

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran *Online*

2.1.1 Konsep Dasar Pembelajaran *Online*

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”(Pane Aprida & Muhammad, D. D. 2017, h. 38).

Pembelajaran *online* pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal, pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Secara singkat, sejarah perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan

yang digunakannya. Taylor (2000, h. 12) misalnya, mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model *tele-learning*, (4) model pembelajaran *fleksibel*, dan (5) model pembelajaran *fleksibel* yang lebih cerdas (*The Intelligent Flexible Learning Model*). Pada generasi PTJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer di masyarakat seperti *e-learning*, *online learning*, dan *mobile learning* yang lebih memasyarakatkan lagi fenomena PJJ (Belawati T, 2020, h. 16).

Pembelajaran *online* merupakan alternatif metode pembelajaran yang memanfaatkan dunia maya dalam proses pembelajaran (Stoetzel and Shedrow 2020, h. 89). Dengan memanfaatkan kecanggihan perangkat elektronik saat ini, seperti *notebook*, *tablet* dan *smartphone* (Setiawan et al. 2017, h. 3), Pembelajaran dapat dilakukan tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Berbagai perangkat lunak (*software*) dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *online*, seperti *Whatsapp*, *Zoom meeting*, *Google meet*, dan *moodle*.

Banyak aplikasi pembelajaran *online* yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Salah satu aplikasi gratis dan familiar diterapkan adalah aplikasi *google classroom*. Guru, dosen, tutor dan pengajar pada umumnya dapat membuka kelas dan mengundang peserta didik dalam kelas tersebut. Pembelajaran *online* dalam aplikasi tersebut dapat berlangsung dengan berbagai materi dan tugas yang diberikan oleh pengajar ke peserta didik. Pengajar pun dapat memberikan nilai terkait dengan tugas yang dikumpulkan secara rapi dan tersip dengan baik. Pembelajaran *online* yang diterapkan memungkinkan

pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa *slide power point*, *e-book*, video pembelajaran dll, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (*stream*) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Sabran dan Sabara (2018, h. 18) menyatakan pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. Hasil yang serupa didapatkan oleh, Sari (2019, h. 27) mengungkapkan bahwa ada pengaruh signifikan dari kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan *google classroom* terhadap efektivitas pembelajaran.

Aplikasi lain yang bisa digunakan adalah *Edmodo*. Aplikasi ini hampir sama dengan *google classroom* yang memiliki fitur-fitur menarik seperti *polling*, *gradebook*, *file and links*, *quiz*, *library*, *assignment*, *award badge*, dan *parent code*. Kelebihan dari aplikasi ini dapat dipantau oleh orang tua secara simultan. Sehingga sangat cocok digunakan untuk peserta didik kelas dasar sampai menengah yang butuh kontrol lebih dari guru maupun orang tua (<https://www.edmodo.com/>). Efektifitas hasil penelitian terhadap penggunaan *e-learning edmodo* dalam pembelajaran diungkapkan Suriadhi, dkk. (2014, h. 23). Hasil penelitian mereka berdasarkan kualitas *e-learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran IPA pada hasil evaluasi para ahli (*expert judgement*) dan uji coba produk kepada siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, serta Penggunaan *e-*

learning berbasis *edmodo* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja.

Whatsapp merupakan aplikasi sosial media yang dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran *online* selama pandemik *virus corona*. Selain itu, *Whatsapp* merupakan aplikasi yang sederhana, mudah digunakan, tidak berbayar, dan dapat menulis dan mengirimkan pesan secara langsung (Ahmad, Zulfikar, and Hardiana 2020; Ketut Suardika et al. 2020). Zulkanain dalam penelitian menyatakan bahwa penggunaan *Whatsapp* dalam pembelajaran *online* dapat memberikan dampak positif baik dari segi hasil pembelajara maupun dari interaksi antara guru dengan siswa (Zulkanain, Miskon, & Syed Abdullah, 2020, h. 74).

