

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
DI SMAN 1 LABUAPI TAHUN 2020**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

SONNI HARYONO RAHARJO

NIM : 11414A0035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
DI SMAN 1 LABUAPI TAHUN 2020

Telah memenuhi syarat dan disetujui
tanggal :bulan....tahun....2021

Dosen Pembimbing I



Nurin Rochayati, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0810107901

Dosen Pembimbing II



Arif, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0814028001.

Menyetujui :

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,



Nurin Rochayati, S.Pd., M.Pd.
NIDN : .0810107901

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI DI SMAN 1 LABUAPI TAHUN 2020

Skripsi atas nama Sonni Haryono Raharjo telah di pertahankan di depan
dosen penguji Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal, 04 Februari 2021

Dosen Penguji

1. Nurin Rochayati, S.Pd., M.Pd
NIDN 0810107901

Ketua

(.....)

2. Arif, S.Pd, M.Pd
NIDN 0814028001

Anggota

(.....)

3. Dr. Siti Sanisah, M.Pd
NIDN 19750525 200701 2 032

Anggota

(.....)

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan

Dr. Muhammad Nizaar M.Pd.Si.
NIDN 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

NAMA : SONNI HARYONO RAHARJO

NIM : 11414A0035

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Labuapi Tahun 2020*" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dan dikutip dengan mengikuti tata penulis karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa rekayasa dari pihak manapun.

Mataram, 16 Maret 2022

Yang membuat pernyataan



SONNI HARYONO RAHARJO
NIM. 11414A0035



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SONNI HARYONO RAHARJO
NIM : 119191A0025
Tempat/Tgl Lahir : MATARAM 02-01-1996
Program Studi : PENDIDIKAN GEOGRAFI
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085332309455
Email : sonnicaharjo0296@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

...PENGARUH METEOROLOGI PENBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA...
...KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 CABUAPI TAHUN 2020

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 28%


Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 15 MARET.....2022
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


SONNI HARYONO R
NIM. 119191A0025


Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SONNI HARYONO RAHARDO
NIM : 11919A0035
Tempat/Tgl Lahir : MATARAM 02-01-1996
Program Studi : PENDIDIKAN GEOGRAFI
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085339309455
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 LABUAPI TAHUN 2020.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 15-MARET 2022

Penulis



SONNI HARYONO R
NIM.

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A. #
NIDN. 0802048904

MOTTO

**“BELAJARLAH DARI KESALAHAN KARENA KESALAHANLAH
YANG MENGAJARKANMU UNTUK MENJADI ORANG SUKSES”**

(SONNI H RAHARJO)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim.....

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Syukur Alhamdulillah hamba panjatkan puji atas rahmat dan hidayahmu dimana hari ini saya bisa menyelesaikan tugas skripsi. Skripsi ini kupersembahkan untuk.

1. Kedua orangtuaku yang selalu menjadi panutan hidupku disetiap langkah penuh dengan rintangan. Oarngtuaku selalu memberikan aku semangat, motivasi serta memberikan doa agar aku bisa mengerjakan urusanku dengan mudah. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan lahir dan batin untuk kedua orang tuaku agar selalu berada disampingku dan keluarga amin ya robbalalamin
2. Kampus hijau tercinta dan almamater Universitas Muhammadiyah Mataram yang memberikanku kenangan terindah selama aku kuliah disini.
3. Untuk teman setiaku yang selalu mensupport aku dikala aku menyerah dan selalu memberikan motivasi agar aku bangkit dari kesalahan yang ak lakukan..

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘Alamin puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, salam serta salawat kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti saat ini. Oleh karena itu penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Labuapi Tahun 2020”***. Dengan hal ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani. M.pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. M. Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Nurin Rochayati,S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Geografi.
4. Ibu Nurin Rochayati,S.Pd., M.Pd selaku pembimbing ke I
5. Ayahanda Arif, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing ke II

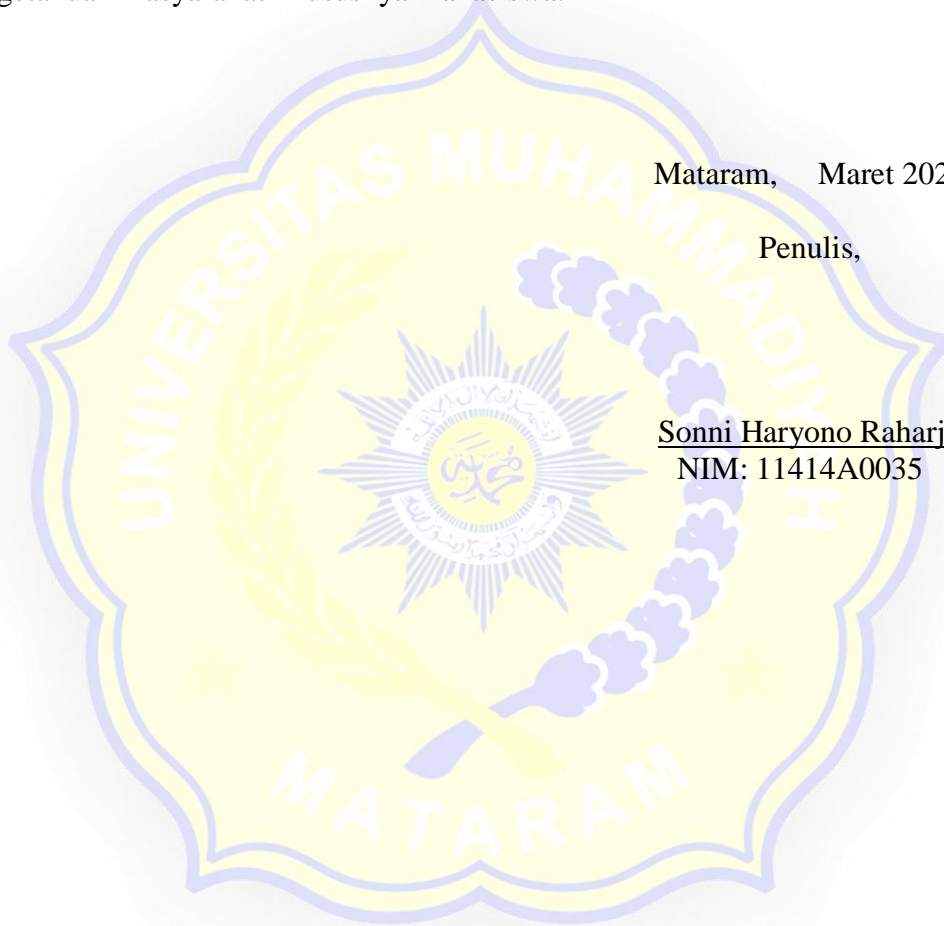
6. Orang tua, keluargaku, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, Maret 2022

Penulis,

Sonni Haryono Raharjo
NIM: 11414A0035



Sonni Haryono Rahardjo 2021 Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Labuapi Tahun 2020

Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : NURIN ROCHAYATI,S.Pd,M.Pd

Pembimbing II: ARIF,S.Pd,M.Pd

ABSTRAK

Pembelajaran daring artinya adalah yang dilakukan secara online. Menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka. Pandemi covid 19 memaksa seluruh aktifitas kehidupan agak sedikit berbeda dari biasanya, termasuk juga dibidang pendidikan. Tahun pembelajaran baru telah dimulai aktifitas pembelajaran pun tetap dilaksanakan di SMAN 1 LABUAPI yang tentunya sesuai dengan arahan protokol pencegahan covid 19. Pembelajaran jarak jauh adalah cara yang diterapkan selama masa pandemi covid 19. Guru guru SMAN 1 LABUAPI dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring menggunakan berbagai strategi agar materi pembelajaran dan proses mendidik dapat berangsung dan siswa dapat menerima materi pembelajaran dan dapat didik dengan baik.

