

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pendidikan, Belajar, Pembelajaran dan Komponen Pembelajaran**

###### **A. Pendidikan**

Pendidikan merupakan awal dari kemajuan bangsa atau kebutuhan yang diperlukan oleh seseorang tanpa suatu pendidikan seseorang tidak akan mengalami perubahan dan tidak akan bisa berkembang. Pendidikan juga akan selalu mengalami perkembangan secara terus menerus. Pendidikan yang dilakukan secara formal dilakukan dengan cara bersekolah secara langsung dengan cara tatap muka. Dengan ini agar tujuan tercapai haruslah dengan cara membuat siswa tertarik dengan suatu pembelajaran yang akan dilakukan atau yang akan diajarkan. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif mengembangkan potensi dalam dirinya. Kesimpulan dari pendidikan adalah proses yang mewujudkan seseorang yang mengalami suatu perubahan untuk mencapai harapan dan tujuan yang ingin dia capai

## **B. Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang atau sekumpulan organisasi dimana suatu organisasi atau seseorang mengalami suatu pengalaman untuk memperjelas suatu informasi yang ingin diketahui Menurut Dahar (dalam Husamah, 2016:4). “Belajar adalah suatu pengalaman yang dialami oleh seseorang ataupun suatu organisasi.” Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Suprihatiningrum dalam Husamah (2016:5) “Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengalaman secara langsung maupun tidak langsung dari kutipan tersebut belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengalaman untuk memperoleh suatu perilaku secara langsung”. Kesimpulannya dari kutipan di atas adalah belajar proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan baru.

Belajar merupakan proses seseorang mengalami suatu interaksi atau aktifitas di suatu lingkungan sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku yang diinginkan Sari (2013:40). Menurut Djamarah dan Zain (2006:10) “Belajar adalah suatu perubahan perilaku melalui pengalaman”.

Dari pengertian belajar di atas dapat ditarik kesimpulan belajar merupakan proses dimana seseorang melakukan suatu interaksi atau aktivitas dengan suatu lingkungan guna menghasilkan suatu perubahan yang diinginkan. Perubahan yang didapat tidak hanya di lingkungan saja tapi bisa juga mendapatkan suatu perubahan perilaku berfikir,

berinteraksi maupun bertindak dengan baik. Jadi ditarik kesimpulan belajar adalah suatu rangkaian yang membuat manusia mengalami suatu perubahan yang diinginkan oleh suatu manusianya sendiri.

### **C. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan peserta didik guna menciptakan suatu kondisi yang diharapkan oleh pendidik supaya memperoleh suatu pengetahuan secara terprogram agar terjadi proses pembelajaran yang menarik. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan pengajar guna mengarahkan siswa untuk berinteraksi untuk melakukan suatu pembelajaran guna mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh suatu pengajar (Trianto, 2010:17). Sedangkan menurut Sari (2013:40) “Pembelajaran merupakan suatu kondisi dimana kondisi tersebut terjadi suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh suatu pendidik.” Pembelajaran bisa disebut juga suatu hasil dari kognisi, metakognisi, dan memori yang dapat mempengaruhi suatu siswa (Huda, 2016:2)

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menciptakan upaya terhadap kemampuan minat, bakat, potensi, dan serangkaian kegiatan contohnya saat kita mendengarkan, membaca, meniru, mengamati dan lain-lain, selain itu pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa guna membuat tingkah laku siswa agar berubah kearah yang lebih baik lagi Sejalan dengan pendapat diatas menurut Warsita

(dalam Rusman, 2017:85) “Pembelajaran merupakan usaha atau kegiatan untuk membuat peserta didik belajar”. Berdasarkan kutipan tersebut pembelajaran adalah suatu kondisi untuk menciptakan agar terjadi kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat yang ada pada pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu pembelajaran adalah suatu kondisi yang menciptakan suatu peserta didik mengalami suatu perubahan interaksi yang akan berpengaruh terhadap suatu pemahaman untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Di dalam suatu proses pembelajaran akan terjadi suatu komunikasi yang dialami oleh suatu siswa dan pengajar, pengajar adalah sebagai penyampai materi atau konsep yang akan diajarkan oleh peserta didik sedangkan siswa sebagai penerima materi atau konsep yang disampaikan oleh pengajar dalam proses pembelajaran.