Pembelajaran *online* yang dilakukan dari temuan di atas menunjukkan masih belum familiarnya pendidik dan peserta didik dengan berbagai *flatfom* yang ada. Sehingga lebih banyak mengakses pembelajaran *online* dengan media *WhatsApp* karena ini yang sudah terbiasa digunakan. Kasus ini tentunya menjadi rekomendasi untuk setiap pendidik dan peserta didik untuk mulai adaptif dan terus berpacu untuk belajar dalam mengakses berbagai *flatfom* pembelajaran *online* yang tersedia agar proses belajar mengajar optimal sehingga hasil belajar yang diraih peserta didik juga bisa maksimal. Semua *flatfom* yang ada sudah menyediakan tutorial penggunaannya. Bahkan di situs *Youtube*, sudah banyak *youtuber* yang *mengapload* berbagai tatacara menjadi guru dan siswa pada *flatfom* pembelajaran *online* (Abidin, Z., Rumansyah., & Kurniawan A, 2020, h. 62).

Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* melalui jaringan atau koneksi *internet*. Menurut Nur Hadi (2006, h. 78) model pembelajaran *online* dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di *internet*, bahan ajar relatif mudah diperbaharui dan selain itu untuk lebih meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Untuk memberikan pembelajaran *online* guru dituntut mampu menggunakan teknologi *internet* yang bisa mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Guru harus mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan media-media dari *laptop* dan aplikasi yang digunakannya (Pujiasih, 2020, h. 40).

2.1.2 Perencanaan Pembelajaran *Online*

Uno (2012, h. 134) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat mencapai perbaikan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk menjalankan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan matang sehingga akan mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan seperti apa yang diharapkan. Terkait dengan hal tersebut diatas, orang yang bertanggungjawab langsung dalam upaya mewujudkan apa yang tertuang dalam perencanaan pembelajaran adalah guru. Ini dikarenakan guru yang langsung melaksanakan perencanaan pembelajaran di kelas. Hal inilah membuat ketertarikan peneliti untuk melihat lebih dekat kualitas manajemen

perencanaan pembelajaran dan budaya organisasi sekolah secara keseluruhan sehingga berdampak pada kinerja guru.

2.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran *Online*

Menurut Isman (Dewi, W. A. F. 2020, h. 2) pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan *internet*. Dan menurut Bilfaqih & Qomarudin (Ayuni, Despa., Marini, Tria., 2021, h. 2) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan untuk menjangkau suatu sasaran kelompok yang lebih besar dan luas, oleh karena itu pembelajaran daring dapat dilakukan dimanapun secara gratis ataupun berbayar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai teknologi beserta jaringan *internet* guna menjangkau suatu target kelompok yang besar dan luas.

Pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan antara guru dan peserta didik secara bersama, dalam waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *whatsapp*, *telegram*, *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*, *quiepper school*, ruang guru dan aplikasi lainnya yang dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran daring (Dewi, 2021, h. 2).

2.1.4 Evaluasi Pembelajaran *Online*

Evaluasi merupakan bagian yang amat penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi manual dengan instrumen evaluasi tercetak memiliki beberapa

kelemahan antara lain: (1) memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumen, (2) memerlukan waktu yang cukup banyak untuk proses pengskoran dan pengolahan skor, (3) memerlukan waktu yang cukup banyak untuk pemberian umpan balik kepada responden, dan (4) secara psikologis evaluasi manual sering menimbulkan kecemasan pada peserta tes. Kondisi di atas sangat mendesak untuk diatasi. Suatu mekanisme evaluasi perlu diciptakan untuk menanggulangi kelemahan-kelemahan di atas. Pada kesempatan ini, dicoba dikaji evaluasi *online*. Fasilitas hiperteks yang dimiliki *internet* dilengkapi dengan sistem basis data yang dinamis dicoba dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung evaluasi *online*. Evaluasi *online* diharapkan mampu memberikan hasil evaluasi secara tepat dan cepat (Setemen, 2010, h. 207).

Perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* secara mendadak membuat pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal. Banyak kendala dalam pembelajaran *online* yang sebelumnya tidak pernah dipersiapkan secara matang (Irawati, D., & Jonatan, h. 136)..

2.1.5 Kendala dalam Pembelajaran *Online*

Selama pandemi *covid-19*, guru dan peserta didik menyelenggarakan pembelajaran secara *online*, hal tersebut sesuai dengan intruksi Mendikbud. Selanjutnya, hasil pembelajaran tersebut dilaporkan guru dalam bentuk laporan pembelajaran jarak jauh bekerja dari rumah. Penyelenggaraan pembelajaran daring ini sesuai dengan surat edaran Mendikbud Nomor 36962 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan

penyebaran *Corona virus Disease (COVID-19)*. Selama pandemi *covid-19*, sekolah harus tetap melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik di rumah. Kegiatan pembelajaran dipandu oleh guru secara *online* melalui media sosial atau aplikasi pembelajaran yang tersedia. (Kharisma, 2020, h. 32).

