

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

World Health Organization (WHO, 2020) telah mengonfirmasi lebih dari 103 juta kasus *covid-19* di seluruh dunia. Kemunculan dan penyebaran virus *covid-19* memiliki efek dramatis pada proses pendidikan secara global. Institusi pendidikan ditutup untuk memastikan jarak sosial dan untuk mengurangi risiko penularan (Izzeddin A. Bdair, 2021).

Keberadaan pandemi *covid-19* berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, termasuk juga penyelenggaraan pelayanan pendidikan dan kebudayaan. Dampak yang besar dirasakan oleh siswa diberbagai penyelenggaraan pelayanan pendidikan, seperti sekolah disemua tingkatan, dan lembaga pendidikan non formal hingga perguruan tinggi. Untuk mengatasi pandemi ini perlu diciptakan kesadaran untuk menjaga jarak dalam interaksi sosial (*social distancing*), karantina mandiri, dan isolasi sehingga setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Upaya tersebut merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk menghambat atau menghentikan lajunya penyebaran *covid-19*. Model ini menghendaki agar setiap individu dapat melakukan tanggung jawab sesuai kapasitasnya untuk membantu memperlambat penyebaran virus *covid-19*.

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka berpartisipasi memutus mata rantai penyebaran virus *covid-19*, maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan *social*

distancing yang diluncurkan oleh pemerintah. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud tahun 2020 nomor 4 yang menyebutkan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh bagi siswa. Kegiatan belajar mengajar semua jenjang dilakukan di rumah peserta didik masing-masing dan dilakukan melalui media daring (*online*), sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah, inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (*online*). Salah satu inovasi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan internet, (Darmawan, 2014: 8) menyatakan bahwa internet merupakan jaringan komunikasi bisa secara cepat dan luas. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun berada. Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode *E-Learning* yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Darmawan, 2014: 10) menyatakan bahwa *E-Learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), telegram, aplikasi *Zoom* ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda. Aplikasi

WhatsApp dapat digunakan untuk pengelolaan kelas, diantaranya untuk menyampaikan pengumuman, memberi materi pelajaran, menyampaikan serta mengumpulkan tugas siswa. *WhatsApp* dapat digunakan sebagai media bertukar informasi dalam bentuk pesan teks, gambar, audio, file, serta video. *WhatsApp* mempunyai banyak fitur yang menarik dengan memberikan *audiocall* dan *videocall* sebagai salah satu kelebihanannya.

Guru juga dapat memberikan tugas terukur namun tetap memastikan bahwa tiap hari pembelajaran peserta didik terlaksana tahap demi tahap dari tugas tersebut. Banyak lagi inovasi lainnya yang bisa dilakukan oleh pendidik demi memastikan pembelajaran tetap berjalan dan siswa mendapatkan ilmu sesuai kurikulum yang telah disusun pemerintah.

Namun faktanya, pembelajaran daring yang diterapkan di lingkungan sekolah belum mencapai kinerja yang optimal. Alhasil, hasil belajar para siswa jauh dari yang diharapkan. Penerapan pembelajaran daring yang dilakukan guru masih monoton dan kurang berhasil memicu keaktifan siswa dalam proses belajar. Dimana guru hanya menyampaikan tugas terstruktur semata. Situasi seperti ini sangat mudah mengganggu proses belajar mengajar, guru dan siswa tidak saling berinteraksi. Sehingga sulit meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu dalam pembelajaran tidak dapat disampaikan sekedar hanya dengan pemberian tugas terstruktur, tetapi guru harus memberikan pemahaman materi kepada siswa dengan cara memilih model pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut pengamatan awal, akibat kurang optimalnya pembelajaran daring siswa cenderung memanfaatkan kesempatan untuk menggunakan *smartphone* sebagai kesenangannya dengan membuka aplikasi lain seperti game dan aplikasi hiburan lainnya. Bahkan beberapa siswa tidak mengerjakan tugas terstruktur yang diberikan oleh guru. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Saat guru mengajukan pertanyaan, sebagian siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Padahal pertanyaan yang diberikan guru terkait pada materi yang ada di buku. Jika mereka membaca materi yang ada di buku maka siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Sudjana (dalam Majid, 2014: 27) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang telah dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar di era *covid-19* ini juga dilaksanakan secara daring. Banyak aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan. Dan penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Form*. Berdasarkan hasil penelitian dari (Aziz dan Shalihah, 2020: 64) *Google Form* memiliki fungsi yang sangat efektif dan efisien sebagai media evaluasi pembelajaran online selain itu *Google Form* juga memiliki tampilan *simple* dan mudah digunakan bagi anak-anak sekolah dasar.

