

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi menjadi semakin mudah. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin (Hartono, 2012:1). Hal ini menuntut manusia untuk berpikir maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang mengenai dampak dari kemajuan IPTEK adalah pendidikan. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak-anak.

Di era globalisasi yang semakin berkembang, sumber daya manusia dituntut mampu untuk menghadapi perkembangan zaman. Hal ini diupayakan dengan menciptakan mutu pendidikan yang baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, didefinisikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Oemar Hamalaik, 2001:79).

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, karena Pendidikan mengusahakan suatu lingkungan yang memungkinkan perkembangan bakat, minat dan kemampuan siswa secara optimal. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan tidak dapat dilakukan secara langsung, tetapi membutuhkan proses yang dilakukan secara bertahap (Veriansyah, 2017:14)

Hal ini terdapat dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 tentang standart proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 1 menyatakan bahwa “standart proses untuk satuan Pendidikan dasar atau menengah mencakup perencanaan, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran”. Standart proses ini merupakan standart nasional Pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran pada satu satuan Pendidikan.

Pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan anata aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara proposional. Keaktifan siswa ada yang secara langsung dapat diamati dan ada yang tidak dapat diamati secara langsung (Amiruddin. Radar Semarang.id, 2021:2).

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, perkembangan fisik dan psikologi peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007:6). Apabila dicermati dari apa yang dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan keharusan. Hal ini menunjukkan bahwa model dan media mengajar yang didesain oleh guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung (tatap muka) maupun interaksi tidak langsung (*daring*). Pembelajaran yang berlangsung di sekolah merupakan proses interaksi antara guru, siswa, kurikulum, sarana pembelajaran, media pembelajaran dan komponen lain yang berpengaruh pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satu komponen penting yang harus ada saat pembelajaran adalah metodologi pembelajaran (Murwantono, Sukidjo dan Purwanto, 2018:151).

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002:1) menyatakan bahwa metodologi pembelajaran adalah suatu teknik yang digunakan guru dalam interaksinya dengan siswa agar bahan pembelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam metode pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat lebih menarik perhatian siswa, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga bahan belajar yang diterima akan lebih jelas dan bermakna,

yang akhirnya diharapkan dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapai.

Apabila dicermati dari apa yang dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan keharusan. Hal ini menunjukkan bahwa model dan media mengajar yang didesain oleh guru harus berorientasi pada aktivitas siswa. Pendidikan Indonesia saat ini sedang dilanda kekhawatiran, pasalnya Indonesia saat ini menjadi salah satu negara yang dilanda wabah *covid-19*.

Berkaitan dengan adanya wabah *covid-19* pada awal tahun 2020, pemerintah kemudian mengeluarkan himbauan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Hal ini dilakukan demi memutus rantai penyebaran virus dan menjaga keamanan serta keselamatan siswa dan tenaga pendidik. Dengan adanya himbauan tersebut maka proses pembelajaran pun dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan teknologi dan media internet.

Pada awal tahun 2020 tepatnya bulan Februari, Indonesia bahkan dunia dihebohkan dengan kemunculan virus baru dari china yang disebut *Virus Corona* atau *Covid-19*. Seseorang yang berumur 40 tahun keatas rentan terjangkit virus tersebut, apalagi yang mempunyai Riwayat penyakit seperti gangguan pernapasan, jantung, hati, imun yang buruk apalagi wanita yang sedang hamil. Virus ini menetap dibenda mati, walaupun hanya bertahan beberapa jam saja. Namun penularan *Virus Covid-19* sangat mudah. Awal terjangkit virus tersebut bisa dilihat dari gejala yang muncul, seperti demam, batuk kering, flu dan sesak nafas. Namun, ada orang yang terjangkit virus ini dan tidak merasakan gejala apapun. Orang yang terinfeksi namun tidak merasakan gejala dan imun tubuhnya baik dapat membuat orang sekitar tertular dengan mudahnya apalagi jika imun tubuhnya sedang tidak baik (Suci Sekarwati, 2020).

