



Pengaruh Media Pembelajaran Daring dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 03 Manado

**Silvia Christiana Banobe¹, Fientje J. Oentoe², Agnes M. Goni³, Richard D.H Pangkey*⁴,
Risal M. Merentek⁵**

¹²³Universitas Negeri Manado
Email: ⁴richardpangkey@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 18 April 2022

Direvisi: 26 April 2022

Dipublikasikan: Mei 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.6525913

Abstract:

This study aims to obtain the results of analysis and interpretation of online learning using zoom cloud meetings which affect the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students, student interest in learning affects mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students, and online learning using zoom cloud meetings and interest student learning affects the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students. This research is a quantitative approach research using a descriptive survey method. The instrument used in this study was a closed questionnaire. Descriptive analysis of this study was used to describe the creativity of teachers and students' learning motivation on the learning outcomes of class V Elementary School 03 Manado. Descriptive statistics include the calculation of the mode, median, mean, and standard deviation, with the prerequisite test for normality test and linearity test. In this study, data analysis used simple regression statistical tests and multiple regression. 1) The results of the first hypothesis test which stated that there was a significant influence of online learning media on the mathematics learning outcomes of students in class V, State Elementary School 03 Manado. 2) The results of the hypothesis test II which stated that there was a significant effect of student interest in learning on mathematics learning outcomes in class V Elementary School 03 Manado, and based on the results of the analysis of hypothesis III data through SPSS with a significance level of $F_{count} = 8.886 > F_{table} 3.22$ with a significance level of 0.000 and $0.001 < 0.05$, so from the results of this data analysis, it can be concluded that the multiple regression model has a significant effect jointly between online learning media and students' interest in learning on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Online Learning Media, Learning Interest, Mathematics Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan saat mengalami dampak *coronavirus* atau Covid-19, banyak negara yang terkena dampak virus ini, termasuk di Indonesia. Pemerintah mengambil kebijakan dengan menerapkan *Social Distancing* untuk meminimalisir penularan Covid-19. *Social distancing* adalah setiap orang diharuskan agar tidak berdekatan antara satu dengan yang lainnya. Untuk menghindari segala macam perkumpulan atau pertemuan dalam mencegah Covid-19.

Model pembelajaran daring adalah model atau pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet. Oleh karena itu dunia pendidikan menggunakan platform dimanfaatkan ialah *Zoom Cloud Meeting*. Aplikasi *Zoom cloud meetings* (ZCM) ini dalam penggunaannya bisa bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan dan aplikasi ini tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone*. Sehingga yang sebagian besar memiliki perangkat komunikasi *smartphone* menjadi pendukung dari pemanfaatan perkembangan teknologi internet dalam pembelajaran.

Aktivitas pendidikan dan pembelajaran menjadi persoalan besar sebab ada banyak aktivitas yang tidak cukup secara teoritis tetapi juga praktis. Keadaan ini mengubah tindakan yang semestinya dilakukan secara langsung atau bertatap muka antara pendidik dan peserta didik terhenti dan terbatas. Selama aktivitas mendukung, kegiatan belajar bisa berlangsung dengan baik. Sebaliknya, perangkat yang tidak memadai dapat memberikan pengaruh yang buruk terhadap hasil belajarnya. Artinya pendidik maupun peserta didik harus memfasilitasi dirinya agar bisa mengikuti dan melaksanakan pembelajaran secara daring. Walni (2020: 6) menuliskan bahwa “terdapat beberapa layanan yang ditawarkan oleh aplikasi Zoom, yaitu *Zoom Meeting*, *Zoom Webinar*,

Zoom Room, *Zoom Phone* dan *Chats*, dan *Aplikasi Marketplace*”

Guru memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pembelajaran daring menurut Ristanti (2020:1), menjelaskan bahwa “setiap siswa dapat berinteraksi dengan guru melalui aplikasi seperti *classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* dan *whatsapp group*”. Dengan menggunakan aplikasi-aplikasi online seperti *Google for Education*, ruang guru, rumah belajar, *google classroom* dan rumah belajar program dari pemerintah. Dalam pembelajaran daring ini, komunikasi dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara daring/*online* serta sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom*.

Melalui *zoom cloud meeting* peserta didik dan guru dapat melakukan interaksi tatap muka secara langsung walaupun melalui dunia maya. Interaksi antara guru dan peserta didik yang idealnya dilaksanakan dengan jarak yang berdekatan, dengan menggunakan *zoom cloud meeting* dapat membantu jalannya kegiatan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dan guru secara langsung walaupun dilakukan dengan jarak jauh dari tempat tinggal masing-masing.

