

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh besar pada setiap bidang kehidupan manusia di dunia terutama dibidang pendidikan. Teknologi juga dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai inovasi atau pergantian dari cara manual (konvensional) menjadi ke modern melalui pembelajaran daring atau biasa dikenal dengan istilah *e-learning*.¹

Pembelajaran daring merupakan sisitem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung di dalam kelas, tetapi menggunakan aplikasi melalui *smartphone* yang dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran meskipun dengan jarak jauh. Pembelajaran daring tersebut juga bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu berbasis internet yang bersifat masif dan terbuka untuk mendorong minat belajar siswa lebih banyak dan berkualitas.²

Pembelajaran daring di era sekarang untuk menjangkau aksesnya sangatlah mudah. Berkembangnya teknologi menyebabkan banyak perusahaan yang menciptakan aplikasi untuk membantu prosesn pembelajaran, misalnya *whatsapp*, *zoom*, *web blog*, *edmodo*, *google meet*, dll. Melansir dari Kompas.com ada 12 aplikasi atau *platform* yang bekerjasama dengan Kemendikbud RI yang bisa diakses pelajar secara gratis untuk melakukan pembelajaran daring tersebut, diantaranya: Rumah Belajar, Meja Kita, *Icando*, *Indonesiastax*, *Google For Education*, *Kelas Pintar*, *Microsoft Office*, *Quipper School*, *Ruang Guru*, *Sekolahmu*, *Zenius*, dan *Cisco Webex*.

b. Dasar Hukum Pembelajaran Daring

¹ Oktafia, Ika Handarini, “*Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*”, *Journal Pendidikan dan Administrasi Perkantoran*, No. 3, Vol. 8 2020. Surabaya: UNS, <file:///C:/Users/user/Downloads/8503-27609-1-PB.pdf>

² Sofyana & Abdul. “*Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*”. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1,2018 Halm. 81-86.

Pembelajaran online di Indonesia dilakukan sesuai dengan aturan dan sistem yang berpusat pada peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam rangka standarisasi sistem pembelajaran online, pemerintah telah merumuskan landasan hukum untuk penerapan e-learning online. Dasar hukumnya meliputi:³

- 1) Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19
- 2) Keputusan Presiden Nomor 12 Desember 2020 tentang Identifikasi Bencana Non Alam yang Menyebarkan COVID-19 Sebagai Bencana Nasional
- 3) BNPB 9.A Penanggung Jawab UU. Pada tahun 2020, tentang penentuan status situasi tertentu. Indonesia mengalami bencana darurat akibat penyakit yang disebabkan oleh covid-19.
- 4) Ketentuan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tiongkok Selatan Tenggara Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 di Satuan Pendidikan.
- 5) Surat No. 46962/MPK.A/HK/2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang pembelajaran online dan bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran covid-19 di perguruan tinggi.

c. Efektifitas dan Kendala Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau *e-learning* sudah ada sejak lama, namun sistem daring ini mulai banyak dilakukan sekarang. Mengingat hampir seluruh belahan dunia telah terdampak virus covid-19 yang mengharuskan semua orang untuk bekerja, beribadah, dan belajar dari rumah. Hingga Indonesia pun telah melaksanakan pembelajaran daring ini kurang lebih hampir 9 bulan di semua jenjang pendidikan.

Pembelajaran daring yang sudah dilaksanakan selamba berbulan-bulan ini banyak menuai problematika baik dikalangan guru, murid, bahkan masyarakat. Pembelajaran daring ini memiliki tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Mulai dari keefektifan dalam proses pembelajaran, kendala

³ Efendi Pohan, Albert. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi : CV Sarnu Untung, . 2020 Hlm 9
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=s9bsDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=indikator+pembelajaran+daring&ots=CsTTS8LIgo&sig=BeKaHqBoWSkjEi11OrTbxhdoMel>

yang dialami, dan tantangan-tantangan lain yang terjadi pada saat pembelajaran.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Pembelajaran daring dapat membantu kemandirian siswa dalam belajar.
- 2) Peningkatan minat belajar siswa bertambah jika dibandingkan dengan sistem tatap muka dikelas.
- 3) Pembelajaran daring juga berpusat kepada siswa, sehingga siswa dapat bertanggung jawab dalam belajar
- 4) Pembelajaran daring juga menuntut siswa untuk mempersiapkan diri dalam belajar, mengevaluasi diri dalam belajar, dan
- 5) Mengatur diri untuk mempertahankan motivasi dalam belajar.⁴

