

## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 Deskripsi Teori

#### 2.1.1 Pembelajaran Daring

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet (Among Guru, 2015).

Menurut Isman (2016) pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan pemanfaatan jaringan internet yang dilakukan melalui berbagai aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *Microsoft Teams*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama (dalam Wahyu Aji Fatma Dewi 2020, h.56) bahwa dari semua literatur dalam *elearning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Secara umum, pembelajaran *online*

sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran *online* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*.

Pembelajaran *online* (daring) pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardiyanto). Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak.

Pembelajaran *online* merupakan salah satu pembelajaran yang sudah banyak digunakan di perguruan tinggi dan instansi sekolah saat ini semenjak adanya wabah COVID-19. Beberapa model *online learning* menurut (Haugey & Anderson, 1998) dalam buku *Networked Learning: The Pedagogy of The Internet* menjelaskan terdapat tiga model model *e-learning*, yaitu (1) *Web Course*, yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui *web* merupakan pembelajaran online secara utuh bahwa terdapat pola komunikasi antara siswa dengan guru yang didominasi sistem jarak jauh melalui *web/internet* dan tidak terjadi pertemuan tatap muka. Seluruh bahan ajar, penugasan, konsultasi, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya

disampaikan melalui internet, (2) *Web Centric Course*, yaitu memadukan pembelajaran jarak jauh dan tatap muka secara *online* pada perkuliahan model ini materi sebagian disediakan di *web* dan sebagian melalui tatap muka, dan fungsinya saling melengkapi, (3) *Web Enhanced Course* yaitu perkuliahan yang ditingkatkan melalui pemanfaatan *web/internet*. Pembelajaran tersebut terjadi timbal balik antara guru dan siswa serta pembelajaran berpusat pada *web/internet*”.

Penerapan pembelajaran *online* di SMA Negeri 11 Kendari, khususnya pada pembelajaran fisika menggunakan model *online learning* yaitu *web course*, dimana pembelajarannya secara utuh menggunakan sistem jarak jauh *web/internet*, tidak terjadi pertemuan tatap muka di sekolah, seluruh bahan ajar, penugasan, konsultasi, ujian, dan kegiatan pembelajaran, pendistribusian tugas, pengumpulan tugas, bahkan melakukan penilaian terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams for Education* yang dipadukan dengan aplikasi lain seperti *Whatsapp Group* untuk menunjang proses pembelajaran.

*Microsoft Teams* adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft* bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. *Microsoft Teams* memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka

bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan tugas. Dan, sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik (Tim Office 365, 2020).

Dalam Tim, guru dapat dengan cepat berkomunikasi dengan siswa, berbagi file dan situs web, membuat Buku Catatan Kelas OneNote, dan mendistribusikan serta menilai tugas. Buku Catatan Kelas OneNote yang terintegrasi dan manajemen tugas ujung ke ujung memungkinkan guru untuk mengatur pelajaran interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif dan tepat waktu. Administrator dan staf sekolah dapat tetap mengetahui dan berkolaborasi menggunakan Tim Staf untuk pengumuman dan percakapan topikal. Pendidik dapat berbagi materi pengajaran menggunakan Komunitas Pembelajaran Profesional. Tim Kelas dapat digunakan untuk membuat ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran dengan tugas dan umpan balik, dan memimpin panggilan langsung dengan siswa (Tim Office 365, 2020).

Pembelajaran *online* dengan microsoft teams dimulai dengan kegiatan pendahuluan, inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kondisi dan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa, memulai pelajaran dengan berdoa, memberi motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran,

kompetensi dasar, aktivitas pembelajaran dan penilaian yang nantinya dilakukan. Kehadiran siswa dapat dicek dengan cara siswa menulis nama dan nomor absen di fitur postingan, atau dengan memanggil siswa satu persatu secara bergantian pada saat vicon di awal pelajaran. Pada kegiatan inti, guru mengunggah materi pelajaran di aplikasi *Microsoft Teams* pada fitur *post*, materi pembelajaran yang sudah diupload oleh guru juga bisa dilihat di fitur *files* (kumpulan materi yang sudah diunggah), materi yang diupload bisa berupa teks pada *file word*, gambar, *power point* ataupun berupa *video/film*, tergantung pada materi pelajaran, kemudian membagikan *share screen* materi yang sedang dipelajari. Siswa menyimak dan mengamati tayangan yang di *share* oleh guru di *Microsoft Teams*, guru memberi penjelasan materi, peserta didik mengikuti penjelasan guru. Jika materi sudah selesai dijelaskan, guru mempersilahkan peserta didik menanyakan atau berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari. guru menjelaskan kembali dan memberikan penguatan serta memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan, guru bersama peserta didik juga mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan aktivitas pembelajaran, umpan balik juga diberikan untuk peserta didik dalam aktivitas dan hasil pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan guru merefleksi kembali apa yang sudah dipelajari, memberi motivasi, memberikan tugas dan penilaian, menyampaikan perencanaan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, kemudian berdoa dan ditutup dengan salam. (Nurlaily Fauziatun, 2021). Pendekatan pembelajaran moda daring memiliki

