

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pembelajaran Daring

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin, 2020). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan peserta didik dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Dari beberapa pengertian para ahli dapat di simpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melalui tatap muka atau pembelajaran yang menggunakan media internet.

Gikas & Grant (2013) mengatakan bahwa pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Sadikin, 2020). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Sicat, 2015; Iftakhar, 2016). Kumar & Nanda (2018) mengatakan bahwa pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti *Facebook* dan *Instagram* (Sadikin, 2020). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*) (Sadikin, 2020).

2.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Supardi (2013 : 163) mengatakan bahwa efektivitas adalah usaha agar dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana,

maupun waktunya, atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Sedangkan Mulyasa (2006 : 89) mengatakan bahwa efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Dari pengertian tersebut, maka efektivitas pembelajaran merupakan suatu kondisi dimana tujuan yang telah ditentukan dalam pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah keseimbangan antara proses dan hasil yang dicapai oleh peserta didik dari apa yang telah dilakukan dan direncanakan dalam pembelajaran. Menurut Aan Khomariah dan Cepi Tratna (2005) efektivitas ini sering kali diukur setelah tercapainya suatu tujuan pembelajaran, jadi jika pembelajaran belum berhasil maka kegiatan pembelajaran belum dikatakan efektif. Suatu proses pengajaran dikatakan efektif, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.

Mulyasa (2006 : 92) mengatakan efektivitas belajar dapat dilihat dari kemampuan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu standart yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan indikator yang sebelumnya telah disusun.

Khanifatul (2013: 15) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.

Syatra (2013 : 122) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dengan empat indikator yaitu : (1) memiliki tujuan. Tujuan suatu pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik, (2) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, (3) proses pembelajaran ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik, (4) respon peserta didik.

Menurut Slavin (2009), pengajaran yang efektif terdiri dari empat indikator, yaitu :

1. Mutu pengajaran (*quality*)

Sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu peserta didik dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dengan langkah – langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik. Belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% peserta didik yang mencapai daya serap yaitu \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2. Tingkat pengajaran yang tepat (*appropriateness*)

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar peserta didik.

3. Insentif (*incentive*)

Sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik.

4. Waktu (*time*)

Sejauh mana peserta didik diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan apabila peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada pada BAB I dan berdasarkan Teori Syatra di atas, maka peneliti menetapkan efektivitas pembelajaran daring pada materi bilangan bulat menggunakan media mistar hitung IT dapat dilihat dari empat indikator yaitu :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring dengan menggunakan media mistar hitung IT dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang diisi oleh guru sekolah. Jika aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran baik maka dapat dikatakan efektif.

2. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran

Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran daring menggunakan media mistar hitung IT dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas peserta didik yang diisi oleh guru sekolah yang bertugas sebagai pengamat. Jika persentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif lebih besar dari pada persentase peserta didik yang cukup aktif dan tidak aktif maka dapat dikatakan efektif.

3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran

Ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran daring dan menggunakan media mistar hitung IT dapat dilihat dari rata-rata hasil soal yang diberikan oleh peneliti pada akhir pertemuan. Peserta didik dikatakan tuntas jika mendapat nilai ≥ 75 dan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 75%.

4. Respon peserta didik

Respon peserta didik dalam penelitian ini yaitu tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran daring menggunakan media “Mistar Hitung IT” pada materi bilangan bulat. Dalam penelitian ini, respon peserta didik dikatakan positif apabila 50% peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran.

Pembelajaran daring pada materi bilangan bulat menggunakan media mistar hitung IT dikatakan efektif jika memenuhi empat indikator yang diungkapkan di atas. Jika hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak tepat atau tidak sesuai dengan indikator sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai maka dikatakan belum efektif.

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar (Aryani, 2019). Menurut Abror


(2012 : 61) penerapan sebuah media sebagai perantara menempati posisi yang cukup strategis dalam rangka mewujudkan hasil belajar secara optimal.

Rahardjo menyebutkan, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Dalam kegiatan belajar-mengajar, sumber pesan adalah guru dan penerima pesan adalah peserta didik (Yusufhadi, 2011). Media memang diperlukan dalam pembelajaran, namun penggunaan media haruslah menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Aryani, 2019).

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media garis bilangan digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menghitung operasi bilangan bulat (Widjaya, 2013). Media “Mistar hitung IT” ini pengembangan dari media garis bilangan yang berbentuk *Power Point* (PPT) dan animasi. “Mistar Hitung IT” terdiri dari garis bilangan, bilangan bulat positif dan negatif, terdapat angka nol (titik awal), terdapat titik kedua (bilangan pertama), terdapat titik akhir (jawaban), terdapat model.