Keberadaan *Virus Covid-19* di Indonesia membuat pemerintah tidak tinggal diam, pemerintah membuat kebijakan dan memutuskan untuk menerapkan *Social Distancing* dan *WFH (Work From Home)*. Hal itu dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran *Virus Covid-19*. Salah satu alternatif yang harus dilakukan untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah dengan melaksanakan pembelajaran *daring*. *Daring* merupakan solusi *efektif* yang digunakan pemerintah dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran (ias Almeida & Simoes. 2019).

Menurut Sadiman dkk, yang dikutip oleh Bambang Warsita pengertian Pendidikan jarak jauh adalah Pendidikan terbuka program belajar yang

terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan antara guru dan siswa (Bambang Warsita, 2011:15).

Pembelajaran *daring* merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pembelajaran dimana aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pendidikan jarak jauh juga melibatkan media dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan menuntut peserta didik belajar secara mandiri. Komunikasi dua arah pada program pembelajaran *daring* antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa, dan guru dengan guru akan semakin baik karena semakin banyaknya pilihan media komunikasi yang tersedia (Mustofa Et Al 2019:45).

Proses pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* berdampak terhadap murid, orang tua dan juga guru. Bagi murid perlu beradaptasi dengan kebiasaan baru yaitu pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas *virtual*, teks *online* animasi, pesan suara, *email*, telepon *konferensi* dan *video streaming online*. Pembelajaran dapat dilakukan melalui *Google Meet*, *Meet 360*, *Google Classroom*, *Zoom* ataupun *WhatsApp* (Uswatun, H. dkk 2020:1).

Masalah yang muncul berbarengan dengan sistem pembelajaran di masa pandemi. *Pertama*, pembelajaran *daring* secara *psikologis* berdampak kepada kurangnya terjalin hubungan psikologis antar pendidik dengan peserta didik. Tingkat kedekatan antara guru dengan siswa berjalan secara mekanik, kurang melibatkan perasaan. Guru juga tidak bisa memantau atensi siswa terhadap materi yang diberikan, apakah siswa serius mengikuti pembelajaran atau sambil bermain-main.

Pembelajaran *daring* mengharuskan anak untuk sering mengoperasikan gadget. Namun hal tersebut tidak sepenuhnya dapat berjalan efektif untuk perkembangan psikologi siswa. Tetapi dapat dikatakan efektif untuk mengurangi penyebaran virus *covid-19* yang lebih luas. Pro dan kontra sudah biasa dikalangan masyarakat khususnya siswa sekolah dasar. Beberapa hari penggunaan *system daring* diterapkan (Lilis Rodiawati 2021).

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran *daring* di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga antusias siswa dalam belajar pembelajaran *daring* rendah. Kondisi sinyal yang tidak stabil juga mempengaruhi. Pembelian paket kuota yang mahal juga dipengaruhi oleh keadaan ekonomi yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran. Pembelajaran *daring* yang banyak dirasakan juga membosankan bagi siswa karena guru lebih sering memberikan tugas daripada

memberikan materi yang menarik kepada siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak mampu mengatur waktu untuk belajar mandiri.

Perkembangan psikologi siswa dikarenakan pembelajaran *daring* mengakibatkan kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Keefektifan belajar berkurang dan merasakan kebosanan. Hal tersebut sangat mengganggu fokus dalam pembelajaran. Terkadang jadwal belajar lebih cepat dari waktu yang telah dibuat. Siswa diharuskan untuk memantau informasi dari *handphone*. Suasana belajar *daring* yang tidak menyenangkan membuat siswa menjadi bosan dan tidak dapat menerima ilmu yang diberikan dan biasanya siswa menjadi malas untuk mempelajarinya. Suasana belajar yang seharusnya terjadi secara tatap muka menjadi *virtual* (jarak jauh) dikarenakan menyesuaikan kondisi pandemi saat ini. Oleh karena itu, guru perlu juga menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Kedua, pembelajaran *daring* juga banyak memunculkan masalah misalnya tidak tersampainya materi dengan maksimal. Hal tersebut dibuktikan ketika guru sedang menerangkan lewat *Zoom*, *Google Meet*, *Google Form*, *Youtube Streaming* dan *WhatsApp*. Tiba-tiba *signal* hilang atau tidak stabil, maka pembicaraan akan terputus atau kalaupun berjalan tapi tersendat-sendat sehingga memunculkan banyak gangguan baik dari sisi audio maupun visual. Apalagi kalau pembelajaran melalui media pembelajaran *daring* (*Zoom*, *Google Meet*, *Google Form*, *Youtube Streaming* dan *WhatsApp*) terkendala *signal* yang tidak stabil. Dampaknya, penerima pesan yakni siswa dalam menerima materi tidak secara maksimal dan efektif.