Dalam pembelajaran *online* membuat banyak perubahan dalam proses belajar mengajar baik dari segi metode pembelajaran maupun dari segi penilaian. Hal ini juga tentu memiliki banyak kendala yang dialami oleh siswa, guru dan orang tua siswa selama proses pembelajaran *online* diantara sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Dampak terhadap peserta didik Pandemi *Covid-19* mengharuskan peserta didik untuk belajar jarak jauh dan belajar di rumah dengan bimbingan dari orang tua. Karena pandemi ini, peserta didik kurang dalam mempersiapkan diri. Seperti motivasi peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran *online*. Fasilitas yang kurang memadai, menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran *online*. Peserta didik harus dihadapkan dengan sistem *online* yang pembelajarannya berupa teori. Yang biasanya peserta didik melakukan praktik untuk mata pelajaran yang membutuhkan praktik karena pandemi *Covid-19* ini, membuat penyampaian materi tersebut hanya dengan teori. Hal ini menyebabkan peserta didik lambat dalam menyerap pembelajaran, apalagi jika dilihat dari daya serap peserta didik yang berbeda. Ada beberapa peserta didik yang cepat menangkap pembelajaran namun ada juga beberapa yang lambat menyerap pembelajaran sehingga peserta didik ini akan tertinggal dalam pembelajaran tersebut. Adanya pandemi *Covid-19* ini membuat peserta didik mau

tidak mau, suka tidak suka harus berhadapan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

b. Bagi Orang Tua

Kendala yang dihadapi orang tua yaitu penambahan biaya *kuota internet* untuk anaknya. Pembelajaran yang dilakukan beberapa bulan membutuhkan *kuota* besar maka pengeluaran orang tua juga akan meningkat. Selain pengeluaran biaya, orang tua juga harus meluangkan waktu ekstra bagi anaknya. Orang tua harus membimbing anaknya ketika pembelajaran *online* berlangsung dan harus mampu membagi waktu dengan kegiatan rutin sehari-hari. Biasanya guru akan ikut serta dalam pembelajaran dan mengerjakan tugas bersama anaknya.

c. Bagi guru

Kebijakan pemerintah mengenai pembelajaran *online* pada pandemi *Covid-19* ini mengharuskan guru harus melakukan pengajaran secara *online* dari rumah. Guru yang biasanya melakukan pembelajaran secara konvensional harus dilakukan dengan jarak jauh yang membuat guru kelimpungan dalam membuat metode pembelajaran agar tetap berjalan secara efektif dan efisien. Namun, merubah kebiasaan sangatlah sulit, kebiasaan yang sudah mengakar akan menyulitkan guru untuk beradaptasi dengan lingkungan dan situasi baru.

Kendala selanjutnya yaitu metode, gaya dan strategi guru dalam pembelajaran harus berubah dan disesuaikan dengan pembelajaran secara *online*. Metode yang digunakan harus dapat memaksimal sehingga dapat diserap peserta didik. Salah satu aspek penting dalam metode pembelajaran terutama pembelajaran secara *online* yaitu komunikasi. Guru yang biasanya melakukan

komunikasi secara langsung dengan peserta didik harus mampu melakukan komunikasi secara *online*.

Guru harus memperhatikan komunikasi sehingga pembelajaran dapat tersalurkan. Guru harus mampu merubah gaya komunikasi di era pandemi *Covid-19*, yang biasanya guru berkomunikasi satu arah dan biasanya terjadi diskusi dengan peserta didik, pada pandemi *Covid-19* sekarang ini membuat peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam berdiskusi secara *online*. Maka dari itu guru harus sigap dan mampu membangun semangat peserta didik melalui komunikasi yang baik. Kendala yang paling mendasar dan selalu di bahas di awal pembahasan ini yaitu kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. tidak semua guru ahli dan paham dengan teknologi (Mastura, 2020, h. 58).

