172-538789 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma**, yang disusun oleh Beta Rolias Tari telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 12 Agustus 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

.....

Sekretaris

Sepri Yunarman, S. Sos., M.Si
NIP. 199002102019031015

.....

Penguji I

Salamah, SE., M.Pd
NIP. 197305052000032004

.....

Penguji II

Desy Eka Citra, M.Pd
NIP. 197512102007102002

.....

Bengkulu, Agustus 2021

Mengetahui,
Rektor Fakultas Tarbiyah dan Tadris



.....
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, maka dengan rasa kasih dan sayang yang tulus, ku persembahkan hasil karya yang luar biasa ini kepada mereka yang kucintai :

1. Terkhusus Ayahanda tercinta (Bahiran) dan Ibunda tersayang (Limasia), yang telah membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang yang tak terhingga, yang tak pernah henti dan tak kenal lelah berjuang dalam memberikan yang terbaik, senantiasa mendoakan anak-anaknya dalam setiap sujudnya. Terima kasih Ayah dan Ibu atas semua doamu aku bisa menyelesaikan karya ini.
2. Saudaraku tersayang (Melestri Juita, Ririn Onisa Triani, Azza Zawfil Akbar) yang selalu membantu, mendukung dan melewati hari-hari bersama dengan penuh canda tawa.
3. Untuk teman-teman seperjuangan Tadris IPS terutama angkatan kedua 2017.
4. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 31 Seluma yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian serta telah membantu melengkapi data-data yang diperlukan peneliti.
5. Agama, Bangsa, dan Negara serta Almamater saya tercinta.

MOTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا.....

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri.....”. (QS. Al-Isra' (17): 7)

*“Sebaik-baiknya manusia,
Adalah yang bermanfaat
Bagi manusia lainnya”
(Beta Rolias Tari)*

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Beta Rolias Tari
NIM : 1711270021
Tempat, Tanggal Lahir : Penago Baru, 11 Mei 1999
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis ini yang berjudul: "Pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma"
2. Karya tulis ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila ternyata di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi akademik.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, 2021

Yang Menyatakan,

Beta Rolias Tari
NIM. 1711270021

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim,

Alhamdulillah, Segala Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terimakasih kepada Bapak/Ibu :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.Ag., M.H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
3. Deni Febrini, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sains dan Sosial, yang telah memberi kemudahan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Rossi Delta Fitriana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Salamah, SE, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis semasa kuliah.
6. Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Desy Eka Citra, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

8. Bapak/Ibu dosen, pimpinan, staf dan karyawan Civitas Akademika IAIN Bengkulu yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat serta bekal ilmu kepada penulis.
9. Kepala Sekolah, Segenap guru, Karyawan dan Siswa di SMP Negeri 31 Seluma yang telah memberikan izin, bantuan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

Demikianlah penulis skripsi ini mengucapkan banyak terimakasih atas segala bantuannya dan penulis sungguh berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bengkulu, ...,...September 2021
Penulis,

Beta Rolias Tari
NIM: 1711270021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Pengaruh	7
2. Sistem Belajar.....	7
a. Pengertian Belajar.....	7
b. Teori Belajar	10
c. Tujuan Belajar.....	11
d. Bentuk-bentuk Proses Belajar.....	13
e. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar	16
3. Sistem Belajar Daring.....	20
a. Pengertian Sistem Belajar Daring.....	20

b. Tujuan Pembelajaran Sistem Daring	21
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Belajar Daring	23
d. Bentuk-bentuk Sistem Pembelajaran Daring	26
e. Manfaat Belajar Daring	27
4. Prestasi Belajar	28
a. Pengertian Belajar	28
b. Hasil Belajar	29
c. Pengertian Prestasi Belajar	30
d. Bentuk-bentuk Prestasi Belajar	31
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	33
f. Fungsi Prestasi Belajar	35
g. Tujuan Prestasi Belajar	37
5. Tinjauan Tentang IPS	37
a. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	37
b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	38
c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	40
d. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	41
B. Kajian Pustaka	42
C. Hipotesis	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Variabel dan Indikator	48
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	67
C. Analisis Data	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Nama : Beta Rolias Tari
NIM : 1711270021
Prodi : Tadris IPS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh faktor yang mempengaruhi dalam berkembangnya prestasi belajar siswa diantaranya yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep pembelajaran daring (dalam jaringan). Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menguji ada tidaknya pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 31 Seluma sebanyak 52 siswa. Jumlah sampel 52 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan *teknik total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian terdapat pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma. Hal ini dapat di lihat dari persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = 6,25 + 0,23 X$ dengan keeratan hubungan sebesar 0,75 dan kontribusi (sumbangan) sebesar 56,25%.

Kata Kunci: Sistem Belajar Daring, Prestasi Belajar

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Relevan	44
Tabel 3.1. Jumlah Populasi Penelitian	47
Tabel 3.2. Jumlah Sampel Penelitian	48
Tabel 3.3. Kisi-kisi Intrument	59
Tabel 3.4. Pengujian Validitas Angket Item Nomor 1 (Variabel X)	51
Tabel 3.5. Hasil Uji Validitas Secara Keseluruhan (Variabel X)	53
Tabel 3.6. Tabulasi Skor Angket Variabel X yang Sudah Valid	54
Tabel 3.7. Pengujian Reabilitas.....	55
Tabel 3.8. Koefisien Alpha	57
Tabel 4.1. Profil Sekolah.....	62
Tabel 4.2. Keadaan Guru dan Karyawan di SMP Negeri 31 Seluma	64
Tabel 4.3. Keadaan Siswa SMP Negeri 31 Seluma	66
Tabel 4.4. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 31 Seluma.....	66
Tabel 4.5. Ekstrakurikuler SMP Negeri 31 Seluma.....	67
Tabel 4.6. Data Sistem Belajar Daring Variabel X.....	68
Tabel 4.7. Kategori TSR dalam Persentase Variabel X.....	69
Tabel 4.8. Data Prestasi Belajar Siswa Variabel Y.....	70
Tabel 4.9. Kategori TSR dalam Persentase Variabel Y.....	71
Tabel 4.10.Perhitungan Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi	73
Tabel 4.11.Chi Kuadrat Variabel X	75
Tabel 4.12.Perhitungan Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi	76
Tabel 4.13.Chi Kuadrat Variabel Y	78
Tabel 4,14.Nilai Varians Variabel X dan Variabel Y	79
Tabel 4.15.Tabel Penolong Mencari Jumlah Kuadrat Galat/JK (G).....	82
Tabel 4.16.Kriteria Product Moment	87

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik Persamaan Regresi Linier Sederhana	86
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Penunjukkan	Lampiran 1
Keterangan Perubahan Judul.....	Lampiran 2
Mohon Izin Try Out	Lampiran 3
Keterangan Selesai Try Out	Lampiran 4
Mohon Izin Penelitian	Lampiran 5
Keterangan Mengizinkan Melakukan Penelitian	Lampiran 6
Keterangan Selesai Penelitian	Lampiran 7
Angket Try Out Sistem Belajar Daring Siswa	Lampiran 8
Angket (Setelah) Try Out Sistem Belajar Daring Siswa.....	Lampiran 9
Tabel Hasil Pengujian Validitas Angket Sistem Belajar Daring	Lampiran 10
Tabel Data Prestasi Belajar Siswa Semester Genap	Lampiran 11
Tabel Hasil Angket Sistem Belajar Daring.....	Lampiran 12
Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari O S/D Z	Lampiran 13
Tabel Nilai-nilai r Product Moment.....	Lampiran 14
Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	Lampiran 15
Lembar Dokumentasi	Lampiran 16
Kartu Bimbingan.....	Lampiran 17

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19) pada Poin 2 (a) disebutkan bahwa proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Pusdiklat Kemendikbud RI, 2020).²

istem pembelajaran daring merupakan implementasi dari pendidikan jarak jauh melalui online. Sistem pembelajaran ini pun bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran pembelajaran yang lebih baik dan bermutu. Sebab, dengan sistem pembelajaran daring, akan memberikan peluang bagi pelajar untuk mengikuti suatu pelajaran tertentu. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.³

¹ UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, <https://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/>, diakses 31 januari 2019.

² Suhartono, *Analisis Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Mahasiswa*, Jurnal Innovative. Vol. 08. No. 01. Tahun 2020, hal 142

³ Yani Fitriyani, *Motivasi Belajar mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Kependidikan, Vol .6. No.2. Tahun 2020, hal 166

Pembelajaran Daring sering dituntut untuk lebih termotivasi karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin tahu dan pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajaran. Faktanya, teknologi itu sendiri dipandang oleh sebagian orang sebagai pengaruh karena memberikan sejumlah kualitas yang diakui penting dalam menumbuhkan prestasi intrinsik, yaitu tantangan, keingintahuan, kebaruan dan fantasi.⁴ Prestasi dianggap sebagai faktor penting untuk keberhasilan belajar termasuk dalam lingkungan belajar daring, sehingga perlunya mempertimbangkan kembali prestasi belajar di lingkungan belajar yang pemanfaatan teknologi, dengan alasan tersebut maka penting bagi para peneliti dalam dunia pendidikan untuk mengkaji secara mendalam tentang adakah terdapat pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

Prestasi belajar sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya.⁵

Prestasi belajar adalah kemampuan maksimal dan tertinggi pada saat tertentu oleh seorang anak dalam rangka mengadakan hubungan rangsang dan reaksi yang akhirnya terjadi suatu proses perubahan untuk memperoleh kecakapan dan ketrampilan.⁶ Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang di berikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru. Mengingat keberadaan guru

⁴ Yani Fitriyani, *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Kependidikan, Vol. 6. No. 2. Tahun 2020, hal 167

⁵ Oka Anggreni, *Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Dapat Ditingkatkan Melalui Optimalisasi Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.3. No.2. Tahun 2019, hal 202

⁶ Ahmad Syafi'I dalam Tri Marfiyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2. No.2. Tahun 2018, hal 118

dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh, maka sudah semestinya kualitas guru harus diperhatikan.⁷

Dengan demikian dari pendapat di atas dapat di artikan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran, yang dinyatakan dengan nilai atau angka sesuai dengan batas ketuntasan minimum yang telah ditetapkan sekolah dalam bentuk raport.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis pada tanggal 30 Oktober 2020, sistem belajar daring di SMP Negeri 31 Seluma sebagian besar siswa menerima materi pelajaran dengan cukup baik tetapi pemahaman tentang konsep materi yang telah diberikan masih kurang dikarenakan keterbatasan mempunyai handphone dan dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak aktif. Hal ini bisa dilihat dari proses evaluasi secara lisan. Sistem belajar daring di SMP Negeri 31 Seluma, masih banyak siswa yang tidak merespon dan juga memiliki kendala sinyal internet yang kurang memadai. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk bisa memahami konsep dasar tentang materi yang telah diberikan oleh guru melalui aplikasi Whatsapp, gurunya memberikan materi dan soal latihan melalui Whatsapp, sehingga diperlukan perhatian khusus/ekstra dari guru dalam memancing pengetahuan dasar siswa agar bisa menjelaskan kembali materi yang telah dibahas. Berdasarkan data diatas timbul pertanyaan sampai sejauh mana pengaruh sistem belajar daring terhadap prestasi belajar siswa. Untuk mendapatkan jawaban pertanyaan ini maka penulis menganggap perlu dilakukan suatu penelitian yang cermat dan mendalam. Ada beberapa permasalahan di SMPN 31 Seluma, Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu, bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS adalah 70 dan nilai rata-rata KKM yang ditetapkan dalam mata pelajaran IPS di SMPN 31 Seluma adalah 75. Dari situ dapat ditunjukkan bahwa mata pelajaran IPS masih ada yang belum mencapai KKM karena anak belajar bersifat mandiri serta kurang bimbingan, perhatian guru, dan orang tuanya. Prestasi belajar anak bagus sehingga cenderung lebih banyak siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),

⁷ Tri Marfyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Salam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2. No.2. Tahun 2018, hal 116.

tetapi karena sekarang masih belajar sistem daring maka hal inilah yang menyebabkan siswa yang aktif dalam berpikir dan mempunyai kecerdasan di atas nilai rata-rata KKM prestasi belajarnya menjadi turun.⁸

Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul : “*Pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa identifikasi masalah pembelajaran sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang tidak mempunyai Gawai (*Smartphone*) untuk mengikuti pembelajaran daring.
2. Dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak aktif.
3. Pada saat belajar daring berlangsung masih terdapat siswa yang tidak merespon.
4. Masih banyak siswa yang terkendala sinyal internet.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak menyimpang, tidak meluas dan mudah dipahami maka penulis memberi batasan masalah. Dalam penelitian ini hanya meneliti mengenai sistem belajar daring dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma tahun 2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma ?

⁸Observasi 30 Oktober 2020 di SMP Negeri 31 Seluma

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis berarti hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan objek penelitian. Sedangkan manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat praktik. Manfaat teoritis maupun praktis dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan dalam dunia pendidikan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat yang diperoleh siswa

- a. Siswa berlatih dalam memperhatikan materi pembelajaran dalam sistem belajar daring, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan merasakan adanya perbaikan kualitas proses pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya saat belajar.

2. Manfaat bagi guru

- a. Guru dapat menggunakan sebagai bahan masukan dalam menerapkan sistem belajar daring saat belajar kepada siswa.
- b. Guru semakin kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai secara optimal dan bisa meraih hasil pembelajaran yang baik.

3. Manfaat bagi peneliti

- a. Peneliti dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, sebagai bekal menjadi pendidik dimasa yang akan datang.
- b. Peneliti dapat memberikan pengalaman belajar dalam menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.

G. Sistematika Penelitian

BAB I. Merupakan BAB pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Membahas tentang landasan teori, yang terdiri dari kajian teori, kajian pustaka, hipotesis.

BAB III. Membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari, jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV. Laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran lokasi penelitian, analisis data, dan pemahaman hasil penelitian.

BAB V. Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.⁹ Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif ada pula yang negatif. Bila seseorang memberikan pengaruh positif kepada masyarakat, ia mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi menghargainya. Dalam hal ini pengaruh lebih cenderung kedalam sesuatu hal yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya pada karyawan, untuk menuju arah yang lebih positif. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi-misi jauh kedepan.