Ketiga, karena pembelajaran *online* merupakan metode pembelajaran baru, dan dilaksanakan secara mendadak, maka baik siswa maupun guru belum mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang, semuanya dilakukan dengan persiapan seadanya, semuanya serba meraba-raba. Itu di awal pembelajaran *online* berjalan, dan di tahun ajaran 2021/2022 sepertinya persiapan guru dan siswa sudah mengalami peningkatan. Meskipun demikian pembelajaran *online* yang sampai sekarang sudah berjalan relatif lama yakni hampir 4 semester, tapi masa transisi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *daring* belum selesai, berbagai hambatan dan kesulitan masih tetap banyak, bahkan akhir-akhir ini muncul masalah baru yakni media pembelajaran *daring* yang tidak menarik membuat kelelahan dan kejenuhan baik di pihak guru maupun siswa saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran tatap muka kadang diselingi canda tawa, baik antara guru dengan siswa maupun antara sesama siswa, baik ketika proses pembelajaran berlangsung maupun ketika waktu istirahat. Ketika pembelajaran beralih ke

pembelajaran *online*, maka canda tawa penghilang stres itu tidak ada lagi baik bagi guru maupun siswa. Pembelajaran *relatif* tegang, kurang *relaks* dan sulit menyisipkan candaan penghilang stres tadi. Akibatnya muncul kejenuhan dan kelelahan, guru dan siswa sama-sama loyo, kurang gairah dan kurang semangat dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja akan berakibat pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar, yaitu : (1) Keterampilan dan kebiasaan. (2) Pengetahuan dan pengertian. (3) Sikap dan cita-cita.

Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Purwanto (2014:44) menyatakan hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seorang seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar juga dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Rifa’i (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang cukup luas mencakup bidang pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

Lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan memberikan pengaruh negatif terhadap siswa. Sosialisasi dengan teman sebaya atau lingkungan sosial menjadi peran penting bagi siswa. Apabila seseorang bergaul dengan teman yang rajin dan giat tentu akan termotivasi untuk lebih rajin dan giat, begitupun sebaliknya. Hal tersebut dapat menjadi faktor yang

menimbulkan masalah pada siswa dalam belajar. (Fitria. I. S. 2021. 3597-3606).

Berdasarkan beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah diatas maka penulis berkeinginan mengetahui “ Bagaimana dampak dari penerapan pembelajaran *daring* selama masa pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV Hang Tuah 10 Juanda ”.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini pembatasan masalah digunakan agar penelitian ini tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Dari permasalahan yang akan diteliti berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan dari pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda
2. Bagaimana dampak dari penerapan pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda saat pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19*

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas dalam penelitian ini secara umum, maka pertanyaan penelitian yang akan diteliti adalah “ Bagaimana dampak dari penerapan pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda ? ”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merujuk pada ruang lingkup dan pembatasan masalah penelitian yang telah dikemukakan:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan dari pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak dari penerapan pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19* pada hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda saat pembelajaran *daring* selama pandemi *covid-19*

