

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian efektivitas pembelajaran

(Rahmawati 2015:16) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, dan melakukan hal yang benar. Efektivitas pembelajaran dan mengembangkan siswa dengan kemampuan kunci tertentu. Jadi pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memadukan antara manusia, materi, sarana dan prasarana dan prosedur yang dirancang untuk secara aktif dan lebih baik mengubah perilaku siswa sesuai dengan potensi dan perbedaan yang mereka miliki untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Syarat Utama Keefektivan Pembelajaran

Menurut Soemosasmito (Al-Thabany, 2017: 22) jika suatu pembelajaran memenuhi syarat utama keefektifan, maka pembelajaran tersebut dianggap efektif, yaitu:

- 1) Presentasi pembelajaran panjang siswa dirancang untuk proses belajar mengajar
- 2) Rata-rata perilaku siswa dalam mengambil tugas sangat tinggi.
- 3) Penentuan antara isi bahan ajar dan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar)

- 4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas termasuk poin 3 tanpa melewati poin

c. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Indikator efektivitas pembelajaran tidak hanya mengacu pada konten yang ada (input, proses, output, dan hasil), tetapi juga apa yang terjadi atau prosesnya. Indikator tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Mulai mengakhiri pembelajaran tepat pada waktunya
- 2) Berada terus dalam kelas menggunakan sebagian besar dari jam pelajaran untuk mengajar dan membimbing pelajaran
- 3) Memberikan gambaran tentang pelajaran sebelumnya di awal pelajaran baru
- 4) Memperkenalkan tujuan pelajaran yang lalu di awal pelajaran baru
- 5) Menyajikan pelajaran baru selangkah demi selangkah dan memberikan latihan di akhir di setiap langkah
- 6) Memberikan latihan praktis yang membuat semua siswa efektif
- 7) Memberikan bantuan siswa terutama pada awal pembelajaran
- 8) Mengajukan banyak pertanyaan dan mencoba mendapatkan jawaban sendiri dari semua atau sebanyak mungkin siswa untuk mengetahui pemahaman setiap siswa
- 9) Bersedia mengajarkan kembali apa yang belum dipahami oleh siswa
- 10) Membantu kemajuan siswa, memberi balikan yang sistematis dan memperbaiki setiap kesalahan

- 11) Mengadakan review atau pengulangan rutin seminggu sekali
- 12) Mengadakan evaluasi berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan

Lebih lanjut, menurut Ekawati Tiwi (2017: 15) indikator dalam keefektivan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengorganisasian dengan baik
- 2) Komunikasi secara aktif
- 3) Pengasaan dan antusiasme dalam pembelajaran
- 4) Sikap positif terhadap peserta didik
- 5) Pemberian pujian dan nilai yang adil
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- 7) Melibatkan siswa secara aktif
- 8) Menarik minat dan perhatian siswa
- 9) Membangkitkan motivasi siswa
- 10) Memanfaatkan alat peraga untuk pembelajaran dengan baik.

Slavin (2015) menambahkan ada empat indikator pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran.

Keempat indikator tersebut adalah:

- 1) Kualitas hasil belajar dari proses dan hasil pembelajaran. Proses ini terlihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.
- 2) Tingkat pengajaran yang sesuai, yaitu sejauh mana guru memberikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk

mempelajari suatu pelajaran, tetapi belum pernah mempelajari pelajaran tersebut.

- 3) Tingkat pengajaran dengan insentif yang sesuai yaitu seberapa besar guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan mempelajari materi yang diajarkan.
- 4) Waktu yaitu memberi siswa waktu yang cukup untuk mempelajari materi yang diajarkan. Apabila mahasiswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah dijadwalkan maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.

d. Ciri-ciri keefektivan pembelajaran

Menurut (Rochmawati, 2015), ciri-ciri keefektivan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Berhasil membimbing siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik
- 3) Melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian instruksional
- 4) Memiliki sarana pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar.