2. Sistem Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar atau *learning* merupakan fokus utama dalam psikologi pendidikan. Belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan perilaku seseorang, baik lahiriah maupun batiniah. Proses perubahan tersebut sifatnya relatif permanen dalam artian bahwa kebaikan yang diperoleh berlangsung lama dalam proses perubahan tersebut dilakukan secara aktif, tidak mengabaikan kondisi lingkungannya.¹⁰

Pengertian belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya

⁹ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hal. 849

¹⁰Nur Ghufron dan Rini Risnawita, *Gaya Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 4

dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹¹

Belajar adalah suatu proses dimana perubahan perilaku pada organisme terjadi sebagai akibat pengalaman. Sebagai sebuah proses menuju perubahan, belajar memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) Sebuah proses atau aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang yang belajar. (2) Perubahan yang terjadi selama proses belajar harus tampak setelah proses belajar. (3) Perubahan tersebut berlaku relative lama atau permanen. (4) Menghasilkan inovasi baru. (5) Perubahan tersebut terjadi karena usaha yang disengaja.¹²

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas. Dari beberapa pengertian belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar berbeda dari kematangan, perubahan fisik dan mental, yang mana perubahan yang disebabkan oleh belajar bersifat menetap secara relative.¹³

Terdapat lima hal yang menjelaskan mengenai belajar, yaitu : (1) Belajar di cirikan dengan perubahan dalam perilaku dengan kata lain hasil dari belajar harus selalu dapat diterjemahkan dalam bentuk perilaku yang teramati. (2) Perubahan perilaku ini cenderung menetap. (3) Perubahan dalam perilaku tidak

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 2), h. 185

¹² Gage Dalam M. Nur Ghufroon & Rini Risnawita, *Gaya Belajar (Kajian Teoretik)*, hal 7

¹³ W.S. Wink dalam Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal 52

selalu membutuhkan adanya pengalaman dalam belajar secara langsung. (4) Perubahan dalam perilaku merupakan hasil dari pengalaman dan latihan. (5) Pengalaman dan latihan harus diperkuat sehingga hanya tanggapan yang diperkuat yang akan dipelajari.¹⁴

Belajar adalah modifikasi atau mempertangguh kelakuan melalui pengalaman, karena merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami.¹⁵ Belajar merupakan proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu.¹⁶

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.¹⁷

Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).¹⁸

¹⁴ Hergenbahn dan Olson dalam M. Nur Ghufuron, *Gaya Belajar (Kajian Teoretik)*, hal 7

¹⁵ Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hal 37

¹⁶ Nidawati, *Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*, Jurnal Pionir, Vol. 1, No. 1. Tahun 2013, hal 13

¹⁷ Aprida Pane, *Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 3, No. 2. Tahun 2007, hal 335

¹⁸ E.R Hilgard dalam Rora Rizky Wandini & Maya Rani Sinaga, *Games Pak Kos Membawa Surat Pada Syntax Model Pembelajaran Tematik*, Jurnal Raudhah, Vol. 6, No. 1. Tahun 2018

Kiranya dari beberapa definisi yang telah diberikan dapat memberi gambaran bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang cenderung menetap dan merupakan hasil dari pengalaman, serta tidak termasuk perubahan fisiologis, namun perubahan psikologis yang berupa perilaku dan representasi atau asosiasi mental.

b. Teori Belajar

1. Teori Belajar Behavioristik

Proses belajar pada hakikatnya adalah kegiatan mental yang tidak tampak, artinya proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar tidak dapat kita saksikan dengan jelas. Kita hanya mungkin dapat menyaksikan dari gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak. Misalnya ketika seorang guru menerangkan pelajaran, walaupun seorang siswa sepertinya memperhatikan sambil mengangguk-anggukkan kepala, maka belum tentu yang bersangkutan belajar. Mungkin mengangguk-anggukkan kepala itu bukan karena ia memperhatikan materi pelajaran dan paham apa yang dikatakan guru. Bisa jadi dia mengagumi cara guru berbicara, mengagumi penampilan guru, dan sebagainya. Sebaliknya ketika siswa seorang siswa tampak mengantuk, menunduk, belum tentu ia tidak sedang belajar. Bisa jadi otak dan pikirannya sedang mencerna keterangan guru.¹⁹

Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Teori belajar behavioristik adalah sebuah aliran dalam teori belajar yang sangat menekankan pada perlunya tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati.²⁰

¹⁹ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya dalam Fera Andriyani, *Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam Tentang Behavioristik*, Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam, Vol. 6, No. 2. Tahun 2015, hal.167

²⁰ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya dalam Fera Andriyani, *Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam Tentang Behavioristik*, Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam, Vol. 6, No. 2. Tahun 2015, hal. 168

Menurut teori behaviorisme bahwa belajar terjadi bila perubahan dalam bentuk tingkah laku dapat diamati, bila kebiasaan berperilaku terbentuk karena pengaruh sesuatu atau karena pengaruh peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Teori behaviorisme berpandangan bahwa belajar terjadi melalui *operant conditioning*. Jika seseorang menunjukkan perilaku belajar yang baik akan mendapatkan hadiah dan kepuasan. Peserta didik yang telah mendapatkan hadiah sebagai penguatan akan semakin meningkatkan kualitas perilaku belajarnya.²¹

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dalam Islam, yaitu mencari rezeki di dunia, selamat dunia dan akhirat, dan memperkuat akhlak.

Ada lima tujuan belajar adalah sebagai berikut: (1) Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku. (2) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik. (3) Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya. (4) Dengan belajar dapat memiliki keterampilan. (5) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri seseorang terhadap cara berfikir, mentalitas dan perilakunya yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotorik (keterampilan).²²

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, ialah :

a) Tingkah Laku Terminal

²¹ Dr. Abdul Hadis, M.Pd, *Psikologi dalam Pendidikan*, hal 67

²² Dalyono dalam Ahmad Syahrifuddin, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jurnal Ta'dib, Vol 4. No. 1. Tahun. 2011, hal.115

Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar. Tingkah laku itu merupakan bagian dari tujuan yang menunjuk pada hasil yang diharapkan dalam belajar, apa yang dapat dikerjakan/dilakukan oleh siswa untuk menunjukkan bahwa dia telah mencapai tujuan. Tingkah laku ini dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah belajar.

Tingkah laku terminal harus dirumuskan dengan menggunakan kata kerja, misalnya memilih, mengukur, yang menunjukkan suatu tindakan yang dapat diamati dan dicatat. Dengan menggunakan kata kerja itu, guru dapat mengkomunikasikan hal-hal yang diharapkan dilakukan oleh siswa. Namun ada juga kata kerja yang dinilai kurang bermakna karena samar-samar, misalnya memahami, menghargai, mengetahui dan sebagainya.

b) Kondisi-kondisi Tes

Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal. Kondisi-kondisi tersebut perlu disiapkan oleh guru karena sering terjadi ulangan/ujian yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.

Ada tiga jenis kondisi yang dapat mempengaruhi perilaku pada suatu tes. *Pertama*, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes, misalnya buku sumber, diktat, dan sebagainya. *Kedua*, tantangan yang disediakan terhadap siswa, misalnya pembatasan waktu untuk mengerjakan tes. *Ketiga*, cara menyajikan informasi, misalnya dengan tulisan atau dengan rekaman dan sebagainya. Tujuan-tujuan belajar yang lengkap seharusnya memuat kondisi-kondisi di mana perilaku akan di uji.

c) Ukuran-ukuran Perilaku

Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwasiswa telah mencapai tujuan, misalnya siswa telah dapat

memecahkan suatu masalah dalam waktu 10 menit, siswa dapat melakukan prosedur kerja tertentu, dan sebagainya. Ukuran perilaku tersebut merupakan kriteria untuk mempertimbangkan keberhasilan pada tingkah laku terminal. Ukuran-ukuran perilaku tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang harus dikerjakan sebagai lambang tertentu, atau ketepatan tingkah laku, atau jumlah kesalahan, atau kedapatan melakukan tindakan, atau kesesuaiannya dengan teori tertentu.²³

d. Bentuk-bentuk Proses Belajar

Bentuk-bentuk proses belajar terbagi menjadi lima bentuk belajar, yaitu sebagai berikut ini :

1. Belajar Responden

Salah satu bentuk belajar disebut belajar responden. Dalam belajar semacam ini, suatu respons dikeluarkan oleh suatu stimulus yang akan dikenal. Contoh pada diri seseorang anak di hari pertama masuk sekolah, mungkin timbul perasaan takut, yang disebabkan oleh sikap guru yang tidak ramah, disiplin sekolah, atau ejek-ejekan teman-temannya. Model belajar responden menerangkan bahwa sekolah dan semua komponennya, seperti guru, buku, murid-murid, mungkin saja pada suatu ketika memicu munculnya rasa takut sebab semua ini telah terkait dengan stimulus yang menginduksi perasaan negatif.

Sesungguhnya, semua hal dalam lingkungan dapat menjadi berpasangan dengan suatu stimulus yang menimbulkan respons emosional. Kata-kata guru yang ramah atau kata-kata guru yang kasar dapat menimbulkan perasaan senang atau perasaan takut. Seseorang guru yang meneliti peristiwa-peristiwa belajar dengan model belajar responden mungkin dapat menolong para siswa memahami perasaan mereka, mencapai hasil-hasil belajar, yang lebih memuaskan, dan mencegah mereka dari belajar respons-respons yang tidak diinginkan,

2. Belajar Kontiguitas

²³ Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hal 73-75

Kekuatan belajar kontiguitas sederhana dapat dilihat bila seseorang memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan seperti (Sembilan kali lima sama dengan..., Gunung Semeru ialah gunung tertinggi di..., Anak itu sepandai..., Cita-citanya setinggi...) Dengan mengisikan kata-kata empat puluh lima, Jawa Timur, Ayahnya, Langit, menunjukkan bahwa kita dapat belajar sesuatu karena peristiwa atau stimulus terjadi berdekatan pada waktu yang sama. Kadang diperlukan pengulangan peristiwa itu, tetapi ada kalanya belajar terjadi tanpa diulang. Jadi tidak perlu kita menganggap hubungan stimulus tak terkondisi respons. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa manusia dapat berubah sebagai hasil pengalaman peristiwa-peristiwa yang berpaangan.

3. Belajar Operant

Belajar sebagai akibat penguatan merupakan bentuk belajar lain yang banyak diterapkan dalam teknologi modifikasi perilaku. Bentuk belajar ini disebut *terkondisi operant*, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan, tanpa dikeluarkan secara naluriah oleh stimulus apapun, saat organisme “beroperasi” terhadap lingkungan. Berbeda dengan belajar responden, perilaku *operant* tidak memiliki stimulus fisiologis yang dikenal. Perilaku *operant* tidak “dikeluarkan” tetapi “dipancarkan” dan konsekuensi atas perilaku bagi organisme merupakan variabel yang penting dalam belajar *operant*. Perilaku yang mengalami penguatan mempunyai kecenderungan untuk meningkat dalam hal frekuensi, besarnya, atau probabilitas terjadinya.

Belajar *operant* di tunjukkan dalam perilaku berbagai hewan, tikus menekan pengungkit, burung merpati mematak kunci, kuda menganggukkan kepalanya. Pada dasarnya, setiap perilaku *operant* dapat ditimbulkan kerap kali dengan pemberian penguatan segera setelah timbulnya perilaku itu.

4. Belajar Observasional

Konsep belajar obserbasional memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan hal yang akan dipelajari. Oleh

karena itu, perlu diperlihatkan agar anak-anak lebih banyak diberi kesempatan untuk mengamati model-model perilaku yang baik atau yang kita inginkan, dan mengurangi kesempatan-kesempatan untuk melihat perilaku-perilaku yang tidak baik.

5. Belajar Kognitif

Beberapa ahli psikologi dan pendidikan berpendapat bahwa pada konsepsi-konsepsi tentang belajar yang telah dikenal, tidak satu pun yang mempersoalkan proses kognitif yang terjadi selama belajar. proses semacam ini menyangkut antara lain berpikir menggunakan logika deduktif dan induktif.²⁴

Bentuk-bentuk yang terkait dalam proses belajar terdiri dari 5 unsur, yaitu sebagai berikut :

a) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Perbuatan belajar terjadi karena adanya motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan belajar.

b) Bahan Belajar

Bahan belajar merupakan suatu yang penting mendapat perhatian oleh guru, dengan bahan itu, para siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar.

c) Alat Bantu Belajar

Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif.

d) Suasana Belajar

Suasana belajar penting artinya bagi kegiatan belajar, suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tak tenang, dan banyak gangguan sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif.

²⁴ Gage dalam Prof. Dr. Ratna Wilis Dahar, M.Sc, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, hal 4-7

e) Kondisi Subjek Belajar

Kondisi subjek belajar turut menentukan kegiatan dan keberhasilan belajar. Siswa dapat belajar efisien dan efektif apabila berbadan sehat, memiliki inteligensi yang memadai, dan siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus, dan pengalaman yang bertalian dengan pelajaran, serta memiliki minat untuk belajar.²⁵

e. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.²⁶

1. Faktor-faktor Internal

a) Faktor Jasmaniah

(1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan dan kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

(2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, maka hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau di usahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

²⁵ Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hal 50-53

²⁶ Drs. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. hal. 54

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis terbagi menjadi 8, yaitu (1) Inteligensi, (2) Perhatian, (3) Minat, (4) Bakat, (6) Motif, (7) Kematangan, (8) Kesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (besifat psikis). Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Dari uraian di atas dapatlah dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu di usahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor-faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Faktor keluarga terbagi menjadi 6, yaitu (1) Cara orang tua mendidik, (2) Relasasi antar anggota keluarga, (3) Suasana rumah, (4) Keadaan ekonomi keluarga, (5) Pengertian orang tua, (6) Latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah terbagi menjadi 11, yaitu (1) Metode mengajar, (2) Kurikulum, (3) Relasi Guru Dengan Siswa, (4) Relasi Siswa Dengan Siswa, (5) Disiplin Sekolah, (6) Alat Pelajaran, (7) Waktu Sekolah, (8) Strandar Pelajaran di Atas Ukuran, (9) Keadaan Gedung, (10) Metode belajar, (11) Tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

(1) Kegiatan Siswa Dalam Masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak, misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain,

belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.

(2) Mass Media

Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa.

(3) Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana (jangan terlalu ketat tetapi juga jangan lengah).

(4) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik, akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada di situ.²⁷

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi, jasmani, dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.²⁸

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Faktor-Faktor Stimuli Belajar

²⁷ Drs. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. hal. 54-71

²⁸ Syah dalam Ahmad Syahrifiddin, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Ta'Dib, Vol 16, No. 1. Tahun 2011, hal 124

Faktor-faktor stimulasi belajar adalah (1) panjangnya bahan belajar, (2) kesulitan bahan pelajaran, (3) artinya bahan pelajaran, (4) berat-ringannya tugas, (5) suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor-Faktor Metode Belajar

Faktor-faktor metode belajar adalah (1) kegiatan berlatih atau praktek, (2) *Overlearning* dan *drill*, (3) Resitasi selama belajar, (4) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar, (5) belajar dengan keseluruhan bagian, (6) penggunaan modalitas indra, (7) penggunaan dalam belajar, (8) bimbingan dalam belajar, (9) kondisi-kondisi insentif.

3) Faktor-Faktor Individual

Faktor-faktor individual adalah (1) kematangan, (2) faktor usia kronologis, (3) faktor perbedaan jenis kelamin, (4) pengalaman sebelumnya, (5) kapasitas mental, (6) kondisi kesehatan jasmani, (7) kondisi kesehatan rohani, (8) motivasi.²⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Fisiologis (yang mempengaruhi belajar berkenaan dengan kondisi umum jasmani seseorang.)
- 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah (1) intelegensi, (2) perhatian, (3) minat, (4) bakat, (5) motivasi.
- 3) Faktor Kelelahan, yaitu kelelahan jasmani (fisik) dan kelelahan rohani (psikis).
- 4) Faktor Lupa, adalah ketidakmampuan mengenal atau mengingat sesuatu yang pernah dipelajari atau dialami.³⁰

3. Sistem Belajar Daring

a. Pengertian Sistem Belajar Daring

²⁹ Soemanto dalam Ahmad Syahrifiddin, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Ta'Dib, Vol 16, No. 1. Tahun 2011, hal 126

³⁰ Nidawati, *Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*, Jurnal Pionir, Vol. 1, No. 1. Tahun 2013, hal 22-25

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.³¹ Sedangkan daring adalah sebagai suatu keadaan yang sedang menggunakan jaringan, terhubung dalam jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya yang terhubung sehingga bisa saling berkomunikasi. Secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar daring merupakan kegiatan belajar dengan menggunakan jaringan yang bertujuan untuk merubah tingkah laku seseorang.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.³² Tujuan dari pembelajaran daring adalah untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas, sehingga dapat memberikan pengetahuan lebih pada siswa.

Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Kelebihan dalam melakukan pelajaran daring, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau siswa dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).³³

³¹ Erlis Nurhayati, *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.7. No. 3. Tahun 2020, hal 145

³² Otkafia Ika Handarini, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 8. No 3. Thn 2020, hlm 498

³³ Ely Satiyasih Rosali, *Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya*, Geografhy Science Education Journal, Vol. 1. No. 1. Tahun 2020, hal. 23

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dengan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet.³⁴

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.³⁵

Berdasarkan pembahasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran daring merupakan implementasi dari pendidikan jarak jauh melalui online. Sistem pembelajaran ini pun bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran pembelajaran yang lebih baik dan bermutu. Sebab, dengan sistem pembelajaran daring, akan memberikan peluang bagi pelajar untuk mengikuti suatu pelajaran tertentu.

b. Tujuan Pembelajaran Sistem Daring

Pembelajaran sistem daring bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada masa pandemic Virus Covid-19. Hal ini memungkinkan pembelajaran sistem daring

³⁴ Ali Sadikin, *Pembelajaran daring di Tengah Wabah Covid-19*, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 6. No. 2. Tahun 2020, hal 216

³⁵ Mustofa et al dalam Yani Fitriyani, *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Kependidikan, Vol. 6. No. 2. Tahun 2020, hal 166

bisa terlaksana dengan baik karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan internet.³⁶

Pembelajaran sistem daring memiliki tujuan dari salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik secara online sebagai berikut :

1. Semangat belajar : semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri siswa harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap siswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.
2. Literasi terhadap teknologi : selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat dan pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran daring merupakan salah satu keberhasilan dari diberlakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan.
3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal : dalam tujuan ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interfesonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring.
4. Berkolaborasi : memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan guru pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi.
5. Keterampilan untuk belajar mandiri : salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika

³⁶ Roida Pakpaham, *Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona*, Jurnal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research, Vol. 4. No. 2. Tahun 2020, hal 31

proses pembelajaran, pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari.³⁷

Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.³⁸ Tujuan pembelajaran daring yaitu mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, mengupdate isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung.³⁹

Pembelajaran daring bertujuan untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses terhadap pendidikan yang bermutu dan relevan sesuai kebutuhan, semakin banyaknya masyarakat yang masuk ke perguruan tinggi (baik PTN maupun PTS), APK-PT bisa terdongkrak meningkat signifikan.⁴⁰

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Belajar Daring

Dalam penelitian ini efektivitas penggunaan belajar daring memiliki efektifitas yang cukup baik, akan tetapi hal tersebut hanya berjalan pada minggu-minggu pertama. Penurunan efektifitas prestasi belajar peserta didik dikarenakan beberapa faktor yang bisa menjadi pendukung dan penghambat antara lain :

1. Faktor Pendukung Pembelajaran Daring

³⁷ Otktafia Ika Handarini, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 8. No 3. Thn 2020, hlm 498-499

³⁸ Sofyana dan Abdul dalam Oktavia Ika Handarini, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Coved-19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol. 8. No. 3. Tahun 2020, hal 498

³⁹ Novita Arnesi, *Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Inerpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, Vol. 2. No.1. tahun 2015, hal 88

⁴⁰ Irwansyah, *Penyelenggaraan Sistem Pendidikan Tinggi Jarak Jauh di Perguruan Tinggi Swasta*, Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi, Vol. 2. No. 1. Tahun 2018, hal 39

Faktor pendukung merupakan segala sesuatu yang membantu terselenggaranya sesuatu yang direncanakan.

a) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang mendukung meliputi, metode pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini di dukung dengan adanya computer dan *Wifi* untuk mengakses segala kebutuhan belajar dan pembelajaran.

b) Fasilitas

Dalam hal ini yang dimaksudkan fasilitas adalah jumlah kuota, kepemilikan *handphone*, dan juga keadaan sinyal setiap daerah yang ditempati peserta didik, hal tersebut belum bisa terpenuhi dengan baik, padahal fasilitas merupakan salah satu faktor penentu dalam menumbuhkan prestasi peserta didik. Fasilitas yang mendukung proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka, bahwa fasilitas merupakan semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tercapai tujuan pendidikan berjalan lancar, teraktur, efektif, dan efisien.

c) Media Pembelajaran

Media pembelajaran di artikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

d) Penataan lingkungan tempat belajar

Penataan lingkungan tempat tinggal juga berperan dalam keberhasilan belajar, kondisi ruang kelas yang nyaman dan kondusif mempermudah tersampainya materi pembelajaran dengan baik.⁴¹

2. Faktor Penghambat Pembelajaran Daring

⁴¹ Susila, A. D. *Hubungan Kelengkapan Fasilitas Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar menggambar Teknik Pada Siswa Jurusan Teknik Gambar bangunan Negeri 1 Rembang*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5. No. 2. Tahun 2018, hal 77

Selain faktor-faktor pendukung pembelajaran daring terdapat pula beberapa faktor penghambat keberhasilan pembelajaran daring sebagai berikut :

a) Kurang Kesiapan

Peserta didik terhambat dengan kurang kesiapan mengenai fasilitas untuk belajar diluar lembaga. Tidak semua peserta didik dapat mengakses laman pembelajaran dikarenakan penguasaan peserta didik dalam memanfaatkan *android* juga belum maksimal, masih banyak yang tidak dapat mengakses materi karena bentuk file yang tidak sesuai dengan kemampuan *handphone*, jadi file perlu di *extract* dengan aplikasi atau *gadget* untuk belajar.

b) Pernyataan Kata Bosan Oleh Peserta Didik

Pembelajaran sistem daring dalam jangka panjang memberikan efek kebosanan terhadap peserta didik, hal tersebut bertolak belakang dengan salah satu indikator prestasi belajar peserta didik yang menyebutkan bahwa salah satu indikator prestasi belajar peserta didik adalah pernyataan rasa “senang”.

c) Jumlah Tugas Yang Lebih Banyak Dari Pembelajaran *Offline*

Jumlah tugas yang begitu banyak membuat peserta didik ingin agar pembelajaran tersebut segera berakhir, hal tersebut bertolak belakang dengan salah satu indikator prestasi belajar peserta didik yang menjelaskan bahwa salah satu indikator prestasi belajar peserta didik adalah keinginan peserta didik untuk menunggu pelajaran tersebut datang.

d) Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dalam jangka panjang membuat peserta didik merasa ingin kembali masuk sekolah dan kembali kedalam lingkungan belajarnya bersama peserta didik lainnya.⁴²

d. Bentuk-Bentuk Sistem Pembelajaran Daring

⁴² Khovadli Ocvando, *Penggunaan Media Daring (Dalam Jaringan) Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IX*, Vol. 5, No. 2. Tahun 2020, hal 78

Bentuk dari pembelajaran daring yaitu adanya lembaga atau organisasi yang mengatur bagaimana jalannya sistem pembelajaran secara mandiri, materi yang disampaikan yaitu melalui media tanpa harus bertemu satu dengan lainnya. Lembaga juga diharapkan bisa bertanggung jawab pada tingkat standar tertinggi terhadap program pembelajaran daring, manajemen krisis diperlukan agar institusi dapat lebih siap dalam menghadapi krisis dan mengurangi dampaknya sehingga proses pembelajaran dan aktivitas manajerial tetap dapat berjalan secara produktif.⁴³

Di masa tanggap darurat seperti ini, banyak hal yang bisa dilakukan pengajar dalam mengsucceskan program pembelajaran daring atau dengan istilah “belajar dari rumah”. Sesuai dengan protokol kesehatan dari pemerintah sehingga dunia pendidikan akademisi berupaya membangun kerjasama dengan berbagai pihak yang fokus mengembangkan sistem pendidikan daring (dalam jaringan). Adapun bentuk pembelajaran yang di lakukan dengan daring, contohnya seperti menggunakan metode media teknologi zoom, imo, google scholar, ruang guru dan banyak media lainnya. Saat ini beberapa bentuk teknologi informasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, yaitu :

- a) *Zoom* adalah salah satunya aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi *zoom* dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pengajar secara virtual atau video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik.
- b) *Google Class* merupakan aplikasi ruang kelas yang disediakan oleh *google*, dalam *google classroom* pengajar dapat lebih mudah membagikan materi maupun tugas yang telah digolongkan ataupun disusun. Bahkan pada *google classroom* pengajar dapat memberi waktu pengumpulan tugas sehingga peserta didik tetap di ajarkan disiplin dalam mengatur waktu.
- c) *Whatsapp* adalah aplikasi yang sangat populer saat ini, aplikasi whatsapp ini adalah aplikasi gratis yang mudah digunakan dan telah menyediakan fitur enkripsi yang membuat komunikasi menjadi aman. *Whatsapp* adalah

⁴³ Sri Yunita Simanjuntak, *Respon Pendidikan Dasar Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 Di Jawa Tengah*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 6. No. 3. Tahun 2020, hal 309

aplikasi untuk melakukan percakapan baik dengan mengirim teks, suara maupun video. *Whatsapp* merupakan aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi melalui internet.

d) *Youtube* merupakan aplikasi untuk mengupload video, *youtube* banyak digunakan untuk berbagi video. *Youtube* adalah salah satu media yang menunjang pembelajaran berbasis internet atau online yang dapat memvisualisasikan teknik dan materi pembelajaran yang baik melalui *youtube*.⁴⁴

e. Manfaat Belajar Daring

Secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta di dukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Implementasi pembelajaran daring dengan demikian dapat memberikan manfaat antara lain : (a) Adanya kenaikan grafik kualitas perguruan tinggi dan kualitas kelulusan. (b) Terbentuknya komunitas *sharing* ilmu tidak terbatas dalam satu lokasi. (c) Peningkatan komunikasi yang *intens* antara siswa dan guru. (d) Tidak terbatasnya sumber-sumber belajar. (e) Meningkatnya kualitas guru dikarenakan guru mudah dalam mendapatkan informasi.

Salah satu langkah pemanfaatan teknologi jaringan dan teknologi informasi bagi pengembangan sistem pembelajaran di perguruan tinggi adalah sistem belajar daring (dalam jaringan) antar perguruan tinggi. Salah satu pemrakarsa dari sistem ini adalah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Proses belajar dengan cara ini dinilai sangat baik, karena sumber belajar dapat digunakan dengan gratis oleh ribuan orang yang membutuhkan. Jadi bagi siswa yang ada di daerah terpencil dapat mengakses mata pelajaran terkemuka di Indonesia. Proses belajar ini akan menarik mahasiswa dan siswa, karena penyampaian data yang disiapkan dalam media tersebut menyenangkan, dan mudah untuk dicerna, sehingga membuat pelajar

⁴⁴ Sry Gusty, *Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, Tahun 2020, hal 6-7

menjadi ingin lebih tahu. Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran disekolah di Indonesia semakin kondusif dengan munculnya sistem belajar daring.⁴⁵

Pemanfaatan Teknologi Informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada masa pandemi *Virus Corona Covid-19*, hal ini dimungkinkan bisa terlaksana dengan baik karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan internet.⁴⁶

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁷

Belajar adalah tahapan perubahan perilaku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan, proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Sebagai ilustrasi siswa kelas tiga SMP menggunakan ranah kognitif tingkat aplikasi dalam memecahkan soal

⁴⁵ Muhammad Chodzirin, *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*, Jurnal Information Technology, Vol. 1, No. 2. Tahun 2019, hal 152-153

⁴⁶ Roida Pakpaham, *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona*, Jurnal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Redearc, Vol. 4, No. 2. Tahun 2020, hal 31

⁴⁷ Prof. Dr. Ratna Wilis Dahar, M.Sc, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama 2011), h. 2

matematika. Hal itu terwujud pada penggunaan ranah afektif tingkat penilaian dalam apresiasi kesusastraan.⁴⁸

b. Hasil Belajar

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar.⁴⁹

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk huruf atau angka disetiap akhir dari pembelajaran. Hasil belajar menjadi suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam perubahan tingkah laku mereka dan hasil belajar tidak menjadi patokan bagi siswa untuk belajar lebih giat. Selain itu, hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran yang telah dilakukan sebagai pemahaman yang telah diperolehnya. Hasil belajar mengacu pada struktur pengetahuan yang telah dibuat sebagai hasil dari proses pembelajaran dengan siswa dapat memecahkan masalah.⁵⁰

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).⁵¹

Hasil belajar adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dari pengertian yang dikemukakan jelas terlihat bahwa hasil belajar adalah suatu tujuan yang bisa diperoleh dengan melalui suatu proses yang pada intinya hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang

⁴⁸ Alsa dalam M. Nur Ghufron & Rini Risnawati, *S. Gaya Belajar (Kajian Teoretik)*, hal 4

⁴⁹ Siti Nurhanasah, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No.1. Tahun 2016, hal. 129

⁵⁰ Ary Yanuarti, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No. 1. Tahun 2016. hal. 12

⁵¹ Rike Andriani, *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No.1. Tahun 2016, hal. 81

menyenangkan hati, dan yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.⁵²

c. Pengertian Prestasi Belajar

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi di dalam Kamus Ilmiah Populer didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai, jadi belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru. Mengingat keberadaan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh, maka sudah semestinya kualitas guru harus diperhatikan.⁵³

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Untuk mengetahui seberapa jauh prestasi akademik tersebut, maka diperlukan pengukuran dan penilaian hasil belajar. Prestasi belajar lebih jauh dapat diukur tinggi dan rendahnya berdasarkan nilai ujian yang diperoleh, berupa nilai rapor.⁵⁴

Berdasarkan pembahasan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah serangkaian dari kegiatan jiwa raga yang telah dilakukan oleh

⁵² Dahar dalam Marzuki, *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*, Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 2, No. 1. Tahun 2015, hal 163

⁵³ Tri Marfiyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2. No. 2. Tahun 2018, hal 116

⁵⁴ M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati, *S. Gaya Belajar (Kajian Teoretik)*, hal 4

seseorang dari suatu hal yang telah dicapai sebagai perubahan dari tingkah laku yang dilalui dengan pengalaman serta wawasan untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan dengan menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah dinyatakan dalam hasil akhir/raport.⁵⁵

d. Bentuk-Bentuk Prestasi Belajar

Dalam sebuah situs yang membahas *Taksonomi Bloom*, dikemukakan mengenai teori Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*). Didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*). Didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan yang dipelajari.
- 3) Aplikasi (*Application*). Aplikasi atau penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami kedalam situasi konkrit atau baru.
- 4) Analisis (*Analysis*). Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan materi kedalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur, mudah dimengerti dan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis (*Synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan proses berfikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola baru.

⁵⁵ Tri Marfyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Salam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2. No.2. Tahun 2018, hal 118.

6) Evaluasi (*Evaluation*). Penilaian atau evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.⁵⁶

Keenam jenjang berfikir ini kemudian menjadi tolak ukur pencapaian tujuan belajar, juga bisa dikatakan proses penanaman materi kepada peserta didik hendaknya berpedoman pada jenjang berfikir tersebut, sehingga peserta didik bukan hanya sampai pada jenjang hafalan, tetapi mencapai kemampuan belajar mencipta.⁵⁷

2. *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Affective Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah efektif terdiri dari aspek : (1) Penerimaan (*Receiving/Attending*), (2) Tanggapan (*Responding*), (3) Penghargaan (*Valuing*), (4) Menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin, (5) Pengorganisasian (*Oeganization*), (6) Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*). Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya.