Bukan hanya dalam pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil belajar pun memiliki hambatan dan tantangan tersendiri. Hal ini terlihat saat pengamatan awal, hambatan itu terjadi ketika siswa yang tidak mengikuti

pelaksanaan penilaian, disebabkan tidak memiliki kuota internet untuk mengakses *Google Form* sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan nilai. Selain itu masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki fasilitas seperti *smartphone* sendiri untuk melakukan kegiatan penilaian. *Smartphone* yang digunakan adalah milik orang tua atau saudaranya yang pada saat penilaian dilaksanakan, *smartphone* dibawa orang tua bekerja atau digunakan oleh saudaranya untuk pembelajaran daring juga.

Perlu digali lebih mendalam beberapa aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD sebagai jenjang pendidikan dasar. Oleh sebab itu, berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai "Implementasi Pembelajaran Berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tambakrejo Tahun Pelajaran 2020/2021".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka dikarenakan pandemi *covid-19*.
2. Implikasi pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Form* belum maksimal.

3. Siswa kesulitan memahami materi yang diberikan secara daring sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo tahun pelajaran 2020/2021.
2. Pembelajaran dibatasi pada tema 9 subtema 3 yang memiliki muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP.
3. Media pembelajaran dibatasi pada media online yaitu *WhatsApp* dan *Google Form*.
4. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa terkait aspek kognitif kategori C-1 sampai C-4 pada pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?
3. Apa saja hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?
4. Apa solusi yang dilakukan oleh pihak guru dan sekolah dalam mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implikasi pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo.
3. Mendeskripsikan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo.
4. Mendeskripsikan solusi yang dilakukan oleh pihak guru dan sekolah dalam mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran yang inovatif dan mendukung media pembelajaran online terutama *WhatsApp* dan *Google Form*.
- b. Memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan mengenai hasil belajar siswa dengan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*.
- 2) Menambah pengetahuan tentang pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* dalam pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dan cara mengajar, serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan dalam pembelajaran daring berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*.
- 2) Mengembangkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran tematik.
- 2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* dengan baik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *WhatsApp*

WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk *smartphone*. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet. Menurut Sepudin Zuhri (Rahartri, 2019) *WhatsApp* didirikan pada tahun 24 Februari 2009 oleh Brian Acton dan Jan Koum yang pernah bekerja sebagai pegawai *Yahoo!*.

Gambar 1 Logo *WhatsApp*



WhatsApp memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet. Fitur-fitur yang terdapat dalam *WhatsApp* yaitu *Gallery* untuk menambahkan foto, *Contact* untuk menyisipkan kontak, *Camera* untuk mengambil gambar, *Audio* untuk mengirim pesan suara, *Maps* untuk mengirimkan berbagai koordinat peta, bahkan *Document* untuk menyisipkan file berupa dokumen. Semua file tersebut dapat dalam sekejap dikirim melalui aplikasi gratis tersebut.

Berbagai fitur tersebut tentu semakin menambah kemudahan dan kenyamanan berkomunikasi melalui media *online* (Jumiatmoko, 2016: 52).

a. Manfaat *WhatsApp*

Manfaat *WhatsApp* menurut Khusnaini, dkk (2017: 3) adalah:

- 1) Mempermudah berkomunikasi dan mencari informasi.
- 2) Selain untuk berdiskusi, *WhatsApp* digunakan untuk memberikan informasi mengenai pembelajaran.
- 3) Membuat siswa mudah dalam bertanya dan mendapatkan informasi dengan sangat luas.
- 4) Lebih cepat memperoleh informasi dari siswa lain maupun guru.
- 5) Dapat memberi atau menerima informasi pembelajaran dengan sangat cepat dan tanpa bertatap muka secara langsung.
- 6) Sebagai sarana bertukar informasi dan sarana berdiskusi baik secara personal atau berkelompok (grup).

b. Kelebihan *WhatsApp*

Yang menjadi kelebihan *WhatsApp* menurut Nesabamedia adalah:

- 1) Kontak yang ada di hp akan otomatis sinkronisasi
Hal ini memudahkan pengguna untuk berhubungan dengan teman yang ada pada kontak, karena kontak yang sudah ada di buku telepon otomatis terhubung di *WhatsApp*. Begitu pula dengan kontak nomor kita yang sudah terdaftar di *WhatsApp*, akan otomatis terhubung dengan akun teman yang menggunakan aplikasi *WhatsApp*.
- 2) Mudah digunakan
Cara kerja aplikasi *chatting* ini sangat mudah, bahkan untuk pemula. Syarat pendaftaran juga hanya menggunakan nomor telepon yang digunakan.
- 3) Kustomisasi yang mudah
Pengguna *WhatsApp* dapat mengganti *background* tampilan ruang obrolan. Jadi pengguna tidak akan merasa bosan dengan tampilan aplikasi *WhatsApp*. Selain itu, bunyi *ringtone* dapat diatur menjadi *mp3* yang diinginkan sebagai *notifikasi* pemberitahuan.
- 4) Hadirnya *back up chat*
Seringkali saat kita mengganti ponsel, maka kita akan kehilangan semua *memory* telepon, pesan, dan pembicaraan kita. Berbeda dengan *WhatsApp* yang bisa di-*setting* untuk mem-*back up* percakapan, sehingga tetap dapat ditampilkan, meskipun berganti ponsel.
- 5) Tersedia fitur *stories*