karakteristik yaitu, 1) Menuntut pembelajar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivism*); 2) Pembelajar akan berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*); 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif; 4) Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital; 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Among Guru, 2015).

Pembelajaran *online* memiliki beberapa kelemahan yakni penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban (Haryono, dalam Waryanto, 2006).

Menurut Lidia Simanihuruk, dkk (2019), kekurangan dari pembelajaran online sebagai berikut:

- 1) Kurangnya interaksi tatap muka antara peserta didik dengan pendidik dan antar peserta didik dengan peserta didik
- 2) Pembelajaran yang dilakukan cenderung ke pelatihan bukan pendidikan
- 3) Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan TIK
- 4) Belum meratanya fasilitas internet
- 5) Kurangnya sumber daya manusia yang memiliki keahlian mengoperasikan komputer

- 6) Informasi yang diperoleh memiliki variasi kualitas dan keakuratan informasi
- 7) Sarana prasarana yang tidak mendukung menyebabkan kesulitan mengakses grafik, gambar, dan video.

Sedangkan menurut Effendi (dalam M. Ridwan, 2011), pembelajaran online mempunyai kendala atau hambatan dalam penyelenggaraannya, yaitu:

- 1) Investasi. Untuk memulai pembelajaran online dibutuhkan biaya yang sangat besar, misal pembelian smartphone dan kuota internet
- 2) Budaya. Pemanfaatan pembelajaran online membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar atau mengikuti pembelajaran melalui komputer, padahal pendidikan Indonesia masih terbiasa menggunakan metode ceramah
- 3) Teknologi dan infrastruktur. Pembelajaran online membutuhkan perangkat komputer, jaringan handal, dan teknologi yang tepat, padahal akses internet di Indonesia sendiri belum merata dan tidak semua peserta didik memiliki perangkat komputer atau smartphone untuk menunjang pembelajaran online;
- 4) Desain materi. Penyampaian materi melalui pembelajaran online perlu dikemas dalam bentuk yang learner-centric. Saat ini masih sangat sedikit instructional designer yang berpengalaman dalam membuat suatu paket pelajaran e-learning yang memadai.

Meskipun terdapat kendala pembelajaran *online* dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan siswa aktif dengan adanya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran tersebut dan tidak berpusat kepada guru saja. Salah satu ciri utama dari pembelajaran siswa yang sangat menonjol adalah adanya kemampuan dan kemauan dalam proses belajar dengan mengarahkan sendiri proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang dia inginkan atau disebut juga sebagai *self-directed learning* atau kerap disingkat sebagai SDL (Merriam, 2011, h.30 dalam Wicaksono, 2012). Proses pembelajaran dengan menggunakan SDL dianggap berhasil jika pembelajar telah mampu mengarahkan proses belajarnya tanpa adanya bantuan dari pembelajar (Gibbons, 2002).

Adapun kelebihan dalam melakukan pembelajaran *online*, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik 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*) (Siahaan, 2002 dalam Waryanto, 2006). Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi terutama dalam membantu guru dan siswa terutama pada pengelolaan kegiatan pembelajaran (Basori, 2017). Dengan teknologi informasi ini dapat berperan sebagai media yang menyediakan antara siswa dan guru, sumber belajar dan sarana untuk meng-efesiensikan evaluasi pembelajaran (Sriwihajriyah, *et al.*, 2012).



Menurut Budi Harsanto (2014), pembelajaran online memiliki kelebihan diantaranya yaitu: 1) Mengurangi perjalanan dan biaya perjalanan; 2) Memungkinkan belajar di setiap waktu dan setiap tempat; 3) Menyediakan cara belajar tepat waktu; 4) Memanfaatkan infrastuktur yang ada; 5) Memungkinkan pengiriman materi pembelajaran; 6) Update yang mudah.

