

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Pembelajaran Daring atau *online*

Belajar menjadi suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, bahkan belajar dapat terjadi dimana pun dan kapan pun, tetapi masih saja ada orang yang menyalah artikan belajar sebagai suatu kegiatan yang bersifat umum (Setiawan, 2017). Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Pohan, 2020).

Menurut (Mulyadi, 2020), pemanfaatan internet pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan *E-learning*. Sedangkan Menurut Napsawati (Napsawati, 2020), Sistem Pembelajaran Daring adalah implementasi Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi yang bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu. Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang peserta didiknya dan instrukturinya (pendidik) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi

interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.

Pembelajaran Daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran Daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran Daring bertujuan memberikan layanan pembelajara bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Kelebihan pembelajaran daring secara umum telah dirasakan bahwa pembelajaran daring itu tidak terikat oleh ruang dan waktu, tetapi sebenarnya waktu yang digunakan pun tidak lebih leluasa. Terlebih lagi dalam kondisi saat ini, pemerintah telah membuat peraturan social distancing demi menjaga keamanan dan kesehatan warganya, dan hal ini berdampak pada dunia pendidikan pula. Kemudian sekilas kita pahami kekurangan dari pembelajaran daring adalah tidak adanya interaksi pembelajaran secara langsung sehingga membuat siswa cenderung lebih bebas dan merasa tidak diawasi (Meda, dkk. 2020).

Adapun kelebihan dan kelemahan pembelajaran daring Menurut (Napsawati, 2020) adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan

1. Orang tua bisa mengawasi anak-anaknya belajar.
2. Membuat peserta didik atau guru menjadi melek teknologi.
3. Peserta didik juga menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka dan dapat mengkondisikan diri se nyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal.

b. Kelemahan

1. Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah pelatihan daripada pendidikan.
2. Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
3. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
4. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).
5. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik bahkan antar-peserta didik itu sendiri.

Menurut (Gusti, dkk : 2020), pembelajaran daring memiliki tantangan tersendiri dibandingkan pembelajaran tatap muka (konvensional) diantaranya adalah :

1. Interaksi emosional pengajar dengan peserta didik kurang maksimal.
2. Membutuhkan koneksi jaringan/akses internet yang memadai sehingga terkadang penyampaian dan penangkapan materi tidak lancar.
3. Pemahaman terhadap materi yang disajikan akan kurang maksimal mengingat daya serap yang berbeda-beda yang dikarenakan oleh penyampaian dan komunikasi yang terbatas. Peserta didik yang kurang mandiri akan tertinggal dalam materi.
4. Kemudahan dalam meng*copy paste* antar teman dalam pengerjaan tugas peserta didik.

Perkembangan teknologi memungkinkan pembelajaran daring dilaksanakan dengan baik. Komunikasi 2 arah pada program pembelajaran daring antara pendidik dan peserta didik akan semakin baik karena semakin banyaknya pilihan media komunikasi yang tersedia. Media komunikasi yang banyak memungkinkan guru memberikan materi pelajaran secara langsung melalui *video conference* atau rekaman. Dan juga, pada proses selanjutnya, peserta didik dapat memutar kembali video atau rekaman tersebut berulang kali sebagai materi pembelajaran bila mana ada materi yang susah untuk dipahami.

Pandemi *COVID-19* memberikan dampak pada banyak pihak, kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai pada tingkat daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada

yang menyebut pembelajaran online dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar di rumah.

### **2.1.2 Pengertian *E-Learning***

Perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapan pun dan dimana pun (Meda, dkk : 2020). *E-learning* juga merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik bukan hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan siswa. Menurut (Fata, 2020), Salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau distance learning. Pemanfaatan internet pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning*. Menurut (Hanum, 2013), *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain :

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran;
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran;
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e learning*);
5. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Menurut (Anugrahana, 2020), Pembelajaran online atau *E-learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. E-learning merupakan sistem pembelajaran yang open source, sistem pembelajaran yang menggunakan aplikasi web yang dapat dijalankan dan diakses dengan web browser. Adapun model daring yang digunakan guru adalah menggunakan *WhatsApps (WA)*, *Google Form*, *Google Classroom*, *Google Drive*, *Youtube*, *WA group*, *Tuweb*, bahkan ada yang melakukan tatap muka dengan aplikasi *Zoom cloud meeting* atau pun *Google Meet*.

