

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Daring

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang berarti suatu aktivitas pengembangan diri melalui pengamalan, bertumpu pada diri di bawah bimbingan pengajar (Tirtaharjda, 2005: 51). Sedangkan istilah “pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2012: 109). Menurut Azhar (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut undang – undang nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Sagala (2010) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target masif dan luas dengan peserta yang tidak terbatas (Bilfaqih, 2015: 1).

Sedangkan menurut Meidawati, dkk (2019) pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada dilokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Pembelajaran daring juga sangat efektif bagi siswa karena bisa berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, dan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan. Pembelajaran berbasis daring dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran daring menjadi efektif yang dasarnya bergantung dari pandangan pemegang kepentingan.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran Daring

Menurut Bilfaqih (2015: 4), secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas.

Proses pembelajaran daring bertujuan untuk :

- a. Membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring

- b. meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring
- c. menumbuh kembangkan kemampuan belajar mandiri siswa
- d. memberi kesempatan kepada siswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “*selfassessment*”.

2.1.3 Manfaat Pembelajaran Daring

Menurut Meidawati, dkk (2019) manfaat pembelajaran daring dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa, guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa batas waktu.

Menurut Bilfaqih (2015: 4), manfaat pembelajaran daring antara lain:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- c. Menekan biaya penyelenggaraan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

2.1.4 Prinsip Pembelajaran Daring

Menurut Albert (2020:8) prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukan terpaku pada pemberian tugas – tugas belajar kepada siswa. Tenaga pengajar dan yang diajar harus tersambung dalam proses pembelajaran daring.

Menurut Munawar (2013) didalam Padjar, dkk (2019) perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus di penuhi yaitu:

1. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari.
2. Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
3. Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang di kembangkan.

Menurut Bilfaqih (2015: 6), untuk menghasilkan pembelajaran daring yang baik dan bermutu ada beberapa prinsip desain utama yang harus dipenuhi yaitu:

1. Identifikasi capaian pembelajaran bagi siswa atau peserta pendidikan dan pelatihan, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
2. Menjamin strategi asesmen selaras dengan capaian pembelajaran.
3. Menyusun aktivitas dan tugas pembelajaran secara progresif agar siswa dapat mematok target pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibangun dalam proses belajarnya.
 - a. Menyajikan materi yang mendukung belajar aktif.

- b. Dalam durasi pembelajaran, pengetahuan dibangun mulai dari yang mendasar lalu meningkat menuju keterampilan pada tingkat yang lebih tinggi seperti aplikasi, integrasi dan analisis.
4. Menjamin keseimbangan antara kehadiran guru memberi materi, interaksi sosial, tantangan atau beban kognitif.

2.1.5 Ciri – Ciri Siswa Dalam Pembelajaran Daring

Menurut Dabbagh, N. (2007) ada beberapa ciri - ciri siswa dalam pembelajaran daring yaitu, sebagai berikut:

1. *Spirit* Belajar

Siswa dalam pembelajaran harus memiliki semangat yang kuat untuk pembelajaran secara mandiri. Dalam pembelajaran online ketuntasan belajar dan pemahaman materi ditentukan oleh siswa itu sendiri. Siswa dituntut untuk mandiri dan menemukan sendiri pengetahuannya. Keberhasilan dari setiap siswa akan berbeda - beda, tergantung pada bagaimana kemandirian belajar siswa.

2. Literasi terhadap Teknologi

Selain dari kemandirian belajar, keberhasilan dari pembelajaran daring ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran daring. Sebelum melakukan pembelajaran daring, siswa harus terlebih dahulu menguasai atau memahami mengenai teknologi yang akan dipakai sebagai alat untuk pembelajaran daring.