#### **D. Komponen-komponen Pembelajaran**

Komponen pembelajaran dalam suatu bidang studi tertentu dapat ditinjau dari pendekatan sistem, di dalam pendekatan tersebut melibatkan berbagai komponen diantaranya (Sugandi, 2004:24)

1. Tujuan eksplisit, melalui kegiatan tersebut biasanya berupa kegiatan ketrampilan, pengetahuan dalam kegiatannya dalam tujuan pembelajaran.

2. Subjek belajar berupa suatu komponen utama yang berperan sebagai subjek atau objek.
3. Materi pembelajaran adalah suatu komponen utama yang sangat dalam bentuk kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran adalah proses yang mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai suatu tujuan belajar.
5. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif guna membuat siswa agar lebih faham
6. Penunjang di dalam suatu pembelajaran haruslah memiliki suatu fasilitas yang menunjang dan mempermudah pembelajaran.

## **2. Sistem Daring**

### **a. Pengertian Sistem Daring**

Sistem daring (dalam jaringan) merupakan suatu sistem yang menggunakan jaringan internet, pembelajaran sistem daring memerlukan perangkat pendukung yang menunjang seperti *smarphone*, *laptop*, komputer, *tablet* dan lain-lain, pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran jarak jauh yang harus dilakukan pada masa pandemi ini.

Menurut Majid (2011:17), “Mengatakan pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu proses penyusunan atau perencanaan materi pembelajaran, penggunaan atau cara pembelajarannya melalui media dan melalui metode atau

pendekatan, penilaian, pengajaran, alokasi waktu yang akan digunakan pada masa pembelajaran daring yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan”. Berdasarkan pembelajaran daring yang akan dilakukan haruslah mengikuti aturan yang telah diketahui. Seorang guru haruslah menyusun materi yang akan diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi, untuk materi yang akan disajikan oleh pengajar harus mengimplementasikan standar isi yang ada pada kurikulum 2013, dapat ingat bahwa untuk pembelajaran daring harus mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan seorang siswa berperan aktif dalam suatu pembelajaran.

Menurut Dewey (dalam Majid, 2011:25), “Pembelajaran daring dapat dikatakan baik apabila secara aktif siswa dapat mengkonstruksi suatu pemahaman yang dipelajari sendiri”. Melalui pembelajaran daring siswa akan secara mandiri mengkreasikan pengetahuan yang mereka ketahui, pengetahuan yang didapatkan oleh suatu peserta didik akan lebih bermakna apabila seorang peserta didik dapat menyimpulkan suatu pembelajaran dan bukan menghafalkan suatu pembelajaran.

Istilah daring merupakan suatu istilah yang terdapat dalam bahasa Inggris. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran daring (dalam jaringan) terhubung dengan jaringan komputer untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan

melalui pembelajaran daring yaitu dengan cara mempresentasikan dengan sebuah komputer. Berdasarkan uraian di atas pembelajaran daring dapat dijabarkan bahwa dalam melakukan pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik kepada siswa dapat melalui alat elektronik.

Kesimpulan sistem daring adalah suatu sistem komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan jaringan yang dilakukan dengan sistem jarak jauh

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Pembelajaran Daring**

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (PERMENDIKBUD) No 109 Tahun 2013 (dalam Samoling dkk, 2021: 127) karakteristik pembelajaran daring adalah :

1. Pendidikan jarak jauh adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai media komunikasi dan dilakukan secara jarak jauh
2. Proses pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan diman saja dengan memanfaatkan paket informasi berbasis komunikasi dan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran dilakukan secara elektronik
3. Sumber belajar adalah proses pembuatan materi pembelajaran yang dikembangkan dan dikemas yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

4. Terbuka, belajar tuntas, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, belajar mandiri, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dalam pembelajaran daring dengan menggunakan media elektronik, komunikasi media website pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja untuk kepentingan belajar

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Daring**

Menurut Pandu (2020:32) Model pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut..

#### **1) Kelebihan Pembelajaran Daring**

##### **a) Lebih Praktis**

Pembelajaran (daring) dalam jaringan kelebihan pertama yaitu praktis guru dapat memberikan tugas atau pembelajaran setiap saat.

##### **b) Lebih Fleksibel**

Pembelajaran daring kelebihan kedua yaitu maksudnya dapat dilakukan pembelajaran guru dimanapun kapanpun dan dimana guru inginkan.