Dampak dan manfaat e-learning dapat dirasakan oleh semua pihak. Terlebih lagi untuk dunia pendidikan, manfaat e-learning dapat memantau perkembangan peserta didik dengan mudah dan cepat. Menurut (Meda, dkk : 2020), manfaat e-learning adalah sebagai berikut :

1. Menunjang proses pembelajaran, peserta didik dapat mengakses e-learning dengan mudah, dimana saja dan kapan saja serta memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing.
2. Waktu belajar yang lebih fleksibel, dengan adanya e-learning peserta didik dapat dengan fleksibel menentukan waktu belajar mereka. Karena metode e-learning dilengkapi dengan berbagai fitur yang bisa digunakan. Bahkan peserta didik dapat dengan mudah mengulang materi pembelajaran ketika mereka belum memahaminya dengan baik.
3. Dapat memonitor performa, bagi pendidik e-learning dapat digunakan untuk memonitor perkembangan peserta didik dalam hal pencapaian terhadap materi yang diberikan.

4. Menghemat biaya pembelajaran, manfaat terakhir yang bisa didapatkan ketika menggunakan e-learning adalah menghemat dari segi biaya. Karena semuanya dilakukan secara *online* sehingga dapat meminimalisir biaya tambahan lainnya yang dibutuhkan seperti layaknya kelas tatap muka. Contohnya seperti akomodasi maupun mencetak materi pembelajaran, karena semua materi tersedia dalam bentuk digital.

Menurut (Sari, 2015), ada tiga pilihan yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis internet yaitu:

1. *web course* : penggunaan internet untuk keperluan pendidikan dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
2. *Web centric course*: penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional) sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka.
3. *Web enhanced course*: pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Internet memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain.

Pada dasarnya cara penyampaian atau cara pengiriman (*delivery system*) dari *e-learning* dapat digolongkan menjadi dua yaitu komunikasi satu arah (*one way communication*) dan komunikasi dua arah (*two way communication*). Komunikasi atau interaksi antara pengajar dengan peserta didik melalui *e learning* tergolong sebagai komunikasi dua arah.

Menurut (Sari, 2015), kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *e-learning* di dalam dunia pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan *E-Learning*
  - a. Mengatasi persoalan jarak dan waktu *E-learning* membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan peserta didik masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu.
  - b. Mendorong sikap belajar aktif *E-learning* memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan peserta didik untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok.
  - c. Membangun suasana belajar baru.

- d. *E-learning* meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi peserta didik dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lanjut.
  - e. Mengontrol proses belajar Baik guru maupun peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
  - f. Memudahkan pemutakhiran bahan ajar bagi guru *E-learning* memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbaharui, menyempurnakan bahan ajar yang diunggah dengan *e-learning*. Guru juga dapat memilih bahan ajar yang lebih aktual dan kontekstual.
  - g. Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama hubungan komunikasi dan interaksi secara *online* antar guru, guru dengan peserta didik dan antar peserta didik mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.
  - h. Mengakomodasi berbagai gaya belajar *E-learning* dapat menghadirkan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (*multisensory*) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.
2. Kekurangan *E-Learning*
- a. Keterpisahan secara fisik, ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pengajar dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran.
  - b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
  - c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
  - d. Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
  - e. Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar.
  - f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet.

Pemaduan penggunaan sumber belajar tradisional (*offline*) dan *online* adalah suatu keputusan demokratis untuk menjembatani derasny arus penyebaran sumber belajar elektronik (*e-learning*) dan kesulitan melepaskan diri dari pemanfaatan sumber-sumber belajar yang digunakan dalam ruang kelas. Artinya, *e-learning*

bagaimanapun canggihnya teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka karena metode interaksi tatap muka konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran *online* atau *elearning*. Selain itu, keterbatasan dalam aksesibilitas Internet, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta pembiayaan sering menjadi hambatan dalam memaksimalkan sumber-sumber belajar *online* (Sari, 2015).

Dalam aplikasi *e-learning*, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki agar program *e-learning* yang dijelankannya bisa berjalan dengan baik.

### **2.1.3 Zoom cloud meeting**

Salah satu aplikasi *online* tatap muka yang saat ini sering digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*. Penggunaan aplikasi ini pada dasarnya sesuai dengan tuntutan dari dampak revolusi industri 4.0 dengan menekankan pada digitalisasi sistem atau berbasis teknologi. Dengan situasi pandemi *COVID-19* saat ini maka semua aktivitas pendidikan harus mampu menggunakan berbagai aplikasi online untuk tetap melakukan proses pembelajaran (Rizaldi, 2020).