Dipenelitian ini jenis metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif . data yang terkumpul di penelitin ini ada 28 sampel. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data dan penelitian ini adalah mengubah hipotesis alternatif (H_a) menjadi hipotesis nihil (H_0) menyusun tabel kerja, memasukan data kedalam rumus korelasi ganda product moment, menguji r_{xy} dan menarik kesimpulan. Dengan demikian hipotesis dimaksud dirumuskan ada pengaruh metode pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 LABUAPI TAHUN 2020. Hasil penelitian ini dimana pembelajaran daring disekolah SMAN 1 LABUAPI sangat berpengaruh dalam hasil belajar Siswa kelas X yang bisa kita lihat dari sisi positif dan negatifnya. Sisi positifnya siswa lebih santai belajar dirumah dan sisi negatifnya siswa malas dalam mengerjakan tugas. Jadi saran saya Berdasarkan hasil penelitian ini kepada semua pihak yang ingin untuk meneliti topik ini lebih lanjut disarankan dipertimbangkan terlebih dahulu agar dapat terintrogasi cara pikir analitis dan cara berpikir.

Kata kunci: Pembelajaran Daring,covid 19

Sonni Haryono Rahardjo. 2021. **The Impact of Online Learning Methods on Class X Students' Geography Learning Outcomes at SMAN 1 Labuapi Mataram in 2020**. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram

First Supervisor : NURIN ROCHAYATI,S.Pd, M.Pd
Second Advisor : ARIF,S.Pd, M.Pd

ABSTRACT

Learning that takes place online through the use of learning software and social media is referred to as online learning. The term "online learning" refers to learning that takes place without the use of a physical classroom. The COVID-19 epidemic has forced many aspects of life, including schooling, to be slightly different than usual. The new academic year has begun, and learning activities will continue to be carried out at SMAN 1 LABUAPI, in compliance with the Covid-19 preventive protocol's directives. During the Covid-19 epidemic, a method called distance learning was used.

The research approach employed in this study is a quantitative method. A total of 28 samples were used in this study. Changing the alternative hypothesis (Ha) to the null hypothesis (Ho), constructing a work table, entering the data into the product moment multiple correlation formula, testing r_{yx} , and drawing conclusions are the processes taken in assessing the data and study. As a result, the hypothesis is developed that online learning methods have an impact on student learning outcomes in geography topics at SMAN 1 LABUAPI in 2020. The findings of this study show that online learning at SMAN 1 LABUAPI has a significant impact on the learning outcomes of class X students, as evidenced by both good and negative consequences. On the one hand, students are more comfortable when studying at home, but on the other hand, they are sluggish when it comes to completing tasks. Based on the findings of this study, it is suggested that anyone interested in learning more about this topic do so first so that they can be interrogated about analytical thinking and thinking.

Keywords: *Online Learning, Covid-19*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HELAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.2 Kajian Teori Penelitian.....	9
2.2.1 Media Pembelajaran	9
2.2.2 Belajar Dan Pembelajaran	18
2.2.3 E-Learning Atau Daring	24
METODE PENELITIAN	28
3.1 Rancangan Penelitian	28

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	28
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	28
3.4 Penentuan Subjek Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6 Variabel Penelitian	32
3.7 Jenis dan Sumber Data	33
3.8 Instrumen Penelitian	34
3.9 Tehnik Analisis Data	35
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	36
4.1.Keadaan Umum Kondisi Penelitian	36
4.1.1 Kondisi Geografis Desa Telagawaru.....	36
4.1.2 Kondisi Demografis.....	36
4.2.Deskripsi Data	39
4.2.1 Pembelajaran Daring	39
4.3.Analisis Data	40
4.3.1 Mengubah Hipotesa Alternatif (Ha) Menjadi (Ho).....	44
4.3.2 Menyusun Tabel Kerja.....	44
4.3.3 Memasukan Data Kedalam Rumus Product Moment.....	46
4.3.4 Menguji nilai product moment.....	47
4.3.5 Menarik kesimpulan.....	47
4.4.pemabahasan	47
KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk kita perhatikan di zaman sekarang ini dengan terobosan teknologi yang berkembang pesat. Proses pendidikan paling sering akan ditemui di salah satu tempat, terutama sekolah, di mana pada umumnya terjadi proses pembelajaran yang luas.

Pencapaian tujuan pendidikan terjadi ketika hasil belajar siswa berkembang dan meningkat. Yang dimaksud dengan hasil belajar adalah akibat dari usaha belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Siswa yang pandai, sedang, atau lambat dapat diketahui dengan memahami hasil belajarnya, yang senantiasa diikuti dengan pengukuran dan evaluasi dalam pendidikan formal. Demikian pula dengan mengetahui hasil belajar mereka, dimungkinkan untuk mengidentifikasi siswa yang pintar, sedang, atau lambat.

Sebagai bagian dari implementasi kurikulum K13, dimana materi pembelajaran yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan situasi siswa saat ini, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, dan guru hanya sebagai pemandu, maka dikemukakan pernyataan sebagai berikut: memastikan proses pembelajaran berjalan lancar, tanggung jawab dan peran guru dalam proses pembelajaran meliputi segala sesuatu mulai dari membuat rencana pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran hingga mengelola kelas untuk memberikan bimbingan dan penilaian. Hal ini memastikan bahwa proses

Pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang baik bagi semua orang yang terlibat. dioptimalkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Untuk beberapa waktu, bahkan ketika Bapak Anies Baswedan masih menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan kita, Kurikulum Revisi 2013 telah dipertimbangkan untuk diadopsi. Beberapa instruktur sekolah sudah mengetahui strategi ini, menurut laporan.

Ketika peluncuran perombakan Kurikulum 2013 masih menjadi pertanyaan, ia menyatakan bahwa kurikulum ini akan disebut sebagai Kurikulum Nasional. Namun, ditentukan pada saat debut resmi kurikulum pada Maret 2016, bahwa nama kurikulum tidak akan diubah menjadi kurikulum nasional, tetapi akan tetap "Edisi Revisi Kurikulum 2013," yang berlaku di seluruh negeri. Tidak banyak yang berubah dalam iterasi Kurtila ini dari yang sebelumnya. Berikut ini adalah gambaran singkat dari revisi yang dilakukan terhadap dokumen Kurikulum 2013 Revisi.