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak baik teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat menjadi salah satu karya ilmiah yang dapat menambah wawasan Ilmu pengetahuan khususnya Dampak dari penerapan pembelajaran *daring* pada hasil belajar siswa kelas IV SD.
- b. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi penulis.
- c. Mengetahui cara mengatasi masalah di kala pembelajaran *daring*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang berbeda dan menyenangkan melalui media *online* dengan memiliki prestasi hasil belajar yang maksimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengatasi kesulitan pembelajaran *daring* khususnya dalam meningkatkan hasil belajar. Juga dapat membantu mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi kontribusi perbaikan kegiatan pembelajaran *daring* yang inovatif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Hang Tuah 10 Juanda

d. Bagi Wali murid

Melalui penelitian ini, diharapkan pembelajaran *daring* dapat dilaksanakan dengan banyak dukungan dan perhatian orang tua kepada anaknya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat hasil belajar.

e. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan sekaligus pengalaman peneliti serta memberikan pemikiran perbaikan dampak dari pembelajaran *daring*. Penelitian ini juga memberi motivasi agar kelak menjadi guru yang memahami situasi, keadaan dan bagaimana kriteria peserta didik.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul skripsi ini, maka beberapa istilah yang digunakan penulis yang perlu dijelaskan dan ditegaskan maksudnya, sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Daring*

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses yang mengatur terjadinya sebuah proses belajar. pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Azhar, 2011).

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. *Pembelajaran daring learning* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang di selenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instrukturanya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Isman, 2016).

2. Dampak Pembelajaran *Daring*

Dampak yang pertama adalah perkembangan psikologi siswa dikarenakan pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Keefektifan belajar berkurang dan merasakan kebosanan. Hal tersebut sangat mengganggu fokus dalam pembelajaran. Terkadang jadwal belajar lebih cepat dari waktu yang telah dibuat. Siswa diharuskan untuk memantau informasi dari handphone. Suasana belajar daring yang tidak menyenangkan membuat siswa menjadi bosan dan tidak dapat menerima ilmu yang diberikan dan biasanya siswa menjadi malas untuk mempelajarinya. Suasana belajar yang seharusnya terjadi secara tatap muka menjadi *virtual* (jarak jauh) dikarenakan menyesuaikan kondisi pandemi saat ini. Oleh karena itu, guru perlu juga menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Kedua, saat pembelajaran daring materi yang disampaikan guru tidak maksimal di terima oleh peserta didik. Hal tersebut terbukti ketika guru sedang menerangkan lewat *Zoom, Google Meet, Google Form, Youtube Streaming* dan *WhatsApp*. Tiba-tiba *signal* hilang atau tidak stabil, maka pembicaraan akan terputus atau walaupun berjalan tapi tersendat-sendat sehingga memunculkan banyak gangguan baik dari sisi audio maupun visual. Apalagi kalau pembelajaran melalui media pembelajaran *daring (Zoom, Google Meet, Google Form, Youtube Streaming* dan *WhatsApp)* terkendala *signal* yang tidak stabil. Dampaknya, penerima pesan yakni siswa dalam menerima materi tidak tersampaikan secara maksimal dan efektif.

Ketiga, sering kali pembelajaran *daring* terasa membosankan dan januh hal tersebut karena pembelajaran *online* merupakan metode pembelajaran baru dan dilaksanakan secara mendadak, maka baik siswa maupun guru belum mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang, semuanya dilakukan dengan persiapan seadanya, semuanya serba meraba-raba. Itu di awal pembelajaran *online* berjalan, dan di tahun ajaran 2021/2022. Sesuai hasil observasi lapangan setelah berjalan 1 tahun pembelajaran *daring* selama 2 semester. Persiapan guru dan siswa sudah mengalami peningkatan. Meskipun demikian pembelajaran *online* yang sampai sekarang sudah berjalan relatif lama yakni hampir 4 semester, tapi masa transisi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *daring* belum selesai, berbagai hambatan dan kesulitan masih tetap banyak, bahkan akhir-akhir ini muncul masalah baru yakni media pembelajaran *daring* yang tidak menarik membuat kelelahan dan kejenuhan baik di pihak guru maupun siswa saat pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru (Poerwadarminta, 1995: 787).

Apabila dicermati dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan keterampilan serta sikap perubahan (*psikologi*) setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan melihat nilai hasil belajar, nilai tugas sehari-hari, nilai evaluasi setiap minggu, respon keaktifan siswa saat pembelajaran *daring* dan hasil wawancara dengan guru dan wali murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.