Pembelajaran jarak jauh menggunakan *zoom cloud meeting* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Perkembangan dan fungsi pada *smartphone* diantaranya mampu mendukung komunikasi penggunaannya dengan berbagai aplikasi yang tersedia. Pemanfaatannya juga tidak sebatas berkirim pesan dan menelepon. Perkembangan teknologi sudah banyak dimiliki dan digunakan oleh hampir semua orang di lingkungan pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang bisa dilakukan dengan *smartphone* antara lain: menggunakan aplikasi pembelajaran, *browsing*, *chatting*, *voice calling*, dan *video calling* dengan mudah, bebas, kapanpun dan

dimanapun tanpa harus tergantung komputer ataupun laptop. Semua itu bisa dilakukan kapanpun tanpa perlu membawa alat yang banyak dan berat, cukup memanfaatkan satu *smartphone* dengan berbagai fasilitas yang dimilikinya. Pemanfaatannya apabila lebih diarahkan untuk mendukung perkembangan pendidikan dalam hal ini yaitu proses komunikasi dan pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran daring menimbulkan dampak kepada siswa, guru dan juga orang tua itu sendiri. Diantaranya siswa dalam pembelajaran jarak jauh merasa dipaksa dengan sarana dan prasarana yang seadanya. Sementara itu kendala yang dialami oleh guru yaitu tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran. Sedangkan kendala yang dialami orang tua yaitu adanya penambahan biaya pembelian kuota internet dan juga perlu mendampingi siswa pada saat pembelajaran.

Minat belajar merupakan dampak dari proses kegiatan belajar mengajar yang siswa alami baik itu di dalam kelas maupun diluar kelas. Minat belajar pada mata pelajaran Matematika menunjukkan bahwa kurang efektifnya jika terlalu mengandalkan penggunaan model pembelajaran yang monoton yang berdampak pada ketertarikan atau minat belajar Siswa. Rusman (2017:88) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dan lingkungan belajarnya. Saat ini guru menggunakan media pembelajaran *zoom cloud meeting* yang sudah diterapkan di sekolah untuk pembelajaran jarak jauh, guru menjelaskan bahwa *zoom cloud meeting* bisa digunakan untuk membuat bahan ajar, pemberian tugas untuk siswa dan video pembelajaran.

Dalam pembelajaran daring guru lebih bersifat pasif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru tidak dapat menjangkau

keberadaan siswa, sehingga peran guru dalam pembelajaran lebih bersifat pasif. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan. Keadaan yang seperti ini menjadikan siswa cepat sekali merasa bosan dalam belajar, karena harus berjumpa setiap hari dengan tugas yang diberikan. Siswa tidak bersemangat dan turun minat dalam belajar. Salah satu faktor yang menjadi sorotan yaitu kurangnya penjelasan materi pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa. Maka salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa yaitu kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran daring yang ada.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V di salah satu sekolah negeri Manado adalah hasil observasi dan pengamatan dilakukan di kelas diketahui nilai anak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini dilihat dari hasil ujian tengah semester pada mata pelajaran Matematika. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurang minat siswa mengulang pelajaran dirumah dan dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*. Rendahnya hasil belajar siswa pada pandemi seperti ini, diketahui guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi ajar sehingga siswa kurang berminat untuk belajar.

Adapun juga kendala yang dihadapi guru saat dalam pembelajaran dengan Penggunaan aplikasi *zoom cloud meetings* ini memiliki beberapa kendala yaitu Menghabiskan banyak pulsa atau kuota data internet; Proses belajar online menggunakan aplikasi ini dinilai boros dan menguras kuota data internet. Perekonomian keluarga berbeda-beda; Bagi orang tua yang bisa memenuhi itu mungkin tidak masalah, tapi bagaimana dengan orang tua yang tidak mampu memenuhi hal tersebut, kemampuan ekonomi seseorang itu berbeda-beda dan tingkat kecepatan jaringan di daerah pedalaman; proses belajar online tak bisa lepas dari kecepatan dan kualitas jaringan

internet, Proses belajar dalam jaringan belum terjangkau atau masih minim kecepatan internet. Masalah jaringan listrik yang seringkali mati menyebabkan siswa kurang berminat belajar menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kendala pada waktu pembelajaran adalah pola kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa belajar secara konvensional sekarang diharuskan siswa belajar dari rumah dan guru masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media *zoom cloud meeting* dengan efektif.