Guru harus berpengetahuan luas dalam materi pelajaran yang mereka ajarkan serta dalam proses memungkinkan semua pembelajaran sehingga semua bagian pembelajaran dapat bekerja sama untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran sangat signifikan dalam upaya meningkatkan efektivitas dan fungsionalitas proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran harus dimanfaatkan sedapat mungkin. Penggabungan media ke dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan pencernaan informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Dalam buku Diana Indriana, diajarkan bahwa ada sistem yang harus kita perhatikan secara khusus selama proses pembelajaran. Pembelajaran disebut sebagai suatu sistem karena terdiri dari komponen-komponen yang digabungkan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan, materi, prosedur, media, dan penilaian adalah beberapa komponen dari kerangka ini. Masing-masing komponen ini saling berhubungan satu sama lain dan membentuk satu kesatuan yang kohesif.

Semua komponen yang dibahas sebelumnya membentuk satu kesatuan yang tak terpisahkan. Lihatlah dunia kontemporer saat ini dan Anda akan melihat bahwa pengembangan satu komponen berlanjut dengan cepat, dan komponen itu adalah metode.

Di antara faktor-faktor yang tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar adalah cara siswa diajar dan belajar. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya dapat mempermudah pengajar dalam melaksanakan tugasnya di dalam kelas. Selain itu, siswa lebih mudah dibujuk untuk menerima informasi yang ditawarkan oleh guru mereka. Demikian pula, diakui bahwa semua topik dapat mengambil manfaat dari penggunaan berbagai media sebagai langkah dalam membantu proses pembelajaran, dan bahwa seorang guru berusaha untuk menggunakan media yang dianggap paling tepat dalam kaitannya dengan informasi untuk disajikan.

Sangat penting bagi guru untuk menggunakan media yang paling efektif untuk membantu pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa tentang

materi pelajaran karena proses komunikasi untuk pembelajaran mungkin merupakan proses yang sulit untuk dinavigasi. Selain itu, pengajar harus mengubah kondisi di mana media yang digunakan dalam proses penyajian kurikulum di sekolah dapat digunakan secara efektif. Tidak hanya video dan komunikasi tatap muka yang dapat dimanfaatkan, namun ada jenis media lain yang juga dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah media internet yang sering disebut dengan e-learning.

Dewasa ini, dunia teknologi informasi berkembang dengan kecepatan yang mengkhawatirkan, dan telah merambah ke segala aspek kehidupan manusia. Berbagai elemen kehidupan, antara lain pemerintahan, administrasi, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain, sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Ungkapan E-Government semakin dikenal di pemerintahan saat ini, dan di bidang ekonomi, sebagian orang mungkin akrab dengan istilah-istilah seperti e-commerce, e-business, dan e-marketing, serta E-KTP. , yang merupakan program pemerintah terbaru yang akan dilaksanakan saat ini. Dalam nada yang sama, bidang pendidikan telah mulai menggunakan teknologi informasi untuk mengkomunikasikan pembelajaran, seperti yang terlihat dalam istilah umum e-learning dan pembelajaran petualangan. Sebagai hasil dari ketersediaan teknologi dan perangkat lunak yang lebih kuat, kemajuan seperti itu dimungkinkan.

Pemanfaatan teknologi informasi e-learning salah satunya pembelajaran berbasis web akan membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, cara pembelajaran dan proses pembelajaran yang akan dilakukan. dilakukan, serta kendala yang akan dihadapi

oleh siswa, guru, dan penyelenggara pendidikan. Belajar mandiri adalah masalah yang dihadapi banyak siswa selama karir akademis mereka, dan penggunaan media seperti e-learning diharapkan menjadi solusi yang layak. Hal ini dikarenakan penggunaan media ini mengajarkan siswa untuk mencari dan mempelajari pengetahuan yang lebih luas di dunia internet, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam ikhtiar ilmiahnya. Selanjutnya diharapkan sikap kognitif siswa terhadap tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai melalui penggunaan e-learning.

Sesuai dengan penjelasan yang diberikan di atas, setiap mata pelajaran di sekolah perlu memasukkan media bold atau e-learning ke dalam proses pembelajaran, mengingat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini, serta adanya pandemi yang telah diakui sebagai penyakit global oleh Organisasi Kesehatan Dunia. . . Di awal tahun 2020, khususnya Covid-19, di mana teknik pembelajaran berani atau e-learning diterapkan karena larangan pembelajaran tatap muka di sekolah. Geografi merupakan salah satu disiplin ilmu yang membutuhkan pendekatan berani atau disebut juga e-learning untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat memilih dari berbagai sumber, seperti yang dijelaskan Iwan Hermawan dalam bukunya, karena kedalaman dan keragaman perangkat pembelajaran Geografi yang tersedia untuk siswa. Untuk mendorong siswa untuk terlibat dalam proses berpikir kreatif dan kritis. Proses pembelajaran Geografi tidak akan lagi menjadi kegiatan yang membosankan yang tidak menantang siswa untuk berpikir kritis jika guru telah berhasil menumbuhkan sikap kreatif dan kritis pada siswanya. Sebaliknya, proses

tersebut akan menjadi pembelajaran yang efektif yang juga menyenangkan baik bagi siswa maupun guru.

Dalam menilai layak atau tidaknya seorang mahasiswa lulus atau naik pangkat, salah satu konsep penilaian dalam kurikulum berbasis kompetensi adalah syarat harus lulus minimal. Kriteria ketuntasan minimal topik adalah rata-rata seluruh KKM yang masuk dalam satu semester atau satu tahun pembelajaran, dan dimasukkan dalam laporan hasil belajar sebagai bagian dari kriteria hasil belajar mata pelajaran (laporan). Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas X di SMAN 1 LABUAPI, peneliti telah menetapkan bahwa tingkat ketuntasan minimal untuk Geografi adalah 70 persen ketuntasan.

Pandemi Covid-19 yang terus berlanjut telah memaksa para pengajar untuk beradaptasi dengan cara-cara inovatif yang diusulkan oleh pemerintah dan menteri pendidikan karena lingkungan belajar saat ini tidak memungkinkan pengajaran tatap muka berlangsung. Demikian pula, siswa harus beradaptasi dan belajar bagaimana menggunakan internet sebagai alat belajar dan menjawab pertanyaan; semangat mereka juga harus ditingkatkan agar tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dengan berani maupun melalui e-learning. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menumbuhkan semangat siswa untuk berani mengikuti pembelajaran atau melalui kegiatan e-learning. Mengingat fakta bahwa, khususnya di SMAN 1 LABUAPI, pendekatan e-learning yang berisiko digunakan untuk pertama kalinya, memberikan tekanan tambahan pada instruktur untuk dapat memberikan semua materi Geografi melalui e-learning sesegera mungkin. Peserta didik kelas X di SMAN 1 LABUAPI akan terpengaruh oleh

pembelajaran yang dilakukan dengan teknik automatic bold, baik hasil belajarnya turun atau bahkan bertambah akibat pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA N 1 Labuapi Tahun 2020.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah Ada Pengaruhh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA N 1 Labuapi Tahun 2020.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA N 1 Labuapi Tahun 2020

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis :

1. Penelitian

Penelitian adalah penyelidikan sistematis yang memerlukan pengumpulan data, dokumentasi informasi penting, serta analisis data informasi tersebut dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu. Contoh teoritis dalam suatu penelitian, misalnya: Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan

sebagai bahan kajian ilmu geografi khususnya geografi pariwisata atau ekowisata

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan kontrol terhadap pentingnya pengaruh metode *daring* terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Mempermudah dalam membuat pembaruan materi pembelajaran mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau bahan perbandingan untuk mengadakan atau melakukan penelitian lebih lanjut tentang hal hal yang belum terungkap dalam penelitian ini.