Cara penggunaan media “Mistar Hitung IT”, sebelum menggunakan media “Mistar Hitung IT” ada beberapa peraturan yang harus diingat :

1. Model pada media ini adalah mobil 
2. Posisi kepala model untuk pada titik awal adalah berada di bilangan bulat positif, setelah itu dilihat untuk bilangan pertama.
3. Jika bilangan bulat positif kepala mobil akan menghadap ke kanan, dan jika bilangan bulat negatif maka kepala mobil akan menghadap ke kiri (ini berlaku untuk bilangan pertama atau bilangan kedua).
4. Jika operasi pengurangan maka model akan mundur sesuai dengan arah kepala model.
5. Jika operasi penjumlahan maka model akan maju sesuai dengan arah kepala model.

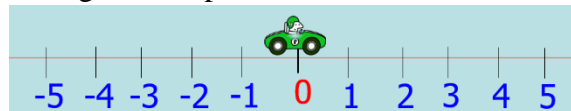
Contoh yang pertama :

Hitunglah operasi berikut dengan media “Mistar Hitung IT” $2+3 = \dots$

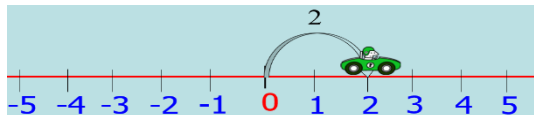
Jawabannya :

Langkah – langkah menggunakan media “Mistar Hitung IT” adalah :

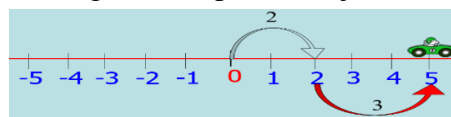
1. Langkah pertama kita akan meletakkan model pada angka nol (titik pertama), posisi kepala model untuk pada titik awal adalah berada di bilangan bulat positif.



2. Karena bilangan pertama adalah bilangan bulat positif maka kepala mobil menghadap ke kanan yaitu bilangan bulat positif dan melangkah maju ke kanan sejauh 2 satuan (titik kedua).



3. Kemudian, bilangan kedua adalah bilangan bulat positif maka kepala mobil akan tetap menghadap kekanan (bilangan bulat positif), karena operasi penjumlahan maka mobil melangkah maju ke kanan (bilangan bulat positif) sejauh 3 satuan.



4. Dari sini bisa dilihat bahwa terdapat titik akhir yang dimana titik akhir adalah hasil dari operasi $2+3$ yaitu 5.

Contoh yang kedua :

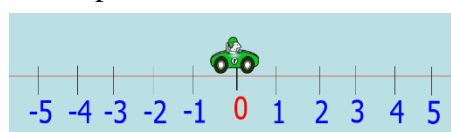
Hitunglah operasi berikut dengan media “Mistar Hitung IT”

$$2+(-3) = \dots$$

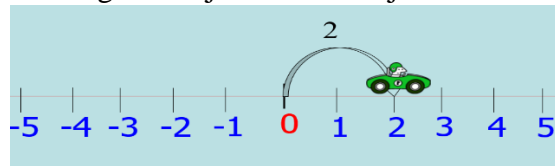
Jawabannya :

Langkah – langkah menggunakan media “Mistar Hitung IT” adalah :

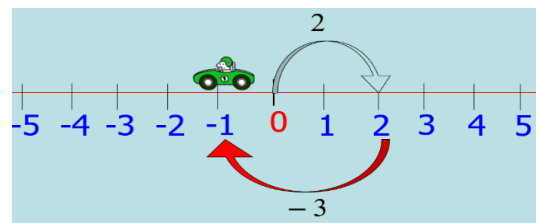
1. Letakkan model pada angka nol (titik awal) posisi kepala model untuk pada titik awal adalah berada di bilangan bulat positif.



2. Karena bilangan pertama adalah bilangan bulat positif maka kepala mobil menghadap kekanan yaitu bilangan bulat positif dan melangkah maju ke kanan sejauh 2 satuan (titik kedua).



3. Pada bilangan kedua adalah bilangan bulat negatif maka kepala mobil berbalik ke arah bilangan bulat negatif (ke kiri). Karena operasi penjumlahan maka mobil maju ke kiri (bilangan bulat negatif) sejauh 3 satuan.



4. Dari sini bisa dilihat bahwa terdapat titik akhir yang dimana titik akhir adalah hasil dari operasi $2 + (-3) = -1$

Contoh yang ketiga :

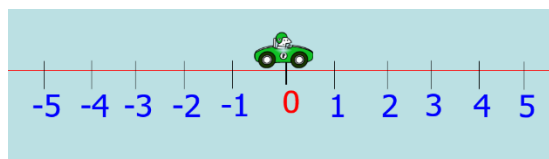
Hitunglah operasi berikut dengan media “Mistar Hitung IT”

$$(-2) + (-3) = \dots$$

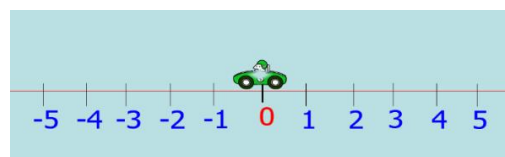
Jawabannya :

Langkah – langkah menggunakan media “Mistar Hitung IT” adalah :

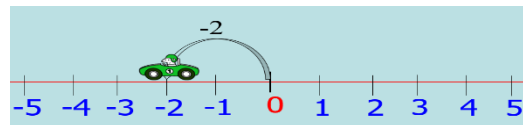
1. Letakkan model pada angka nol (titik awal) posisi kepala model untuk pada titik awal adalah berada di bilangan bulat positif.



