

PERSEPSI SISWA DALAM STUDI PENGARUH DARING *LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR IPA

Sobron A.N¹, Bayu², Rani³, Meidawati S⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: nugrahaadi7650@gmail.com

Abstract: *Daring Learning provides effective learning methods, such as practicing with the existence of relevant feedback, combining collaborative activities with independent learning. Learning in the classroom with a combination of online learning gives students more interest. This study aims to develop a study of the influence of Daring Learning on the interest in learning science of grade VI students at third Elementary School of Karanglo Tawangmangu. This research method consist 26 students using quasi-experimental methods (Quasi Experiments), the population divided into 2 classes including class VI A with 13 students and class VI B with 13 students. Sampling taken in class VI A as the experimental class and class VI B as the control class. The results showed that the learning process using the Daring Learning method especially in science at third Elementary School of Karanglo Tawangmangu had used interesting media, concluding that Daring Learning-based interactive learning media, students were increasingly enthusiastic and not boring especially in learning science using the Daring Learning method. Based on the research stated on the questionnaire responses of students with Daring Learning, it shows that the cateralization is agrees to allow Daring Learning method in third Elementary School of Karanglo Tawangmangu.*

Keywords: *Daring Learning, interesting in learning, natural sciences.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan satu proses yang panjang agar mencapai hasil yang lebih. Untuk mencapai hasil ini diperlukan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik dalam upaya terjadinya perubahan aspek kognitif, afektif, dan motorik secara berkesinambungan. Azhar (2011) mengatakan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Strategi pembelajaran. *Daring Learning* yang terdiri dari tiga hal di sini hanya berupa hal-hal yang perlu disadari oleh pengajar *online* (tutor) ketika memulai pembelajaran IPA di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu. Hal-hal tersebut adalah aspek-aspek yang membedakan pembelajaran IPA berbasis *Daring Learning* dengan tatap muka, baik dari sisi kelemahan maupun kelebihan.

Pembelajaran *Daring Learning* bukan hanya berkuat dengan internet, melainkan aspek penting yaitu "lebih aman (*safer*)". Kita mengenal *Learning Management Systems* (LMS) sebagai komponen penting *e-learning*. Akhir-akhir ini aksi "*bullying*" kerap terjadi ketika proses pembelajaran. Dengan LMS, peserta didik dengan nyaman berinteraksi dengan

tutornya tanpa khawatir dicemooh oleh peserta lainnya. Di sinilah letak “safe” tersebut. Intinya, peserta didik bebas mengekspresikan ide-idenya.

Pembelajaran Daring *Learning* memperluas komunitas pembelajaran. Memperluas di sini karena antara satu siswa dengan siswa lainnya memiliki akses komunikasi yang lebih baik dibanding diskusi tatap muka yang terbatas oleh ruang dan waktu. Bahkan diskusi tatap muka yang sudah baik pun masih memiliki kendala, dimana ada kecenderungan siswa yang kurang peduli terhadap apa yang dikatakan oleh rekannya. Mungkin karena akibat dia sendiri sedang berjuang memahami konsep-konsep di benaknya. Selain itu, dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu kegiatan tatap muka hanya menjadi ajang kontes kecanggihan guru pengajar saja, padahal harusnya berfokus pada perkembangan intelektual peserta didik.

Menemukan ritme. Hal terakhir ini salah satu kendala utama pembelajaran Daring *Learning*. Ketika sudah terbiasa dengan jadwal yang ada di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu, urutan proses pembelajaran IPA yang runtun pada pembelajaran IPA berbasis Daring *Learning*, peserta didik harus mengatur sendiri jadwal yang optimal kapan dia belajar dan harus keluar dari zona nyamannya yang biasa mereka lakukan dari taman kanak-kanak hingga sekolah dasar (tatap muka yang teratur). Jika tidak diantisipasi, maka dapat dipastikan siswa akan lalai dalam mengatur waktunya. Tetapi jika siswa mampu mengetahui kapan waktu-waktu optimalnya akibat kebebasan dalam pembelajaran berbasis Daring *Learning*, maka banyak keuntungan-keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran *online*. Keuntungan tersebut yang pertama adalah dapat menciptakan komunitas pembelajaran. Proses pembelajaran IPA dapat berlangsung bersama dengan teman-teman dengan komunitas Daring *Learning* yang sebelumnya belum pernah bertemu sama sekali. Secara geografis, peserta tersebar di seluruh negeri namun dari apa yang dialami dan diamati dari proses pembelajaran dan melakukan diskusi yang dapat dilakukan bisa terlihat. Mereka cukup banyak mengetahui tentang pemahaman materi IPA yang sama. Keuntungan yang kedua, efisiensi waktu dan biaya pembelajaran. Daring *Learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menghabiskan waktu berjam-jam untuk belajar di kelas. Keuntungan yang ketiga, bahan belajar IPA dapat diakses kapan saja dengan kecanggihan teknologi. Materi-materi pembelajaran IPA tersebut dapat diunduh dan dapat dipelajari kapan saja tanpa terbatas waktu.