Sedangkan menurut Ridwan Sanjaya (2020), kelebihan dari pembelajaran online adalah:

- 1) Pengajar dapat meningkatkan kemampuan profesionalitasnya;
- 2) Siswa dapat mengulang materi pembelajaran;
- 3) Meningkatkan kemampuan pendidik dan mahasiswa dalam menggunakan Teknologi Informasi;
- 4) Meningkatkan akses belajar dan wawasan;
- 5) Tempat pelaksanaan fleksibel.

Keuntungan penggunaan pembelajaran *online* adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, 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, memperbarui 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 (Arnesti & Hamid, 2015).

Kebijakan yang dibuat agar mengurangi grafik penyebaran Covid-19 yang semakin hari semakin bertambah angka kematian maupun yang tertular.

Dari beberapa kelebihan atau keuntungan dari Pembelajaran Online dapat memberikan banyak manfaat, diantaranya menurut Widiaworo (dalam Lidia Simanihuruk, dkk, 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan kualitas interaksi yang semakin meningkat;
- 2) Interaksi pembelajaran berlangsung dimana saja dan kapan saja;
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas;
- 4) Mempermudah pembaharuan dan penyimpanan materi pembelajaran.

### **2.1.2 Pembelajaran Online di Tengah Covid-19**

Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring, sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Menurut Imania (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemi.

Covid-19 menyebabkan pembelajaran ditiadakan dan memaksa lembaga pendidikan melaksanakan pembelajaran online. Padahal, selama ini pembelajaran terbiasa dilakukan secara tatap muka. Hal ini tentu saja, membuat ketidaknyamanan bagi pendidik maupun peserta didik.

Bagi guru sekolah menengah atas yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk *melek* teknologi. Melalui teknologi inilah satu-satunya jembatan yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka. (Henry Aditia Rigianti, 2020, h.298).

Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda sekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata, berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan siswa dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika guru mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dalam kegiatan daring. Hambatan-hambatan tersebut menjadi hal penting yang harus dikaji guna kelancaran pembelajaran daring. Menurut Syah

(2013) faktor psikologis yang berasal dari luar siswa berpengaruh pada kegiatan belajar siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis daring (online) tidak selamanya berjalan dengan lancar. Ada beberapa kendala yang dirasakan oleh peserta didik maupun pengajar, yaitu: *pertama*, adanya kendala teknis yang sering terjadi seperti jaringan internet ataupun *server error* (Siti Nurliati Aldina, 2020) dalam Nurmukhametov dkk., 2015). *Kedua*, ketidaktepatan menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran daring, jika guru tidak memvariasikan media pembelajaran onlinenya maka siswa akan mudah bosan (Simbolon, 2014). *Ketiga*, pada mata pelajaran praktikum, pembelajaran daring tidak efektif untuk diterapkan, guru hanya memberi media pembelajaran berupa video-video praktikum dan langkah pengerjaannya, namun siswa tidak melakukan praktikumnya sendiri. *Keempat*, kurangnya rasa tanggung jawab pengajar pada pembelajaran daring, hal ini dibuktikan pada survei yang menyatakan bahwa para guru menganggap bahwa tanggung jawab dalam pengajaran tatap muka tradisional umumnya lebih tinggi daripada dalam pendidikan jarak jauh. (Siti Nurliati Aldina (2020) dalam Semradova & Hubackova, 2016).

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara online membuat banyak sekali perubahan, baik dari segi metode pembelajaran maupun dari segi penilaian. Hal itu juga tentunya memiliki banyak kendala yang dialami oleh guru maupun siswanya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran online masih memiliki hambatan. Menurut Yohanes Enggar Harususilo (2020),

siswa menyatakan kesulitan mengikuti pembelajaran online karena harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli kuota demi terlaksananya pembelajaran online.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020), diketahui bahwa siswa mengalami hambatan dan kesulitan pembelajaran online, yaitu banyaknya tugas, terbatasnya kuota, penguasaan IT yang masih terbatas baik bagi pendidik maupun peserta didik (siswa), dan jaringan internet yang tidak stabil. Penelitian lain yang dilakukan oleh Firman F., & Rahayu, S. (2020), menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membeli kuota, terbatasnya jaringan internet, dan kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan dosen. Selain hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran online, penelitian Firman F., & Rahayu, S. (2020) juga menjelaskan bahwa siswa merasa puas dengan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran online dan juga siswa merasa lebih nyaman serta percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau bertanya dalam forum pembelajaran online.