Kita bisa berbagi momen maupun menuliskan status kita, baik berupa tulisan maupun hanya ingin menampilkan video. Bukan hanya itu saja, kita juga bisa menyaring siapa saja orang yang berhak menonton *stories* kita tersebut. Dengan begitu, kita tidak perlu khawatir status kita akan dilihat oleh orang lain yang tidak kita inginkan.

c. Kekurangan *WhatsApp*

Yang menjadi kekurangan *WhatsApp* menurut IndonesiaOne adalah:

1) Minim *sticker* lucu

Untuk semakin menambah keseruan *chatting* biasanya kita tentu menambahkan *sticker-sticker* lucu yang tersedia, namun pada *WhatsApp* *sticker* yang disediakan sangat terbatas dan tidak ada tambahan *sticker* baru setiap kali *upgrade*.

2) *Setting* bawaan foto yang otomatis tersimpan dan memakai memori handphone.

3) Tidak ada fitur PING!!!

Untuk meminta orang lain untuk segera menghubungi, biasanya pengguna memanfaatkan fitur PING! Namun berbeda dengan *WhatsApp* yang tidak memiliki fitur tersebut, oleh karena itu pengguna *WhatsApp* lebih cenderung tanpa basa-basi.

4) Kurang *privat*

Seperti tidak ada *privasi*, semua orang yang memiliki nomor *handphone* kita dapat dengan mudah mengirim kita pesan apapun meskipun ia tidak masuk dalam daftar kontak *WhatsApp* kita.

Meskipun *WhatsApp* memiliki kekurangan, namun para pengguna masih tetap memanfaatkan *WhatsApp* karena dinilai lebih banyak memiliki kelebihan.

2. *Google Form*

a. Pengertian *Google Form*

Google Form adalah aplikasi gratis yang disediakan oleh google yang dapat digunakan untuk menyusun tes online secara cepat dan

mudah. *Google Form* sangat tepat digunakan oleh guru untuk membuat kuis/ulangan harian, *form* dan *survey* secara *online* (Batubara, 2016: 40). *Google Form* merupakan salah satu sistem berupa template formulir yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan *Google Drive*, template ini sangat mudah dipahami dan digunakan.

Sebelum membuat dan menggunakan salah satu fitur *google docs* seperti *google form* maka kita disarankan untuk memiliki akun *universal Google* yang terintegrasi untuk menikmati seluruh fitur layanan gratis *google*. Caranya dengan mendaftar di <http://account.google.com/login>. Dengan memiliki akun tersebut, maka akan bisa menggunakan berbagai produk *google* yang dirilis secara gratis, seperti *gmail* sebagai alat untuk berkomunikasi *email*, *google drive* sebagai alat penyimpanan file secara *online* dengan kapasitas 15 GB, *youtube* sebagai alat berbagi dan menyimpan video, *google site* sebagai alat untuk membuat *website* sederhana, *blogger* sebagai alat untuk membuat *blog*, *google classromm* sebagai alat untuk membuat kelas *virtual*, *google play* sebagai alat untuk berbagi aplikasi, *google plus* sebagai alat untuk *sharing* artikel dan lain sebagainya (Batubara, 2016: 41).

b. Fungsi *google form*

Adapun beberapa fungsi *google form* menurut (Kartono, 2020: 398) untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan tugas latihan/ ulangan secara *online* melalui laman *website*.

- 2) Dapat mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*.
- 3) Pengumpulan data siswa/ guru melalui halaman *website*.
- 4) Penyusunan formulir pendaftaran *online* untuk sekolah/ guru melalui halaman *website*.
- 5) Dapat membagikan kuesioner kepada responden secara online.

c. Keunggulan *Google Form*

Adapun beberapa keunggulan *Google Form* menurut (Batubara, 2016: 41-42) adalah:

- 1) Tampilan *Form* yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam survey tersebut. Aplikasi ini juga memiliki banyak *template* yang membuat kuis dan kuesioner *online* tersebut semakin menarik dan berwarna.
- 2) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarik-turun, skala linier, dan lain sebagainya. Anda juga dapat menambahkan gambar dan video *YouTube* ke dalam kuis anda.
- 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera di mana pun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuis *online* dan kuis *online* menggunakan *laptop* atau *handphone* yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat *link formnya* kepada para responden sasaran atau menempelkannya di sebuah halaman *website*. Para respondennya dapat memberikan tanggapannya dimanapun dan kapanpun dengan mengklik alamat web atau link yang dibagikan pembuat kuis tersebut menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke internet. Semua tanggapan dan jawaban orang lain akan terus otomatis ditampung, disusun, dianalisa dan disimpan oleh aplikasi *Google Form* dengan cepat dan aman.
- 4) Formulirnya responsive. Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional dan indah.
- 5) Hasilnya langsung tersusun dianalisa secara otomatis. Tanggapan survei anda dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan. Pengguna juga dapat melangkah lebih jauh bersama hasil data dengan melihat semuanya di *Spreadsheet*, yakni aplikasi semacam *Ms. Office Excel*.