##### **c) Lebih Menghemat Waktu**

Pembelajaran daring kelebihan ketiga yaitu guru hanya menyampaikan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa

lalu memberi waktu dan setelah selesai bisa di kirimkan oleh guru yang bersangkutan.

d) Lebih Praktis dalam Pengambilan Nilai

Pembelajaran daring kelebihan keempat yaitu praktis dalam pengambilan nilai maksudnya untuk yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru tidak akan mendapat nilai.

e) Lebih Bisa Dipantau

Pembelajaran daring kelebihan kelima yaitu orang tua lebih bisa mengawasi dan memantau anaknya dalam melaksanakan pembelajaran daring yang akan di lakukan oleh guru kelas masing-masing.

Kesimpulan dari kelebihan pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilakukan tidak harus bertatap muka tetapi pembelajarannya bisa dilakukan dengan menggunakan jaringan *hanphone*.

## 2) Kekurangan Pembelajaran Daring

- a) Berubahnya peran guru yang semula menggunakan teknik pembelajaran konvensional sekarang menjadi pembelajaran (*Information Communication Technology*) ICT
- b) Sistem pembelajaran sekarang lebih mengarah ke pelatihan dari pada pendidik.

- c) Harus ada motivasi siswa yang tinggi untuk melaksanakan sistem pembelajaran daring jika tidak pembelajarannya cenderung gagal.
- d) Kurangnya interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran sistem daring.

Kesimpulan yang dapat diambil dari kekurangan pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan cara tidak bisa bertatap muka dengan siswa dan kurangnya interaksi dengan siswa.

### **3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring**

Proses keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan antara siswa dan guru yang didalamnya berisi aktivitas guru dan peserta didik. Aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik adalah suatu unsur dasar yang sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Proses keaktifan yang terjadi saat ini di masa pandemi ini selama pembelajaran daring aktifnya siswa dikatakan tidak seperti pembelajaran tatap muka, siswa kurang aktif dalam bertanya dan cenderung monoton hanya mendengarkan guru dan melaksanakan apa yang disuruh guru dalam pembelajaran. Sudirman (2001:98) menyatakan “Keaktifan merupakan sifat mental maupun fisik yang tidak bisa dipisahkan.” Sedangkan Menurut Sudjana (2002:46) “Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajarannya

berkualitas dan seluruh siswa terlibat dan aktif dalam suatu pembelajaran yang dilakukan.” Keaktifan sendiri berarti suatu kegiatan atau suatu kesibukan yang berarti, keaktifan merupakan suatu kegiatan yang bersifat psikis dan fisik

Kesimpulan yang terdapat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang melibatkan antara siswa dan juga melibatkan pendidik yang melibatkan sifat fisik dan mental dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pengajar atau adanya aktivitas timbal balik yang dilakukan guru dan siswa ketika proses pembelajaran. Jadi yang aktif dalam proses pembelajaran bukan hanya guru saja tetapi siswa juga memberikan pendapatnya, menjadikan pembelajaran lebih hidup lagi sehingga hasil belajar yang didapat oleh siswa juga dapat dikatakan baik

#### **a) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa**

Menurut Usman (2009:26) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
- 2) guru memberikan arahan atau penjelasan terkait dengan tujuan atau kemampuan dasar peserta didik.

- 3) guru akan selalu mengingatkan kepada siswa tentang kompetensi belajar kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
- 4) guru selalu memberikan arahan atau petunjuk agar siswa aktif dan tidak salah dalam pembelajaran
- 5) guru akan selalu memberikan soal- soal atau tes yang akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 6) guru akan selalu memberikan umpan balik kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan yang dapat diambil dari faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa yaitu guru haruslah bisa membuat siswa lebih aktif dalam suatu pembelajaran yang akan dilakukan dan juga guru harus bisa memberikan arahan dan memberikan motivasi yang mampu membuat siswa agar lebih aktif dalam suatu pembelajaran yang akan dilakukan oleh suatu pengajar. Jadi faktor-faktor tersebut dapat menjadi acuan oleh seorang pengajar sebelum melakukan proses pembelajaran.