*Zoom cloud meeting* merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan *video*. Pendiri aplikasi *zoom cloud meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya

digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. aplikasi ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi *zoom cloud meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat *video*. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Angelina dan rahadi, 2020), *zoom cloud meeting* adalah aplikasi yang menyediakan layanan konferensi atau meeting jarak jauh yang berkonsep screen sharing. Aplikasi ini tidak hanya mampu satu panggilan *video*, tetapi mampu memanggil panggilan grup sampai 100 partisipan. *zoom cloud meeting* mempunyai fitur basic yaitu partisipan bisa sampai 100 orang dengan waktu *meeting* 40 menit yang bisa didapatkan secara gratis, untuk menikmati fitur yang lebih banyak bisa berlangganan dengan *zoom business*.

Menurut (Angelina dan Rahadi, 2020), adapun startegi untuk penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* saat pembelajaran *online*, agar saat pembelajaran berlangsung berjalan dengan baik. Berikut strategi penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* saat pembelajaran *online* :

1. Hindari penggunaan data internet lain saat mengaktifkan *zoom cloud meeting*.
2. Matikan kamera saat tidak dibutuhkan.
3. Matikan kualitas *High Definition*.
4. Matikan mikrofon saat tidak digunakan.

5. Rekam video konferensi.
6. Aktifkan fitur kunci *meeting*.
7. Aktifkan ruang tunggu.

Adapun kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *zoom cloud meeting* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan *Zoom cloud meeting*.

1. Kualitas Video dan Audio HD Dengan menggunakan software ini, aplikasi Zoom telah didukung dengan kualitas high definition atau yang sering disebut dengan HD. Selain itu, software *zoom cloud meeting* ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar.
2. Pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara bersama untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi di software *zoom cloud meeting*.
3. Dalam hal keamanan, pengguna tidak perlu takut. karena, aplikasi ini telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat yang telah dijadwalkan melalui software *zoom cloud meeting*. Selain itu, ada juga proteksi password untuk meningkatkan keamanan pengguna.
4. Rekaman dan Transkripsi, pengguna juga dapat merekam pertemuan yang dilakukan dengan *zoom cloud meeting* dan menyimpannya ke perangkat yang digunakan atau ke akun cloud yang sudah dibuat.
5. Fungsi adanya penjadwalan adalah untuk memulai rapat dengan tepat waktu. Selain itu, juga dapat memulai rapat dengan akun Gmail, Outlook, dsb.

6. Obrolan grup atau chat dapat dilakukan dengan mudah. Dan riwayat percakapan mudah dicari, berbagi file dan arsip untuk disimpan.

b. Kekurangan *Zoom cloud meeting*.

1. Boros penggunaan data internet.
2. Tidak dapat menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Kurang aman, data rentan bocor.
4. Harga mahal.

c. Keunggulan *Zoom cloud meeting*

1. Bisa menggunakan *Virtual Background*.
2. Dapat meminta kendali jarak jauh dari penyelenggara atau peserta yang berbagi layar.
3. Peserta bisa dijadikan host.

Menurut (Monica & Fitriawati, 2020), adapun langkah-langkah penggunaan *zoom cloud meeting* yang diterapkan selama pembelajaran daring adalah (1). Pendidik mempersilahkan peserta didik untuk mengunduh aplikasi *zoom cloud meeting*. *Zoom cloud meeting* dapat digunakan melalui *smartphone* ataupun laptop. (2) Setelah mengunduh peserta didik akan diberikan *id* untuk masuk ke dalam *meeting*. (3) Setelah diberikan *id* mahasiswa bisa bergabung dengan pilih bergabung atau *Join Meeting*. (4) Saat sudah masuk ke dalam ID mahasiswa bisa langsung bergabung.

Menurut (Ripai, 2018), *zoom cloud meeting* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur *video conference* yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik. Hanya dengan melalui

koneksi internet dan melakukan registrasi pada website pada komputer atau mengunduh aplikasi pada smartphone, lalu ikuti alur yang tersedia. Aplikasi *zoom cloud meeting* sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi dalam jaringan (daring) ketika salah satu pendidik atau peserta didik mempunyai kendala untuk berkumpul bertatap muka secara fisik.

Berikut ini merupakan manfaat dari aplikasi *zoom cloud meeting* dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya :

1. Mempermudah pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.
2. Memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.
3. Bisa dilakukan secara langsung dengan bersamaan lebih dari 50 orang.
4. Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan peserta didik untuk melakukan presentasi.
5. Menyediakan fitur *video conference* yang akan menampilkan audio visual seluruh peserta yang join link didalam aplikasi *zoom cloud meeting*.