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman tertentu. Taksonomi ini dimulai dari gerak reflex yang sederhana pada tingkatan rendah kegerakan saraf otot yang lebih kompleks pada tingkatan

⁵⁶ Hikmatu Ruwaidi, *Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 4. No. 1. Tahun 2019, hal 59

⁵⁷ Hikmatu Ruwaidi, *Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 4. No. 1. Tahun 2019, hal 60

tertinggi orang yang memiliki keterampilan motoric, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu.⁵⁸

Dengan kata lain bahwa ketiga aspek prestasi belajar tersebut yaitu yang meliputi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotorik akan lebih sempurna jikalau ketiga aspek tersebut di miliki oleh setiap siswa. Sehingga siswa tidak hanya cerdas dalam bidang mata pelajaran namun juga cerdas dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Dalam pencapaian prestasi belajar siswa tidak bisa berdiri sendiri, akan tetapi akan selalu berhubungan satu sama lain.

e. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Suatu prestasi hasil dalam belajar di sekolah merupakan hasil upaya belajar yang sangat banyak dipengaruhi dengan kemampuan secara umum yang dapat kita diukur. Pengukuran kemampuan secara umum tersebut salah satunya dapat melalui *Intelligence Quotient (IQ)*. Karena dengan IQ yang relatif tinggi akan mampu meramalkan suatu kesuksesan prestasi dalam belajar. Tetapi meskipun demikian pada beberapa hal kasus IQ yang tinggi ternyata tidak menjamin kesuksesan seseorang dalam belajar dan hidup tengah-tengah bermasyarakat.⁵⁹

Prestasi belajar yang telah dicapai oleh seseorang merupakan hasil interaksi sebagai faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terjadi diluar kepribadian anak tersebut. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sangat penting sekali. Artinya supaya bisa membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Aspek eksternal di antaranya adalah bagaimana lingkungan belajar dipersiapkan dan fasilitas-fasilitas diberdayakan, sedangkan aspek

⁵⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hal. 57-58

⁵⁹ Tri Marfiyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2. No. 2. Tahun 2018, hal. 120

internal meliputi aspek perkembangan anak, dan keunikan personal individu anak.⁶⁰

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah).

- a. Aspek fisiologis (jasmaniah). Baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya
- b. Aspek psikologi. Baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi dan kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan berfikir dan kemampuan dasar bahan pengetahuan yang dimilikinya.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri atau eksternal siswa yang bersangkutan juga digolongkan ke dalam dua bagian, yaitu faktor sosial dan faktor non-sosial.⁶¹

a. Faktor Sosial

Kehidupan manusia dengan lainnya saling membutuhkan dan di antara mereka tidak bisa hidup tanpa ada manusia lain yang membantu. Faktor sosial yang mempengaruhi prestasi belajar adalah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.

b. Faktor Non-Sosial

Sarana dan prasarana belajar, seperti keadaan suhu udara, waktu belajar, alat-alat yang digunakan untuk belajar dapat pula mempengaruhi prestasi belajar.

⁶⁰ M. Nur Ghufron & Rini Risnawita, S. *Gaya Belajar (Kajian Teoretik)*, hal 10

⁶¹ Tri Marfiyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2. No. 2. Tahun 2018, hal. 121

Faktor yang mempengaruhi belajar siswa terdapat beberapa jenis, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu.⁶²

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

f. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat *peremnia* (berlangsung terus-menerus) dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang hidupnya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing, prestasi belajar semakin terasa penting untuk dipermasalahakan karena mempunyai fungsi utama antara lain :

- 1) Indikator Kualitas Dan Kuantitas Pengetahuan Yang Telah dikuasai Anak Didik. Dari prestasi belajar yang ada, maka dapat diketahui bagaimana kualitas belajar yang telah dilaksanakan oleh suatu lembaga pendidikan tersebut.
- 2) Lambang Pemuasan Hasrat Ingin Tahu. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tedensi keingintahuan (*courisity*) dan merupakan kebutuhan anak didik dalam suatu program pendidikan.
- 3) Bahan Informasi Dalam Inovasi Pendidikan. Prestasi belajar dapat digunakan pendorong bagi anak-anak didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan mutu pendidikan.

⁶² Tri Marfyanto, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2. No.2. Tahun 2018, hal 121

- 4) Indikator Internal dan Eksternal Dari Suatu Institusi Pendidikan. Indikator dalam arti bahwa prestasi belajar dapat digunakan sebagai indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Maksudnya adalah bahwa kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator eksternal dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak didik di masyarakat, maksudnya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan pembangunan masyarakat.
- 5) Indikator Terhadap Daya Serap Atau Kecerdasan Anak Didik. Dalam hal ini siswa yang mempunyai daya serap tinggi akan dapat mengingat dan menyerap dengan baik pelajarannya atau pengetahuan yang telah diberikan, sehingga bila mengikuti tes belajar ia tidak mengalami kesulitan belajar.

Berbeda dengan siswa yang memiliki daya serap kurang baik, tentu akan sedikit mengalami kesulitan dalam menyerap pelajaran atau pengetahuan yang telah diberikan. Dan kedua hal tersebut akan dapat diketahui perbedaan dari hasil atau prestasi belajar siswa. Siswa yang mempunyai kelebihan dalam menyerap pengetahuan atau pelajaran akan berprestasi tinggi sedangkan siswa yang memiliki kekurangan dalam menyerap pelajaran atau pengetahuan mempunyai prestasi rendah.⁶³

g. Tujuan Prestasi Belajar

Prestasi belajar mempunyai tujuan yang semakin terasa penting untuk dipermasalahkan karena mempunyai tujuan sebagai berikut : (1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. (2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran. (3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. (4) Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan

⁶³ Zaenal Arifin, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan, Vol. 4. No. 1. Tahun 2017, hal 2-4

pembelajaran. (5) Untuk seleksi untuk memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu. (6) Untuk menentukan kenaikan kelas. (7) Untuk menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.⁶⁴

Prestasi belajar bertujuan untuk membentuk watak peserta didik sehingga banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan khususnya pembelajaran. Keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program, sehingga proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁶⁵

5. Tinjauan Tentang IPS

a. Hakekat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Hakekat Pendidikan IPS adalah kajian tentang manusia dan lingkungannya dimana kehidupan manusia merupakan suatu dinamika yang tidak pernah berhenti dan selalu aktif. Pada dasarnya, hakekat manusia itulah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Manusia bukan hanya sebagai makhluk biologis, melainkan juga sebagai makhluk yang berinteraksi dengan aspek sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, dan sebagainya.⁶⁶

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang

⁶⁴ Zaenal Arifin, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan, Vol. 4. No. 1. Tahun 2017, hal 5

⁶⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal 2

⁶⁶ Oemar Hamalik, *Hakikat dan Tujuan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)*, Jurnal Pendidikan, Vol. 4. No. 1. Tahun 2018, hal 23

diturunkan dari isi cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁶⁷

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).⁶⁸

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia.⁶⁹

Bidang pendidikan yang lebih fokus untuk menjadikan warga Negara yang baik ialah salah satunya melalui pendidikan IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu solusi untuk memperkokoh suatu Negara dengan memberikan pemahaman kepada warga Negara tentang berbagai perbedaan yang harus dijaga. Dikarenakan perbedaan yang ada merupakan kekuatan suatu bangsa untuk menjadikan Negara mampu bersanding dan bersaing dengan

⁶⁷ Silvi Nur Afifah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1*, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 26, No. 2. Tahun 2017, hal 172

⁶⁸ Risva Anggrian, *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS (Vo. 4, No. 2, September 2017), hal. 213

⁶⁹ Hamzah B. Uno dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*, Jurnal Teknologi Pendidikan (Vol. 18, No. 3 Desember 2016), hal.173

Negara lain di dunia. maka dengan melihat keadaan yang seperti itu pendidikan IPS merupakan salah satu jawaban dari masalah tersebut.⁷⁰

Pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas beberapa subyek: sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial. Pendidikan IPS merupakan hal yang berbeda dengan ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS merupakan adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dijadikan satu keterpaduan dalam satu wadah yaitu pendidikan IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁷¹

Dari beberapa definisi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang di organisir, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan implementasi dari pendidikan IPS di sekolah harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS harus di ajarkan oleh guru-guru yang mampu dalam bidang IPS, yakni berlatar belakang pendidikan IPS, pada saat ini kebanyakan sekolah yaitu pembelajaran IPS diampu atau diajarkan oleh pendidikan IPS, melainkan dari disiplin ilmu lainnya. Padahal dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal ini pembelajaran IPS, tingkat kedewasaan, kematangan, tingkat kompetensi dan pengalaman guru

⁷⁰ Muhammad Zoher Hilmi, *Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah, Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 3. No. 2. Tahun 2017, hal 165

⁷¹ Silvi Nur Afifah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS terpadu*, JPIS, Vol. 26, No. 2. Tahun 2017, hal 172

harus diperhatikan, sehingga tujuan dari pembelajaran apapun itu tentu akan tercapai.⁷² Pembelajaran IPS di sekolah menekankan pada upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang siap untuk memecahkan masalah kemasyarakatan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan humanitas dalam pendidikan kompetensi warga Negara, sejalan dengan program sekolah (pendidikan). IPS berkoordinasi serta secara sistematis ditarik dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, dan sosiologi dan juga memperhatikan humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan humanitas dalam pendidikan kompetensi warga Negara. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang dirancang dengan memadukan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema-tema tertentu.⁷³

Pembelajaran IPS mencoba untuk menghasilkan warga Negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli. Reflektif adalah mampu untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya dan berdasarkan nilai dan moral yang dibentuk oleh dirinya serta lingkungannya. Terampil dapat diartikan mampu mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Melalui pembelajaran IPS disekolah, peserta didik diharapkan mampu untuk mengenal data, fakta dan konsep yang ada dikehidupan masyarakat dan lingkungannya yang kemudian mereka generalisasikan sebagai refleksi terhadap pembelajaran bermakna yang telah dilakukan. Peserta didik memiliki kemampuan bersikap, berpengetahuan, dan terampil dalam menghadapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang

⁷² Muhammad Zoher Hilmi, *Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah*, Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 3. No. 2. Tahun 2017, hal 165

⁷³ Silvi Nur Afifah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1*, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 26, No. 2. Tahun 2017, hal 172

ditemui dilingkungannya akan menjadi modal dalam berbaur di lingkungan masyarakat yang majemuk baik secara lokal maupun global.⁷⁴

d. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Jadi tujuan utama pengajaran *Social Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya, melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.⁷⁵

IPS menjadi sebuah integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang digunakan untuk memadukan antara data-data ilmu-ilmu sosial dengan kondisi lingkungan yang ada di masyarakat. Meskipun berbeda dalam orientasi, pandangan, tujuan dan metode yang digunakan oleh guru, secara umum IPS bertujuan untuk mempersiapkan warga Negara yang demokrasi. Ada 4 tujuan mata pelajaran IPS, yaitu sebagai berikut ini :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan kehidupannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.⁷⁶

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir,

⁷⁴ Rahmad, *Kehidupan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 2, No. 1. Tahun 2016, Hal 67

⁷⁵ Irwan Satria, *Konsep Dasar dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor- Indonesia, Tahun 2015), hal 6-7

⁷⁶ Gunawan dalam Tika Meldina, *Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 4. No. 1. Tahun 2020, Hal 21

sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup di tengah-tengah masyarakat dengan baik.

Mata Pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.⁷⁷

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian skripsi dari Rina Uluwiyah dari Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang Program Studi PAI Tahun 2011 yang berjudul "*Pengaruh Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Motivasi Sholat Berjama'ah Siswa MTS NU 02 Alma'arif Boja*". Hasil dari penelitian ini menjelaskan tentang adanya pengaruh prestasi belajar Akidah Akhlak terhadap motivasi sholat berjama'ah sehingga menyimpulkan bahwa prestasi belajar Akidah Akhlak ada pengaruhnya yang positif dan signifikan terhadap motivasi sholat berjama'ah.⁷⁸
2. Skripsi, Erlando Doni Sirait, yang berjudul "*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*"

Penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 160 Jakarta. Berdasarkan perhitungan atau analisis data terlihat adanya pengaruh langsung yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika sebesar 0,706. Angka ini relative kuat, karena dapat diartikan sebagai hubungan yang signifikan, ditambah lagi dengan kontribusi yang diberikan oleh variabel minat belajar terhadap peningkatan prestasi belajar matematika yaitu sebesar 49,8%. Yang artinya, 49.8% prestasi belajar matematika siswa dipengaruhi

⁷⁷ Nursid dalam Edy Surahman, *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 4, No. 1. Tahun 2017, hal 3

⁷⁸ Rina Uluwiyah, *Studi Tentang Pengaruh Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Motivasi Sholat Berjama'ah Siswa MTS NU 02 Alma'arif Boja*. Tahun 2011, hal 9

oleh minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.⁷⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ricky Darmawan yang berjudul “*Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*”.

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan (1) minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. (2) Perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar. (3) Minat belajar dan perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar.⁸⁰

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rina Uluwiyah : Pengaruh Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Motivasi Sholat Berjama'ah Siswa MTS NU 02 Alma'arif Boja	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh prestasi belajar Akidah Akhlak terhadap motivasi sholat berjama'ah.	Variabel bebas Di salah satu penelitiannya sama-sama prestasi belajar	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel terikatnya berbeda yaitu hasil belajar IPS

⁷⁹ Erlando Doni, S, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, (Skripsi S1 Program Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, 2016).

⁸⁰ Ricky Darmawan, *Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, (2015)

2.	Erlando Doni Sirait : Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika	Berdasarkan perhitungan atau analisis data terlihat adanya pengaruh langsung yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika sebesar 0,706	Variabel bebas di salah satu penelitiannya sama-sama prestasi belajar	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel terikatnya berbeda yaitu hasil belajar Matemati ka
3.	Ricky Darmawan : Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015	(1) Minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. (2) Perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar. (3) Minat belajar dan perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar.	Variabel bebas di salah satu penelitian ini yaitu sama- sama prestasi belajar	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel bebas pada penelitian ini ada dua, yaitu minat belajar dan perhatian orang tua

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁸¹ Mengambil suatu kesimpulan, apakah suatu pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak. Jadi, dalam penelitian ini bahwa hipotesis yang diajukan adalah Pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

⁸¹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Berdasarkan landasan teori, kerangka berpikir, dan hasil penelitian maka dapat diajukan bahwa hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivism. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁸²

Pendekatan pada penelitian kuantitatif ini adalah menggunakan pendekatan *asosiatif*. Pendekatan *asosiatif* merupakan suatu penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara satu *variabel independen* (X) dengan *variabel dependen* (Y) dengan menggunakan hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistika yang digunakan untuk menguji variabel (X) terhadap variabel (Y). Oleh karena itu, melalui bentuk penelitian ini, peneliti dapat memastikan seberapa besar *pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 31 Seluma, Kecamatan Ilir Talo, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu. Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 24 Februari s/d 7 April 2021.