4. Bagi siswa

Melalui e-learning atau *daring* para siswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara tatap muka atau secara fisik didalam kelas.

Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.2.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media

Istilah "media" berasal dari kata Latin "medium." Istilah medium dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai "tengah". Sebagai hasil dari pengetahuan ini, segala sesuatu yang mendistribusikan atau mengarahkan informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan dapat dikembangkan. Media belajar mengajar adalah segala instrumen yang dapat memuat pesan atau materi pelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pendidikan dapat disajikan atau dipelajari oleh siswa secara cepat dan efektif, menurut definisi Zainal.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung di dalam suatu sistem, oleh karena itu media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu komponen sistem proses pembelajaran. Komunikasi tidak akan berlangsung jika tidak ada media, dan proses pembelajaran yang juga merupakan proses komunikasi tidak akan berfungsi dengan baik jika tidak ada media. Dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian vital dari keseluruhan struktur.

Cara guru memberikan pelajaran kepada murid disebut sebagai metode pengajaran. Akibatnya, saat memilih pendekatan pengajaran, instruktur harus memastikan bahwa itu konsisten dengan maksud dan tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan yang dipilih memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang

akan dicapai. Selanjutnya pemilihan gaya mengajar yang paling tepat akan menghasilkan pembelajaran yang edukatif, kondusif, dan menuntut. Dalam hal ini, mengajar adalah upaya seorang pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar; Teknik yang digunakan oleh pendidik diharapkan mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi peserta didik dalam hubungannya dengan kegiatan mengajar pendidik. Menurut Anderson, ada banyak sekali bentuk media pembelajaran yang dapat dibagi menjadi sepuluh kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Audio: pemutar kaset, transmisi radio, compact disc, telepon.
2. Bahan cetak seperti buku teks, modul, brosur, pamflet, dan foto.
3. Audio-print: kaset dengan teks tertulis di atasnya yang diputar ulang.
4. Proyeksi visual menggunakan transparansi overhead (OHT), bingkai film, dan metode lain (slide).
5. Film bingkai geser suara digunakan untuk proyeksi audio visual pada nomor
6. Visual gerak dalam bentuk film bisu
7. Gerakan audio-visual: film gerak suara, video/vcd, dan televisi adalah contohnya.
8. Objek fisik, seperti benda asli atau replika model.
9. Guru, pustakawan, dan asisten laboratorium adalah contoh orang yang bekerja dengan manusia dan lingkungan.
10. CAI adalah singkatan dari *Computer Aided Instruction* (instruksi berbantuan komputer).

Di antara banyak jenis strategi pembelajaran adalah strategi yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, strategi yang dapat

membantu mereka mempertahankan apa yang telah mereka pelajari sambil juga menawarkan rangsangan baru, strategi yang dapat membantu mereka merespons dengan tepat, dan strategi yang dapat membantu mereka berlatih dengan benar.

B.Fungsi Media Pembelajaran

Latihan pembelajaran yang mencakup berbagai komponen yang berbeda. Salah satunya, komponen media, yang tidak kalah pentingnya dengan yang lain. Media memiliki banyak fungsi dan aplikasi penting yang membantu dalam mempromosikan proses pembelajaran dan efektivitas hasil pembelajaran. Salah satu fungsi tersebut adalah fungsi kognitif media visual, yang telah ditemukan melalui temuan penelitian untuk membantu tujuan memahami dan mengingat informasi dan pesan yang terkandung dalam gambar.

Siswa yang kesulitan membaca dapat memperoleh manfaat dari fungsi kompensasi media visual, yang menawarkan konteks untuk memahami teks dan membantu mereka mengatur dan menyimpan informasi yang disertakan dalam teks. Dengan kata lain, media pembelajaran dirancang untuk mewadahi siswa yang lemah dan lamban untuk menerima dan memahami materi pelajaran, baik yang disampaikan melalui teks maupun yang disajikan secara audio.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai saluran transmisi pengetahuan dari sumber (guru) kepada murid (siswa). Ketika datang untuk memperoleh dan memproses informasi, model adalah teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka. Fungsi

media adalah untuk memperlancar proses pembelajaran, yang ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 1.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Peran media dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan dapat ditentukan berdasarkan manfaat media dan kesulitan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa contoh bagaimana media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar mengajar:

1. Media pembelajaran dapat meningkatkan kejelasan pesan dan informasi yang disajikan, antara lain memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangkitkan dan memfokuskan perhatian siswa, yang dapat mengakibatkan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat membantu siswa melampaui batas-batas indera mereka, serta kendala jarak dan waktu.
4. Jika instruktur mengajarkan setiap pelajaran, model pembelajaran akan lebih beragam, daripada hanya mengandalkan komunikasi verbal melalui kata-

kata guru, memastikan bahwa guru tidak bosan dan tidak menghabiskan cadangan energinya sendiri.

Karena kebanyakan media hanya menuntut waktu yang singkat untuk belajar, jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar dapat dikurangi. Pembelajaran dapat diberikan kepada siswa setiap saat dan dari lokasi manapun yang mereka pilih untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Menurut Gerlach dan Ery dalam Ibrahim, media skills memberikan tiga manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan Fiksatif

Hal ini menunjukkan bahwa ia memiliki kemampuan menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek dan peristiwa beberapa kali. Dengan metode ini, barang atau peristiwa yang ditampilkan dalam gambar difoto, direkam, dan direkam, setelah itu dapat dipamerkan dan dilihat kembali sebagai demonstrasi kemampuan.