Pembelajaran daring ini dirasakan siswa maupun mahasiswa sekalipun memiliki sifat fleksibel. Karena pembelajaran ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala waktu dan tempat. Sehingga siswa dapat bebas memilih mata pelajaran dalam kondisi apapun. Namun, pembelajaran daring ini juga banyak menuai anggapan negatif dari banyak orang khususnya orangtua siswa diantaranya:

- 1) Tidak ada jaminan baik bagi siswa maupun mahasiswa untuk mendengarkan dan menyimak materi dengan baik, mengingat pembelajaran tidak dilakukan secara langsung dan diawasi oleh guru.
- 2) Hilangnya konsentrasi dan cepat bosan jika dibandingkan dengan tatap muka.
- 3) Sulitnya memahami materi pelajaran yang diberikan karena tidak diberikan penjelasan secara langsung oleh guru.
- 4) Tidak semua orang memiliki gadget karena taraf kehidupan seseorang berbeda-beda
- 5) Akses internet yang tidak selalu lancar mengingat lokasi rumah yang berbeda-beda. Jika berada di kota yang dekat

⁴ Ali Sadikin & Afreni Hamidah, “*pembelajaran daring ditengah covid-19*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, No.6 Vol. 2, 2020. [file:///C:/Users/user/Downloads/9759-Article%20Text-24717-3-10-20200706%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/9759-Article%20Text-24717-3-10-20200706%20(2).pdf)

dengan singal akan mudah mengakses, tetapi jika tinggal di pedesaan akan sulit mengakses dengan internet.

d. Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran online adalah melaksanakan pembelajaran bermakna, yaitu pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada kegiatan pembelajaran. Belajar tidak hanya berarti memberikan tugas belajar kepada siswa, tetapi pendidik dan siswa harus berkomunikasi dengan baik dalam proses pembelajaran online.

Menurut Munawar,⁵ perancangan sistem pembelajaran online harus mengacu pada tiga prinsip yang harus dipenuhi, antara lain:

- 1) Sistem pembelajaran harus sederhana untuk memfasilitasi pembelajaran
- 2) Sistem pembelajaran harus dipersonalisasi sehingga pengguna sistem tidak akan saling bergantung
- 3) Sistem harus cepat dalam proses mencari materi atau menjawab pertanyaan dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

e. Media Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran online, guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online. Namun, guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran online, artinya media yang digunakan guru juga dapat digunakan oleh siswa, sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan benar.

Beberapa platform atau media online yang dapat digunakan untuk pembelajaran online, seperti *E-learning*, *Edmodo*, *Google Meet*, *V-Class*, *Google Class*, *webinar*, *Zoom*, *Skype*, *Webex*, *Facebook Live*, *Schoology*, *email*, *dll*.

f. Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran Daring

Penilaian pembelajaran merupakan suatu evaluasi atas hasil sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, penilaian juga digunakan untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran dalam menyempurnakan setiap proses pembelajaran. Penilaian

⁵ Efendi Pohan, Albert. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi : CV Sarnu Untung, . 2020 Hlm.8
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=s9bsDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=indikator+pembelajaran+daring&ots=CsTTS8LIgo&sig=BeKaHqBoWSkjEi11OrTbxhdoMel>

pembelajaran daring meliputi tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Adapun komponen lain yang dinilai dalam proses pembelajaran daring adalah metode pembelajaran daring. Pengukuran penilaiannya dilakukan menggunakan instrumen diantaranya:

- 1) Ketersediaan petunjuk atau panduan dalam mempelajari materi
- 2) Penyajian materi dapat menggugah keinginan siswa untuk belajar melalui ilustrasi dalam bentuk multimedia.
- 3) Fasilitas beragam dalam interaksi belajar
- 4) Kemandirian dalam belajar siswa
- 5) Adanya umpan balik yang memungkinkan siswa untuk mengetahui capaian belajarnya.

g. Indikator Pembelajaran Daring

Indikator pembelajaran daring dapat diuraikan sebagai berikut:⁶

- 1) Intensitas siswa mengakses internet untuk mendapatkan materi pembelajaran.
- 2) Intensitas siswa mengakses internet untuk berbagi referensi materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan guru
- 3) Mengakses internet untuk mencari materi pembelajaran tambahan
- 4) Intensitas siswa mengakses internet untuk mendapatkan materi pembelajaran dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring beberapa indikator di atas harus terpenuhi, hal tersebut menunjukkan jika pembelajaran daring yang dilaksanakan telah berhasil. Pembelajaran daring memang berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka, tetapi hal tersebut tidak bisa menjadikan perbedaan kualitas dalam pembelajaran.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi (*movere*) menurut Bimo Walgito berarti “bergerak” atau *to move*. Jadi, motivasi diartikan sebagai

⁶ Agus Hikmat Syaf, dkk, “*Self Regulated Learning Mahasiswa pada Implementasi Pembelajaran daring Mata Kuliah Kalkulus Vektor*”. Vol.6 No. 2 UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2020.

kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk berbuat atau *driving force*.⁷ Banyak sekali istilah yang digunakan untuk menyebut kata motivasi (*Motivation*) atau motif, yaitu kebutuhan (*need*), desakan (*urge*), keinginan (*wish*), dan dorongan (*drive*). Istilah motivasi juga diartikan sebagai keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai tujuan dan motivasi yang terdapat dalam diri seseorang merupakan suatu kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu tindakan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.⁸

Motivasi belajar banyak diungkapkan oleh para ahli salah satunya adalah M. Dalyono yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun luar.⁹ Motivasi belajar sangatlah diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena keberhasilan pembelajaran siswa tergantung kepada seberapa besar partisipasi atau semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah yang berbeda, yaitu motivasi dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) dan motivasi yang datang dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik). Sudirman menjelaskan dalam bukunya¹⁰ tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik sebagai berikut:

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau dalam kata lain fungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri individu sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau dalam kata lain fungsinya karena ada rangsangan dari luar.

⁷ Ifni Oktaviani, "Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik", Journal Kependidikan IAIN PURWAKARTA Vol.2 No. 5 2017, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>

⁸ T. Hani Handoko, "Manajemen". Yogyakarta: BPFE, 2009 Hlm.252

⁹ M. Dalyono, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: Raja Grafindo, 2005. Hlm 55

¹⁰ Sardiman, A.M, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: PT Rajagrafindo. 2010 Hlm.89.

Peran motivasi belajar dirasakan sangat penting bagi kegiatan proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya penting bagi pelajar, tetapi juga pendidik, dosen, maupun karyawan sekolah, perusahaan, dll. Motivasi belajar juga mempunyai beberapa fungsi yang bisa dijadikan semangat dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Motif bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu
- b) Motif sebagai penyeleksi tingkah laku individu
- c) Motif memberi energi dan menahan tingkah laku individu
- d) Untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung terus menerus dalam jangka waktu lama.

b. Faktor-Faktor yang Menurunkan Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar merupakan komponen utama dalam setiap aktivitas pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil dengan baik, apabila tujuan awal, umum dan khusus tercapai. Tanpa motivasi, seseorang tidak bisa melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan baik. Apabila siswa memiliki motivasi dan semangat belajar yang kuat, hal tersebut dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena memiliki semangat yang kuat dalam belajar. Motivasi sendiri juga memiliki hubungan psikologis dalam diri siswa yang dapat dengan mudah menurunkan motivasi belajar siswa dengan beberapa sebab atau faktor, diantaranya:¹¹

- a) Kehilangan harga diri
- b) Ketidaknyamanan fisik
- c) Frustrasi
- d) Teguran yang tidak dimengerti
- e) Menguji yang belum pernah diajarkan

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator dalam motivasi belajar, dapat diuraikan sebagai berikut:¹²

- a) Kuatnya kemampuan untuk berbuat
- b) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c) Adanya kebutuhan dalam belajar

¹¹ Irmalia Susi Anggraini, "Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh", Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Universitas PGRI Madiun Vol.1 No. 2, 2011. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/39/37>

¹² A.M. Sudirman, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", Jakarta: Raja Grafindo, 2009. Hlm 83.