⁸² Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018. hal 7

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi berasal dari bahasa Inggris “*population*”, yang berarti jumlah penduduk. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸³ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah terdiri dari 3 kelas, yaitu VII, VIII dan IX yang keseluruhannya berjumlah 52 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	20
2	VIII	20
3	IX	12
Jumlah		52

Sumber: Data Siswa SMP Negeri 31 Seluma

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Sampel yang digunakan sebagai sumber data harus representatif dapat dilakukan dengan cara mengambil sampel dari populasi secara random sampai jumlah tertentu.⁸⁴ Mengenai ukuran sampel, apabila subjek penelitian kurang dari seratus, lebih baik diambil seluruhnya, sedangkan jumlah seluruh subyek apabila cukup besar dapat diambil dengan sampel sebanyak 10% atau 20% sampai 25% atau lebih. Untuk menentukan besarnya sampel, penulis mengacu pada pernyataan yakni jika populasi kurang dari 100 orang maka diambil seluruhnya (*total sampling*).⁸⁵ Oleh karena jumlah populasi siswa di SMP Negeri 31 Seluma, Kecamatan Ilir Talo, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel (*total sampling*) yaitu

⁸³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), h 80

⁸⁴ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁸⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Renika Cipta, 2014), hal 182

52 siswa di SMP Negeri 31 Seluma, jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 52 subjek/orang.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	20
2	VIII	20
3	IX	12
Jumlah		52

Sumber: Data Siswa SMP Negeri 31 Seluma.

D. Variabel dan Indikator

1. Definisi Konsep Variabel

Definisi konsep variabel adalah mengemukakan batasan variabel secara konsep yang dipakai dalam penelitian yang ada dalam landasan teori.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian menurut Sugiono variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh para peneliti untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial atau ekonomi untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y).

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), jadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah sistem belajar daring (dalam jaringan). Sistem belajar daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* atau jaringan internet sehingga dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh, yang bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih

banyak dan lebih luas. Adapaun indikator dalam sistem belajar daring (dalam jaringan) yaitu memberikan pengetahuan lebih pada siswa, meningkatkan kadar dalam berinteraksi, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, sumber belajar yang variatif bagi siswa SMP Negeri 31 Seluma Tahun Ajaran 2020/2021.

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (Y) variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan oleh siswa yang dikembangkan melalui mata pelajaran dan indikatornya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Adapun indikator prestasi belajar dalam penelitian ini yaitu prestasi belajar anak kelas VII, VIII dan IX adalah hasil nilai rata-rata raport semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 siswa SMP Negeri 31 Seluma.

3. Kisi-kisi Instrumen Sistem Belajar Daring

Kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dengan baris dengan hal lain yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan dengan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan data mana yang akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun.⁸⁶

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrument

No	Variabel	Indikator	Butir Soal	Banyak Soal
1.	Sistem Belajar Daring	Sarana dan Prasarana	1,2,3	3
		Lingkungan Pembelajaran	4,5,6,7	4
		Semangat Belajar	8,9,10,11,12,13	6
		Kemampuan Komunikasi Interpersonal	14,15,16,17	4
		Berkolaborasi	18,19,20,21	4
		Literasi terhadap Teknologi	22,23,24,25	4

⁸⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. h. 43

Jumlah Pertanyaan		25
Prestasi Belajar	Nilai Rata-rata Raport Semester Ganjil Siswa	

4. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validasi atau kesahian adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Uji validasi merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui bahwa yang dibuat tersebut valid atau tidak. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁸⁷

Validasi ini menyangkut akurasi instrument. Untuk menguji validasi angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba (*Try Out*) yang dilakukan terhadap anak yang berbeda dengan anak yang akan diteliti, adapun tempat pelaksanaan uji coba angket dilaksanakan di SMP Negeri 10 Seluma dan diujikan kepada responden dengan jumlah item soal.

Penyajian validasi angket dilakukan dengan mengkorelasikan item soal dengan taraf signifikan 1% dan 5% yaitu jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka dinyatakan tidak valid dan $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} maka dinyatakan tidak valid. Jadi keseluruhan item yang digunakan harus memiliki validasi angket yang baik.⁸⁸

Untuk menganalisis tingkat validasi penulis menggunakan *teknik korelasi product moment*. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks Korelasi Product Moment

N = Jumlah Responden

⁸⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...hal.348

⁸⁸ Anas Sudijino, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : raja wali pres,2011), hal.206

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat total X⁸⁹

Untuk mengetahui tingkat validitas item angket yang akan digunakan dalam penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada 20 orang siswa di luar sampel yaitu diajukan kepada siswa SMP Negeri 10 Seluma. Pelaksanaan uji validitas terdiri dari 25 item soal tentang sistem belajar daring. Dan hasil skor siswa dapat diperhitungkan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pengujian Validitas Angket Sistem Belajar Daring Item Nomor 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	67	4	4489	134
2	4	79	16	6241	316
3	3	62	9	3844	186
4	4	96	16	9216	384
5	4	97	16	9409	388
6	3	73	9	5329	219
7	3	85	9	7225	255
8	4	88	16	7744	352
9	3	86	9	7396	258
10	4	78	16	6084	312
11	2	80	4	6400	160
12	4	70	16	4900	280
13	4	76	16	5776	304
14	3	73	9	5329	219
15	3	75	9	5625	225
16	2	57	4	3249	114
17	3	75	9	5625	225
18	3	81	9	6561	243
19	3	80	9	6400	240
20	3	93	9	8649	279
	$\sum x = 64$	$\sum y = 1571$	$\sum X^2 = 214$	$\sum y^2 = 125491$	$\sum XY = 5093$

⁸⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...hal.228

Dari tabel diatas dapat diketahui :

$$\begin{array}{llll} N & = 20 & \sum Y & = 1571 & \sum y^2 & = 125491 \\ \sum X & = 64 & \sum X^2 & = 214 & \sum XY & = 5093 \end{array}$$

Kemudian untuk mencari validitas angket sistem belajar daring, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* yang sudah ditentukan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 \times 5093 - (64 \times 1571)}{\sqrt{\{20 \times 214 - (64)^2\}\{20 \times 125491 - (1571)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{101860 - 100544}{\sqrt{\{4280 - 4096\}\{2509820 - 2468041\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{\sqrt{\{184\}\{41779\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{\sqrt{7687336}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{2772604}$$

$$r_{xy} = 0,475$$

Dengan hasil analisis di atas, dapat diketahui hasil r_{xy} atau r_{hitung} adalah 0,475. Kemudian untuk mengetahui apakah item angket nomor 1 dikatakan valid atau tidak, maka dapat dilihat dari r_{tabel} *Product Moment*. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikan 5% dengan responden 20 adalah 0,444. Dan setelah dibandingkan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,475 > 0,444$. maka dari itu, item angket sistem belajar daring nomor 1 dinyatakan valid.

Untuk pengujian item soal nomor 2 sampai 25 dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1 di atas. Hasil uji validitas item soal secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas angket Sistem Belajar Daring Item Soal Secara Keseluruhan

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,475	0,444	Valid
2	0,505	0,444	Valid
3	0,665	0,444	Valid
4	0,509	0,444	Valid
5	0,362	0,444	Tidak Valid
6	0,568	0,444	Valid
7	0,750	0,444	Valid
8	0,663	0,444	Valid
9	0,326	0,444	Tidak Valid
10	0,698	0,444	Valid
11	0,697	0,444	Valid
12	0,838	0,444	Valid
13	0,836	0,444	Valid
14	0,608	0,444	Valid
15	0,585	0,444	Valid
16	0,611	0,444	Valid
17	0,718	0,444	Valid
18	0,455	0,444	Valid
19	0,352	0,444	Tidak Valid
20	0,639	0,444	Valid
21	0,796	0,444	Valid
22	0,622	0,444	Valid
23	0,698	0,444	Valid
24	0,354	0,444	Tidak Valid
25	0,274	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan uji coba validitas diatas diketahui 20 soal yang dinyatakan “Valid” dan 5 Soal yang dinyatakan “Tidak Valid” soal yang dinyatakan tidak valid akan dibuang atau tidak digunakan untuk item soal penelitian.

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat pengukur dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama.⁹⁰Jadi reliabilitas dapat dinyatakan sebagai tingkat kemantapan hasil dari dua pengukuran terhadap hal yang sama.

⁹⁰ Anas Sudijino, *Pengantar Statistik Pendidikan...*,hal.217

Hasil pengukuran itu diharapkan akan sama apabila pengukuran itu di ulangi.

Tabel 3.6
Tabulasi Skor Angket Sistem Belajar Daring yang Sudah Valid

NO RES	NOMOR ITEM																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3
7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2
8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4
9	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
10	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4
11	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
12	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4

Adapun untuk mencari reliabilitas angket secara keseluruhan, karena diangketnya menggunakan *Skala Likert* maka penulis menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$ = Jumlah varian butir

$\sigma^2_t = \text{Varians total.}^{91}$

Rumus untuk Varians total dan Varians item: $\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$

Tabel 3.7
Pengujian Reliabilitas

No Res	Item No 1	Skor Total	Kuadrat Skor Total	Jumlah Kuadrat
1	2	52	2704	4
2	4	66	4356	16
3	3	51	2601	9
4	4	80	6400	16
5	4	79	6241	16
6	3	57	3249	9
7	3	69	4761	9
8	4	71	5041	16
9	3	69	4761	9
10	4	62	3844	16
11	2	65	4225	4
12	4	53	2809	16
13	4	61	3721	16
14	3	57	3249	9
15	3	60	3600	9
16	2	45	2025	4
17	3	60	3600	9
18	3	64	4096	9
19	3	63	3969	9
20	3	77	5929	9
N=20	$\sum x_{i1} = 64$	$\sum x_t = 1261$	$\sum x_t^2 = 81181$	$\sum x_{i1}^2 = 214$
	$\sum x_{i1}^2 = 4096$			

Pertama mencari varians total dengan cara:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{81181 - \frac{(1261)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{81181 - \frac{1590121}{20}}{20}$$

⁹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,...hal.239

$$\sigma_t^2 = \frac{81181 - 79506,05}{20}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{1674,95}{20}$$

$$\sigma_t^2 = 83,74$$

Kemudian mencari varians skor tiap-tiap item cara sebagai berikut:

$$\sigma_{b1}^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_{b1}^2 = \frac{214 - \frac{(64)^2}{20}}{20} =$$

$$\sigma_{b1}^2 = \frac{214 - \frac{4096}{20}}{20} =$$

$$\sigma_{b1}^2 = \frac{214 - 204,8}{20} =$$

$$\sigma_{b1}^2 = \frac{9,2}{20} = 0,46$$

Maka selanjutnya untuk mencari varians skor item nomor 2 dan item soal nomor berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada item nomor 1. Adapun hasil keseluruhan varians skor item sebagai berikut:

$$\sum \sigma_b^2 = \sigma_{b1}^2 + \sigma_{b2}^2 + \sigma_{b3}^2 + \dots \dots \dots \sigma_{b20}^2$$

$$\begin{aligned} \sum \sigma_b^2 &= 0,46 + 0,38 + 0,39 + 0,41 + 0,38 + 0,42 + 0,49 + 0,56 + 0,42 + 0,49 + \\ &0,64 + 0,52 + 0,59 + 0,54 + 0,54 + 0,99 + 0,41 + 0,59 + 0,87 + 0,56 = \\ &10,65 \end{aligned}$$

Selanjutnya, masukan nilai *Alpha* dengan rumus berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{20}{20-1} \right] \left[1 - \frac{10,65}{83,74} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{20}{19} \right] (1 - 0,127)$$

$$r_{11} = (1,052)(0,873)$$

$$r_{11} = 0,918$$

Selanjutnya, melihat pada tabel *koefisien Alpha* sebagai berikut:

Tabel 3.8
Koefisien Alpha

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	Very highly reliable
0,80 - 0,90	Highly reliable
0,70 – 0,79	Reliable
0,60 – 0,69	Marginally/minimal reliable
<0,60	Unacceptably low reliability

Jadi nilai koefisien *Cronbach Alpha* adalah (0,918) lebih besar dari 0,70 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah reliabel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, dirumah dengan berbagai responden. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber *primer* dan sumber *sekunder*.⁹²

1) Sumber data *primer*

Sumber *primer* adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data *primer* dalam penelitian ini meliputi data hasil pengerjaan angket siswa yang telah disebarkan kepada sampel yang diambil.

2) Sumber data *sekunder*

Sumber data *sekunder* adalah data yang langsung diperoleh lewat pihak lain atau dari sumber kedua, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek peneliti. Data *sekunder* dalam penelitian ini bisa berwujud dokumentasi, laporan-laporan dan arsip-arsip kegiatan yang dapat digunakan oleh peneliti untuk diproses lebih lanjut. Dalam pengumpulan data digunakan metode sebagai berikut :

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*,...,hal 137.

a. Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun jenis-jenis angket sebagai berikut:

- a) Angket terbuka, yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- b) Angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.⁹³

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup. Alasan memilih angket tertutup karena pertanyaan tertutup membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang terkumpul. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

Dalam angket ini responden diminta untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan pada link yang telah peneliti sebariskan ke responden. Pengisian angket sesuai dengan keadaan yang dialami oleh responden. Angket yang diberikan untuk memperoleh data tentang sistem belajar daring terhadap prestasi belajar anak.

Dimana pengukuran angket pada penelitian ini adalah menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Pada *Skala Likert* terdapat 4 alternatif jawaban dalam setiap instrumen, ke empat jawaban tersebut adalah Selalu, Sering, Kadang-Kadang, dan Tidak Pernah. Masing-masing jawaban mempunyai skor yang berbeda-beda. Berikut skor yang diperoleh setiap jawaban:

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*,...,hal 142

Selalu	: Diberi skor 4
Sering	: Diberi skor 3
Kadang-kadang	: Diberi skor 2
Tidak pernah	: Diberi skor 1 ⁹⁴

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.⁹⁵

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk menggali data terkait dengan data berupa catatan, transkrip, buku, dan daftar siswa (raport). Dokumentasi ini penulis gunakan untuk mendokumentasi prestasi siswa kelas VII, VIII dan IX yang meliputi daftar nama dan rata-rata nilai raport semester ganjil di SMPN 31 Seluma.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data yang dimiliki distribusi normal. Sehingga dapat di pakai dalam statistik para metrik, jika data tidak berdistribusi normal dapat dipakai statistic non para metrik. Uji normalitas adalah melakukan perbandingan antara data yang dimiliki dengan data yang berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi. Uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji chi kuadrat. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data.⁹⁶

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*,...,hal 93-94

⁹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. h. 274

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 171

Keterangan :

x^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang di observasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan⁹⁷

b) Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah sama atau tidak kedua variansi tersebut. Untuk mengetahui apakah kedua variansi tersebut homogen, maka dilakukan uji F (Fisher) dengan rumus:⁹⁸

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

c) Uji Linearitas Data

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus :

$$F = \frac{S_{TC}^2}{S_G^2}$$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = k - 2$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n - k$. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan model regresi berpola linier.⁹⁹

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh sistem belajar daring terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

⁹⁷ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 107

⁹⁸ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 144

⁹⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 274

Perhitungan statistik analisis regresi linearitas sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = subyek dalam variabel Y yang diprediksikan

a = harga Y ketika harga $X = 0$ (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 261

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis SMP Negeri 31 Seluma

Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Seluma merupakan sekolah yang ada di Kabupaten Seluma. Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Seluma bertempat di desa Rawa Indah, kecamatan Ilir Talo, kabupaten Seluma, provinsi Bengkulu. SMPN 31 Seluma terakreditasi C.

Sekolah ini sudah mengalami beberapa kali pergantian nama sejak berdirinya tahun 2006 dengan luas tanah 14.000 M² dan luas bangunan 1.500 M². Pada saat berdiri sekolah ini bernama SMPN 8 Satu Atap Talo yang kemudian berganti nama SMPN 7 Talo dan akhirnya menjadi SMPN 31 Seluma sampai sekarang.