2. Kapasitas untuk Manipulasi

Ini menyiratkan bahwa media, seperti siaran televisi atau radio, dapat menjangkau banyak orang pada saat yang sama dengan menyajikan beberapa pesan pada saat yang bersamaan. Berikut ini adalah contoh hambatan komunikasi yang mungkin muncul selama proses pembelajaran:

- a. Penggunaan ungkapan

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengucapkan istilah tetapi tidak mengerti apa artinya. Sebagai hasil dari kenyataan bahwa sebagian besar profesor secara eksklusif mendidik melalui

penjelasan lisan (ceramah), murid lebih cenderung hanya meniru apa yang dikatakan guru.

b. Interpretasi yang tidak akurat

Ini menyiratkan bahwa siswa yang berbeda memiliki interpretasi yang berbeda dari frasa atau kata yang sama. Karena guru sering mengajar secara lisan tanpa menggunakan bahan pembelajaran tambahan seperti gambar atau bagan atau modul, misalnya, hal ini terjadi.

c. Perhatian yang Tidak Terfokus

Beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut antara lain gangguan fisik, adanya hal-hal lain yang menarik perhatian siswa, siswa melamun, metode pengajaran guru yang membosankan, kurangnya variasi dalam cara penyampaian materi pelajaran, dan kurangnya pengawasan dan pengawasan guru. panduan.

d. Kurangnya pemahaman.

Dengan kata lain, itu tidak memiliki nilai logistik dan psikologis. Yang dapat diperhatikan secara mandiri adalah bahwa tidak ada proses kognitif logis yang dimulai dengan kesadaran dan berlanjut ke pembentukan ide.

Seiring berkembangnya media pembelajaran, upaya dilakukan untuk memanfaatkan manfaat media sambil juga berusaha mencegah rintangan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Siswa akan lebih menikmati proses pembelajaran jika lebih hidup dan menyenangkan. Karena teknologi konvensional

membosankan dan kurang komunikatif dan interaktif dalam transfer pengetahuan, para ahli dan industri telah mengembangkan teknologi pendukung untuk tujuan pendidikan, termasuk pendidikan berbasis media elektronik dan internet, yang memungkinkan interaksi dengan perantara yang terhubung ke internet.

C. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan menurut cara penggunaannya dan fitur apa yang dimilikinya. Ada lima model kategorisasi yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Wibur Schramm

Media dapat dibagi menjadi tiga kategori: canggih, mahal, dan sederhana. Dia juga mengklasifikasikan media menurut kemampuan liputannya, yang dia bagi menjadi dua kategori: liputan luas dan liputan simultan (seperti TV, radio, faksimili, dan telepon seluler). Selain itu, tersedia materi untuk pembelajaran individu (seperti buku, modul, program studi dengan komputer dan telepon).

2. Menurut Gagne,

media dapat dibagi menjadi banyak kategori, termasuk item untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film suara, dan pembelajaran mesin antara lain.

3. Menurut Allen

Terdapat Sembilan kelompok media yaitu: gambar bisu, film dan televisi; objek tiga dimensi; rekaman; pelajaran yang telah diprogram sebelumnya; demonstrasi; buku teks cetak; dan presentasi lisan.

4. Menurut Ibrahim,

media dapat dibagi menjadi lima kategori tergantung pada ukuran dan kompleksitasnya, serta peralatannya: media tanpa evaluasi dan dimensi media tanpa perhatian, media audio, penilaian media, media televisi, video, dan komputer.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar dalam hal teknologi, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi terbaru. Juga dicatat bahwa pilihan media konvensional dapat dibagi ke dalam kategori berikut:

1. Visual yang tidak terdengar, seperti proyeksi buram, pemandangan di atas kepala, slide, dan strip film, dianggap diam.
2. Visual yang tidak benar-benar visual, seperti foto, poster, bagan, grafik, infografis, dan papan informasi.
3. Presentasi multimedia, misalnya slide dengan suara (pita), atau banyak gambar dalam satu layar.
4. Gambar dinamis, seperti yang terlihat di film, televisi, dan video game.
5. Misalnya, buku teks, modul, buku teks terprogram, buku kerja, publikasi ilmiah/berkala, dan lembaran lepas adalah contoh cetakan.
6. Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan, antara lain.

Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi :

1. Media yang berbasis telekomunikasi, seperti teleconference dan kuliah jarak jauh.

2. Media berbasis mikroprosesor, seperti computer-assisted instruction, computer games, intelligent tutoring system, interaktif, hypermedia, compact disc, dan lain-lain (video).

D. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran, yang sangat penting dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, dan ini terutama berlaku dalam pembelajaran:

1. Penting bagi instruktur untuk dapat mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa secara lebih efektif.
2. Hal ini juga dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam menyerap, mengasimilasi, dan memahami materi yang telah diberikan oleh pengajar.
3. Untuk merangsang keinginan siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang isi atau gagasan yang disampaikan oleh pengajar, guru harus mampu:
4. Untuk mencegah miskomunikasi atau kesalahpahaman di antara siswa sehubungan dengan konten atau pesan yang diberikan oleh instruktur.

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, tujuan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visualnya, variasi model pembelajaran, dan

meningkatkan keaktifan siswa dalam mengajar. dan kegiatan belajar, antara lain.

E. Manfaat Menggunakan metode Pembelajaran

Secara umum manfaat penggunaan metode pembelajaran adalah :

1. Pendekatan tersebut berpotensi untuk menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.
2. Selain itu, pendekatan pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang mungkin sulit diakses melalui cara lain.
3. Selain itu, pendekatan pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan model mental reguler dari item yang mereka temui dalam kegiatan belajar mengajar mereka.
4. Pendekatan pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan kapasitas mereka untuk belajar sendiri, berdasarkan pengalaman dan pengamatan mereka sendiri terhadap kenyataan.
5. Strategi pembelajaran dapat membantu membatasi jumlah verbalisme yang terjadi selama prosedur.

2.2.1.1 Belajar Dan Pembelajaran

A. Pengertian Belajar

Menurut definisi psikologis, itu adalah proses mengubah perilaku sebagai konsekuensi dari kontak dengan lingkungan agar sesuai dengan tuntutan kehidupan sehari-hari. James O. Wittaker mendefinisikan belajar

sebagai proses di mana perilaku diciptakan atau diubah sebagai hasil dari pengulangan atau pengalaman.

Ini adalah aktivitas proses, menurut Muhibbin Syah, dan merupakan aspek yang sangat mendasar dari semua organisasi, bahkan pada tingkat pendidikan tertinggi.

Menurut W.S. Winkel, belajar diartikan sebagai aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam keterlibatan aktif dengan lingkungan dan mengakibatkan perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap sebagai hasil interaksi.

Belajar adalah perubahan perilaku yang umumnya berlangsung lama yang terjadi sebagai akibat dari paparan situasi baru. Belajar, menurut aliran pemikiran yang berbeda, adalah proses rumit yang terjadi pada setiap orang dan sepanjang hidup, dari masa kanak-kanak (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.

Bagi cara berpikir Gagne, belajar adalah usaha yang rumit. Hasil belajar diwujudkan dalam bentuk bakat. Orang memperoleh keterampilan, informasi, sikap, dan nilai sebagai hasil dari pendidikan mereka. Stimulus yang diberikan oleh lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh peserta didik bertanggung jawab atas perkembangan bakat tersebut.

Akibatnya, belajar didefinisikan sebagai serangkaian proses kognitif yang mengubah sifat stimulus eksternal sambil menghindari pengembangan kapasitas pemrosesan informasi baru.