Itulah tiga hal yang harus disadari oleh tutor *online*. Ada baiknya tutor memastikan peserta didik cepat mencapai zona nyamannya dalam pembelajaran Daring *Learning*. Tentu saja tiap siswa berbeda, namun demikian pada umumnya perbedaan yang ada memiliki potensi keunggulan tersendiri.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari siswa. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran pokok yang harus di tempuh di jenjang SMP dan SMA. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya.

Susanto (2013) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia guna memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan.

Pembelajaran IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah, mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila seluruh tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil wawancara pada guru kelas VI SD Negeri 03 Karanglo. Hasil belajar IPA yang didapatkan masih rendah. Hal ini ditunjukkan pada nilai UAS semester gasal yang sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPA yang telah ditentukan adalah 6,5, namun siswa yang hasil belajarnya belum tuntas sebanyak 16 siswa dari 26 siswa. Ke-16 siswa tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPA dibawah 6,5.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena beberapa faktor yang memengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran IPA di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa untuk belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran (Sudjana, 2009). Oleh sebab itu, fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA berlangsung adalah ceramah dan penugasan. Metode ceramah adalah suatu cara atau langkah yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Proses pembelajaran yang menggunakan metode ini hanya cocok untuk menyampaikan informasi, pengantar dan materi yang berhubungan dengan pengertian atau konsep-konsep. Dalam pelaksanaan metode penugasan, hendaknya siswa didorong untuk melakukan kegiatan yang dapat menumbuhkan proses kegiatan kreatif. Metode pemberian tugas untuk mendukung metode ceramah, inkuiri, VCT. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung

secara monoton atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memerhatikan pelajaran yang sedang disampaikan

Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan hanyalah buku pelajaran IPA, rendahnya metode/kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah guru.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas demikian masih bersifat konvensional. Materi pelajaran IPA hanya disampaikan dengan ceramah sedangkan peran siswa hanya menjadi pendengar dan pemerhati penjelasan guru. Kemudian, sumber belajar yang dimiliki guru hanyalah buku pelajaran IPA.

Pembelajaran secara konvensional yang dilakukan secara terus menerus oleh siswa kelas VI SD Negeri 03 Karanglo ternyata dapat menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak maksimal. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan saat menerima materi dari guru dengan menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kesulitan belajar dan tidak bisa mengerjakan soal ulangan harian maupun soal kenaikan kelas. Kesulitan yang dihadapi siswa kelas VI SD Negeri 03 Karanglo saat pembelajaran IPA dapat menimbulkan dampak terhadap kurangnya motivasi siswa saat belajar, sehingga sebagian besar siswa di dalam kelas cenderung bermain sendiri, karena bagi mereka pelajaran IPA adalah pelajaran yang membosankan dan mereka tidak tertarik sama sekali mengikuti pembelajaran tersebut.

Dari uraian masalah di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di kelas VI SD Negeri 03 Karanglo kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah pembelajaran yang timbul di atas merupakan kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah demikian juga menjadi penyebab hasil belajar IPA masih dibawah KKM.

Ali Gunay Balim (2009) menunjukkan bahwa semua siswa akan melakukan kegiatan berdasarkan metode pembelajaran penemuan. Siswa berasumsi metode pembelajaran penemuan lebih menyenangkan dan menguntungkan karena memungkinkan siswa untuk mengatur kegiatan-kegiatan secara pribadi dengan menggunakan berbagai bahan dan teknik. Dengan menggunakan metode *Daring Learning*, siswa diharapkan mempunyai minat belajar yang tinggi.