2.1.6 Indikator Pembelajaran *Online*

Menurut Ridwan Sanjaya (2020), pembelajaran *Online* adalah metode pembelajaran yang menggunakan jaringan untuk berkomunikasi, membaca, dan menulis yang dilakukan pada waktu yang sama tetapi tidak dalam ruang yang sama dengan menggunakan berbagai teknologi dan multimedia (komputer, video, audio, *smartphone*, dsb). Menurut Djamarah (2017), indikator pembelajaran *online* terdiri dari:

1. Penyampaian materi pelajaran
2. Fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran *online*
3. Sikap positif siswa hadapi selama pembelajaran *online*
4. Respon siswa terhadap pembelajaran *online*

5. Komunikasi siswa dan guru
6. Penggunaan aplikasi belajar
7. Pendampingan orang tua selama pembelajaran *online*

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Ada banyak jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi siswa dan guru. Pembelajaran mandiri, merujuk pada pembelajaran yang berasal dari pemikiran dan perilaku yang dihasilkan sendiri oleh siswa yang secara sistematis diarahkan ke sasaran pembelajaran mereka. Motivasi intrinsik siswa pada umumnya menurun dari sekolah dasar tahun-tahun pertama hingga sekolah menengah. Karena alasan ini sekolah menerapkan berbagai insentif ekstrinsik (*extrinsic incentive*), yaitu imbalan untuk pembelajaran yang tidak melekat dalam bahan yang sedang dipelajari (Sjukur, 2017, h. 373)

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Hal tersebut, terlaksana karena dirangsang dari berbagai macam kebutuhan atau keinginan yang hendak dipenuhi. Komponen utama motivasi, yaitu: a) kebutuhan, b) perilaku/dorongan, dan c) tujuan untuk mewujudkan terjadinya belajar, motivasi mempunyai kedudukan yang sangat penting artinya bagi peserta didik, diantaranya adalah memperbesar semangat belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar.

Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, tujuan, sasaran, dan insentif. Keadaan inilah yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. (Idzhar, 2014, h. 223)

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi dari siswa untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan dalam menjalani proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai salah satu energi yang mendorong siswa untuk terus giat, bersungguh-sungguh dalam belajar. Komponen-komponen dasar motivasi meliputi beberapa aspek diantaranya kebutuhan, perilaku dan tujuan. Motivasi belajar dapat berupa motivasi intrinsik (yang terkandung dalam diri siswa (individu) dan motivasi ekstrinsik dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukan siswa). Walaupun tidak mutlak, penguatan dan pengembangan motivasi belajar siswa tersebut juga berada di tangan guru atau pendidik dan anggota masyarakat lainnya. Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas memperkuat motivasi belajar siswa di sekolah (Saputra, 2018, h. 29)

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa.

Menurut Sardiman (2011, h. 40) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: a) mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan

motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. b) menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. c) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi yang dipengaruhi baik dari dalam atau dari luar diri siswa tersebut. Kebanyakan siswa yang memperoleh nilai bagus karena mempunyai motivasi yang kuat dan mempunyai kecerdasan yang tinggi tapi ada anak yang biasa-biasa jika dia memiliki motivasi yang kuat bisa melejit juga. Sebagai contoh beberapa kasus murid privat penulis dan murid di sekolah. motivasi, diibaratkan seperti batu keras jika ketetapan air setetes demi setetes setiap saat lama kelamaan batu itu hancur atau pecah. Dan ini diumpamakan anak yang tidak menonjol atau kurang jika diberi motivasi dan banyak latihan akhirnya anak ini bisa luar biasa (Warti, 2016, h. 78)

Motivasi ternyata tercakup dan cenderung kepada keseluruhan proses interaksi antara motivasi dengan situasi yang mendorong serta timbulnya perilaku kearah tujuan tertentu. Perilaku manusia tidak terjadi dalam suatu ruang hampa, akan tetapi berlangsung dalam konteks sosial. Oleh karena itu, motivasi pada hakikatnya merupakan faktor rangsangan yang terjadi baik secara internal maupun oleh pengaruh lingkungan eksternal yang datang dari luar, yang selanjutnya akan menyebabkan manusia mengalami rangsangan atau dorongan dan kemudian bersikap dan berperilaku. Hal ini berarti motivasi adalah merupakan seperangkat

daya ataupun kekuatan dalam jiwa yang harus diterjemahkan oleh seseorang kedalam bentuk perilaku yang sesuai dengan tuntutan yang timbul dari dalam (internal) dirinya maupun oleh dorongan dan lingkungannya (eksternal) (Cleopatra, 2015, h. 173).