Tabel 4.1
Profil Sekolah

No	IDENTITAS SEKOLAH		
1	Nama Sekolah	SMP Negeri 31 Seluma	
2	NPSN	10701514	
3	Jenjang Pendidikan	SMP	
4	Status Sekolah	Negeri	
5	Alamat Sekolah	Rawa Indah	
	RT / RW	0	/ 0
	Kode Pos	38574	
	Kelurahan	Rawa Indah	
	Kecamatan	Kec. Ilir Talo	
	Kabupaten	Kab. Seluma	
	Provinsi	Prov. Bengkulu	
	Negara	Indonesia	
6	Posisi Geografis	-4.2745	Lintang Bujur
		102.7942	
7	SK Pendirian Sekolah	-	
8	Tanggal SK Pendirian	2006-07-01	
9	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah	
10	SK Izin Operasional	-	
11	Tanggal SK Izin Operasional	1910-01-01	
12	Kebutuhan Khusus Diyalani	-	

13	Nomor Rekening	3030201072140
14	Nomor Bank	Bank Bengkulu
15	Cabang KCP/UNIT	Unit Tais
16	Rekening Atas Nama	SMP Negeri 31 Seluma
17	MBS	Ya
18	Memungut Iuran	Tidak
19	Nominal/Siswa	0
20	Nama Wajib Pajak	-
21	NPWP	007971054311000
22	Nomor Telepon	082186245662
23	Nomor Fax	-
24	Email	tyasbk148@gmail.com

Sumber Data : TU SMP Negeri 31 Seluma

2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 31 Seluma

a. Visi

Menuju peserta didik yang bertaqwa, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur dan mandiri.

b. Misi

1. Mengupayakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru dan tenaga pendidikan melalui MGMP diklat dan sertifikasi.
3. Menumbuh kembangkan minat minat peserta didik.
4. Lingkungan sekolah sebagai komunitas belajar yang bersih.
5. Rindang, indah dan nyaman.
6. Meningkatkan suasana belajar yang religius.

c. Tujuan

1. Tujuan Umum

Berkompetensi dalam kehidupan sesuai dengan perkembangan teknologi, globalisasi yang sangat pesat, era informasi yang perlu berkesinambungan citra modal SMPN 31 Seluma untuk menggambarkan profil sekolah yang di inginkan di masa datang.

2. Tujuan Khusus

- 1) Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran dan pendukungnya.
- 2) Meningkatkan kondisi kelas untuk mendukung proses belajar mengajar.
- 3) Meningkatkan tanggung jawab warga kelas terhadap kelasnya masing-masing.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar di dalam kelas.
- 5) Meningkatkan rata-rata akademik siswa.

3. Keadaan Guru SMP Negeri 31 Seluma

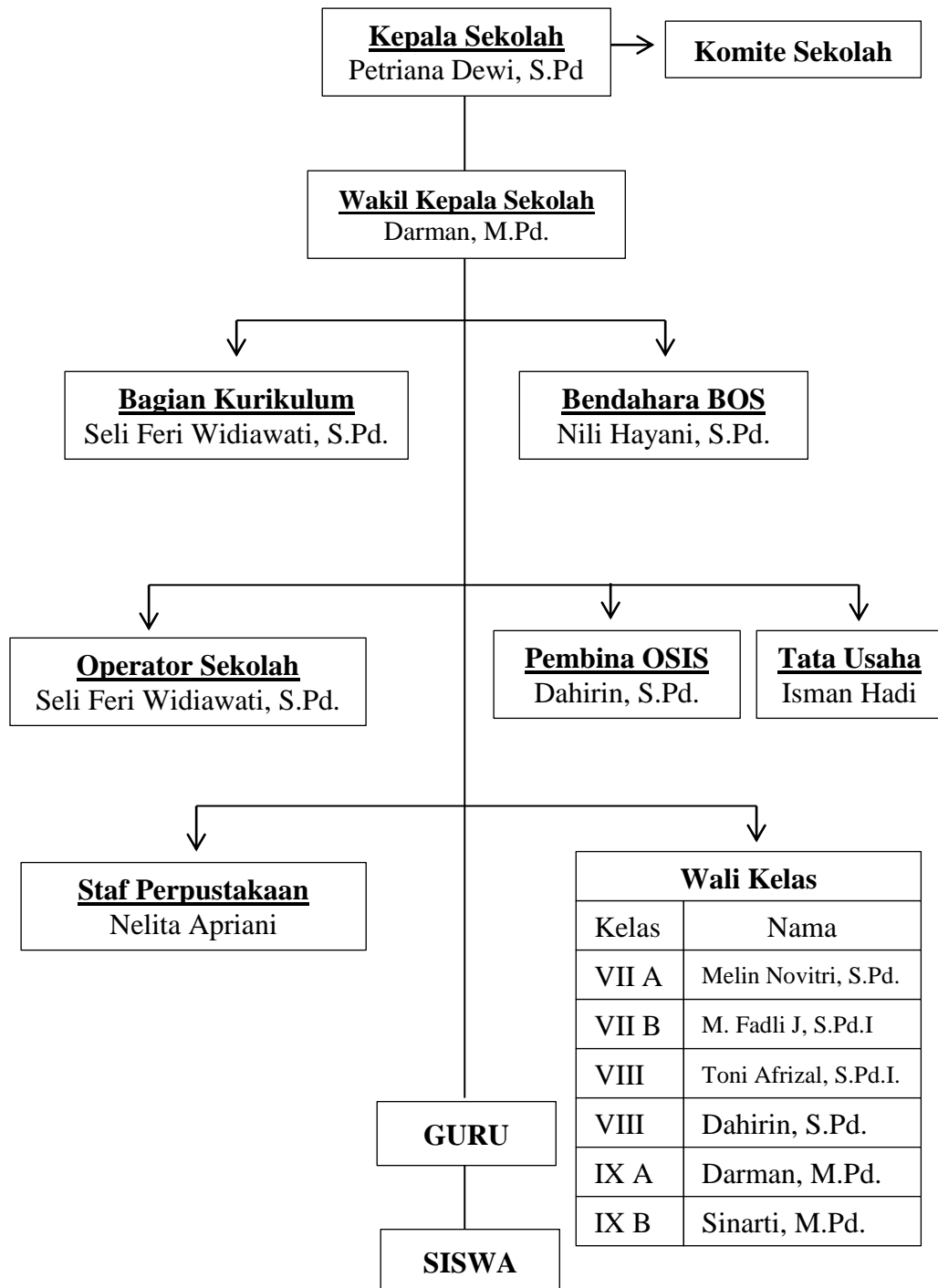
Untuk melihat keadaan guru dan karyawan di SMP Negeri 31 Seluma, penulis gambarkan melalui tabel berikut :

Tabel 4.2
Keadaan Guru dan Karyawan di SMP Negeri 31 Seluma Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama	Jabatan
1.	Petriana Dewi, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Darman, M.Pd.	Wakil Kepala Sekolah
3.	Seli Feri Widiawati, S.Pd.	Bagian Kurikulum
4.	Nili Hayani, S.Pd.	Bendahara BOS
5.	Wahyu Suspujih Asih, S.Pd.	Operator Sekolah
6.	Isman Hadi	Tata Usaha
7.	Nelita Apriani	Staf Perpustakaan
8.	Dahirin, S.Pd.	Pembina OSIS
9.	Melin Novitri, S.Pd.	Wali Kelas VII A
10.	M. Fadli J, S.Pd.I	Wali Kelas VII B
11.	Toni Afrizal, S.Pd.I.	Wali Kelas VIII A
12.	Dahirin, S.Pd.	Wali Kelas VIII B
13.	Darman, M.Pd.	Wali Kelas IX A
14.	Sinarti, M.Pd.	Wali Kelas IX B
15.	Basirwan	Guru
16.	Susi Susanti, S.Pd.	Guru
17.	Sardiwan, S.Pd.	Guru
18.	Marfuah, S.Pd.	Guru
19.	Nipi Kustika, S.Pd.	Guru
20.	Partiyah, S.Pd.	Guru
21.	Dita Utami	Guru

Sumber Data : TU SMP Negeri 31 Seluma

4. Struktur Organisasi SMP Negeri 31 Seluma



Sumber Data : TU SMP Negeri 31 Seluma

5. Keadaan Siswa SMP Negeri 31 Seluma

Jumlah keseluruhan siswa peserta didik di SMP Negeri 31 Seluma yaitu berjumlah 120 orang siswa peserta didik dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.3
Keadaan Siswa SMP Negeri 31 Seluma
Tahun Pelajaran 2020/2021

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
Kelas 7	21	24	45
Kelas 8	26	13	39
Kelas 9	16	20	36
Total	63	57	120

Sumber Data : TU SMP Negeri 31 Seluma

6. Keadaan Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 31 Seluma

Jumlah sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri 31 Seluma adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana SMP Negeri 31 Seluma

No	Sarana/Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang TU	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Kelas	6	Baik
5.	Ruang Laboratorium	1	Baik
6.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7.	Musholla	1	Baik
8.	Wc Guru	1	Baik
9.	Wc Siswa	2	Baik
10.	Ruang BK	1	Baik
11.	Ruang UKS	1	Baik
12.	Kantin Sekolah	1	Baik
13.	Ruang OSIS	1	Baik
14.	Lapangan Olahraga	1	Baik
15.	Meja Guru	25	Baik
16.	Kursi Guru	35	Baik
17.	Meja Siswa	208	Baik
18.	Kursi Siswa	215	Baik
19.	Perlengkapan P3K	1	Baik
20.	Papan Tulis	8	Baik

21.	Tempat Sampah	7	Baik
22.	Lemari	4	Baik

Sumber : TU SMP Negeri 31 Seluma

Berdasarkan data dari tabel diatas, kondisi gedung yang ada di SMP N 31 Seluma dalam kondisi yang cukup baik. Ada beberapa ruang kelas yang sudah tidak layak pakai. Seiring berjalan waktu terjadi proses renovasi yang di dapat dari bantuan pemerintah. Sehingga kondisi awal yang memprihatinkan sekarang menajdi layak pakai kembali.

7. Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 31 Seluma

Ekstrakurikuler di SMP Negeri 31 Seluma adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kebutuhan siswa, sesuai dengan peraturan dan kondisi sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 31 Seluma adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Ekstrakurikuler SMP Negeri 31 Seluma

No	Jenis Ekstrakurikuler
1.	Pramuka
2.	Volly Ball
3.	Futsal
4.	Sepak Bola
5.	Silat
6.	Paskibra

Sumber : TU SMP Negeri 31 Seluma

B. Hasil Penelitian

Untuk menentukan seberapa besar pengaruh Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 31 Seluma dengan cara menyebarkan angket melalui tatap muka.

Setelah itu hasil data angket disusun dan ditabulasi oleh peneliti dalam di uji cobakan terlebih dahulu dan hasilnya dapat dilihat pada BAB III yakni pada hasil validitas dan reabilitas angket. Berikut adalah hasil penelitian yaitu siswa kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 31 Seluma.

1. Data Sistem Belajar Daring (Variabel X)

Pada penelitian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan sistem belajar daring siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Negeri 31 Seluma. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket 40 orang sampel dengan 20 item soal pertanyaan.

Tabel 4.6
Data Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan) Variabel X

No	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1	77	1	77	5929	5929
2	75	2	150	5625	11250
3	74	2	148	5476	10952
4	73	3	219	5329	15987
5	70	5	350	4900	24500
6	69	2	138	4761	9522
7	68	3	204	4624	13872
8	67	3	201	4489	13467
9	65	3	195	4225	12675
10	64	2	128	4096	8192
11	63	2	126	3969	7938
12	61	2	122	3721	7442
13	60	3	180	3600	10800
14	57	2	114	3249	6498
15	56	2	112	3136	6272
16	55	2	110	3025	6050
17	54	5	270	2916	14580
18	51	1	51	2601	2601
19	50	3	150	2500	7500
20	45	4	180	2025	8100
Σ		52	3225	80196	204127

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

Setelah tabulasi dan skor angket sampel sistem belajar daring (dalam jaringan), maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

a. Mencari Mean

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma FX}{N} \\
 &= \frac{3225}{52} \\
 &= 62,01
 \end{aligned}$$

b. Mencari Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{1}{N} \sqrt{(N)(F(X^2)) - (FX)^2} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{(52)(204127) - (3225)^2} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{(10614604) - (10400625)} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{213979} \\
 &= \frac{1}{52} \times 462,57 \\
 &= 8,89
 \end{aligned}$$

c. Penentuan Kriteria TSR

Setelah diketahui mean dan standar deviasi, maka langkah selanjutnya menentukan TSR sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot SD \text{ Ke atas} \\
 &= 62,01 + 1 \cdot 8,89 \\
 &= 70,9 \text{ ke atas}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sedang} &= M - 1 \cdot SD \text{ sampai dengan } M + 1 \cdot SD \\
 &= 62,01 - 1 \cdot 8,89 \text{ sampai dengan } 62,01 + 1 \cdot 8,89 \\
 &= 53,12 \text{ sampai dengan } 70,9
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= M - 1 \cdot SD \text{ Ke bawah} \\
 &= 62,01 - 1 \cdot 8,89 \\
 &= 53,12 \text{ sampai dengan ke bawah}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas, maka skor sistem belajar daring (dalam jaringan) pada siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 31 Seluma sebagai berikut:

Tabel 4.7
Kategori TSR Dalam Persentase
Variabel X

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	13	25%
2	Sedang	31	59,60%
3	Rendah	8	15,40%
Jumlah		52	100%

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem belajar daring (dalam jaringan) termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 31 sampel (59,60%) berada pada kategori sedang.

2. Data Prestasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Pada penelitian ini, peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 kelas VII, VIII dan IX SMP Negeri 31 Seluma.

Tabel 4.8
Data Prestasi Belajar Siswa Variabel Y

No	Y	F	FY	Y ²	F(Y ²)
1	86	3	258	7396	22188
2	84	1	84	7056	7056
3	83	1	83	6889	6889
4	82	2	164	6724	13448
5	81	1	81	6561	6561
6	80	3	240	6400	19200
7	79	8	632	6241	49928
8	78	3	234	6084	18252
9	77	4	308	5929	23716
10	76	4	304	5776	23104
11	75	3	225	5625	16875
12	74	4	296	5476	21904
13	73	3	219	5329	15987
14	72	2	144	5184	10368
15	71	1	71	5041	5041
16	70	4	280	4900	19600
17	67	1	67	4489	4489
18	66	1	66	4356	4356
19	65	3	195	4225	12675
Σ		52	3951	105325	301637

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

Setelah tabulasi dan skor prestasi belajar siswa, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

a. Mencari Mean

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma FY}{N} \\
 &= \frac{3951}{52} \\
 &= 75,98
 \end{aligned}$$

b. Mencari Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{1}{N} \sqrt{(N)(F(Y^2)) - (FY)^2} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{(52)(301637) - (3951)^2} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{(15685124) - (15610401)} \\
 &= \frac{1}{52} \sqrt{74723} \\
 &= \frac{1}{52} \times 273,35 \\
 &= 5,25
 \end{aligned}$$

c. Menentukan Kriteria TSR

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M + 1 \cdot SD \text{ Ke atas} \\
 &= 75,98 + 1 \cdot 5,25 \\
 &= 81,23 \text{ ke atas}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sedang} &= M - 1 \cdot SD \text{ sampai dengan } M + 1 \cdot SD \\
 &= 75,98 - 1 \cdot 5,25 \text{ sampai dengan } 75,98 + 1 \cdot 5,25 \\
 &= 70,73 \text{ sampai dengan } 81,23
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= M - 1 \cdot SD \text{ Ke bawah} \\
 &= 75,98 - 1 \cdot 5,25 \\
 &= 70,73 \text{ ke bawah}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas, maka skor prestasi belajar siswa kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 31 Seluma sebagai berikut :

Tabel 4.9
Kategori TSR Dalam Persentase
Variabel Y

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	8	15,40%
2	Sedang	35	67,30%
3	Rendah	9	17,30%
Jumlah		52	100%

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 35 sampel (67,30%) berada pada kategori sedang.

C. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

1) Normalitas Variabel X

a) Menentukan skor terbesar dan terkecil

$$\text{Skor terbesar} = 77$$

$$\text{Skor terkecil} = 45$$

b) Menentukan nilai rentangan (R)

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$= 77 - 45$$

$$= 32$$

c) Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log N$$

$$= 1 + 3,3 \log 52$$

$$= 1 + 3,3 (1,71)$$

$$= 1 + 5,64$$

$$= 6,64$$

$$= \text{Dibulatkan menjadi } 7$$

d) Menentukan Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{R}{BK}$$

$$= \frac{32}{6,64}$$

$$= 4,81$$

$$= \text{Dibulatkan menjadi } 5$$

Tabel 4.10
Perhitungan Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

Data		Titik Tengah (X_i)	Frek (F_i)	$F_i X_i$	X_i^2	$F_i X_i^2$
45	50	48	7	336	2304	16128
51	56	54	10	540	2916	29160
57	62	60	7	420	3600	25200
63	68	66	13	858	4356	56628
69	74	72	12	864	5184	62208
75	80	78	3	234	6084	18252
Jumlah			$N = 52$	$\sum f_i x_i = 3252$	$\sum x_i^2 = 24444$	$\sum f_i x_i^2 = 207576$

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

e) Menentukan Nilai Rata-rata Skor Angket

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum F_i X_i}{N} \\
 &= \frac{3252}{52} = 62,53
 \end{aligned}$$

f) Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{207576}{52} - \left(\frac{3252}{52}\right)^2} \\
 &= \sqrt{65,59} \\
 &= 8,09
 \end{aligned}$$

g) Menentukan Nilai F_{hitung}

Menentukan nilai Z terlebih dahulu dicari dengan rumus :

Batas Kelas (BK) bawah dan atas

$$Z = \frac{\text{Bats Kelas} - \text{Rata rata}}{\text{Standar Deviasi}}$$

$$\begin{aligned}
Z &= \frac{44,5 - 62,53}{8,09} = -2,22 \\
&= \frac{50,5 - 62,53}{8,09} = -1,48 \\
&= \frac{56,5 - 62,53}{8,09} = -0,74 \\
&= \frac{62,5 - 62,53}{8,09} = -0,03 \\
&= \frac{68,5 - 62,53}{8,09} = 0,73 \\
&= \frac{74,5 - 62,53}{8,09} = 1,47 \\
&= \frac{79,5 - 62,53}{8,09} = 2,09
\end{aligned}$$

Untuk mencari Frekuensi yang diharapkan (***fe***) yaitu dengan cara berikut ini:

$$fe = \text{Luas Tiap Kelas Interval} \times N$$

$$0,0562 \times 52 = 2,9224$$

$$0,1603 \times 52 = 8,3356$$

$$0,2583 \times 52 = 13,4316$$

$$-0,2553 \times 52 = -13,2756$$

$$-0,1619 \times 52 = -8,4188$$

$$-0,0525 \times 52 = -2,73$$

Untuk menentukan nilai F_{hitung} maka dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.11
Chi Kuadrat Variabel X

Data		Frekuensi Observasi (f_o)	Batas Kelas (BK)		Nilai Z		Luas 0-z	Luas Tiap Kelas Interval
45	50	7	44,5	49,5	-2,22	-1,48	0,4868 – 0,4306	0,0562
51	56	10	50,5	55,5	-1,48	-0,74	0,4306 – 0,2703	0,1603
57	62	7	56,5	61,5	-0,74	-0,03	0,2703 – 0,0120	0,2583
63	68	13	62,5	67,5	-0,03	0,73	0,0120 – 0,2673	-0,2553
69	74	12	68,5	73,5	0,73	1,47	0,2673 – 0,4292	-0,1619
75	80	3	74,5	79,5	1,47	2,09	0,4292 – 0,4817	-0,0525
Jumlah		$\Sigma = 52$						
Frekuensi yang diharapkan (f_e)			$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$					
2,9224			5,6894					
8,3356			0,3323					
13,4316			3,0797					
-13,2756			-52,0057					
-8,4188			-49,5233					
-2,73			-0,0267					
$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$			-92,4543					

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

h) Menentukan F_{tabel}

Untuk menentukan F_{tabel} , maka dapat dihitung sebagai berikut:

$Dk = \text{Banyak Kelas} - 3$

$= 7 - 3 = 4$ $\alpha = 5\%$ atau 0,05 adalah 9,488.

i) Pengambilan kesimpulan

Berdasarkan perhitungan pada tabel diperoleh $X^2_{hitung} =$

-92,4543 < $X^2_{tabel} = 9,488$, maka H_0 diterima. Maka distribusi data

normal.

2) Normalitas Variable Y

a) Menentukan Skor Besar dan Kecil

Skor Terbesar = 86

Skor Terkecil = 65

b) Menentukan Nilai Rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Skor terbesar} - \text{Skor terkecil} \\ &= 86 - 65 \\ &= 21 \end{aligned}$$

c) Menentukan Banyaknya Kelas

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 52 \\ &= 1 + 3,3 (1,71) \\ &= 1 + 5,64 \\ &= 6,64 \\ &= \text{Dibulatkan menjadi } 7 \end{aligned}$$

d) Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{BK} \\ &= \frac{21}{6,64} \\ &= 3,16 \\ &= \text{Dibulatkan menjadi } 4 \end{aligned}$$

Tabel 4.12
Perhitungan Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

Data		Titik Tengah (X_i)	Frek (F_i)	$F_i X_i$	X_i^2	$F_i X_i^2$
65	68	67	4	335	4489	22445
69	72	71	7	497	5041	35287
73	76	75	14	1050	5625	78750
77	80	79	18	1422	6241	112338
81	84	83	5	415	6889	34445
85	88	87	3	261	7569	22707
Jumlah			$N = 52$	$\sum f_i x_i = 3980$	$\sum x_i^2 = 35854$	$\sum f_i x_i^2 = 305972$

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

e) Menentukan Nilai Rata-rata Skor Angket

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum F_i X_i}{N} \\ &= \frac{3980}{52} \\ &= 76,53 \end{aligned}$$

f) Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{305972}{52} - \left(\frac{3980}{52}\right)^2} \\
 &= \sqrt{27,23} \\
 &= 5,21
 \end{aligned}$$

g) Menentukan Nilai F_{hitung}

Menentukan nilai Z terlebih dahulu dicari dengan rumus :

Batas Kelas (BK) bawah dan atas

$$\begin{aligned}
 Z &= \frac{\text{Batas Kelas} - \text{Rata rata}}{\text{Standar Deviasi}} \\
 Z &= \frac{64,5 - 76,53}{5,21} = -2,30 \\
 &= \frac{68,5 - 76,53}{5,21} = -1,54 \\
 &= \frac{72,5 - 76,53}{5,21} = -0,77 \\
 &= \frac{76,5 - 76,53}{5,21} = -0,05 \\
 &= \frac{80,5 - 76,53}{5,21} = 0,76 \\
 &= \frac{84,5 - 76,53}{5,21} = 1,52 \\
 &= \frac{87,5 - 76,53}{5,21} = 2,10
 \end{aligned}$$

Untuk mencari Frekuensi yang diharapkan (f_e) yaitu dengan cara berikut ini:

$f_e = \text{Luas Tiap Kelas Interval} \times N$

$$= 0,0516 \times 52 = 2,6832$$

$$= 0,1588 \times 52 = 8,2576$$

$$= 0,2595 \times 52 = 13,494$$

$$= -0,2565 \times 52 = -13,338$$

$$= -0,1593 \times 52 = -8,2836$$

$$= -0,047 \times 52 = -2,444$$

Untuk menentukan Nilai F_{hitung} maka dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.13
Chi Kuadrat Variabel Y

Data		Frekuensi Observasi (f_o)	Batas Kelas (BK)		Nilai Z		Luas 0-z	Luas Tiap Kelas Interval
65	68	5	64,5	67,5	-2,30	-1,54	0,4998 – 0,4382	0,0516
69	72	7	68,5	71,5	-1,54	-0,77	0,4382 – 0,2794	0,1588
73	76	14	72,5	75,5	-0,77	-0,05	0,2794 – 0,0199	0,2595
77	80	18	76,5	79,5	-0,05	0,76	0,0199 – 0,2764	-0,2565
81	84	5	80,5	83,5	0,76	1,52	0,2764 – 0,4357	-0,1593
85	88	3	84,5	87,5	1,52	2,10	0,4357 – 0,4827	-0,047
Jumlah		$\Sigma = 40$						
Frekuensi yang diharapkan (f_e)			$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$					
2,6832			2,0004					
8,2576			0,1915					
13,494			0,0189					
-13,338			-73,6294					
-8,2836			-21,3016					
-2,444			-12,1264					
$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$			-104,8466					

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

h) Menentukan F_{tabel}

Untuk menentukan F_{tabel} , maka dapat dihitung sebagai berikut:

$Dk = \text{Banyak Kelas} - 3$

$$= 7 - 3 = 4 \quad \alpha = 5\% \text{ atau } 0,05 \text{ adalah } 9,488$$

i) Pengambilan kesimpulan

Berdasarkan perhitungan pada tabel diperoleh $X^2_{hitung} =$

$-104,8466 < X^2_{tabel} = 9,488$, maka H_0 diterima. Maka distribusi data normal

b. Uji Homogenitas Data

4.14
Nilai Varians Variabel X dan Variabel Y

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	64	76	4096	5776	4864
2	61	71	3721	5041	4331
3	70	79	4900	6241	5530
4	45	86	2025	7396	3870
5	73	79	5329	6241	5767
6	77	76	5929	5776	5852
7	50	66	2500	4356	3300
8	57	77	3249	5929	4389
9	70	84	4900	7056	5880
10	45	74	2025	5476	3330
11	69	75	4761	5625	5175
12	56	79	3136	6241	4424
13	67	86	4489	7396	5762
14	55	78	3025	6084	4290
15	75	74	5625	5476	5550
16	75	67	5625	4489	5025
17	51	77	2601	5929	3927
18	56	79	3136	4241	4424
19	54	74	2916	5476	3996
20	65	79	4225	4241	5135
21	64	74	4096	5476	4736
22	67	83	4489	4889	5361
23	54	77	2916	5429	4158
24	57	82	3289	6724	4674
25	50	78	2500	6084	3900
26	60	80	3600	6400	4800
27	54	73	2916	5329	3942
28	54	79	2916	6241	4266
29	45	79	2025	6241	3555
30	55	70	3025	4900	3850

31	50	73	2500	5329	3650
32	70	86	4900	4396	6020
33	54	82	2916	6724	4429
34	74	65	5476	4225	4810
35	69	79	4761	4241	5451
36	45	65	2025	4225	2625
37	68	80	4624	6400	5440
38	65	73	4225	5329	4545
39	60	70	3600	4900	4200
40	73	72	5329	5184	5256
41	67	70	4489	4900	4390
42	68	75	4624	5625	5100
43	60	76	3600	5776	4560
44	63	65	3969	4225	4095
45	65	75	4225	5625	4875
46	70	77	4900	5929	5390
47	73	76	5329	5776	5548
48	61	78	3721	6084	4758
49	68	80	4624	6400	5440
50	74	81	5476	6561	5994
51	63	72	3969	5184	4536
52	70	70	4900	4900	4900
Jumlah	3225	3862	204167	290137	244075

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

1) Menghitung Varians Variabel X

$$\begin{aligned}
 S_x^2 &= \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{52 \times 204167 - (3225)^2}{52(52-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{10616684 - 10400625}{2652}} \\
 &= \sqrt{81,47} = 9,02
 \end{aligned}$$

2) Menghitung varians variabel Y

$$\begin{aligned}
 S_y^2 &= \sqrt{\frac{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{52 \times 290137 - (3862)^2}{52(52-1)}}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{15087124 - 14915044}{2652}}$$

$$= \sqrt{64,88} = 8,05$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$= \frac{9,02}{8,05}$$

$$= 1,120$$

Menentukan F_{tabel}

Dk pembilang = $N - 1 = 52 - 1 = 51$

Dk penyebut = $N - 1 = 51$

Derajat kebebasan

Taraf signifikansi = 1 % atau 0,01

Diperoleh F_{tabel} dk1 = 51, dk2 = 51, dan taraf signifikansinya 1%, maka nilai F_{tabel} sebesar 1,936 dan F_{hitung} 1,120. Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut adalah Homogen.

c. Uji Linieritas Data

Uji prasyarat terakhir adalah uji linieritas. Selanjutnya, maka akan dihitung uji linieritas sebagai berikut :

1) Mencari Jumlah Kuadrat Total/ JK (T)

$$JK (T) = \sum Y^2$$

$$= 290137$$

2) Mencari Jumlah Kuadrat Koefisien a/ JK (A)

$$JK = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$= \frac{(3862)^2}{52}$$

$$= \frac{14915044}{40} = 286827,7$$

3) Mencari Koefisien b

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(52)(244075) - (3225)(3862)}{52(204167) - (3225)^2} \\
 &= \frac{12691900 - 12454950}{10616684 - 10400625} \\
 &= \frac{216059}{23695} = 0,911
 \end{aligned}$$

4) Mencari Jumlah Kuadrat Regresi/ JK ($b|a$)

$$\begin{aligned}
 JK(b|a) &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \\
 &= 0,911 \left\{ 244075 - \frac{(3225)(3862)}{52} \right\} \\
 &= 0,911 (244075 - 239518,2) \\
 &= 0,911 (4556,8) \\
 &= 4151,25
 \end{aligned}$$

5) Mencari Jumlah Kuadrat Sisa/ JK (S)

$$\begin{aligned}
 JK(S) &= JK(T) - JK(A) - JK(b|a) \\
 &= 290137 - 286827,7 - 4151,25 \\
 &= 841,95
 \end{aligned}$$

6) Mencari Jumlah Kuadrat Galat/ JK (G)

$$JK(G) = \sum_k \left\{ \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{n_i} \right\}$$

Perhitungan JK (G) selanjutnya seperti ada tabel berikut :

Tabel 4.15
Tabel Penolong Mencari Jumlah Kuadrat Galat/ JK (G)

No	X	K	n_i	Y	Y^2	$\sum Y$	$(\sum Y)^2$	$\sum Y(?)$	JK (G)
1	45	1	4	86	7396	304	92416	23338	$23338 - \frac{92416}{4} = 234$
2	45			74	5476				
3	45			79	6241				
4	45			65	4225				
5	50	2	3	66	4356	217	47089	15769	$15769 - \frac{47089}{3} = 72,7$
6	50			78	6084				
7	50			73	5329				
8	51	3	1	77	5929	77	5929	5929	$5929 - \frac{5929}{1} = 0$
9	54	4	5	74	5476	385	148225	29699	$29699 - \frac{148225}{5} = 54$
10	54			77	5929				
11	54			73	5329				
12	54			79	6241				
13	54			82	6724				
14	55	5	2	78	6084	148	21904	10984	$10984 - \frac{21904}{2} = 59$