Menurut pendapat para ahli, belajar adalah suatu proses modifikasi tingkah laku yang terjadi sebagai konsekuensi dari paparan situasi baru. Belajar lebih dari sekadar memiliki pengalaman; itu juga merupakan proses daripada produk. Karena berlangsung secara proaktif dan integratif, menggunakan berbagai mode aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Akibatnya, perubahan perilaku orang adalah hasil dari pembelajaran mereka.

Sebuah metode yang secara permanen dapat mengubah kapasitas seseorang untuk merespon, jika dilakukan bersamaan dengan suatu kegiatan. Proses belajar sulit dilihat karena berlangsung di dalam. Prosedur ini terjadi pada diri seseorang yang sedang menjalani proses belajar. Setiap tindakan dalam kehidupan sehari-hari disertai dengan beberapa tingkat keterlibatan emosional, bahkan jika itu hanya sebagian kecil dari tindakan tersebut. Setiap orang bereaksi dengan cara yang beragam sebagai entitas yang lengkap, memanifestasikan diri mereka dalam berbagai jenis tindakan. Jenis kategori pembelajaran ini disusun untuk menentukan cara penyampaian hasil belajar untuk menentukan sejauh mana keberhasilan belajar mereka dilakukan.

B. Pengertian Pembelajaran

Dalam mata pelajaran pendidikan, kata belajar sering digunakan untuk menyebut proses belajar mengajar, serta proses belajar mengajar itu sendiri. Ketika kita berbicara dalam bahasa Inggris, kita menyebutnya sebagai pengajaran/pengajaran dan pembelajaran. Demikian pula, belajar, menurut

Degeng, berarti berusaha mendidik siswa. Melalui proses belajar mengajar, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide-ide secara jelas dalam bahasa mereka sendiri dan bertukar pikiran dengan orang lain yang mendorong mereka untuk mengklarifikasi pemikiran mereka, siswa dapat belajar untuk mengartikulasikan diri mereka sendiri secara lebih efektif. Pengalaman siswa yang terhubung dengan konsep yang sudah mereka miliki atau desain yang cocok untuk ide awal memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan mereka tentang fenomena dan memberi mereka kesempatan untuk menggabungkan semuanya, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dan mengintegrasikan fenomena yang menantang bagi mereka. Semua informasi yang diperoleh siswa dibuat oleh siswa itu sendiri. Akan sangat kecil kemungkinan untuk mentransfer informasi dari orang lain jika ini terjadi.

Pembelajaran yang berkualitas, tentu saja, mencakup aturan yang cermat untuk situasi pembelajaran yang diinginkan oleh pengajar untuk melibatkan siswa. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien, dengan mempertimbangkan tuntutan siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan pengembangan program yang efektif. Artinya, sebagian besar rencana yang dibuat oleh instruktur berdampak pada efektivitas belajar siswa. Rencana pembelajaran yang lengkap harus dikembangkan dan dilaksanakan oleh pengajar pada saat membagikan materi pembelajaran. Artinya jika instruktur tidak memiliki persiapan yang telah dihasilkan, mereka tidak akan mampu memberikan instruksi yang terbaik.

Oleh karena itu, belajar adalah suatu proses interaksi antara pengajar dan siswa yang mencakup berbagai kegiatan yang menyebabkan terjadinya proses belajar (perubahan tingkah laku) pada diri siswa, sebagaimana telah dijelaskan di atas.

Penyelenggara pendidikan nasional yang memiliki beberapa tantangan dalam menawarkan layanan mereka kepada populasi yang lebih besar, yang tersebar di seluruh nusantara, telah diidentifikasi.

Pembelajaran dengan metode konvensional didefinisikan sebagai pembelajaran menggunakan paradigma yang sering digunakan oleh instruktur, yang terdiri dari menyampaikan konten melalui ceramah, latihan soal, dan kemudian menawarkan tugas. Ceramah adalah suatu metode penyampaian informasi secara lisan dari satu orang kepada sekelompok pendengar dalam suatu ruangan. Pembicara adalah titik fokus kegiatan, dan komunikasi dari pembicara ke pendengar adalah cara utama komunikasi.

Adalah menguntungkan untuk menggunakan format kuliah karena jumlah konten yang disampaikan terbatas hanya pada beberapa elemen kunci. Oleh karena itu, penjelasannya tidak memakan banyak waktu dan dapat memotivasi pendengar untuk belajar. Kelemahan dari pendekatan ini adalah mahasiswa lebih memilih untuk hanya mendengarkan penjelasan dosen, dengan sedikit kesempatan untuk memberikan respon berupa pertanyaan atau sanggahan dari audiens.

Siswa hanya aktif mencatat saja berbeda dengan pembelajaran tradisional yang ditandai dengan kebosanan. Siswa yang tidak memahami prinsip-prinsip

yang disajikan mungkin tidak dapat menangkap informasi yang diajarkan. Pengetahuan yang dipelajari melalui kuliah hilang lebih cepat daripada pengetahuan yang diperoleh melalui cara lain. Kuliah yang mendorong siswa untuk mengingat informasi dengan tulus tetapi tidak meningkatkan pemahaman disebut kuliah menghafal. Sebaliknya, manfaat pembelajaran tradisional termasuk bahwa murid memberikan perhatian yang lebih besar kepada instruktur dan bahwa perspektif hanya terfokus padanya di seluruh kelas.

Merupakan ciri dari metode pembelajaran konvensional dimana siswa dan pengajar bertemu dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran dan pembelajaran. Model ini telah digunakan sejak lama untuk mencapai tujuan utama belajar mengajar, namun mengalami kesulitan karena keterbatasan tempat, waktu, dan lokasi yang dapat dilaksanakan bersama-sama dengan siswa dan siswi. kegiatan guru.

Berbeda dengan pendidikan tradisional, pembelajaran jarak jauh adalah model pembelajaran yang memungkinkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa untuk memberikan kesempatan belajar yang tidak dibatasi oleh kendala waktu, ruang, dan lokasi serta keterbatasan sistem pendidikan tradisional. Siswa yang berpartisipasi dalam sistem pembelajaran jarak jauh tidak harus secara fisik menghadiri sekolah untuk mendengarkan instruktur mengajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tradisional lainnya. Paradigma pembelajaran konvensional memungkinkan siswa untuk belajar di rumah sambil mengerjakan soal-soal latihan, itulah yang dapat mereka lakukan dengan pendekatan ini.

Hubungan antara dosen dan mahasiswa tetap terjalin berkat media yang memungkinkan terjadinya pertemuan ini.

2.2.1.2 E-Learning Atau Daring

A. Pengertian

Perangkat metode pembelajaran terdiri dari dua bagian yaitu perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Kedua bagian ini dimanfaatkan dalam pembuatan web pembelajaran e-learning yang merupakan sejenis e-learning. Pesatnya ekspansi tiga sektor, yaitu bidang pembelajaran, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbantuan komputer, dan perkembangan teknologi internet, dapat mengakibatkan munculnya sistem pembelajaran berbasis web. Saat ini kemajuan teknologi internet yang semakin pesat dan canggih memungkinkan komputer untuk saling terhubung tanpa mengenal batas wilayah maupun negara, baik melalui penggunaan kabel maupun komunikasi nirkabel.