2. Gadget

a. Pengertian gadget

Secara etimologi, *gadget* berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* adalah alat canggih yang dilengkapi dengan aplikasi yang

memfasilitasi koneksi gadget ke internet. *Gadget* tersebut juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi lain seperti telepon, *browser*, *bluetooth*, *mp3* dan internet (Rachmawati, 2017).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan sebagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugirman, 2014).

b. Aplikasi *gadget*

Aplikasi yang sering digunakan saat ini adalah *Google Classroom* adalah bentuk *e-learning* menggunakan *Web-CT*. Ini adalah aplikasi yang memungkinkan ruang kelas dibuat di dunia maya. Diharapkan *Google Classroom* dapat menghadirkan kemudahan bagi dunia pendidikan, karena dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan dapat menjalin kontak dengan guru dan siswa di dalam dan diluar kelas. Guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai cara untuk memeberikan pekerjaan rumah, dan mengevaluasi pekerjaan rumah yang dikumpulkan (Sari, 2019). Tetapi guru SD sebagian besar hanya menggunakan aplikasi *Whatshaap* saja.

c. Manfaat Penggunaan *gadget*

Manfaat penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar sangat beragam, antara lain:

1) Memperlancar Komunikasi

Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di didekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2) Mengakses Informasi

Informasi tersebut bisa mempermudah penggunaannya untuk melakukan suatu aktivitas.

3) Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengukung wawasan anda dapat bertambah.

4) Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5) Gaya hidup

Memiliki *gadget* terkadang bisa menjafdi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya agar tidak keinggalan *trend* terkini.

d. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak penggunaan *gadget* semakin beragam, mulai dari kesehatan hingga masyarakat. Adapun dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain:

1) Dampak Positif

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif

- c) Mudahnya akses keseluruh penjuru dunia
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2) Dampak Negatif

a) Segi kesehatan

Berdasarkan dari segi kesehatan, dampak menggunakan *gadget* antara peningkatan resiko kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*.

b) Segi budaya

Berdasarkan dari segi budaya dampak buruk menggunakan *gadget* antara lain hilangnya kebiasaan atau kebiasaan yang ada akibat terlalu memperhatikan *gadget*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap produk luar negeri.

c) Segi sosial

Berdasarkan dari interaksi sosial, dampak penggunaan *gadget* antara lain cenderung autis atau kecanduan *gadget* sendiri, sering tidak dapat mengontrol diri sendiri akibat kurangnya pergaulan, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, keegoisan yang tidak dapat dikendalikan, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*.

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang ditimbulkan dari perkembangan *gadget* dalam perekonomian, misalnya penipuan melalui *gadget*,

kkondisi keuangan keluarga yang tidak stabil, karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget*.

3. Sarana Pembelajaran *Daring*

a. Pengertian Pembelajaran *Daring*

Kata *daring* berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Menurut Isman (2016:587) pembelajaran *daring* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan web selama pelaksanaannya.

Pembelajaran *daring* dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh suatu sekolah, siswa dan guru sekolah tersebut berada di lokasi yang berbeda, oleh karena itu diperlukan suatu sistem telekomunikasi interaktif sebagai media untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Sobrin et al., 2019:1)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *daring* atau dalam jaringan merupakan pembelajaran yang dalam penerapannya memanfaatkan teknologi dan jaringan internet yang terhubung langsung dan cakupannya luas. Di dalam pembelajaran secara *daring* siswa belajar menggunakan aplikasi *online* sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa saat belajar.

b. Media yang Digunakan Dalam Pembelajaran *Daring*

Menurut Tafonao (2018:105) media adalah alat dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk melakukan sesuatu, memotivasi pemikiran, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat

pada siswa. Oleh karena itu siswa harus mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran *online* sangat menentukan hasil belajarnya. Semakin aktif mahasiswa, semakin banyak pula ilmu yang didapat. Media yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran *online* adalah media smartphone

4. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Kedua hal tersebut merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berusaha untuk melakukan sesuatu. Istilah motivasi merupakan ungkapan yang sering dibahas dalam berbagai diskusi. Secara etimologi, kata motivasi berasal dari bahasa latin yakni "*movere*" yang berarti menggerak, mendorong. Oleh karena itu, secara harafiah motivasi berarti penggerak atau pendorong.