Macam-macam motivasi menurut Sardiman (2011, h. 50), dilihat dari dasar pembentukannya terdiri dari: (1) motif bawaan; adalah motif yang dibawa sejak lahir, motif itu ada tanpa dipelajari seperti dorongan untuk makan, minum, bekerja, istirahat, seksual. Motif ini sering disebut dengan motif yang disyaratkan secara biologis, (2) motif yang dipelajari; maksudnya motif yang timbul karena dipelajarinya. Seperti dorongan untuk mengajarkan sesuatu di masyarakat. Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.

Belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau pengetahuan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah, 2012, h. 26)

Motivasi dan belajar adalah dua kata yang dirangkai yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam hal perubahan tingkah laku seseorang

yang relatif permanen akibat dari praktik atau penguatan (*reinforced*) untuk mencapai tujuan tertentu. motivasi merupakan suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsisten, serta arah umum dari tingkah laku manusia. Seseorang termotivasi atau terdorong untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan atau kebutuhan yang hendak dicapai. Dorongan adalah suatu kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi harapan atau tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti dari motivasi. Sedangkan tujuan merupakan hal yang ingin dicapai seseorang sehingga mengarahkan perilaku belajar, pola perilaku yang diharapkan orang lain dan bagaimana mengendalikan dorongan hati untuk berbuat nakal, mampu menunggu, mengikuti petunjuk motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran (Sarnoto, 2019, h.59).

2.2.1 Indikator Motivasi

Menurut Hasibuan dalam (Sutrisno, 2017) mengemukakan bahwa motivasi adalah perangsang keinginan dan daya penggerak kemauan bekerja seseorang karena sikap motif mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam Sardiman (2001:81), disebutkan bahwa motivasi yang ada pada diri siswa, memiliki ciri-ciri berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Uler dalam menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat
4. Senang bekerja mandiri

5. Dapat mempertahankan pendapatnya
6. Tidak mudah melepas hal yang diyakini
7. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.3 Penelitian yang Relevan Sebelumnya

Aldo Putra Pratama (2021) Yang meneliti tentang Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. Berdasarkan hasil analisis ternyata pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar siswa SD. Sebelum pembelajaran daring rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 80,8% dan sesudah pembelajaran daring rata-rata motivasi belajar anak mengalami penurunan menjadi 64,01%, artinya ada penurunan motivasi siswa untuk belajar adalah 16,07%.

Achmad Chairudin (2020) yang meneliti tentang Pengaruh Pembelajaran *Online* Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Dan 6 Mi Ma'arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *online* dengan prestasi belajar siswa. Nilai sig.(2-tailed) setiap variabel *X* dan variabel *y* adalah $< 0,005$. Dilihat dari nilai r hitung dan r_{tabel} didapat hasil bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} 0,2787 diperoleh dari nilai $N - 2 = 48$. Angka 48 mempunyai nilai r_{tabel} 0,2787. Variabel *X* dan *y* memiliki nilai *cronbach's alpha* $> 0,06$. Variabel *X* dengan nilai 0,898 Variabel *y* dengan nilai 0,835 sehingga dikatakan reliabel. Nilai r_2 adalah 0,685 yang berarti bahwa variabel independen (pembelajaran *online*) mampu menjelaskan variabel dependen (prestasi belajar siswa) sebesar 68,5% dan selebihnya 31,5% ditentukan atau dijelaskan oleh

variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. H_1 diterima yaitu “terdapat pengaruh pembelajaran *online* terhadap prestasi siswa kelas 5 dan 6 MI Ma’arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang tahun ajaran 2020/2021”

2.4 Kerangka Pikir

Pembelajaran *online* di dalam situasi pandemi *Covid-19* merupakan salah satu jalan yang digunakan oleh pemerintah supaya pendidikan di Indonesia bisa tetap dijalankan. Dengan penerapan pembelajaran *online* ini merupakan suatu hal baru yang pastinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu kerangka pemikiran yang akan peneliti lakukan adalah bagaimana pengaruh pembelajaran *online* (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (variabel y).



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

2.5 Hipotesis

Menurut Rasimin (2018:15) hipotesis atau hipotesa adalah mengemukakan jawaban sementara (masih bersifat dugaan) atas pertanyaan yang di ajukan sebelumnya. Hipotesis penelitian dapat diperoleh dengan mengkaji berbagai teori berkaitan dengan bidang ilmu yang dijadikan dasar dalam perumusan masalah.

Dalam penelitian ini penulis menentukan hipotesis atau hipotesa sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *online* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V di SDN 11 Ranomeeto.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran *online* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V di SDN 11 Ranomeeto.