3. Kemampuan Berkomunikasi Intrapersonal

Siswa yang ingin berhasil dalam pembelajaran online harus memiliki kemampuan interpersonal dan kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan interpersonal diperlukan untuk tetap menjalin interaksi atau hubungan dengan siswa yang lainnya. Walaupun pembelajaran daring dilakukan secara mandiri, tetapi tetap saja manusia sebagai makhluk sosial yang memerlukan orang lain. Oleh karena itu kemampuan interpersonal dan kemampuan komunikasi harus tetap dilatih untuk digunakan dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi

Memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi. pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh siswa, maka siswa harus pandai berinteraksi dengan siswa lainnya ataupun dengan guru di dalam forum yang telah disediakan. Interaksi tersebut sangat diperlukan, terutama ketika siswa mengalami kesulitan mengenai satu materi pelajaran. Selain itu siswa dengan pembelajaran daring perlu tetap menjalani interaksi untuk melatih jiwa sosial yang ada. Jangan sampai, dengan pembelajaran daring siswa akan terbentuk menjadi manusia yang lebih individualisme dan anti sosial. Selain itu, siswa dengan pembelajaran daring akan memahami pembelajaran secara berkolaborasi. Siswa akan dilatih untuk dapat berkolaborasi baik dengan lingkungannya maupun dengan berbagai sistem yang mendukung pembelajaran daring.

Beberapa aplikasi pembelajaran daring yaitu :

1. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Guru dan Siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Siswa maupun Guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi Guru dan Siswa dalam dunia maya.

Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para Guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada Siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Siswa. Selain itu, Guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Siswa secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh Guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan Siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya.

Kelas juga dapat membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap Mahasiswa, agar semuanya tetap teratur.

2. *Zoom Meeting*

Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Zoom Meeting* merupakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual secara online (daring). Sehingga dengan media audio visual secara online (Yusantika & Suyitno, 2018) merupakan metode yang mengajarkan bahasa dengan memanfaatkan alat pandang dengar seperti video, kartu, tape recorder, atau program televisi sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011), Sedangkan menurut (Muthoharoh, 2010) metode audio visual menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan media pengajaran yang dapat memperdengarkan atau memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat menyaksikan, mengamati, memegang atau merasakan secara langsung.

Aplikasi *Zoom Meeting* memiliki fungsi untuk komunikasi dengan menggunakan video dan audio melalui jaringan internet. Aplikasi ini sangat berguna untuk proses belajar mengajar secara online serta rapat – rapat penting perusahaan tanpa perlu kita bertatap muka langsung. *Zoom Meeting* merupakan sebuah aplikasi video *conference* yang dikembangkan oleh perusahaan asal Amerika Serikat (Archibald et al., 2019). *Zoom* adalah layanan konferensi video kolaboratif berbasis *cloud* yang menawarkan fitur termasuk rapat online, layanan perpesanan grup, dan perekaman sesi yang aman (Inc, 2016) yang dapat digunakan pada perangkat komputer, smartphone.

3. *Google Meet*

Google Meet menjadi salah satu aplikasi besutan *Google* yang acap kali digunakan untuk mendukung proses pembelajaran daring maupun kegiatan work from home. Aplikasi video *converence* yang mampu menampung banyak partisipan ini dirasa sangat membantu aktivitas masyarakat baik untuk keperluan pembelajaran maupun pekerjaan. Hal tersebutlah yang membuat *Google Meet* menjadi semakin populer dikalangan pelajar atau mahasiswa maupun pekerja.

Google telah mendukung pembelajaran daring dengan menghadirkan sederet aplikasi yang fleksibel, aman, mudah digunakan serta dirancang secara gratis khusus untuk pendidikan. *Google* pun meluncurkan *G Suite for Education* sebagai salah satu bentuk dukungannya terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran diawali dari pembuatan aplikasi *Google Meet* di perangkat/laptop guru. Kegiatan ini dilakukan dengan komunikasi dengan rekan guru lain yang lebih mengetahui cara membuat jadwal di *Google Meet*.

Peserta didik diminta untuk mengunduh aplikasi *Google Meet* di gawai masing-masing. Antusiasme peserta didik sangat tinggi untuk mengikuti pembelajaran ini. Ada yang bahkan rela datang ke sekolah menemui guru hanya demi mengunduh aplikasi tersebut karena orang tua mereka juga tidak mengetahui caranya..Tahap berikutnya adalah penyusunan media juga dibuat semenarik mungkin agar peserta didik merasakan pembelajaran yang berkesan. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah berupa presentasi power poin.

4. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah komunikasi di tengah perkembangan teknologi saat ini. *WhatsApp* merupakan bagian dari media sosial yang memudahkan dan memungkinkan semua penggunanya dapat berbagi informasi. Penggunaan *WhatsApp* telah 18 dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah. Seiring dengan pendapat Jumiatmoko (2016:53) bahwa *WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi dengan fitur-fitur yang tersedia serta merupakan media sosial yang paling populer digunakan dalam berkomunikasi. 83 % dari 171 juta pengguna internet adalah pengguna *WhatsApp* (Astini,2020:19). Suryadi (2018:5) menyatakan bahwa “ *WhatsApp* merupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video bahkan telepon.” Pendapat tersebut dapat diketahui bahwa *WhatsApp* memberikan kemudahan dalam menyampaikan suatu informasi.

Jadi *WhatsApp* dapat memberikan keefektifitasan dalam berkomunikasi, berinteraksi dengan mudah dan cepat terutama dalam menyampaikan informasi pembelajaran.. *WhatsApp* merupakan aplikasi instan berbantuan internet, yang mampu mempermudah penggunaannya dengan fitur yang dihadirkan. Penggunaann *WhatsApp* juga menjadi alat komunikasi yang banyak digunakan dikalangan masyarakat karena penggunaannya yang mudah, terutama penggunaannya dalam pembelajaran.

5. *Google Sites*

Perkembangan teknologi dewasa ini telah berkembang dengan pesat. Penggunaan teknologi khususnya perkembangan teknologi internet dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran berbasis online. *Google* memiliki produk yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan secara gratis, salah satunya adalah *google sites*. *Google sites* digunakan untuk membuat situs website untuk pribadi ataupun kelompok, baik untuk keperluan personal ataupun korporat.

Google Sites merupakan cara termudah dalam membuat informasi yang bisa diakses oleh orang yang membutuhkan secara cepat, dan orang-orang dapat bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi dari aplikasi *google* lainnya seperti *google docs*, *sheet*, *forms*, kalender, *awesome table* dan lain sebagainya. *Google sites* adalah produk yang dibuat oleh *google* sebagai alat untuk membuat situs. *Google sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs*, *sheet*, *forms*, kalender, *awesome table* dan lain sebagainya.

2.2 Minat Belajar

2.2.1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, suatu situasi, suatu aktivitas dan lain sebagainya. Menurut Sirait (2016) minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya

motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus – menerus disertai dengan rasa senang (Slameto, 2010:57). Muhibbinsyah (2010: 133) Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Minat bersifat subjektif dimana minat masing – masing siswa itu berbeda – beda. Siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran tertentu akan belajar bersungguh – sungguh sehingga prestasi yang akan diperoleh akan optimal.

Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Siswa akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003:2). Sardiman (2009: 20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Menurut Suyono (2011 : 9). Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh

pengetahuan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan diri dalam seseorang yang berupa, pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Suhana (2014 : 15) prinsip - prinsip belajar sebagai kegiatan sistematis dan kontiniu memiliki prinsip – prinsip dasar sebagai berikut:

- a. Belajar berlangsung seumur hidup
- b. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir
- c. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
- d. Belajar dari yang mulai faktual menuju konseptual
- e. Belajar mulai dari yang konkrit menuju abstrak
- f. Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- g. Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor
- h. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna
- i. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- j. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
- k. Belajar yang berencana
- l. Dalam belajar dapat terjadi hambatan- hambatan lingkungan internal
- m. Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain.

Proses belajar yang dilakukan siswa tidak hanya sekedar membaca serta menulis pelajaran saja, akan tetapi juga diikuti dengan minat ingin mempelajari pelajaran tersebut untuk mencapai suatu keberhasilan siswa itu sendiri.

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Minat belajar

adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun (Riamin, 2016). Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh – sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019).

2.2.2. Ciri – Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri – ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013), ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Perkembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat berbobot emosional

7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

2.2.3. Fungsi Minat belajar

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut (Hidayat, 2013:88).

1. Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
2. Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
3. Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.