Menurut (Rosyid et al., 2020), Kendala yang paling dominan dalam penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* lebih didominasi dari perangkat pengguna. Adapun brainwhare atau pengguna *zoom cloud meeting* rata-rata sudah mahir karena persebaran teknologi yang sudah sampai pelosok desa. Kendala dari dalam perangkat akan berpengaruh pada kualitas audio visual secara langsung, setidaknya berdasarkan hasil penelitian ada tiga kendala dalam penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting* diantaranya yaitu:

1. Jaringan Internet
2. Paketan Data.
3. Kapasitas Penyimpanan HP (RAM)

#### **2.1.4 Pengertian Minat Belajar**

Menurut (Jusmawati et al., 2020), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, suatu situasi, suatu aktivitas dan lain sebagainya. Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yunitasari & Hanifah, 2020), minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan iswa itu untuk belajar. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Minat belajar adalah suatu perasaan senang dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap pembelajaran tanpa ada paksaan dan suruhan dari siapapun.

Handayani (2016) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang, dorongan melakukan aktivitas terhadap kegiatan belajar yang dilakukan melalui latihan-latihan ataupun pengalaman. Menurut Ricardo dan Meilani (2017) minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang besar maka siswa tersebut akan memperhatikan dan akan bersemangat dalam pembelajaran. Siswa tersebut juga akan lebih mencari tahu atau menggali ilmu mengenai pelajaran yang disukainya. Ketika pelajaran yang disukai atau diminati oleh siswa dilaksanakan maka siswa akan lebih bersemangat serta siswa telah mempersiapkan sejak awal. Seperti yang dijelaskan oleh Fauziah dan Triyono (2020) Dengan minat yang baik terhadap mata pelajaran, siswa akan tertarik mencari pendukung materi baru disamping pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Menurut Syahputra (2020), adapun ciri-ciri siswa berminat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Mempunyai kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
3. Memperoleh status kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
4. Ada rasa keterkaitan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.

Menurut Suharyat (2009), minat digolongkan menjadi beberapa macam.

Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam antara lain:

1. Minat Primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan akan makanan, perasaan enak dan nyaman, kebebasan beraktivitas serta seks.
2. Minat Kultural atau sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya minat belajar individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini akan menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.

Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam antara lain:

1. Minat Intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.
2. Minat Ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.

Menurut Prayuga dan Abadi (2019), minat belajar dapat dibedakan oleh dua jenis yaitu:

1. Minat belajar yang tumbuh dalam diri siswa yang timbul secara spontan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan bakat alamiah yang dimiliki siswa.
2. Minat belajar yang dipengaruhi oleh pengaruh dari luar diri siswa yang timbul karena kegiatan-kegiatan.

Sejalan dengan penelitian Nuryanti (2009), ada tiga jenis minat yang berkaitan dengan kedudukannya dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Minat Volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh dari luar.
2. Minat Involunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh pengajar.
3. Minat Nonvolunter adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara paksa atau diharuskan.

Ricardo dan Meilani (2017) menjelaskan bahwa indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, dimilikinya perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan proses belajar yang dijalaninya.

Dalam penelitiannya Mujianto (2019) mengemukakan mengenai indikator minat belajar yang digunakan yaitu:

- 1) Perasaan Senang Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- 2) Keterlibatan Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian Minat merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada

obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.  
Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Aldila, dkk (2021). Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan yaitu persentase minat belajar fisika pada kategori sangat baik adalah sebesar 45,7% atau (42 siswa dari total 92 sampel). Persentase minat belajar fisika pada kategori baik sebesar 53,3% atau (49 siswa dari total 92 sampel). Persentase minat belajar fisika pada kategori tidak baik adalah sebesar 1,1% atau (1 siswa dari total 92 sampel). Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa minat belajar fisika kelas X MIPA di SMAN 1 Muaro Jambi berada pada kategori baik.
- b. Yunitasari & Hanifah (2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada masa pandemic *COVID-19* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, Dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Inggriyani, dkk (2019), mengatakan bahwa hasil rata-rata skor minat mahasiswa setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan *blended learning*, yaitu 85,48. Dengan demikian, ada peningkatan minat dalam belajar dengan rata-rata 18,78. Semua indikator minat belajar siswa dicapai dengan sangat baik. Indikator

persentase perasaan senang adalah 86,50, indikator perhatian saat belajar adalah 85,80, indikator minat belajar adalah 85,00% dan indikator keterlibatan dalam belajar adalah 84,50%.