15	55			70	4900				
16	56	6	2	79	6241	158	24964	12482	$12482 - \frac{24964}{2} = 0$
17	56			79	6241				
18	57	7	2	77	5929	159	25281	12653	$12653 - \frac{25281}{2} = 12,5$
19	57			82	6724				
20	60	8	3	80	6400	226	51076	17076	$17076 - \frac{51076}{3} = 50,7$
21	60			70	4900				
22	60			76	5776				
23	61	9	2	71	5041	149	22201	11125	$11125 - \frac{22250}{2} = 0$
24	61			78	6084				
25	63	10	2	65	4225	137	18769	9409	$9409 - \frac{18769}{2} = 24,5$
26	63			72	5184				
27	64	11	2	76	5776	150	22500	11252	$11252 - \frac{22500}{2} = 2$
28	64			74	5476				
29	65	12	3	79	6241	227	51529	17195	$17195 - \frac{51529}{3} = 18,7$
30	65			73	5329				
31	65			75	5625				
32	67	13	3	86	7396	239	57521	19185	$19185 - \frac{57521}{3} = 11,34$
33	67			83	6889				
34	67			70	4900				
35	68	14	3	80	6400	235	55225	18425	$18425 - \frac{55225}{3} = 16,7$
36	68			75	5625				
37	68			80	6400				
38	69	15	2	75	5625	154	23716	11866	$11866 - \frac{23716}{2} = 8$
39	69			79	6241				
40	70	16	5	79	6241	330	544500	108900	$108900 - \frac{544500}{5} = 0$
41	70			84	7056				
42	70			86	7396				
43	70			77	5929				
44	70			70	4900				
45	73	17	3	79	6241	227	51529	17201	$17201 - \frac{51529}{3} = 24,7$
46	73			72	5184				
47	73			76	5776				
48	74	18	2	65	4225	146	21550	10786	$10786 - \frac{21550}{2} = 11$
49	74			81	6561				
50	75	19	2	74	5476	141	19881	9965	$9965 - \frac{19881}{2} = 24,5$
51	75			67	4489				
52	77	20	1	76	6776	76	6776	6776	$6776 - \frac{6776}{1} = 0$
									$\Sigma JK (G) = 624,34$

Sumber Data : Analisis Data Peneliti

7) Mencari Jumlah Kuadrat Tuna Cocok/ JK (TC)

$$\begin{aligned}
 JK (TC) &= JK (S) - JK (G) \\
 &= 841,95 - 624,34 \\
 &= 217,16
 \end{aligned}$$

Selanjutnya menghitung Uji Linieritas

$$\begin{aligned} S_{TC}^2 &= \frac{JK(TC)}{k-2} \\ &= \frac{217,16}{20-2} \\ &= 12,064 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_G^2 &= \frac{JK(G)}{n-k} \\ &= \frac{624,34}{52-20} \\ &= 19,510 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{S_{TC}^2}{S_G^2} \\ &= \frac{12,064}{19,510} \\ &= 0,63 \end{aligned}$$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = k-2$ dan $dk_{penyebut} = n- k$. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa regresi berpola linier. Berdasarkan hasil hitung diketahui $F_{hitung} = 0,63$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 18$ dan $dk_{penyebut} = 32$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,94$ ternyata, nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, ($0,63 < 1,94$). Maka dapat disimpulkan model regresi berpola linier.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 31 Seluma, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus.

a. Persamaan regresi linier sederhana

$$Y = a + bx$$

Untuk menentukan harga a dan b dihitung menggunakan rumus berikut:

1) Mencari harga (a)

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(3862)(204167) - (3225)(244075)}{52(204167) - (3225)^2} \\
 &= \frac{788492954 - 787141875}{10616684 - 10400625} \\
 &= \frac{1351079}{216059} \\
 &= 6,25
 \end{aligned}$$

2) Mencari harga (b)

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(52)(244075) - (3225)(3862)}{52(204167) - (3225)^2} \\
 &= \frac{12691900 - 12641950}{10616684 - 10400625} \\
 &= \frac{49950}{215059} \\
 &= 0,23
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitung di atas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$\begin{aligned}
 Y &= a + Bx \\
 &= 6,25 + 0,23 X
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X merupakan regresi yang diestimasi sebagai berikut :

- 1) Harga konstanta (a) sebesar 6,25 artinya apabila variabel X (sistem belajar daring) = 0 (harga konstan), maka variabel Y (prestasi belajar) nilainya sebesar 6,25.
- 2) b (koefisien regresi) sebesar 0,23 artinya setiap kenaikan satu nilai X (subyek pada variabel bebas atau) maka nilai variabel Y (variabel terikat atau prestasi belajar) akan naik sebesar 0,23 tindakan.
- 3) Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

Persamaan regresi linier sederhana jika X.

Persamaan regresi linier sederhana jika $X=2$, $X=5$, $X=10$ yaitu :

a) $X = 2$

$$\begin{aligned} Y &= a + bX \\ &= 6,25 + (0,23) (2) \\ &= 6,25 + 0,46 \\ &= 6,71 \end{aligned}$$

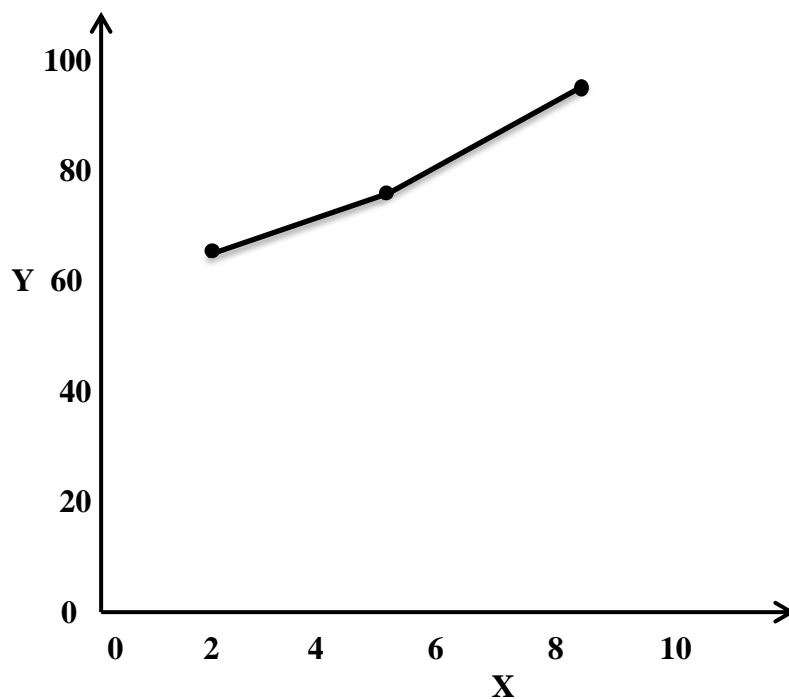
b) $X = 5$

$$\begin{aligned} Y &= a + bX \\ &= 6,25 + (0,23) (5) \\ &= 6,25 + 1,15 \\ &= 7,4 \end{aligned}$$

c) $X = 10$

$$\begin{aligned} Y &= a + bX \\ &= 6,25 + (0,23) (10) \\ &= 6,25 + 2,3 \\ &= 8,55 \end{aligned}$$

Grafik Persamaan Regresi Linier Sederhana



- b. Untuk Melihat Keeratan Hubungan Variabel X (Sistem Belajar Daring) Terhadap Variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) maka menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{52 \times 244075 - (3225 \times 3862)}{\sqrt{\{52 \times 204167 - 3225^2\} \{52 \times 290137 - (3862)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{12691900 - 12641950}{\sqrt{\{10616684 - 10400625\} \{15087124 - 14915044\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{49950}{\sqrt{\{216059\} \{172080\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{49950}{\sqrt{3717094327}}$$

$$r_{xy} = \frac{49950}{65967,97}$$

$$r_{xy} = 0,75$$

Maka untuk mengetahui adanya hubungan yang tinggi atau rendah antara kedua variabel berdasarkan nilai *r* (*Koefisien Korelasi*), dapat digunakan penafsiran atau interpretasi angka seperti dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.16
Kriteria Product Moment

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi yaitu sebesar 0,75. Maka, dapat dilihat dari tabel kriteria Product Moment, koefisiensi korelasi antara pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma termasuk dalam tingkat hubungan yang kuat karena berada pada interval kelas 0,60 – 0,799.

- c. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma, besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yaitu :

$$D = r^2 \times 100\%$$

Diketahui nilai korelasi sebesar 0,75, kemudian menghitung koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi } r^2 \times 100\%$$

$$\begin{aligned} D &= r^2 \times 100\% \\ &= (0,75)^2 \times 100\% \\ &= 0,5625 \times 100\% \\ &= 56,25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi adalah 56,25% menyatakan bahwa variasi X yaitu sistem belajar daring (dalam jaringan) mempengaruhi variabel Y yaitu prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma sebesar 56,25% sedangkan sisanya sebesar 43,75% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Sistem Belajar Daring (Dalam Jaringan)

Hasil penelitian menunjukkan sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 31 Seluma termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berdasarkan analisis angket dari 52 responden ternyata sebanyak 13 responden (25%) berada pada kategori tinggi, 31 responden (59,60%) berada pada kategori sedang, dan 8 responden termasuk kategori rendah (15,40%).

Melihat dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa sistem belajar daring (dalam jaringan) dengan persentase 59,60%. Yang mana belajar daring dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri, karena lebih menekankan pada *student centered* sehingga dapat terjadi perubahan yang positif.

Hal ini disebabkan karena sistem belajar daring (dalam jaringan) berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Belajar daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaringan sosial, yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, tes juga dilakukan secara *online*. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo* dan *Zoom*. Dalam kegiatan belajar daring siswa dapat mengembangkan pengetahuan, meningkatkan keaktifan dalam belajar, dan meningkatkan semangat belajar siswa.¹⁰¹

2. Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa kelas VII, VIII dan IX pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase, dimana sebanyak 8 orang dengan persentase (15,40%) dalam kategori tinggi, 35 orang kategori sedang dengan persentase (67,30%), sedangkan yang dikategorikan rendah sebanyak 9 orang dengan persentase (17,30%).

Melihat dari hasil penelitian tersebut maka diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 67,30%, yang mana prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁰²

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Dalam proses pencapaiannya,

¹⁰¹ Sri Mulyati, *Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Gagasan Pendidikan Indonesia. Vol.1, No.2. Tahun 2020, hal 51

¹⁰² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, Cet.Ke-5 (Jakarta:Rineka Cipta,2010), hal 2

prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru. Mengingat keberadaan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh, maka sudah semestinya kualitas guru harus diperhatikan.¹⁰³

3. Pengaruh Sistem Belajar Daring (dalam jaringan) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

Hasil analisa mengenai sistem belajar daring (dalam jaringan) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma, ini didapatkan dari persamaan regresi linier sederhana $Y = 6,25 + 0,23X$ nilai b (koefisien regresi) menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dengan keeratan hubungan sebesar 0,75 yang artinya hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah kuat, serta koefisien determinasi (sumbangan) sebesar 56,25%. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma. Dengan Hipotesis alternative (H_a) pada penelitian dapat diterima dan Hipotesis nihil (H_0) pada penelitian ditolak.

Prestasi belajar dapat meningkat melalui proses belajar yang dihasilkan dari beberapa sumber belajar internet, yang mana hal tersebut juga berarti dapat mengembangkan inisiatif untuk belajar mandiri dari berbagai kegiatan, situasi dan kondisi yang dialaminya. Semakin tinggi minat siswa maka prestasi belajarnya akan semakin tinggi pula. Begitu juga sebaliknya semakin rendah minat siswa maka semakin rendah juga prestasi belajarnya.

¹⁰³ Ahmad Syafi'I ,dkk, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018 , hal 116

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian maka diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = 6,25 + 0,23X$ nilai b (koefisien regresi) menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dengan keeratan hubungan sebesar 0,75 yang artinya H_a pada penelitian ini diterima (terdapat pengaruh yang signifikan antara sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa) dan H_o pada penelitian ini ditolak (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa).

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa pengaruh sistem belajar daring (dalam jaringan) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 31 Seluma.

1. Bagi Siswa : siswa diharapkan lebih aktif mengikuti sistem belajar daring agar dapat selalu belajar dengan giat dan mempertahankan prestasi belajarnya.
2. Lembaga dan Guru : lembaga dan guru diharapkan untuk selalu mensupport dan selalu mendukung siswa-siswanya untuk aktif mengikuti sistem belajar daring untuk meningkatkan prestasi belajar.
3. Bagi pembaca : Hendaknya hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai pengaruh sistem belajar daring terhadap prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, Oka. 2019. *Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Dapat Ditingkatkan Melalui Optimalisasi Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.3. No.2.
- Andriani, Rike. 2016. *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 1. No.1.
- Arnesi, Novita. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Inerpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, Vol. 2. No.1.
- Anggrian, Risva. 2017. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS Vol. 4, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Chodzirin, Muhammad. 2019. *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*, Jurnal Information Technology, Vol. 1, No. 2.
- Darmawan, Ricky. 2015. *Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Muhammaiyyah Surakarta.
- Dahar, Wilis, Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Fitriyani, Yani. 2020. *Motivasi Belajar mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Kependidikan. Vol .6. No.2.
- Hamzah dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri* , Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 18, No. 3.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hadis, Abdul, 2008 , *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung Alfabeta
- Irwansyah. 2018. *Penyelenggaraan Sistem Pendidikan Tinggi Jarak Jauh di Perguruan Tinggi Swasta*, Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi, Vol. 2. No. 1.
- Ika, Handarini, Otktafia. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 8. No 3.
- Meldina, Tika. 2020. *Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 4. No. 1.
- Marfiyanto, Tri. 2018. *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi* , Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2. No. 2.
- Marzuki. 2015. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*, Jurnal Pendidikan IPS. Vol. 2. No. 1.
- Nur Ghufron dan Rini Risnawita. 2014. *Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nidawati. 2013. *Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*, Jurnal Pionir, Vol. 1, No. 1.
- Nurhayati, Erlis. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Coved-19*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.7. No. 3.
- Nur, Afifah, Silvi. 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1*, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 26, No. 2.
- Ocvando, Khovadli. 2020. *Penggunaan Media Daring (Dalam Jaringan) Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IX*. Vol. 5, No. 2.
- Pakpaham, Roida. 2020. *Analisa Pemanfaatan Teknoligi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona*, Jurnal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Redearc, Vol. 4, No. 2.

- Pane, Aprida. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 3, No. 2.
- Rahmad. 2016. *Kehidupan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 2, No. 1.
- Rizky Wandini, Rora. dkk. 2018. *Games Pak Kos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*, Jurnal Raudhah, Vol. 6, No. 1.
- Ruwaidi, Hikmatu. 2019. *Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 4. No. 1.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sudijino, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Surahman, Edy. 2017. *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 4, No. 1.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syahrifiddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Ta'Dib, Vol 16, No. 1.
- Satiasih, Rosali, Ely. 2020. *Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya*, Geography Science Education Journal, Vol. 1. No. 1.
- Satria Irwan. 2015. *Konsep Dasar dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bogor- Indonesia
- Sadikin, Ali. 2020. *Pembelajaran daring di Tengah Wabah Covid-19*, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 6. No. 2.
- Susila. 2002. *Hubungan Kelengkapan Fasilitas Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar menggambar Teknik Pada Siswa Jurusan Teknik Gambar bangunan Negeri 1 Rembang*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5. No. 2.

- Sugiarto, Edie. 2016. *Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada UD. Dika Jaya Motor Lamongan*, Vol. 1. No. 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20th_2003.pdf.
- Yunita, Simanjuntak, Sri. 2020. *Respon Pendidikan Dasar Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 Di Jawa Tengah*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 6. No. 3.
- Yanuarti, Ary. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 1.No. 1.
- Zoher, Hilmi, Muhammad. 2017. *Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah*, Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 3. No. 2.