- d) Ketekunan menghadapi tugas
- e) Lebih senang belajar mandiri
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya
- g) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi tersebut sangatlah penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar siswa akan berhasil dengan baik apabila siswa tekun dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, ulet dalam menghadapi masalah dan memecahkan masalahnya sendiri.

d. Teori-Teori Motivasi Belajar

Teori merupakan suatu pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan dan didukung dengan data dan argumentasi yang mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, yang menjadi dasar ilmu pengetahuan. Dalam psikologi pendidikan ada beberapa teori motivasi belajar, diantaranya teori motivasi fisiologi, teori aktualisasi diri dari Maslow, teori motivasi hasil, dan teori motivasi instrinsik. Berikut penjelasan singkat dua dari beberapa teori yang ada:

a) Teori Motivasi Fisiologis

Teori ini dikembangkan oleh Morgan dengan sebutan *Central Motive State (CMS)* atau keadaan motif sentral. Teori ini bertumpu pada proses fisiologis yang dipandang sebagai dasar dari perilaku manusia atau pusat dari semua kegiatan manusia. Ciri-cirinya adalah bersifat tetap, tahan lama bahwa motif sentral itu ada secara terus menerus tanpa bisa dipengaruhi oleh faktor luar maupun dalam diri individu yang terkait.¹³

b) Teori Motivasi Aktualisasi Diri dari Maslow

Teori ini dikembangkan oleh Abraham Maslow yang merupakan psikolog humanis yang berpendapat bahwa manusia dapat bekerja ke arah kehidupan yang lebih baik. Maslow mengatakan bahwa ada lima tingkatan kebutuhan

¹³ Purwa Atmaja Prawira, "Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru", Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012. Hlm.331

pokok manusia yang dijadikan kunci dalam mempelajari motivasi manusia, diantaranya:

- 1) Kebutuhan fisiologis
- 2) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (safety and security)
- 3) Kebutuhan sosial
- 4) Kebutuhan akan penghargaan
- 5) Kebutuhan akan aktualisasi diri

e. Teknik-Teknik Motivasi dalam Pembelajaran

Ada beberapa teknik motivasi yang dapat digunakan dalam melakukan proses pembelajaran, diantaranya:¹⁴

- a) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
- b) Meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi
- c) Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa
- d) Menggunakan simulasi dan mainan
- e) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa. Dsb.

f. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Tanpa adanya motivasi belajar, kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, karena tanpa motivasi, siswa akan sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sardiman, ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya:¹⁵

- 1) Memberi angka sebagai simbol penghargaan
- 2) Hadiah
- 3) Membuat persaingan atau kompetisi sehat diantara para siswa
- 4) Memberikan ulangan
- 5) Pujian
- 6) Hukuman
- 7) Minat dan tujuan yang diakui.

¹⁴ Hamzah B. Uno, "Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan", Jakarta: Bumi Aksara. 2012. Hlm.34-37

¹⁵ Sardiman, A.M, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta:PT Rajagrafindo. 2010 Hlm.92-95

Menumbuhkan motivasi belajar IPS juga dapat dilakukan dengan cara menerapkan berbagai model pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin modern, guru dituntut untuk senantiasa aktif dan mengikuti pembelajaran virtual yang sedang *booming* ditengah masyarakat. Banyak cara yang dapat dilakukan guru IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar memperoleh hasil yang maksimal. Tergantung bagaimana guru tersebut bertindak dan memberikan dorongan semangat belajar untuk siswa-siswanya.