Penggunaan teknologi dalam hal ini teknologi berbasis online seperti media *zoom cloud meeting* menurut Kuntarto (2021:53-57), mempunyai manfaat untuk Meningkatkan minat dan semangat belajar daring yaitu memudahkan berinteraksi bersama siswa, memberikan variasi dalam pembelajaran daring untuk siswa, dan menciptakan pembelajaran daring yang aktif. Memudahkan Memahami Materi yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui fitur yang terdapat pada zoom yaitu *share screen*. Materi yang belum dipahami siswa dapat ditanyakan secara langsung kepada guru dan guru dapat menjawab pertanyaan tersebut secara langsung. ada yang menarik dari kegiatan pembelajaran melalui aplikasi zoom yaitu setelah proses pembelajaran berakhir uru menanyakan kepada siswa siapa saja yang belum paham terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan Menghilangkan rasa bosan belajar dalam jaringan (daring). Yaitu dengan fitur fitur yang ada dalam zoom cloud meeting dapat memudahkan siswa untuk bertanya dan belajar serta dapat menarik minat belajar sehingga hasil belajar meningkat.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif survey. Statistik deskriptif untuk mendeskripsikan

data dari sampel yang terkumpul untuk membuat suatu generalisasi, sejalan dengan Sugiyono (2004:169).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, bulan September – Desember 2021 pada siswa kelas V SD Negeri 03 Manado. Populasi dari penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas Va dan Vb berjumlah 46 siswa di SD Negeri 03 Manado. Pada penelitian ini adalah semua karakteristik yang berkaitan dengan ketiga variabel penelitian, dan unit sampel adalah siswa-siswa kelas V di SD Negeri 03 Manado tahun ajaran 2021/2022 berjumlah siswa 44.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan sistem angket tertutup yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Model penskorannya adalah skala likert. Skor dari masing-masing butir pertanyaan antara 1 sampai 5.

Analisis deskriptif penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 03 Manado. Statistik deskriptif antara lain perhitungan modus, median, mean, dan standar deviasi. Uji analisis deskriptif menggunakan SPSS versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Uji normalitas perhitungan menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS versi 21. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Uji normalitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,948 > 0,05$. Dengan demikian maka data dari masing-masing variabel berdistribusi normal. Di sisi lain hasil uji normalitas dari minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa menunjukkan angka signifikan $0,855 > 0,05$.

Dengan demikian maka data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

Uji linearitas dilakukan menggunakan uji ANOVA. Kaidah keputusan didasarkan pada probabilitas. Jika probabilitas untuk *Deviation From Linearity* > 0.05 maka tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear sehingga dapat disimpulkan hubungan kedua variabel berpola linear. Sebaliknya jika probabilitas untuk *Deviation from Linearity* < 0.05 maka terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear sehingga data tidak berpola linear. Untuk memudahkan perhitungan maka analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistics 21*.

Uji linearitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.149 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear. Dengan demikian hubungan data media pembelajaran daring dengan variabel hasil belajar berpola linear. Di sisi lain uji linearitas dari minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di mana nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.985 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear.

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji statistik regresi sederhana dan regresi ganda. Regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan 2, yaitu tentang pengaruh antara variabel media pembelajaran daring zoom cloud meeting (X_1) terhadap hasil belajar siswa (Y), dan variabel minat belajar siswa (X_2) terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis 3, yaitu tentang pengaruh media pembelajaran daring zoom cloud meeting (X_1) dan minat belajar siswa (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Selanjutnya analisis regresi sederhana dan regresi ganda ini dihitung menggunakan program *SPSS Versi 21 for Windows*. Mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran daring zoom

cloud meeting dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa, maka digunakan uji F. Jika uji F diperoleh taraf signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis diterima. Namun jika uji F diperoleh taraf signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis ditolak.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis I tentang pengaruh variabel media pembelajaran daring terhadap variabel hasil belajar matematika siswa. Hasil analisis menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistics 21*. Berdasarkan data yang tersaji diketahui angka R Square sebesar 0.280. angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.529^2). selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 28.0%. Hal ini berarti bahwa sebesar 28.0% Hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran daring, sedangkan sisanya yaitu sebesar 72 % dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.9 diperoleh Thitung $4.037 = T_{tabel}$ dengan taraf signifikan = 0.05, dengan pembilang = 2 dan penyebut = 41 diperoleh $T_{tabel} = 2.019$. Ternyata diketahui nilai Thitung $4.037 > 2.019 T_{tabel}$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran daring berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar Matematika Siswa. Dengan demikian terima Hipotesis I yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis II tentang pengaruh variabel minat belajar terhadap variabel hasil belajar matematika siswa. Analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistics 21*. Data menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang berfungsi untuk menyatakan besarnya persentase variabel Y sebagai variabel *dependen* (terikat) yang dapat diprediksi dengan menggunakan