- 6) Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuesioner dan *Quiz* menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna.

d. Memulai *Google Form*

Untuk membuat soal *online* dengan tipe soal apapun, proses memulainya adalah sama, perbedaannya adalah pada proses pembuatan soal berdasarkan jenis soal.

Berikut adalah langkah-langkah ringkas membuat soal menggunakan *Google Form* menurut (Suryana, 2008: 13-21):

- 1) Jalankan browser.
- 2) Akses *Google Drive* dengan <https://www.google.com/drive/>, pada *landing page google drive* klik tombol *Go To Google Drive*. Jika sudah memiliki akun *google drive*, maka terbuka *dashboard google drive*.
- 3) Klik tombol *New* pada sudut kanan atas dibawah logo *google drive*, kemudian pilih *more* => *Google Forms* => dan pilih *blank Form*.
- 4) Kemudian pilih *Blank Form*, akan ditampilkan *form* kosong yang siap untuk digunakan membuat soal online.
- 5) Langkah berikut yakni melakukan pengaturan lembar *google form* menjadi lembar soal. Ada beberapa pengaturan yang harus dilakukan antara lain:
 - a) Pengaturan judul form menjadi judul soal
 - b) Pengaturan umum
 - c) Pengaturan mode form untuk jadikan mode *quis*
 - d) Pengaturan setting penayangan soal
 - e) Pengaturan desain/ tema tampilan
- 6) Membuat soal, kunci dan penskoran pada lembar *google form* dan pengaturannya.
- 7) Menambahkan pengaya seperti memberikan waktu mundur pada soal.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua

kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) Pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Subrata (Hamdani, 2017: 54) adalah: 1) Membawa kepada perubahan, 2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapaknya kecakapan baru, 3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Sudjana (Majid, 2014: 27) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar menurut (Susanto, 2013: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan adapula yang berasal dari luar peserta didik (faktor eksternal).

Menurut (Susanto, 2013: 12), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan; 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Muhibbin Syah dan Agus Efendi (Sunarti, 2018: 29) ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup: kecerdasan emosional,

intelligensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi: lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berikut ini akan dijelaskan masing-masing aspek:

1) Faktor Internal Siswa

(a) Kecerdasan Emosional

Agus Efendi (Sunarti, 2018: 29) mengemukakan kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri, dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional adalah kecerdasan yang sangat diperlukan untuk berprestasi. Hamzah B. Uno (Sunarti, 2018: 29) beranggapan bahwa kecerdasan emosional merupakan faktor yang penting dalam perkembangan intelektual anak, hal ini sejalan dengan pandangan semiawan bahwa stimulasi intelektual sangat dipengaruhi oleh keterlibatan emosional, bahkan emosi juga amat menentukan perkembangan intelektual anak secara bertahap. Artinya secara timbal balik faktor kognitif juga terlibat dalam perkembangan emosional.

(b) Intelegensi

Intelegensi merupakan istilah umum untuk menggambarkan kepintaran dan kepandaian seseorang. Suharsono (Sunarti, 2018: 29) menyebutkan bahwa intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah secara benar. Intelegensi ini dapat diartikan

sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan dan hasil belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi akan lebih berhasil dari siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

(c) Sikap

Muhibbin Syah (Sunarti, 2018: 29) mengemukakan bahwa sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap yang positif terhadap mata pelajaran, dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap proses belajar. Sebaliknya, sikap yang negatif terhadap mata pelajaran, akan menimbulkan kesulitan belajar.

(d) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan. Bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Apabila bidang studi yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, hasil belajarnya akan lebih

baik karena siswa senang mempelajarinya. Sebaliknya, jika bidang studi yang dipelajari siswa tidak sesuai dengan bakatnya, siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajarinya.

(e) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Peran minat dalam belajar yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pembelajaran, akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, siswa hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Minat mempunyai peranan yang penting dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa yang berminat terhadap pembelajaran, akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat. Dengan demikian tinggi rendahnya minat belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.

(f) Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar pada dasarnya mempengaruhi tingkah laku belajar.

Motivasi adalah sebagai penggerak tingkah laku dan sangat penting dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, maka prestasi belajarnya akan optimal, sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar, maka prestasi belajarnya di sekolah tidak akan meingkat.