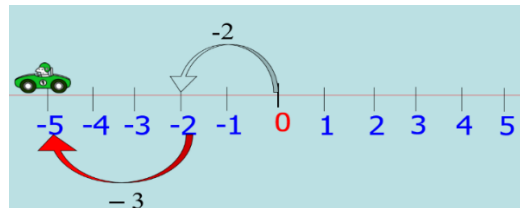
2. Karena bilangan pertama adalah bilangan bulat negatif maka kepala mobil menghadap ke bilangan bulat negatif (ke kiri).



3. Kemudian model akan maju ke kiri (bilangan bulat negatif) sejauh 2 satuan (titik kedua).



4. Bilangan kedua adalah negatif maka kepala mobil tetap menghadap ke arah kiri (bilangan bulat negatif). Karena operasi penjumlahan maka mobil akan maju ke kiri (bilangan bulat negatif sejauh 3 satuan).



5. Dari sini bisa dilihat bahwa terdapat titik akhir yang dimana titik akhir adalah hasil dari operasi $(-2) + (-3) = -5$.

Contoh yang keempat :

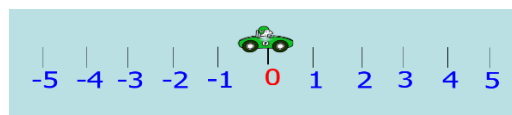
Hitunglah operasi berikut dengan media “Mistar Hitung IT”

$$(-2) + 3 = \dots$$

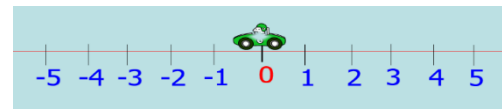
Jawabannya :

Langkah – langkah menggunakan media “Mistar Hitung IT” adalah :

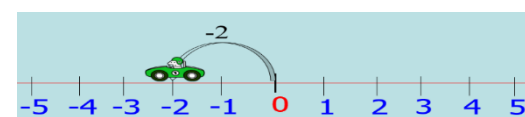
1. Letakkan model pada angka nol (titik awal) posisi kepala model untuk pada titik awal adalah berada di bilangan bulat positif.



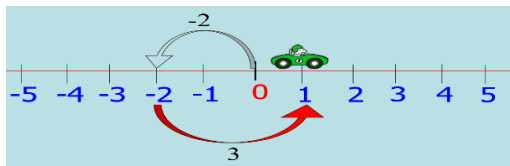
2. Karena bilangan pertama adalah bilangan bulat negatif maka kepala mobil menghadap ke bilangan bulat negatif (ke kiri).



3. Kemudian model akan maju ke kiri (bilangan bulat negatif) sejauh 2 satuan (titik kedua).



4. Bilangan kedua adalah positif maka kepala mobil menghadap ke kanan (bilangan bulat positif), karena operasi penjumlahan maka mobil maju ke kanan (bilangan bulat positif) sejauh 3 satuan.



5. Dari sini bisa dilihat bahwa terdapat titik akhir yang dimana titik akhir adalah hasil dari operasi $(-2) + 3 = 1$

2.1.4 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sudjana (2005) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Aqib (2010 : 51) hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik yang menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Prasetya, 2012).

Ranah kognitif yang meliputi ingatan, mengembangkan intelektual, dan keterampilan intelektual. Ranah ini lebih dikenal dengan taksonomi Bloom, namun Taksonomi Bloom telah mengalami revisi yaitu pada ranah kognitif. Revisi itu berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni: (1) pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan (6) evaluasi (*evaluation*) (Gunawan & Palupi, 2016).

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif

tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku (Djazari, 2011).

Bloom (1979) berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya (Djazari, 2011).

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran daring yang dimana aspek afektif dan psikomotorik tidak bisa di observasi secara langsung maka penelitian hanya mengambil aspek kognitif saja.

Uno (2014 : 173) mengatakan bahwa pembelajaran dianggap efektif apabila skor yang dicapai peserta didik memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika hasil belajar peserta didik tuntas.

2.2 PENELITIAN YANG RELEVAN

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka tentang judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hasil penelitian yang relevan yang dikaji oleh peneliti. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut : penelitian dilakukan oleh Mustakim “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”. Adapun hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media online selama pandemi Covid-19 efektif.

Dari penelitian yang telah dipaparkan diatas, peneliti mencoba membuat penelitian yang sedikit berbeda dengan penelitian diatas, yakni dengan judul “ **Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Materi Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung IT** ”

2.3 HIPOTESISI PENELITIAN

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya maka penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran daring pada materi bilangan bulat dengan menggunakan media mistar hitung IT efektif.