2.2.4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat belajar

Minat dapat dikaitkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang dan sikap yang positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu (Slameto, 2010: 67). Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa (Totok Susanto, 1998:10)

- a. Memotivasi dan cita – cita

Menurut Purwono (2007 : 71) motivasi adalah pendorong satu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk

bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

b. Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terutama, karena sebagian besar kehidupan siswa berada dalam lingkungan keluarga. Keluarga terutama orangtua sudah sewajarnya memelihara dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang. Menurut Sabri Alisuf (2005 :24) bahwa orangtua berperan dalam menentukan hari depan anaknya. Secara fisik supaya anak – anaknya bertumbuh sehat. Secara mental anak – anak bertumbuh cerdas. Dalam hal ini berarti orangtua perlu memberi dorongan agar timbul minat belajar agar anaknya cerdas. Keadaan keluarga serta keadaan rumah juga mempengaruhi minat seorang peserta didik. Suasana keluarga tenang, damai, tentram dan menyenangkan akan mendukung minat siswa dalam belajar dirumah.

c. Peranan Guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugah dan member kemudahan bagi siswa untuk belajar. Guru memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing – masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.

d. Sarana dan Prasarana

Fasilitas yang tersedia dilingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar.

e. Teman Pergaulan

Teman pergaulan baik disekolah maupun dilingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainya juga dapat mempengaruhinya.

f. Massa Media

Massa Media berbagai macam mass media seperti: televisi, radio, video visual serta media cetak lain seperti buku – buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

2.2.5. Dimensi dan Indikator Minat

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat (2013:89) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain

a. Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indicator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga

dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

b. Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

c. Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

d. Perasaan Tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

e. Giat Belajar

Aktivitas diluar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa.

f. Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.

g. Menaati Peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan – kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan – peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan untuk mengacu pada penelitian terdahulu dengan topik, yaitu penelitian pertama

a. Ria Yunitasari, Umi Habifah (2020)

Dalam penelitian yang dilakukan Ria Yunitasari, Umi Habifah dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID-19” Hasil penelitian ini merumuskan bahwa pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

b. Syarifah Hikmah Jamil, Invony Dwi Aprilisanda (2020)

Dalam penelitian yang dilakukan Syarifah Hikmah Jamil, Invony Dwi Aprilisanda dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi COVID-19” hasil analisis dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap penggunaan internet, persepsi mahasiswa, pengalaman mahasiswa, kondisi financial berpengaruh signifikan

terhadap minat belajar mahasiswa selama perkuliahan daring. Sedangkan kemampuan belajar mandiri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa.

c. Jusmawati, Satriawati, Bellona, Mardhatillah Sabillah (2020)

Dalam penelitian yang dilakukan Jusmawati, Satriawati, Bellona, Mardhatillah Sabillah dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa PGSD Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika” hasil uji linearitas digunakan uji hubungan dengan test of linearity dengan nilai signifikansi atau Pvalue = 0,592 (nilai sig > α), dengan demikian data dari tiap variabel memiliki hubungan, dan hasil uji hipotesis dengan uji korelasi menunjukkan nilai sig 0,038, dengan kriteria Sig (0,038) < α (0,05) ini berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Akhirnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis daring terhadap minat belajar matematika mahasiswa Prodi PGSD Universitas Megarezky.

2.4 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah pondasi utama dimana sepenuhnya proyek penelitian ditujukan, dimana hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis di terangkan, dikembangkan dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui proses wawancara, observasi dan survey literature (Kuncoro, 2003:44). Kerangka konseptual menjelaskan tentang variabel yang akan di teliti yaitu variabel pembelajaran daring yang merupakan variabel independen dan minat belajar yang merupakan variabel dependen.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target masif dan luas dengan peserta yang tidak terbatas (Bilfaqih, 2015: 1). Menurut Dabbagh, N. (2007) ada beberapa ciri - ciri siswa dalam pembelajaran daring yaitu spirit belajar, *literacy* terhadap teknologi, kemampuan berkomunikasi intrapersonal, dan berkolaborasi

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengetahui), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat (2013:89) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu yaitu keinginan, perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, giat belajar, mengerjakan tugas, dan menaati peraturan.



Gambar 2.2

Kerangka Konseptual

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012 : 93). Berdasarkan perumusan

masalah dan kerangka konseptual yang di kemukakan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini antara lain :

H₀ = Pembelajaran daring tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD Negeri 117857 Tanjung Leidong.

H_a = Pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa SD Negeri 117857 Tanjung Leidong.