2) Faktor Eksternal Siswa

(a) Lingkungan Keluarga

Menurut Monty P. Satiadarma & Fidelis (Sunarti, 2018: 30) setiap orang memulai kehidupannya di dalam keluarga. Lingkungan keluarga besar atau kecil mempunyai pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Posisi seseorang dalam keluarga yang merawatnya berpengaruh pada fungsi belajarnya. Studi lain menunjukkan bahwa penampilan sikap orang tua berperan penting dalam memajukan atau menghambat pendidikan seseorang. Faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Termasuk faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah: keadaan rumah dan suasana tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, ketenangan dalam rumah dan juga dilingkungan sekitar rumah. Nana Saodih Sukmadinata (Sunarti, 2018: 30) mengemukakan bahwa kondisi psikologis keluarga yang diwarnai rasa kasih sayang, percaya, keterbukaan dan rasa saling memiliki akan mendukung kelancaran dan keberhasilan belajar. Bimbingan

dari orang tua juga merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Bimbingan itu bisa membuat siswa akan terdorong belajar secara aktif, karena bimbingan merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi dalam belajar.

(b) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, atau pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, sosial, maupun fisik-motoriknya. Lingkungan sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti adanya sarana dan prasarana yang memadai, metode mengajar, kurikulum, dan alat-alat pelajaran seperti buku pelajaran, alat olahraga dan sebagainya. Dengan demikian lingkungan sekolah sangat mendukung prestasi belajar siswa di sekolah.

(c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat di lingkungan kumuh yang serba kekurangan dan anak-anak penganggur, misalnya akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Paling tidak siswa tersebut akan

menemukan kesulitan ketika memerlukan teman belajar atau berdiskusi atau meminjam alat-alat belajar tertentu yang kebetulan belum dimilikinya.

c. Indikator dalam Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* (Nurgiantoro, 1988: 42) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Afektif, semua yang berhubungan dengan sikap. Dan psikomotorik, adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tujuan pendidikan pada ranah kognitif. Taksonomi Bloom dalam Gunawan&Palupi mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori. Peneliti memfokuskan pada kategori C1-C4.

Tabel 1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

Kategori	Indikator
Pengetahuan (C-1)	1. Mengingat 2. Menghafal 3. Menyebut
Pemahaman (C-2)	1. Menerangkan 2. Menjelaskan 3. Merangkum
Penerapan (C-4)	1. Menghitung 2. Membuktikan 3. Melengkapi
Analisis (C-4)	1. Memilah 2. Membedakan 3. Membagi

Mencermati tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*, yang mana yang paling dibutuhkan adalah potensi dari kognitifnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, dan Ahmad Dibul Amda (tahun 2020) dengan judul Efektifitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar Daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan berbagai

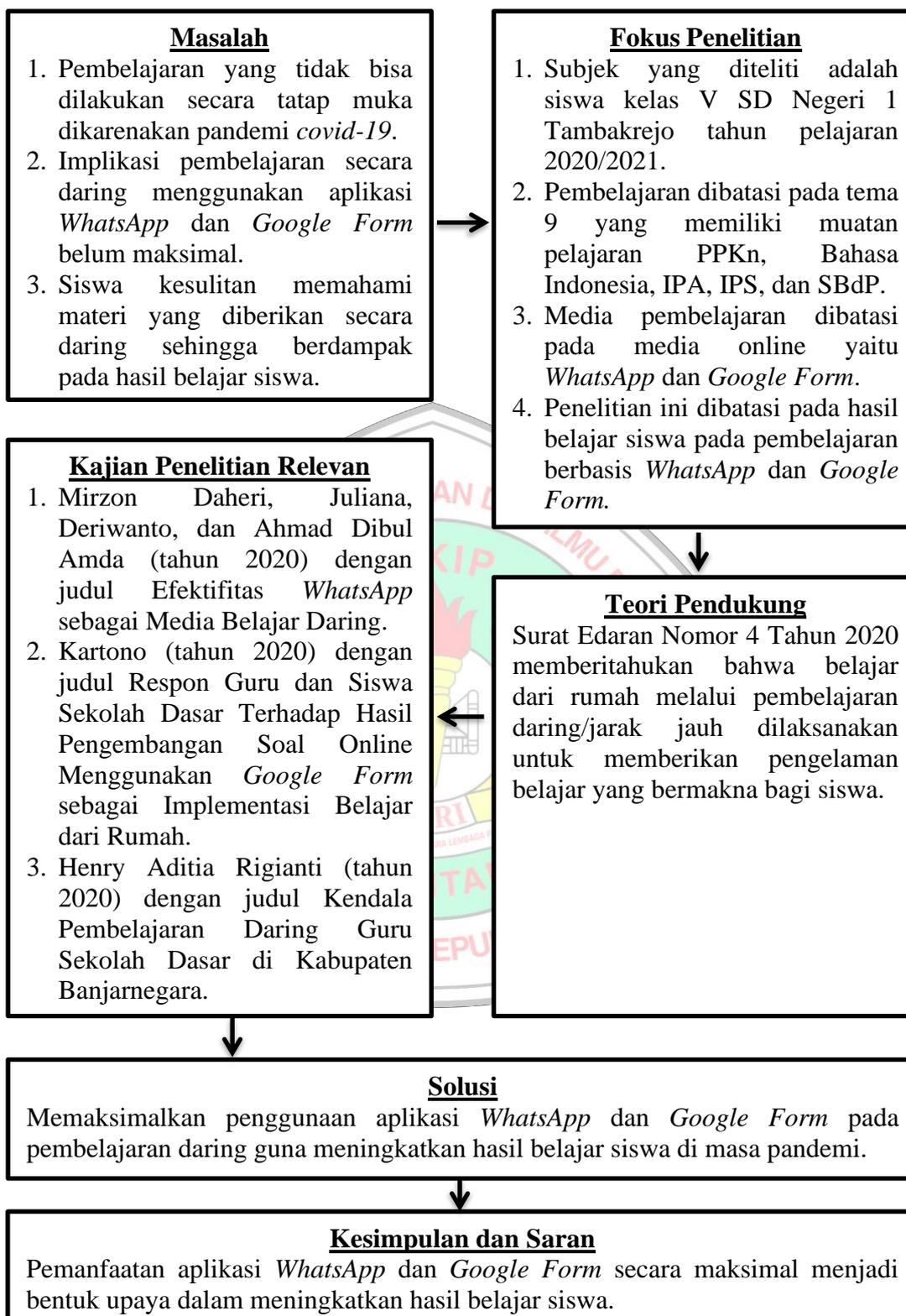
faktor, diantaranya kurangnya penjelasan yang komprehensif dan sederhana dari guru, rendahnya aspek efektif dan psikomotorik pada pembelajaran, sinyal internet, kesibukan orang tua dan latar belakang pendidikan orang tua. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring.