3. Mata Pelajaran IPS di SMP

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu, karena IPS merupakan integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. Topik atau tema yang disampaikan dapat berkembang dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang ada di tengah masyarakat. Mata pelajaran IPS diberikan mulai dari jenjang SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB.

Beberapa para ahli juga mengemukakan pendapatnya terkait dengan mata pelajaran IPS, diantaranya:

- 1) Menurut Sapriya, beliau menjelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum sekolah dinegara lain, khususnya di Australia dan Amerika Serikat.¹⁶
- 2) Menurut Muhammad Numan Sumantri, beliau menjelaskan bahwa IPS merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.¹⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran dari perpaduan ilmu-ilmu sosial,

¹⁶ Sapriya, "*Pendidikan IPS*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011. Hlm.19

¹⁷ Somantri, M. Numan. "*Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*". Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2001, hlm 44.

diantaranya sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, dan antropologi. Adanya perpaduan mata pelajaran IPS tersebut, maka dapat meningkatkan ketrampilan iswa untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

b. Pembelajaran IPS di SMP

Pengajaran terpadu pada dasarnya adalah sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran di sajikan dalam setiap pertemuan.

Mata pelajaran IPS setingkat SMP/MTS menganut metode asosiasi, yaitu mengembangkan dan menyusun bahan ajar dengan mengacu pada sejumlah mata pelajaran ilmiah yang terbatas, kemudian mengaitkannya dengan aspek kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan sikap dan perilaku kebiasaan. Dalam dokumen Permendiknas disebutkan bahwa IPS SMP/MT mirip dengan IPS SD/MI, yaitu mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Di tingkat SMP/MTS, mata pelajaran IPS meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut peraturan ini, secara konseptual materi penelitian IPS di SMP/MT belum mencakup dan mewadahi semua disiplin ilmu IPS. Namun aturannya sama, melalui mata pelajaran IPS, siswa dibimbing menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai..¹⁸

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan judul yang sama, akan tetapi peneliti mendapatkan karya yang ada relevansinya, sama halnya dengan judul penelitian ini, adapun karya-karyanya antara lain:

¹⁸ Alfian Handia Nugroho dkk, "IMPLEMENTASI GEMAR MEMBACA MELALUI PROGRAM POJOK BACA DALAM MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 SUMBER", Jurnal Edueksos Vol.2. No.2 IAIN Syeck Nurjati Cirebon, Desember 2016 <https://www.academia.edu/download/59410945/1167-2965-1-PB20190527-74658-hqu4ec.pdf>

1. Skripsi yang ditulis oleh Siti Shofiyah dengan judul “Pengaruh penggunaan android dan *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP 3 Kepanjen Malang” dalam skripsi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan penggunaan alat bantu berupa angket dan dokumen. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan: (1) Mata pelajaran IPS dengan thitung lebih besar dari ttabel ($3,204 > 2,01$) berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan Android, dengan nilai signifikan 0,002. Artinya penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 3 Kepanjen Malang di Kelas VIII. (2) Hasil belajar mata pelajaran IPS yang nilai t-hitungnya lebih kecil dari t-tabel ($0,961 < 2,01$) dan nilai signifikansi 0,342 tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan e-learning. Yang bearti bahwa penerapan *e-learning* tidak dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP 3 Kepanjen Malang. Karena penerapan *e-learning* yang masih bersifat sederhana, ketersediaan materi mata pelajaran IPS yang minim, pembelajaran masih berpusat pada guru, dsb. (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan android dan *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS yang ditujukan dengan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($7,807 > 3,19$) dengan nilai signifikansi 0,001. Dan diperoleh nilai regresi linear berganda sebesar $Y = 30,403 + 0,860 + 0,211 X_2 + e$.¹⁹ persamaan yang paling relevan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa mapel IPS, Sedangkan perbedaannya, dalam penelitian tersebut juga menggunakan nilai hasil belajar siswa.
2. Skripsi yang ditulis oleh Robi Agung Wahyudi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Tentang Pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat Pada Mata

¹⁹ Siti Shofiyah, “Pengaruh penggunaan android dan *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP 3 Kepanjen Malang” (Skripsi,UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016). Hlm 96

Pelajaran Ips” dalam skripsi tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri Kota Tangerang. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan teknik *random sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 71,42 dan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan *e-learning* adalah 84,09 dengan melihat kemampuan siswa yang berbeda-beda agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah melalui analisis kovarian (anova) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS.²⁰ Persamaan yang relevan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai pengaruh *e-learning* terhadap mapel IPS, sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Robi Agung Wahyudi ini menggunakan metode eksperimen dan hasil belajar siswa tentang pemahaman siswa di bidang lembaga sosial masyarakat.