#### **4. Peran Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Daring**

Pembelajaran yang dapat dikatakan baik atau bisa dikatakan memuaskan terdapat banyak hal. Hasil belajar siswa dan perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek afektif, kognitif, psikomotor (Sudjana, 2005:30). Berkaitan dengan peran guru dalam meningkatkan pembelajaran, fungsi kurikulum sangatlah berperan

penting dalam mencapai tujuan yang akan dicapai, di dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan komponen-komponen yang sangatlah menunjang pembelajaran antara lain komponen tersebut yaitu komponen proses belajar mengajar yang dibutuhkan dalam suatu pembelajaran, komponen tersebut sangatlah penting tujuannya untuk memberikan pembelajaran bagi siswa agar siswa mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan, upaya pendidikan dalam menarik siswa dalam menumbuhkan kreativitas dan memotivasi dalam pembelajaran baik di luar kelas maupun di dalam kelas.

Peran guru dalam mendidik merupakan peran yang berkaitan dengan tugas, memberikan suatu dorongan, wawasan, pembinaan yang berkaitan dengan aturan mendisiplinan anak agar menjadi patuh terhadap aturan disekolah, oleh karenanya peran guru dalam suatu pembelajaran meningkatkan suatu pembelajaran dan juga sebagai penanggung jawab anak. Guru sebagai pendisiplin anak didiknya haruslah bisa mengontrol setiap aktivitas yang dilakukan peserta didiknya supaya tingkah laku anak didiknya tidak melanggar norma- norma yang ada.

Peran guru dapat diibaratkan sebagai suatu pendidik atau sebagai pembimbing suatu perjalanan untuk mencapai kesuksesan anak didiknya berdasarkan suatu pengalaman atau pengetahuan. suatu pembimbing anak didiknya. Maksud dalam perjalanan adalah

suatu perjalanan yang tidak hanya perjalanan mental tetapi juga perjalanan fisik.

Kesimpulan dari peran guru dalam meningkatkan pembelajaran daring yaitu guru haruslah bisa membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan guru harus membuat suatu pembelajaran yang menarik dan tidak membuat siswa jenuh dengan keadaan sekarang ini.

Menurut Rusman (2010:59) Peran guru dalam pembelajaran dijabarkan sebagai berikut.

1) Guru Menjadi Pengelola Kelas

Setiap pengajar haruslah bisa mengelola kelas yang akan diajar dengan baik agar suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan bisa berjalan lancar dan berjalan dengan baik.

2) Guru Menjadi Demonstrasi

Guru haruslah menguasai materi atau bahan ajar yang akan diajarkan oleh peserta didik agar peserta didik faham dan mampu mencapai target yang diharapkan.

3) Guru Menjadi Fasilitator

Guru mengusahakan agar sumber belajar yang didapat siswa mampu menunjang pembelajaran dan berguna bagi siswa agar dapat mencapai tujuan dan proses belajar yang baik

#### 4) Guru Menjadi Evaluasi

Selain guru melakukan penilaian guru terhadap siswa guru pun wajib mengevaluasi tujuannya agar guru mengetahui materi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum dikuasi oleh siswa.

### B. Kajian Peneliti Terdahulu

**Tabel:2.1**  
**Peneliti Terdahulu**

No	Judul	Peneliti	Hasil	Tahun
1	Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas v sdn 1 sembung tahun pelajaran 2020/2021	Zuliyani, Zaini (2021)	Analisis statistik hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $2,100 > 1,675$ ). Hasil analisis statistik tersebut berarti Pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dikarenakan pembelajaran daring itu dirasakan lebih efektif untuk diterapkan pada masa pandemi dimana	2021

			<p>proses pembelajaran tatap muka sangat diminimalisir Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Sembung tahun pelajaran 2020/2021.</p>	
2	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Aplikasi Berbasis Android Whith Thunkable Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Candirejo 02</p>	<p><b>Agus Arifin</b> <b>Rohmatullah</b> <b>Ari</b></p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan thunkable terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi <math>&gt; 0,05</math>, yaitu <math>0,000 &gt; 0,05</math> menggunakan uji t (2) Ada pengaruh</p>	2021

			<p>penggunaan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan thinkable terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan tingkat signifikansi sebesar <math>&lt; 0,05</math> yaitu <math>0,000 &gt; 0,05</math> dengan menggunakan uji regresi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan thinkable berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.</p>	
3	<p>Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan</p>	<p>Anastasya Latubessy dkk</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara</p>	2016