2. Berdasarkan penelitian Kartono (tahun 2020) dengan judul Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan *Google Form* sebagai Implementasi Belajar dari Rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memberikan respon yang positif mengenai penggunaan hasil pengembangan soal online pembelajaran Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar yang di sebarakan melalui *Google Form* serta siswa memberikan tanggapan yang sangat baik ketika mengerjakan hasil pengembangan soal online pembelajaran Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar di *Google Form*. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan *Google Form* sebagai media pengambilan nilai untuk soal secara online.
3. Berdasarkan penelitian Henry Aditia Rigianti (tahun 2020) dengan judul Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia, tak terkecuali guru yang merupakan ujung tombak pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa. Sejumlah guru mengalami kendala yang dialami ketika melaksanakan pembelajaran daring diantaranya aplikasi

pembelajaran, jaringan internet, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan. Persamaan dengan penelitian ini adalah menganalisis tentang kendala pembelajaran daring di Sekolah Dasar.

C. Kerangka Pikir

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar adalah interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Tetapi ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa saat ini adalah adanya *virus covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar secara *online*. Ada banyak aplikasi *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *WhatsApp* dan *Google Form*. Tetapi jika penggunaannya kurang tepat dan maksimal maka proses dan hasil belajar juga tidak akan optimal. Kerangka berpikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:

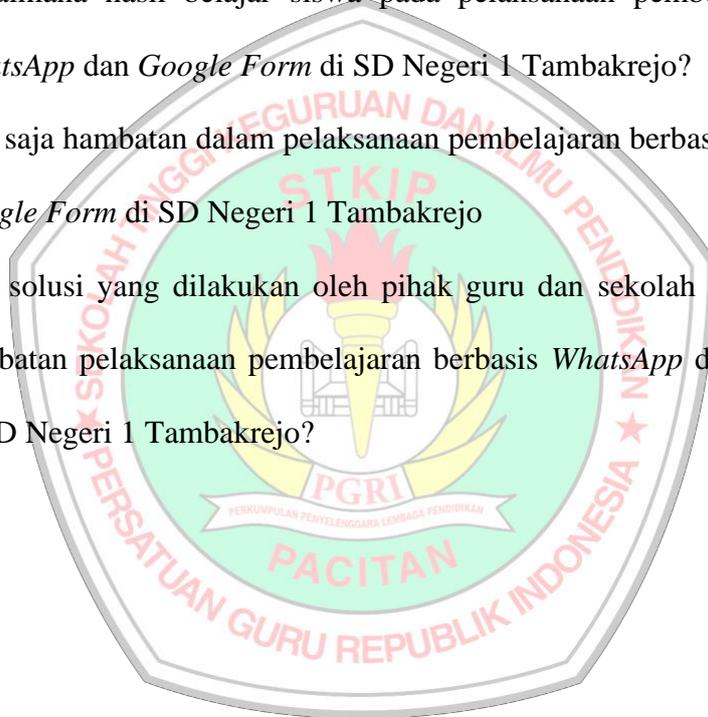


Bagan 1 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang hendak diteliti lebih lanjut:

1. Bagaimana implikasi pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?
3. Apa saja hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?
4. Apa solusi yang dilakukan oleh pihak guru dan sekolah dalam mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* di SD Negeri 1 Tambakrejo?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh (Moleong, 2017: 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Menurut (Anggito dan Setiawan, 2018: 9) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah alam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas yang holistik, kompleks, dan rinci. Sedangkan penelitian kualitatif menurut (Moleong, 2014: 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Kesimpulan atas beberapa pengertian diatas adalah penelitian kualitatif merupakan penelitian ilmiah yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dengan menjelaskan, menggambarkan, dan mendeskripsikan objek yang diteliti secara terperinci sehingga menghasilkan penelitian kualitatif yang lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan atau mendeskripsikan tentang implikasi pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di masa pandemi menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Form*. Pada

6.	Pengumpulan Data							
7.	Analisa Data							
8.	Penyusunan Laporan							
9.	Desiminasi Hasil							
10.	Penyusunan Laporan Akhir							

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang paham betul mengenai apa yang sedang diteliti. Moleong (dalam Basrowi dan Suwandi, 2008: 188) mengatakan bahwa subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo yang berjumlah 20 siswa.

Pertimbangan dalam pengambilan subjek ini adalah sesuai dengan penelitian mengenai pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* terhadap hasil belajar. Berdasarkan studi awal di SD Negeri 1 Tambakrejo yang menggunakan *Google Form* adalah kelas V. Sedangkan kelas lain hanya menggunakan *WhatsApp* dalam pembelajarannya.

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Tujuan penggunaan objek ini adalah untuk mengetahui

bagaimana hasil belajar siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi menurut (Arifin, 2010: 101) adalah suatu cara pengumpulan data dimana peneliti lebih banyak menggunakan salah satu dari panca indranya yaitu indra penglihatan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian pendidikan, (Arifin 2010: 101) mengemukakan bahwa pengambilan data dengan menggunakan metode observasi dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: 1) Observasi terbuka, peneliti hadir di tengah-tengah responden; 2) Observasi tertutup, tujuan keberadaan peneliti tidak diketahui oleh responden; 3) Observasi tidak langsung, peneliti tidak hadir secara langsung di tengah-tengah reponden.

Dalam penelitian ini akan mengobservasi atau mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan *WhatsApp* dan *Google Form* pada siswa kelas V dalam pembelajaran tematik. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui gambaran serta informasi mengenai pembelajaran berbasis

WhatsApp dan *Google Form* pada siswa kelas V dalam pembelajaran tematik.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terbuka sehingga antara peneliti dengan responden terjadi interaksi secara langsung. Observasi dilakukan beberapa kali selama pembelajaran pada tema 9 berlangsung, tetapi tidak setiap hari karena keterbatasan penulis.

b. Wawancara

(Arifin, 2010: 102) mengemukakan wawancara dalam penelitian adalah peneliti datang berhadapan secara langsung dengan responden atau subjek yang diteliti untuk menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada responden yang kemudian hasilnya dicatat. Ciri utama wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara peneliti dan responden.

Wawancara dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: 1) Wawancara terstruktur, wawancara dengan menggunakan pedoman yang telah disiapkan sebelumnya; 2) Wawancara tidak terstruktur, peneliti dalam menyampaikan pertanyaan tidak menggunakan pedoman; 3) Wawancara kombinasi, peneliti menggabungkan kedua cara wawancara sebelumnya (Arifin, 2010: 102-103).

Tujuan wawancara pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form* pada pembelajaran tematik. Selain itu juga untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan hambatan dan solusi

pelaksanaan pembelajaran tematik berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan wawancara terstruktur agar hasil informasi sama dengan apa yang telah direncanakan. Maka peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan informan.

c. Tes

Menurut (Latip, 2018: 37) tes adalah seperangkat alat yang berisi tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya mengarah kepada karakteristik atau kualifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dan hasil pengukuran. Menurut (Arifin, 2010: 96) mengemukakan beberapa instrumen yang termasuk dalam kategori tes adalah: 1) Tes kepribadian, 2) Tes bakat, 3) Tes intelegensi, 4) Tes sikap, 5) Tes minat, 6) Tes Prestasi.

Penelitian ini akan menggunakan tes prestasi yang mengukur hasil belajar kognitif yang dicapai siswa. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas V selama proses pembelajaran tematik berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*. Melalui tes

diharapkan mendapatkan gambaran bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam KBBI instrumen memiliki beberapa arti, 1) Alat yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. 2) Sarana penelitian untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat didefinisikan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data dalam proses penelitian.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen pokok dan instrumen penunjang. Instrumen pokok adalah manusia itu sendiri sedangkan instrumen penunjang adalah pedoman observasi, wawancara, dan tes.

a. Instrumen Utama

Instrumen utama penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri, dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data secara langsung dari sumber data. Peneliti sebagai instrumen utama yaitu harus dapat menyesuaikan diri dan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian.

b. Instrumen Bantu Utama

Instrumen bantu utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*, yang digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan data saat observasi.