Motivasi adalah kekuatan (dorongan hati, penyebab keinginan) dari dalam yang menyebabkan kita bertindak atau berbuat, dimana tindakan tersebut diarahkan ke suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai. Daud Firdaus (2012:247).

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar berfungsi mendorong siswa untuk melakukan perbuatan belajar demi pencapaian tujuan belajar. Pendapat Ernata Yusvidha (2017) fungsi dari motivasi yaitu:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan kekuatan kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas;
- b) Motivasi menentukan arah perbuatan, yaitu kearah perwujudan suatu tujuan cita-cita. Motivasi mencegah penyelwengan dijalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh;
- c) Motivasi itu menyeleksi perbuatan, artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang dilakukan, yang sesuai guna mencapai tujuan itu denngan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan yang diharapkan.

c. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi terdiri atas motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi contoh seseorang itu belajar,karena akan ada ujian.dalam proses belajar peranan motivasi sebagai penumbuh gairah dan semangat untuk belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Penelitian terdahulu ini hampir sama dengan penelitian ini tetapi mempunyai perbedaan yang jelas. Adapun penelitian terdahulu ini dipergunakan sebagai tolak ukur dalam pembuatan

penelitian ini. Dalam bagian ini peneliti juga mencantumkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang dijadikan pedoman adalah sebagai berikut.

Cahyani Adhetya dkk (2020) yang berjudul Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Mann Whitney U* sebesar 0,000 yang artinya motivasi belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring atau *online* ditengah situasi pandemik virus covid-19 ini menurun, karena nilai signifikansi yaitu 0,000 adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti pembelajaran di masa pandemi covid-19. Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang saat ini peneliti lakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Alhady Najwa Chadeeja, dkk (2018) yang berjudul Penggunaan *Smartphone* pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan internet/*smartphone* terhadap prestasi siswa. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *smartphone* pada konstruksi belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek penelitiannya.

Sukatno (2020) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Sisiwa melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Hasil pengolahan data ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa melalui bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola yang terdapat adanya

pengaruh dapat diminimalisir. Persamaan penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adanya meminimalisir penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan hanya sebatas keefektifan penggunaan *gadget*.