METODE

Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Salah satu instrumen pengumpulan data adalah angket. Peneliti memberikan sejumlah pernyataan terhadap responden yang berjumlah 26

siswa di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu untuk dijawab. Angket yang diberikan digunakan untuk mengetahui minat siswa mengenai pembelajaran berbasis Daring *Learning*. Angket berupa angket terbuka yang dapat memberi kebebasan bagi siswa untuk memberikan jawaban atau tanggapan, biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan dan siswa dapat menulis sendiri jawabannya dengan bentuk uraian. Angket tersebut berupa angket respon siswa setelah mengikuti model pembelajaran Daring *Learning*. Presentase respon dapat dihitung sebagai rumus berikut :

$$\text{Presentase Respon} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maxs}} \times 100$$

Presentase hasil respon tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria respon siswa terhadap model pembelajaran Daring *Learning*

Presentase (%)	Kategori
$75 < x < 100$	Sangat Setuju
$50 < x < 74,99$	Setuju
$25 < x < 49,99$	Tidak Setuju
$0 < x < 24,99$	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Akbar, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil respon siswa bisa diketahui pada tabel 2. Dari 26 siswa menunjukkan rata-rata skor 2,78 dengan prosentase 69,50 termasuk kategori setuju. Data yang diperoleh diketahui bahwa siswa menyetujui pembelajaran Daring *Learning* saat pembelajaran IPA. Pada aspek tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan metode Daring *Learning* dapat menumbuhkan semangat dan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan. Siswa tidak merasa bingung saat guru menjelaskan materi IPA dengan metode Daring *Learning*. Metode Daring *Learning* dapat menciptakan komunitas pembelajaran. Proses pembelajaran IPA dapat berlangsung bersama dengan teman-teman komunitas Daring *Learning* yang sebelumnya belum pernah bertemu sama sekali. Pembelajaran Daring *Learning* dirasa sangat efektif dan efisien karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menghabiskan waktu berjam-jam untuk belajar di kelas.

Tabel.2 Aspek Penilaian dan Skor Rata-rata

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata
----	--------------------	----------------

1.	Saya sudah belajar IPA pada malam hari sebelum pelajaran esuk hari.	3,07
2.	Saya sampai sekolah sebelum pukul 07.00.	3,34
3.	Saya sudah mempersiapkan buku pelajaran IPA sebelum guru memasuki kelas.	3,03
4.	IPA adalah pelajaran yang paling menantang.	2,50
5.	Saya sering melamun saat pembelajaran berlangsung.	2,15
6.	Saya suka bercanda ketika pelajaran.	2,25
7.	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk paling belakang.	3,42
8.	Saya sering mengerjakan soal dengan cepat dan teliti.	2,30
9.	Saya akan meminta guru untuk memperingatkan anak-anak yang membuat keributan di luar kelas saat jam pelajaran.	3,23
10.	Saya sebelumnya sudah melakukan pembelajaran berbasis Daring <i>Learning</i> .	2,80
11.	Saya tertarik dengan melakukan pembelajaran berbasis Daring <i>Learning</i> .	3,20
12.	Saya menyukai proses pembelajaran berbasis Daring <i>Learning</i> .	3,19
13.	Pembelajaran Daring <i>Learning</i> membuat saya bosan saat pembelajaran.	1,88
14.	Saat pembelajaran IPA berbasis Daring <i>Learning</i> saya semakin bingung.	1,99
15.	Adanya pembelajaran Daring <i>Learning</i> membuat saya semakin semangat saat pembelajaran IPA.	3,42
Total Rata-rata Skor		2,78
Presentase Skor		69,50

Hasil analisis pembelajaran IPA dengan menggunakan sistem Daring *Learning* di seluruh siswa di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu termasuk dalam kategori setuju. Pembelajaran berbasis Daring *Learning* menunjukkan hal yang positif bagi siswa kelas VI SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu. Daring *Learning* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional (ceramah). Metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik selama proses pembelajaran. Sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan dan pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran dengan

metode ceramah lebih terpusat pada guru. Akibatnya terjadi praktik pembelajaran yang kurang optimal karena guru membuat siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Daring *Learning* juga sangat efektif bagi siswa karena bisa berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, dan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan. Pembelajaran berbasis Daring *Learning* dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran berbasis Daring *Learning* menjadi efektif yang dasarnya bergantung dari pandangan pemegang kepentingan. Menurut Rusman (2011) setidaknya harus ada prinsip utama dalam pembelajaran berbasis Daring *Learning* di antaranya;

1. Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis Daring *Learning*. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis Daring *Learning* dengan pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Instruction*). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis Daring *Learning* tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dengan waktu yang sama. Interaksi tidak hanya menyediakan hubungan antar manusia, tetapi menyediakan keterhubungan isi, dimana setiap orang dapat membantu antara satu dengan yang lain untuk memahami isi materi dengan berkomunikasi. Hal tersebut menciptakan lapisan belajar terdalam yang tidak bisa diciptakan oleh pengembangan media.

2. Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud di sini adalah bagaimana bisa pembelajaran yang berbasis Daring *Learning* diaktualisasikan. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana perkembangan pembelajaran berbasis Daring *Learning* ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).

Jadi prinsip utama pelaksanaan pembelajaran berbasis Daring *Learning* adalah adanya interaksi atau komunikasi antar peserta, maupun instruktur dalam lingkungan belajar yang menggunakan pembelajaran berbasis web sama. Kemudian harus ada ketergunaan yaitu bagaimana perkembangan pembelajaran berbasis web

ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran.

Konsep pembelajaran Daring *Learning* meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Kegiatan belajar dengan Daring *Learning* dapat membuat siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung serta siswa semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran berbasis Daring *Learning*. Siswa juga semakin aktif saat tanya jawab dengan guru. Pembelajaran dengan metode Daring *Learning* bagi siswa adalah pelajaran yang menyenangkan siswa karena dapat menyimaknya dengan melalui *HP android*, laptop, maupun komputer bukan hanya sekedar menyimak buku. Bukan hanya di siswa, tetapi metode Daring *Learning* juga sangat membantu untuk guru yang sedang ada acara atau tidak bisa pergi ke sekolah. Mengajar dengan metode ini sangat cocok bagi guru yang sedang tidak bisa mengajar di kelas, karena dengan adanya metode Daring *Learning* guru pun tinggal mengakses materi apa yang perlu disampaikan dari guru ke siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, strategi pembelajaran Daring *Learning* bukan hanya berkuat dengan internet, melainkan aspek penting yaitu "lebih aman (*safer*)", kemudian pembelajaran Daring *Learning* dapat memperluas komunitas pembelajaran. Dengan pembelajaran Daring *Learning*, pengguna pendidikan/guru dapat lebih mudah menemukan ritme pembelajran IPA yang tepat bagi siswa. Angket respon siswa dengan pembelajaran berbasis Daring *Learning* menunjukkan katerogisasi setuju. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran berbasis Daring *Learning*, para siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA. Para siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga tertarik saat menggunakan pembelajaran berbasis Daring *Learning* dibanding dengan metode konvensional (ceramah), serta siswa semakin aktif tanya jawab dengan guru saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran berbasis Daring *Learning* memberikan dampak yang positif bagi siswa kelas VI di SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu. Dampak positif yang didapat dari proses pembelajran IPA dengan Daring *Learning* yaitu dapat menciptakan komunitas pembelajaran. Proses pembelajaran IPA dapat berlangsung bersama dengan teman-teman pada komunitas Daring *Learning* yang sebelumnya belum pernah bertemu sama sekali. Kemudian efisiensi waktu dan biaya dalam pembelajaran Daring *Learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menghabiskan waktu berjam-jam untuk belajar di kelas. Keutamaan selanjutnya adalah bahan belajar IPA dapat di akses kapan saja dengan

kecanggihan teknologi, materi-materi pembelajaran IPA tersebut dapat diunduh dan dapat dipelajari kapan saja tanpa dibatasi waktu.

ACKNOWLEDGEMENT

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Ristek Dikti yang telah mendanai penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar. Tidak lupa peneliti ucapkan terimakasih kepada pembimbing Meidawati Suswandari S.Pd, M.Pd yang telah bersedia membantu proses penyusunan hasil penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian tersebut. Terimakasih juga diucapkan sedalamnya kepada orang tua yang telah memberi dukungan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar tanpa menemukan kendala yang berarti.

BIBLIOGRAFI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ali, Gunay Balim. (2009). *The Effects of Discovery Learning on Students' Success And Inquiry Learning Skills*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 35 (1-20)
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar (Online)*.
- Susanto, A.(2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.