Menurut Laeli Hidayanti (2020) kendala yang dialami siswa dalam proses pembelajaran daring di antaranya yaitu:

1) Akses Internet yang kurang memadai

Akses internet merupakan salah satu kendala yang cukup banyak dialami bagi para siswa ketika melakukan pembelajaran secara online. Salah satu faktornya adalah ketersediaan sinyal yang kurang bagus di berbagai daerah, terlebih bagi siswa yang berada di daerah pedalaman

yang masih susah sinyal. Selain itu, bagi siswa SMA yang rata-rata sudah memiliki gawai, kuota merupakan sumber masalah berikutnya, di mana jika tidak menggunakan wifi di rumahnya, maka siswa harus mengeluarkan uang lebih untuk membeli kuota internet.

Pembelian kuota internet memiliki kendala apabila orang tua dari siswa tersebut sedang kesusahan, sehingga siswa kesulitan juga untuk membeli kuota internet. Proses untuk mengikuti pembelajaran secara online pun menjadi terkendala dan siswa menjadi tidak bisa fokus mengikuti pembelajaran jika sinyal terganggu akibat cuaca buruk dan lain sebagainya.

## 2) Sulit Memahami Materi

Akibat akses internet yang mengalami gangguan, maka proses pembelajaran pun menjadi terganggu, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pun mengalami kesulitan. Jika siswa ketika belajar secara tatap muka langsung saja masih belum paham, apalagi jika belajar yang dilakukan dengan sistem online. Maka dari itu, siswa harus inisiatif belajar mandiri dan juga mencari sumber-sumber lain di internet untuk menambah pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Dikutip dari [medcom.id](http://medcom.id) memaparkan bahwa menurut survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 1.700 siswa selama pembelajaran jarak jauh, dalam empat minggu pertama saja sudah ditemukan banyak siswa yang tidak senang dengan proses belajar online. KPAI menyebutkan presentase siswa yang tidak

senang belajar di rumah sebanyak 76,7 persen dan 23,3 persen menyatakan senang dengan pembelajaran jarak jauh dari rumah.

Dari hasil survei tersebut membuktikan bahwa belajar online ternyata tidak membuat siswa senang, tetapi malah sebaliknya. Siswa tidak suka belajar online karena guru lebih banyak memberikan tugas tetapi minim penjelasan dan juga materi.

### 3) Rasa Malas dan Sulit Berkonsentrasi

Belajar secara online justru malah menambah rasa malas dan juga sulit untuk berkonsentrasi bagi siswa. Selain karena sudah pusing dengan tugas-tugas yang diberikan, siswa juga menjadi lebih banyak waktu untuk bermain gawai. Seperti bermain game, membuka instagram, twitter, youtube, dan sosial media lainnya dibandingkan dengan belajar. Akibatnya muncul rasa malas yang sangat susah untuk dilawan dan juga sulitnya berkonsentrasi ketika belajar, terlebih ketika guru malah sering memberikan banyak tugas yang malah akan membuat siswa semakin bosan dan stres ketika belajar.

Selain tiga hal di atas, masih banyak lagi kendala yang dihadapi siswa saat mengikuti proses pembelajaran secara online. Hal tersebut tergantung dari kondisi siswa dan juga daerah tempat tinggal siswa tersebut. Namun, apapun kendala yang dihadapi semoga pandemi ini segera berakhir dan seluruh kegiatan dapat kembali normal termasuk proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Sistem pembelajaran jarak jauh berbasis daring memberikan keuntungan bagi pengajar maupun peserta didik, namun sistem pembelajaran jarak jauh juga memiliki kendala. Untuk meminimalisir kendala yang terjadi maka perlu melibatkan interaksi yang maksimal antara pengajar dan peserta didik, peserta didik juga harus lebih aktif dalam pembelajaran online, serta mempersiapkan segala fasilitas yang akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

### **2.1.3 Minat Belajar Fisika**

Minat merupakan salah satu unsur penting yang ikut menentukan dalam menjalankan suatu pekerjaan disamping bakat dan kecerdasan. Kelancaran dan keberhasilan orang dalam menjalankan pekerjaan makin besar peluangnya jika orang tersebut mempunyai minat akan pekerjaan yang dilakukannya. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013, h. 180). Minat akan timbul karena adanya suatu kebutuhan atau perasaan akan mendapat kebermaknaan bagi diri pribadi seperti yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik (2018) bahwa minat akan timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Dengan demikian minat adalah suatu rasa ketertarikan dan rasa kebermaknaan bagi diri seseorang pada suatu hal tau aktivitas yang mendorong seseorang tersebut untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman tanpa ada yang menyuruh.