E-learning yang sering dikenal dengan pembelajaran online adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat bantu untuk membantu siswa dalam kegiatan belajarnya. Untuk mendengarkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung, siswa tidak perlu hadir di kelas; sebaliknya, mereka dapat mendengarkannya kapan saja dan dari lokasi mana pun yang memiliki akses ke internet. Keterlibatan siswa dengan materi atau sumber daya, serta interaksi siswa dengan instruktur dan siswa lain, telah dipersingkat sebagai akibat dari e-learning, yang juga mengurangi pengeluaran sekolah. Siswa akan lebih dapat memastikan penguasaan materi pembelajaran dalam keadaan

seperti itu, dan unsur kehadiran instruktur atau guru secara otomatis akan diminimalkan atau dihilangkan.

E-learning merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai model untuk menyediakan interaksi dan fasilitas, serta didukung oleh berbagai jenis layanan pembelajaran lainnya. Berikut ini adalah beberapa manfaat mengadopsi e-learning:

Mengenal waktu proses belajar mengajar.

- 1) Mengurangi jumlah uang yang dihabiskan untuk perjalanan.
- 2) Menghemat uang untuk keseluruhan biaya sekolah (prasarana, peralatan dan buku).
- 3) Kemampuan untuk mencakup wilayah geografis yang lebih besar.
- 4) Mendorong pembelajaran mandiri yang lebih besar dalam proses memperoleh informasi.

B. Proses Pembelajaran E-Learning

Dalam teknologi e-learning, proses pembelajaran dapat berlangsung baik dari jarak jauh atau tanpa menggunakan pengaturan kelas tradisional. Penting juga untuk dicatat bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan tidak dibatasi waktu, sehingga memungkinkan siswa untuk menyelesaikan proses pembelajaran sesuai keinginan mereka sendiri. Ada tiga kemungkinan model kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) kegiatan belajar tatap muka penuh;
- 2) sebagian kegiatan pembelajaran tatap muka; dan
- 3) sebagian kegiatan pembelajaran tatap muka (konvensional).

C. Kelemahan Dan Manfaat E-Learning

Berikut adalah beberapa kelemahan dan manfaat pembelajaran melalui *e-learning* atau daring :

- 1) Kelemahan :
 - a. Kapasitas untuk memanfaatkan internet sebagai sumber belajar masih kurang di banyak tempat.
 - b. Untuk saat ini, biaya yang diperlukan masih dianggap sangat tinggi.
 - c. Pembelajaran di internet kurang mendapat perhatian dari sejumlah pemangku kepentingan yang berbeda.
 - d. Keterbatasan infrastruktur pendukung di lokasi-lokasi tertentu.
 - e. Hilangnya kehalusan pendidikan yang terjadi ketika dosen dan mahasiswa saling berinteraksi.
- 2) Kelebihan e-learning adalah sebagai berikut:
 - a) Meningkatkan derajat kontak belajar antara siswa dengan pengajar atau sarana prasarana. b) Meningkatkan jumlah interaksi belajar antara siswa dan sarana prasarana.
 - b) Memungkinkan pertukaran pembelajaran berlangsung dari lokasi mana saja kapan saja.
 - c) Tingkatkan kualitas sumber belajar dengan membuatnya lebih mudah ditemukan dan disimpan.
 - d) Memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pelajaran serta interaksi antara siswa dan pengajar.

- e) Pembelajaran jarak jauh melalui pemanfaatan internet, dimana siswa tidak diharuskan hadir di kelas.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian statistik, menurut Sugiyono (2015), didefinisikan sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme, yang digunakan dalam studi sampel penelitian dan populasi. Teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara acak atau Random Sampling, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan instrumen penelitian yang digunakan, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan menggunakan data kuantitatif/terukur.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMAN 1 LABUAPI. Alasan Pengambilan data di ambil pada tanggal 8 November 2020 dan penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 26 Desember 2020 sampai dengan 27 Januari 2021.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, yang merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, variabel bebas diselidiki tanpa membandingkan atau menghubungkan variabel lain, yaitu tanpa membandingkan atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 1999). Dengan penyelidikan deskriptif kuantitatif ini, tujuannya adalah untuk memberikan gambaran faktual dan nyata yang sistematis tentang penyajian lukisan tentang fakta-fakta dan hubungan antara berbagai kejadian yang telah disajikan.

Hasil belajar siswa menjadi fokus penelitian ini, yang mencoba untuk menilai dan menawarkan informasi mengenai dampak dari teknik pembelajaran yang berani terhadap hasil tersebut.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

Orang-orang individu dan barang-barang yang menjadi sasaran perlakuan dalam penelitian, menurut beberapa ahli, dianggap sebagai bagian dari populasi (Mardalis, 2001). Sementara itu, beberapa ahli menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan topik dan objek penelitian, yang kualitas dan kualitas spesifiknya dinilai oleh peneliti sebelum ditarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan (Sugiyono, 2012).

Menurut pandangan kedua di atas, yang dimaksud dengan “populasi” adalah sekelompok orang yang menjadi subjek sekaligus objek perlakuan dalam kajian ilmiah. Apa yang akan ditemukan dalam penelitian ini adalah populasinya terdiri dari guru geografi serta siswa kelas 10 di SMA NEGERI 1 LABUAPI.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tehnik pengambilan sample yaitu dengan cara random sampling dengan besar sample sebanyak 28 sampel.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Secara khusus, mengacu pada proses mendapatkan informasi dari sumber data; Dalam situasi ini, sumber data yang dipermasalahkan adalah partisipan penelitian (Nazir, 2005).

Ketika datang ke penelitian, pengumpulan data adalah proses mendapatkan informasi. Dalam setiap proyek penelitian, apakah itu rahasia untuk

sekelompok kecil orang atau dalam lingkup yang luas, sangat penting untuk mengadopsi prosedur dan pengumpulan data yang terorganisir dengan baik dan disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2015). Ahli lain, di sisi lain, mengklaim bahwa instrumen penelitian dianggap sah jika mampu mengungkapkan data dari variabel yang diselidiki dengan cara yang dapat diterima. Kredibel artinya instrumen tersebut dapat diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena dinilai berkualitas dan reliabel (Sugiyono, 2015). Sehubungan dengan pengumpulan data untuk penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.5.1 Metode Observasi

Observasi adalah proses mengamati tindakan seseorang dalam setting tertentu (Moleong, 2001). Pandangan lain berpendapat bahwa observasi adalah teknik pengumpulan informasi dalam bentuk tindakan tertentu (Sugiyono, 2015). Menurut pengertian lain, observasi dapat diartikan sebagai suatu metode dan metodologi pengumpulan data dengan cara mengamati dan mendokumentasikan secara metodis gejala-gejala atau kejadian-kejadian yang ada pada sasaran penelitian untuk dijadikan suatu kesimpulan (Pabundu, 2005).