	<p>Pembelajaran anak Usia 9-11 Tahun</p>		<p>adiksi <i>game</i> dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hubungan yang terjadi adalah korelasi negative dimana, semakin tinggi adiksi <i>game</i> maka keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin menurun. Dengan demikian koefisien korelasi antara adiksi <i>game</i> dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar -0,413 dengan sig.=0,023(p&lt;0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlu adanya kepedulian baik dari orang tua sebagai pendidik</p>	
--	--	--	--	--

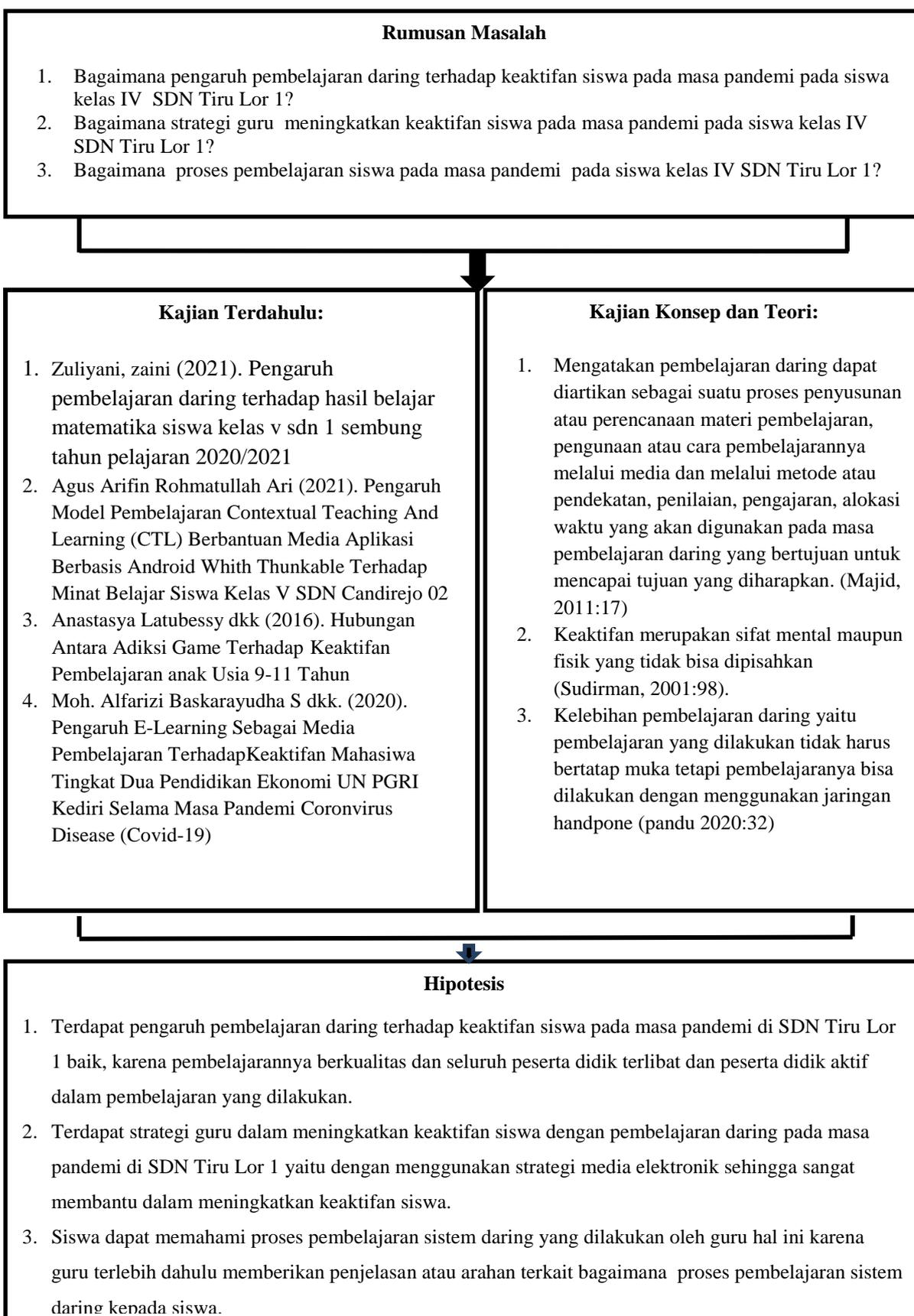
			pertama.	
4	Pengaruh E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Mahasiswa Tingkat Dua Pendidikan Ekonomi UN PGRI Kediri Selama Masa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19)	Moh. Alfarizi Baskarayudha S dkk.	Dari hasil deteminasi diketahui bahwa hubungan antara variabel e-learning dengan variabel keaktifan mahasiswa memiliki hubungan sebesar 28,4% sehingga termasuk dalam katagori rendah.Dapat disimpulkan bahwa variabel X terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Dari hasil pengujian terbukti bahwa tidak ada pengaruh antara e-learning sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan mahasiswa	2020