Fisika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam. Fisika disajikan dalam bentuk yang sederhana yang diterjemahkan dalam bahasa matematika dan dapat dipahami serta diperoleh dari hasil penelitian, percobaan, pengukuran, penyajian secara matematis.

Tujuan pembelajaran fisika yaitu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mampu dan terampil dalam bidang psikomotorik dan kognitif, melainkan juga mampu menunjang berpikir sistematis, objektif dan kreatif. Proses pembelajaran fisika yang tidak sesuai dengan hakikat pembelajaran fisika kurang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses-proses ilmiah, keterampilan proses sains, dan kurang melatih keterampilan *higher order thinking skills*.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar fisika adalah suatu rasa ketertarikan dan rasa kebermaknaan bagi siswa pada aktivitas belajar yang mendorong siswa tersebut menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, dan kegiatan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan mengenai gejala-gejala alam tanpa ada yang menyuruh dan tanpa paksaan.

Salah satu ciri kondisi pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya minat belajar dalam diri pelajar. Minat belajar adalah keadaan psikologis seseorang yang menunjukkan gejala seperti gairah, keinginan, semangat, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan perilaku melalui berbagai kegiatan meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman

(Edy Syahputra, 2020). Dengan penjelasan ini maka dapat diketahui bahwa minat belajar menimbulkan rasa ingin tahu mengenai suatu pengetahuan atau suatu hal yang dipelajarinya.

Menurut Darmadi (2017), minat belajar timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan penilaian-penilaian yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian ini yang menentukan apakah seseorang memiliki minat atau tidak terhadap objek yang dihadapinya. Apabila orang tersebut berminat maka minat ini dapat membantu dalam mempelajari objek tersebut selanjutnya.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, maka diketahui bahwa penting bagi seorang pendidik meningkatkan minat belajar pada pelajar. Menurut Simanjutak (dalam Darmadi, 2017), berikut cara membangkitkan minat belajar:

- 1) Membuat pembelajaran yang menarik. Misalkan dengan memberikan video atau gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran;
- 2) Mengadakan selingan. Selingan disini dimaksudkan pendidik tidak hanya mengajar dengan ceramah tetapi juga diselingi dengan diskusi, tanya jawab, memberikan permainan yang berkaitan dengan pelajaran, dll;
- 3) Menjelaskan dari yang mudah ke sukar dan menjelaskan dari yang konkret dan ke abstrak. Hal ini bertujuan untuk membentuk persepsi awal yang baik dalam diri pelajar. Selain itu, hal ini ditujukan agar peserta didik tidak mengalami kebingungan selama belajar;

- 4) Penggunaan alat peraga. Alat peraga dapat menimbulkan rasa penasaran dalam diri pelajar sehingga menimbulkan minat untuk mempelajarinya lebih lanjut. Selain itu, alat peraga ditujukan untuk membuat pelajar lebih memahami pelajaran yang sedang dipelajarinya.

#### **2.1.4 Indikator Minat Belajar Fisika Siswa**

Beberapa indikator minat belajar yang di ungkapkan oleh Safari (dalam Edy Syahputra, 2020) yaitu seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan selama mengalami proses belajar.

##### **1) Perasaan Senang**

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

##### **2) Ketertarikan Siswa**

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

##### **3) Perhatian Siswa**

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

#### 4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek.

### 2.1.5 Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat meningkatkan atau menurunkan minat belajar seseorang. Semakin besar dan positif faktor yang dimiliki seseorang menunjukkan semakin tinggi minat orang tersebut, dan sebaliknya. Pada proses pembelajaran minat tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhinya. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa menurut Sumadi Suryabrata (dalam Kahar Ihsan, 2018) dibagi menjadi dua yaitu:

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat pelajar berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain:

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu atau dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Semakin besar keingintahuan seseorang menunjukkan semakin tinggi minat orang tersebut.
- c) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari pendidik, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas dan keadaan lingkungan.