Pengamatan juga dibagi menjadi dua kategori: pengamatan langsung dan pengamatan tidak langsung. Ketika seorang pengamat berada di dekat item yang diteliti, ini disebut sebagai pengamatan langsung. Hal ini dapat dilakukan di tempat kejadian atau di lokasi di mana acara berlangsung. Dalam arti, pengamatan langsung melibatkan pengamat yang berpartisipasi dalam pengamatan hal yang sedang dipertimbangkan. Di sisi lain, Pengamatan Tidak Langsung adalah

pengamatan yang tidak dilakukan selama atau segera setelah peristiwa yang akan dilakukan atau item yang diselidiki. Hal ini dapat disaksikan dengan penggunaan film, slide, gambar, dan rekaman alat perekam atau perekam, di antara metode lainnya.

Berdasarkan kedua sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang diuraikan di sini adalah penelitian tentang pengaruh teknik belajar siswa kelas X pada topik Geografi di SMA N 1 LABUAPI yang melibatkan pengumpulan data melalui observasi penelitian. . Peneliti menggunakan pendekatan observasi langsung untuk penelitian ini.

3.5.2 Metode Kuesioner

Responden diminta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan atau komentar tertulis sebagai bagian dari survei yang dikenal sebagai kuesioner. Ketika seorang peneliti yakin dengan variabel yang akan dinilai dan memahami apa yang harus diantisipasi oleh responden, kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang efektif (Sugiyono, 2016: 142).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang dampak teknik pengajaran bold terhadap nilai geografi 2020 di SMA N 1 LABUAPI. Ada dua jenis kuesioner: terbuka dan tertutup. Kuesioner dianggap terbuka jika pertanyaan yang dijadwalkan dijawab. Jika peneliti menyajikan beberapa alternatif jawaban yang dapat diterima oleh responden, maka responden diberikan waktu yang cukup untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan item tertutup. Soal pilihan ganda terdiri dari empat pilihan: (a) selalu ada, (b) ya, (c) kadang-kadang, dan (d) tidak satupun. Skor 4 diberikan untuk jawaban yang

selalu diberikan, skor 3 diberikan jika kadang-kadang ditawarkan, dan skor 2 jika tidak diberikan sama sekali (Sukardi, 2010:77-78).

3.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lager agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2008). Atas dasar pendapat para ahli tersebut maka yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah profil SMA N 1 LABUAPI.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Hadi (2000), variabel adalah gejala-gejala yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Sugiono, 2012). Ini adalah variabel yang menjadi subjek penyelidikan atau fokus penelitian. Dalam hal ini, kami memiliki dua variabel:

- a. Variabel Independen (Independent Variables) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Keberanian belajar berfungsi sebagai variabel independen dalam belajar.
- b. Karena dipengaruhi oleh faktor lain (variabel bebas), maka variabel terikat (variabel terikat) disebut juga dengan variabel terikat (Sugiyono, 2012). Kinerja siswa di kelas X pada tes standar dipertimbangkan selama penelitian.

Definisi Operasional Variabel

Item atau fenomena dapat dilihat atau diukur dengan presisi menggunakan definisi operasional, yang secara operasional didefinisikan variabel

berdasarkan pengamatan. Definisi operasional didasarkan pada parameter yang telah diturunkan berdasarkan parameter yang digunakan dalam penyelidikan. Tujuan definisi operasional adalah untuk mengumpulkan data dan mencegah ambiguitas dan membatasi ruang lingkup variabel. Untuk tujuan penyelidikan ini, berikut ini adalah definisi operasional yang dapat diterima:

1. Istilah "teknik pembelajaran online" mengacu pada pendekatan belajar mengajar yang tidak melibatkan pertemuan antara siswa dan instruktur secara langsung, tetapi lebih pada komunikasi di antara mereka melalui jaringan internet. Meski murid di rumah, guru harus memastikan kegiatan pendidikan tetap berjalan.
2. Ada dua cara di mana hasil belajar siswa dapat diukur.

3.6 Jenis Dan Sumber Data

3.6.2 Jenis Data

Jenis-jenis data menurut Sugiyono (2015), dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Data kualitatif
diartikan sebagai suatu prosedur atau metode pemecahan masalah dengan memanfaatkan keadaan suatu objek yang diterapkan pada masa sekarang. Dengan kata lain, suatu prosedur atau metode pemecahan masalah dengan memanfaatkan keadaan yang seharusnya dilakukan berdasarkan faktor-faktor yang sebenarnya pada saat ini didefinisikan sebagai data kualitatif didefinisikan sebagai data kualitatif.

2. Data Kuantitatif

Secara khusus, ini mengacu pada proses menangani masalah dengan menjelaskannya menggunakan angka statistik. Data yang bersifat numerik disebut sebagai data kuantitatif.

3.6.3 Sumber Data

Data primer dan sekunder digunakan untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini. Observasi, penelusuran dokumen, dan wawancara dengan responden merupakan contoh data primer, yaitu informasi yang dikumpulkan langsung dari responden sebagai tanggapan atas daftar pertanyaan atau kuesioner yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam penelitian, data sekunder mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber pihak ketiga yang informasinya relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur, dan data dapat diperoleh dengan menggunakan instrumen tersebut sebagai alat untuk menunjukkan kuantitas atau persentase, serta untuk mengidentifikasi kekurangan lainnya dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif (Arikunto, 2008).

Alat penelitian dalam penelitian ini antara lain mahasiswa dan pengajar yang mengikuti penelitian secara langsung, serta angket dan handphone yang digunakan untuk mencatat hasil penelitian yang dilakukan peneliti.

3.8 Tehnik Analisis Data

Ketika datang ke analisis data, itu adalah tindakan mengubah data mentah menjadi peta, klasifikasi, dan deskripsi, yang mungkin ditentukan oleh tema atau hipotesis kerja yang disediakan oleh data (Moleong, 2000).

Setelah data terkumpul secara keseluruhan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data tersebut. Data penelitian lapangan adalah informasi yang telah dikumpulkan di lapangan.

Memrosesnya dalam bentuk analisis statistik karena keuntungan menganalisis data yang ada akan terlihat, terutama dalam menangani masalah penelitian dan peneliti pencapaian tujuan akhir penelitian adalah alasan utama untuk melakukannya.

Rumus product moment korelasi ganda:

Rumusnya korelasi ganda...

$$R_{yx1x2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx1} + r^2_{yx2} - 2r_{yx1}r_{yx2}r_{x1x2}}{1 - r^2_{x1x2}}}$$

Di mana :

R_{yx1x2} : korelasi antara X1 dan X2 bersama-sama dengan Y

r_{yx1} : korelasi product moment Y dengan X1

r_{yx2} : korelasi product moment Y dengan X2

r_{x1x2} : korelasi product meoment X1 dengan X2