			<p>tingkat dua pendidikan ekonomi UN PGRI Kediri selama masa pandemi <i>coronavirus disease (Covid-19)</i>. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji F hitung, dimana diketahui bahwa dengan tingkat Sig. Sebesar <math>0,041 &lt; 0,05</math> maka terdapat pengaruh yang signifikan dan positif. Dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh terhadap media pembelajaran terhadap keaktifan mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi UN PGRI Kediri.</p>	
--	--	--	--	--

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran daring yang dilakukan saat ini bertujuan untuk tetap meningkatkan pendidikan di masa pandemi yang berlangsung saat ini, guna mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Berdasarkan kegiatan belajar yang dilakukan dengan sistem daring keaktifan siswa dalam pembelajaran sangatlah diharapkan bagi siswa sangat dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dengan baik. Disamping itu setiap pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan didalamnya. didalam pembelajaran daring terdapat kekurangan dan kelebihan diantaranya kekurangan pembelajaran daring yaitu berubahnya peran guru yang semula menggunakan teknik pembelajaran konvensional sekarang menjadi pembelajaran (*Information Communication Technology*) ICT. Sistem pembelajaran sekarang lebih mengarah ke pelatihan dari pada pendidikan, kurangnya interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran sistem daring. Kesimpulan yang dapat diambil dari kekurangan dari pembelajaran daring yaitu tidak bisa bertatap muka dengan anak didik kurangnya interaksi dengan murid, dan kelebihan pembelajaran daring sebagai berikut lebih praktis memberikan tugas atau pembelajaran setiap saat, lebih fleksibel guru dapat melakukan pembelajaran guru dimanapun kapanpun yang guru inginkan, lebih menghemat waktu guru hanya menyampaikan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa lalu memberi waktu dan setelah selesai bisa di kirimkan oleh guru yang bersangkutan, lebih praktis dalam pengambilan

nilai untuk siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru tidak akan mendapat nilai, lebih bisa dipantau orang tua lebih bisa mengawasi dan memantau anaknya dalam melaksanakan pembelajaran daring yang akan dilakukan oleh guru kelas masing-masing. Dapat ditarik kesimpulan pembelajaran daring kelebihan tidak harus bertatap muka untuk mengajar dan lebih praktis dengan menggunakan *handpone*. Hal tersebut dapat digambarkan bahwa sebenarnya untuk melakukan pembelajaran tatap muka ataupun tidak tatap muka setiap pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing masing oleh karenanya diharapkan setiap siswa mampu mengikuti setiap pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah dan diharapkan juga guru harus mampu membuat pembelajaran yang dilakukan dengan sangat kreatif dan harus membuat siswa aktif dalam setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara tatap muka maupun tidak tatap muka. Untuk proses pembelajaran daring dengan cara melalui *whatsapp grup* dan ketika mengumpulkan tugas melalui *google form*, sedangkan cara untuk guru meningkatkan keaktifan pada masa pembelajaran guru haruslah bisa membuat pembelajaran yang akan dilakukan dengan semenarik mungkin dan harus membuat siswa aktif dalam pembelajarannya.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis**

1. Terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap keaktifan siswa pada masa pandemi di SDN Tiru Lor 1 baik, karena pembelajarannya berkualitas dan seluruh peserta didik terlibat dan peserta didik aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.
2. Terdapat strategi guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan pembelajaran daring pada masa pandemi di SDN Tiru Lor 1 yaitu dengan menggunakan strategi media elektronik sehingga sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa.
3. Siswa dapat memahami proses pembelajaran sistem daring yang dilakukan oleh guru hal ini karena guru terlebih dahulu memberikan penjelasan atau arahan terkait bagaimana proses pembelajaran sistem daring kepada siswa.