3. Skripsi yang ditulis oleh Arif Gunawan dengan judul “studi eksplorasi pemanfaatan *e-learning* oleh siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Klaten” dalam skripsi tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosentase penggunaan *e-learning* sebagai sumber belajar, penyampaian materi dan pemberian tugas dalam pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif eksploratif dengan teknik *proporsional random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran IPS ada tiga, yaitu: (1)

²⁰ Robi Agung Wahyudi, “Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Tentang Pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat Pada Mata Pelajaran Ips”. (skripsi Univesitas Negri Jakarta, 2016).

pemanfaatan *e-learning* sebagai sumber belajar ditujukan dengan prosentase 37,8%, (2) pemanfaatan *e-learning* sebagai media penyampaian materi pelajaran ditujukan dengan prosentase 27,9%, dan (3) pemanfaatan *e-learning* sebagai media pemberian tugas ditujukan dengan prosentase 34,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran IPS yang paling tinggi adalah sebagai sumber belajar, kemudian media pemberian tugas dan yang paling terendah adalah penyampaian materi pelajaran.²¹ Persamaan yang relevan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran IPS, sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah metode yang digunakan adalah deskriptif eksploratif dan hasil akhirnya adalah prosentase.

Kaitan tiga penelitian yang telah disebutkan diatas dengan penelitian yang akan ditulis peneliti adalah adanya persamaan dalam pemanfaatan media pembelajaran daring (*e-learning*) dalam pembelajaran IPS. Meskipun terdapat perbedaan dalam segi materi pembelajaran yang diteliti serta sampel dan metode yang digunakan peneliti berbeda.

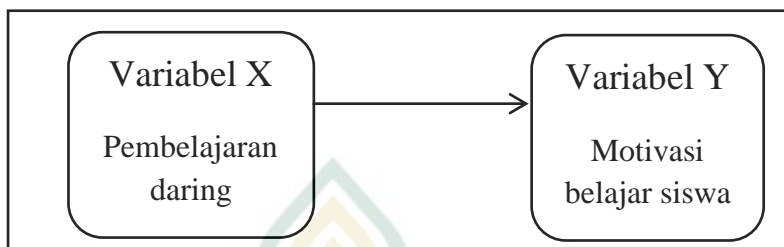
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran daring merupakan sebuah model pembelajaran baru yang mempunyai misi mengantarkan siswa menuju keberhasilan namun dengan prosen belajar yang nyaman dan menyenangkan. Berdasarkan teori yang ada, proses pembelajaran harus memiliki inovasi dengan berbagai model pembelajaran supaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menyikapi kondisi siswa pada jenjang SMP/MTS sebagai usia remaja yang sangat diperlukan suatu metode dan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Materi pembelajaran IPS yang menuntut penguasaan sejumlah materi, geografi, sejarah, sosial budaya, ekonomi, dll menuntut pendidik untuk memberikan penyajian materi yang mendekati kepada situasi aktual dan faktual dalam kehidupan siswa sehari-hari. Melihat fenomena seperti ini maka

²¹ Arif Gunawan, "*Studi Eksplorasi Pemanfaatan E-Learning Oleh Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 2 Klaten*" (skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013)

terdapat pengaruh pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat digambarkan model konseptual penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Konseptual pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mapel IPS di MTS. Darul Hikam, Kalirejo, Undaan Kudus.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah, karena sifatnya sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik. Hipotesis menunjukkan hubungan yang terjadi antar variabel dalam suatu penelitian. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs. Darul Hikam, Kalirejo, Undaan Kudus.