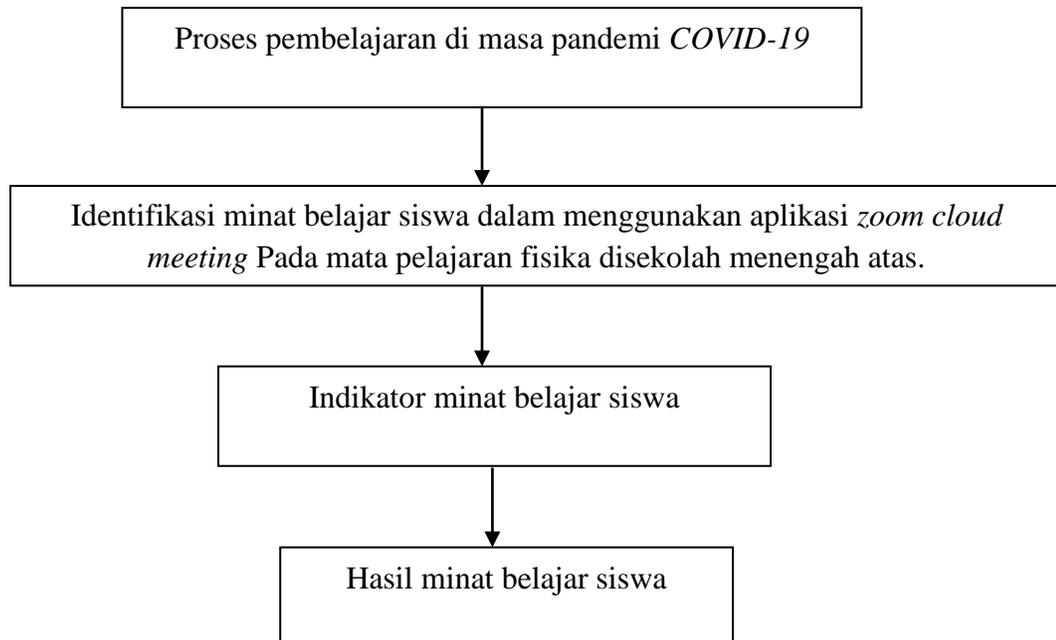
- d. Jusmawati, dkk (2020), penelitiannya menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa dilihat dari angket minat belajar didapatkan nilai terendah 65,00, nilai tertinggi 96,00 dan nilai rata-rata 82,57, dengan demikian pembelajaran berbasis daring pada mahasiswa berada pada kategori baik.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut Nurdin dan Hartati (2019) kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Perubahan konsep pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran *daring* ini memang tidaklah mudah untuk mengubah kebiasaan dan keyakinan dalam belajar mengajar yang sudah menjadi kebiasaan dalam jangka waktu yang panjang. Walaupun tidak melakukan pembelajaran tatap muka tetapi aplikasi *online* yang tersedia sekarang sudah banyak salah satunya adalah aplikasi tatap muka jarak jauh yaitu *zoom cloud meeting*.

Pada masa pandemi *Covid-19* pada saat ini lembaga pendidikan melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan internet (*online*), untuk mendukung pemerintah dalam mensukseskan pembelajaran daring. Salah satu aplikasi yang sering digunakan ialah *Zoom cloud meeting*. Aplikasi ini dinilai memiliki tingkat keefektifan yang tinggi ketimbang aplikasi lain. Oleh karena itu, banyak lembaga pendidikan yang mempercayakan proses belajar mengajar menggunakan *video*

*conference* melalui *Zoom cloud meeting*. Salah satunya SMAN 06 Kota Jambi, para pendidik disana telah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* mulai dari kelas X hingga kelas XII minimal satu minggu sekali. Namun, dalam proses pembelajaran tersebut terdapat banyak kesulitan saat menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* yaitu kesulitan signal, pembatasan media, kuota yang di gunakan terlalu banyak. Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Rosyid, dkk (2020), mengatakan bahwa terdapat beberapa macam kesulitan yang menonjol dalam penggunaan aplikasi *Zoom cloud meeting* pada perkuliahan *daring* ini, diantaranya yaitu jaringan internet yang buruk, pengeluaran kuota internet yang besar dan ukuran aplikasi *zoom cloud meeting* yang tergolong cukup besar untuk sebagian HP peserta didik.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**