### 2.1.6 Fungsi Minat Belajar

Makmun Khairani (dalam Andry Jecseneri, 2018) menjelaskan fungsi minat dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi. Perhatian yang tercipta karena adanya minat sehingga perhatian itu muncul tanpa adanya paksaan. Hal ini memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu pemusatan pemikiran terhadap suatu pelajaran.
- 2) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar. Adanya minat dalam diri membuat orang tersebut tidak mudah terganggu dan tidak mudah teralihkan selama belajar.
- 3) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran maka akan memiliki daya ingat yang tinggi pula terhadap pelajaran.
- 4) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. Penghapusan kebosanan belajar bisa terlaksana dengan menumbuhkan minat belajar dan kemudian minat dapat ditingkatkan sebesar-besarnya.

### 2.1.7 Minat Belajar Siswa di Tengah Covid-19

Dijelaskan oleh Sumadi Suryabrata (dalam Kahar Ihsan, 2018), bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor eksternal. Dijelaskan sebelumnya, bahwa pembelajaran online menyebabkan siswa mengeluh karena mengalami hambatan yaitu kurang memadainya sarana dan prasarana dalam pembelajaran online, banyaknya tugas yang diberikan, dan kurangnya penguasaan IT bagi pendidik termasuk faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Sedangkan, kurangnya penguasaan IT pada siswa menjadi faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Beberapa hambatan yang telah dijelaskan di atas dapat menurunkan minat belajar mahasiswa, maka penting untuk mengatasi hambatan tersebut agar siswa dapat mempertahankan atau meningkatkan minat belajarnya.

## 2.2 Riset Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hirdha Nurfarini. Z.R (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Kuliah *Online* terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Samarinda”, mengatakan bahwa berdasarkan hasil (1) Ada pengaruh antara kuliah online dengan minat belajar mahasiswa PAI di IAIN Samarinda sebesar 0.975 yang jika diinterpretasikan dengan tabel  $r$  berada di antara 0,80-1,000 yang mengindikasikan tingkat hubungannya sangat kuat atau sangat tinggi; (2) Pengaruh kuliah *online* terhadap minat belajar

mahasiswa PAI di IAIN Samarinda adalah sebesar 95.06%. Pembuktian hipotesis dengan menguji signifikansi menggunakan rumus uji  $t$ , diperoleh nilai  $t_{hitung} = 41.4746 > t_{tabel} = 2.36850$  sehingga dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kuliah *online* dan minat belajar mahasiswa PAI di IAIN Samarinda.

- 2) Ria Yunitasari dan Umi Hanifah (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19”, mengatakan bahwa berdasarkan hasil 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. Cara untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa dengan memberikan motivasi-motivasi belajar kepada siswa dengan perkataan yang positif dan membangun siswa dalam kondisi belajar. Bisa juga dengan memperhatikan siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung.
- 3) Egidius Dewa, Maria Ursula Jawa Mukin, Oktavina Pandango (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantuan Laboratorium Virtual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Fisika”, mengatakan bahwa berdasarkan hasil minat belajar peserta didik mengalami peningkatan pada kategori cukup baik yaitu dari 15% menjadi 58% dan mengalami penurunan pada kategori kurang baik dari 79% menjadi 42%. Penerapan pembelajaran daring berbantuan laboratorium virtual berpengaruh

terhadap minat dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.0063 < 0.05$ . Penerapan pembelajaran daring berbantuan laboratorium virtual berpengaruh terhadap hasil belajar dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ .

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menganalisis minat belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian, subyek penelitian, dan materi penelitian.