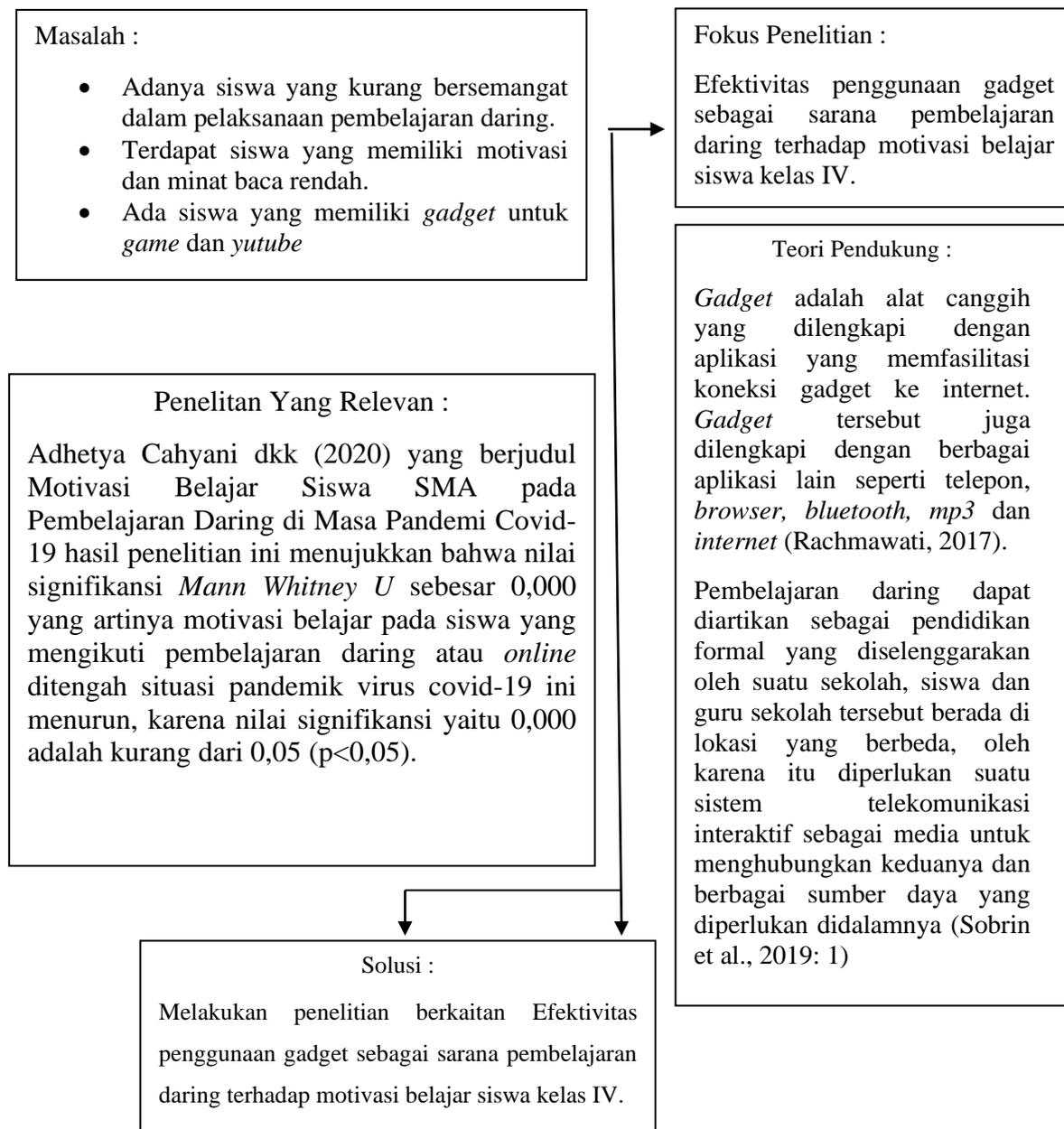
Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kurniawati Dian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%. Persamaan penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan terdapat pada metode.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir dalam penelitian kualitatif merupakan kumpulan deskripsi kata dan bagan yang berguna untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian melalui tahap dan alur. Kerangka berpikir dalam penelitian lewat tahap dan alur. Kerangka berpikir dalam penelitian ini diawali dari penelitian ini yang dilakukan di SDN Arjowinangun. Peneliti memulai dengan memahami area sekolah yang hendak dijadikan objek ataupun subjek mulai dari peneliti menemukan masalah dalam penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang tingkat keefektifan penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran

daring terhadap motivasi belajar siswa. Wawancara diperlukan untuk memperkuat hasil dari observasi, wawancara dilakukan pada guru kelas IV SDN Arjowinangun dan siswa kelas IV Arjowinangun. Setelah melakukan penelitian secara menyeluruh, data tersebut penenliti menganalisis dan menghasilkan kesimpulan pada penelitian ini. Berkaitan dengan uraian di atas, perlu kajian yang lebih mendalam sebagai kerangka berpikir berikut ini:





Kesimpulan dan Saran

Bagan 2.1 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 efektivitas penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa?

Apakah proses pembelajaran daring menggunakan *gadget* saat ini sudah efektif dalam mencapai tujuan kegiatan belajar siswa ?