Tujuan pembuatan instrumen observasi adalah untuk mengamati guru dan siswa dalam pembelajaran tematik berbasis *WhatsApp* dan

Google Form yang digunakan sebagai acuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

1) Proses Pengumpulan atau Pelaksanaan

Peneliti mencatat aktivitas guru selama pembelajaran sesuai dengan aspek pengamatan. Aspek pengamatan guru mengacu pada dokumen RPP meliputi kegiatan selama pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Form*. Peneliti juga mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan indikator keaktifan.

2) Proses Analisis Data

Data observasi yang diperoleh melalui instrumen ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi siklus berikutnya.

c. Instrumen Bantu Kedua

Instrumen bantu kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang berisi tentang kerangka dan garis besar pokok-pokok masalah yang dijadikan sebagai dasar dalam mengajukan pertanyaan kepada responden penelitian. Pedoman ini merupakan pedoman yang digunakan selama proses mewawancarai subjek penelitian untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang apa, mengapa, dan bagaimana yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan. Pedoman ini merupakan garis besar dari pertanyaan peneliti yang akan diajukan kepada perwakilan siswa kelas V dan wali kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menanyakan

mengenai hambatan dan solusi terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis *WhatsApp* dan *Google Form*. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Artinya, menyiapkan seperangkat pertanyaan baku dengan urutan pertanyaan untuk setiap responden. Peneliti membuat kisi-kisi pedoman wawancara terlebih dahulu sebelum menyusun pedoman wawancara, setelah itu divalidasi oleh validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah layak digunakan atau tidak, apabila layak maka instrumen pedoman wawancara ini dapat digunakan.

d. Instrumen Bantu Ketiga

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik berupa soal pilihan ganda *Google Form* dengan empat alternatif jawaban. Susunan soal menggunakan pedoman dari taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh David R. Krathwohl, yaitu dengan memperhatikan enam tingkatan ranah kognitif. Peneliti mengembangkan sendiri instrumen tes peserta didik dengan menggunakan tingkatan ranah kognitif C1-C4.

Soal ini digunakan untuk soal *posttest*. Soal *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada akhir tema. Soal tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda *Google Form*. Peneliti membuat soal tes berdasar indikator pencapaian kompetensi.

E. Keabsahan Data

Menurut (Lexy J. Moleong: 2010: 330) terdapat beberapa cara untuk menguji keabsahan data. Salah satunya menggunakan metode *Triangulasi*, yaitu teknik pengecekan atau pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan karakteristik dalam penelitian ini, serta terfokus dalam permasalahan. Maka diperlukan pengujian keabsahan data yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

- a) *Triangulasi* data yaitu teknik pemeriksaan keabsahan (validitas) data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.
- b) *Audit trail* yaitu pengecekan keabsahan temuan penelitian dan prosedur penelitian yang telah diperiksa dengan menginformasikan kepada sumber data pertama (peneliti dan wali kelas V).
- c) *Member check* yaitu mengecek kebenaran data temuan peneliti dengan mengkonfirmasi kepada wali kelas V. Mitra penelitian melalui refleksi diskusi pada setiap siklus sampai akhir keseluruhan pelaksanaan tindakan. Sehingga terjaring data yang lengkap dan memiliki validitas dan realibilitas yang tinggi.

Data yang diperoleh pada tahap ini disesuaikan dengan aturan-aturan pengolahan data. Hal ini menjaga tingkat keabsahan data sehingga bisa lebih dipertanggung jawabkan keabsahan datanya. Dari ketiga metode uji keabsahan

data, penulis menggunakan metode *audit trail*. Karena metode inilah yang bisa dikatakan yang paling sesuai dengan penelitian penulis.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas (Sudarto, 1997: 66).

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution (Sugiyono, 2008: 335-336) menyatakan:

“analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersama dengan pengumpulan data. *In fact, data analysis in qualitative research is an \ngoing activity tha occurs throughout the investigative process rather than after process*. Dalam kenyatannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data daripada setelah selesai pengumpulan data”

Analisis data versi Miles dan Huberman (dalam Usman&Akbar, 2009: 85-59), bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi. Dalam penelitian ini aspek yang direduksi adalah hasil dari observasi maupun wawancara menyangkut pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.
2. Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami. Dalam proses penyajian data peneliti menyajikan data secara jelas dan singkat untuk memudahkan dalam memahami masalah-masalah yang diteliti baik secara keseluruhan maupun bagian demi bagian. Penyajian data dapat menggunakan berbagai macam matriks, uraian, chat, grafis, maupun dengan teks yang bersifat naratif.
3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh

tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata *key information*, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik). Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data awal yang ditemukan yang masih bersifat sementara. Penarikan kesimpulan menjadi akurat karena proses pengumpulan data oleh peneliti merupakan bukti-bukti yang kuat, valid, dan konsisten dalam mendukung data awal.