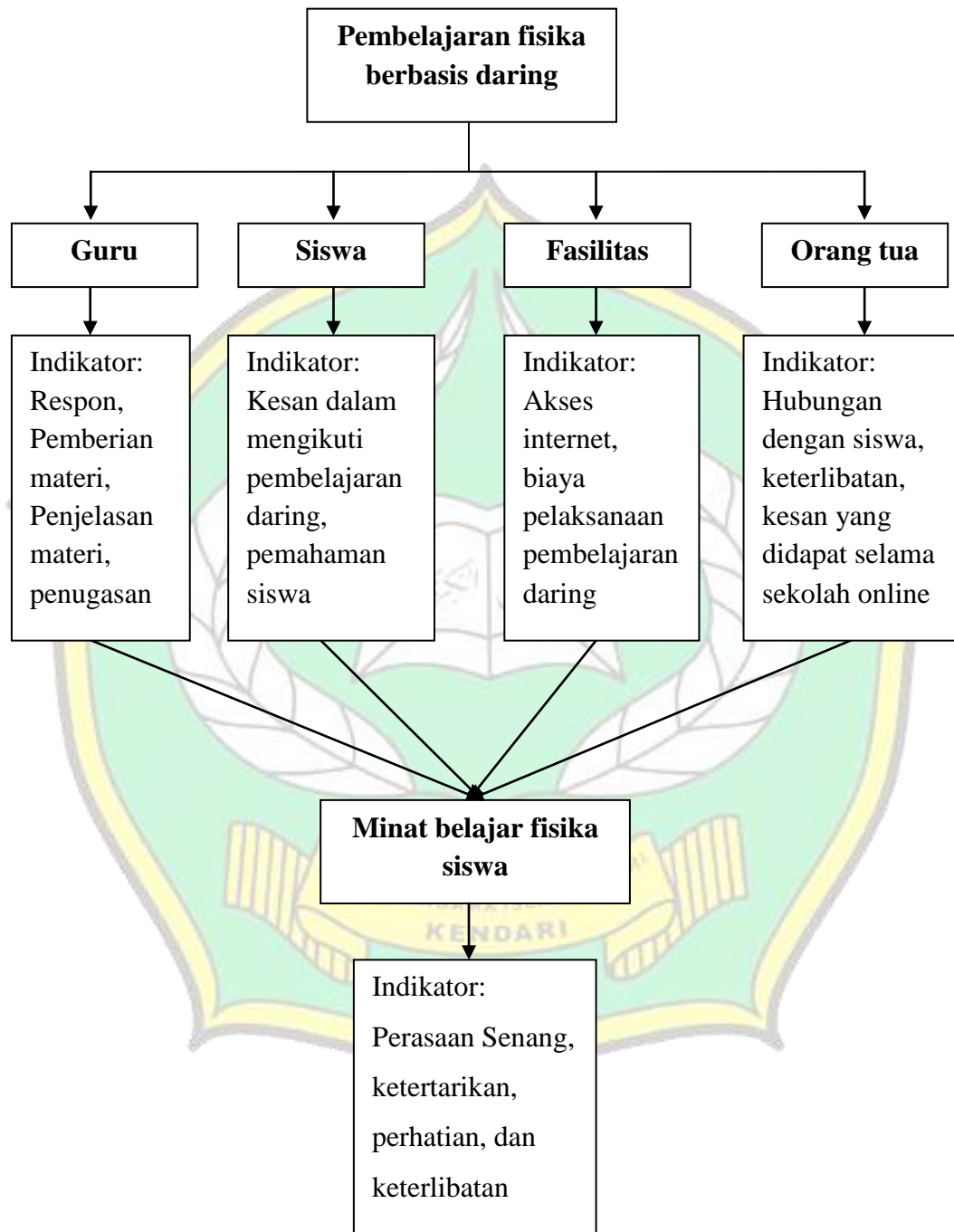
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Siswa memiliki ketertarikan yang sangat heterogen, idealnya seorang guru harus menggunakan multimetode dalam mengajar, yaitu memvariasikan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas, seperti metode dalam ceramah dipadukan dengan tanya jawab dan penugasan atau metode diskusi dengan pemberian tugas, dan seterusnya. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani kebutuhan siswa dan menghindari terjadinya kejenuhan yang dialami siswa. Pada proses pembelajaran minat tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang dapat memengaruhinya. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa, yaitu: (1) perhatian terhadap belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi; (2) keingintahuan; (3) motivasi; (4) guru; (5) orang tua; (6) Lingkungan; dan (7) Fasilitas.

Berdasarkan kajian teori yang dituliskan di atas maka penelitian ini dilakukan dengan pemikiran bahwa ada beberapa variabel yang saling berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran. Berikut ini dapat disusun kerangka pikir yang menggambarkan keterkaitan variabel-variabel yang akan diteliti yakni



pembelajar daring dan minat belajar fisika, maka kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1:** Bagan kerangka penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data (Sugiyono, 2015, h. 96).

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  = Tidak ada pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar fisika siswa

$H_1$  = Ada pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar fisika siswa