variabel X2 sebagai variabel *independen* (bebas). Berdasarkan tabel 4.10 diketahui angka R Square sebesar 0.232. Angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.482^2). Selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 23.2%. Hal ini berarti bahwa sebesar 23.2% hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel minat belajar siswa, sedangkan sisanya yaitu sebesar 76.8% dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.11 diperoleh $T_{hitung} = 3.560$ T_{tabel} dengan taraf signifikan = 0.05, dengan pembilang=2 dan penyebut=41 diperoleh $T_{tabel} = 2.019$. Ternyata diketahui nilai $T_{hitung} 3.560 > 2.019$ T_{tabel} , maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel minat belajar siswa berpengaruh terhadap variabel hasil belajar Matematika siswa. Dengan demikian terima Hipotesis II yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis III tentang pengaruh variabel media pembelajaran daring dan minat belajar siswa secara bersama-sama terhadap variabel hasil belajar matematika siswa dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistics 21*. menunjukkan besarnya koefisien determinan yang berfungsi untuk menyatakan besarnya persentase variabel Y sebagai variabel *dependen* (terikat) yang dapat diprediksi dengan menggunakan variabel X1 dan variabel X2 sebagai variabel *independen* (bebas). Diketahui angka R Square sebesar 0.302. Angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.550^2). Selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 30.2 %. Hal ini berarti bahwa sebesar 30.2% hasil belajar

matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran daring dan minat belajar siswa, sedangkan sisanya yaitu sebesar 69.8% dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan kata lain besarnya pengaruh variabel media pembelajaran daring dan minat belajar matematika siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 30.2%.

Berdasarkan hasil analisis data melalui spss dengan tingkat signifikansi nilai $F_{hitung} = 8.886 > F_{tabel} 3.22$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 dan $0.001 < 0.05$, maka dari hasil analisis data ini dapat disimpulkan model regresi ganda berpengaruh signifikan secara bersama-sama antara media pembelajaran daring dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian terima Hipotesis III dalam penelitian ini yang menyatakan terdapat pengaruh media pembelajaran daring dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado.

b. Pembahasan

1) Pembahasan Media Pembelajaran Daring

Berdasarkan data yang tersaji diketahui angka R Square sebesar 0.280. angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.529^2). selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 28.0%. Hal ini berarti bahwa sebesar 28.0% Hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran daring, sedangkan sisanya yaitu sebesar 72 % dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Berdasarkan pengumpulan data, tingkat pencapaian variabel media pembelajaran adalah 28% dan dari hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran di SD Negeri 03 Manado khususnya untuk siswa kelas V masih harus ditingkatkan karena media pembelajaran belum mencapai titik maksimal yakni 100%, sehingga masih terdapat beberapa hal yang

belum terpenuhi yang dapat dilihat dari item pernyataan yang memiliki nilai rendah.

Media pembelajaran daring sebagai alat pembelajaran digunakan untuk membantu, merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran daring secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat antara lain untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi, seperti pendapat Menurut Kuntarto, Sofwan & Mulyani (2021:53-57), bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran daring dapat meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Daring yaitu memudahkan berinteraksi bersama siswa, memberikan variasi dalam pembelajaran daring untuk siswa, dan menciptakan pembelajaran daring yang aktif, dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat mencapai tujuan yang telah dirancang sebelumnya. Manfaat guru dan siswa yaitu memudahkan mencapai tujuan, memudahkan berinteraksi bersama siswa, memberikan variasi dalam pembelajaran daring untuk siswa, dan menciptakan pembelajaran daring yang aktif.

2) Pembahasan Minat Belajar

Data menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang berfungsi untuk menyatakan besarnya persentase variabel Y sebagai variabel *dependen* (terikat) yang dapat diprediksi dengan menggunakan variabel X2 sebagai variabel *independen* (bebas). Berdasarkan tabel 4.10 diketahui angka R Square sebesar 0.232. Angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.482^2). Selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 23.2%. Hal ini berarti bahwa sebesar 23.2% hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel minat belajar siswa, sedangkan

sisanya yaitu sebesar 76.8% dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Berdasarkan pengumpulan data, tingkat pencapaian variabel minat belajar adalah 79,9% dan dari hasil tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Manado masih harus ditingkatkan karena minat belajar belum mencapai titik maksimal yakni 100%, sehingga masih terdapat beberapa hal yang belum terpenuhi yang dapat dilihat dari item pernyataan yang memiliki nilai rendah. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Hasil penelitian sejalan dengan pendapat dari Karwati dan Priansa (2014:149), di mana minat belajar merupakan sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan, artinya minat mempunyai pengaruh besar terhadap kegiatan belajar mengajar di sebuah sekolah.

3) Pembahasan Pengaruh Media Pembelajaran Daring Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan hasil analisis data melalui spss dengan tingkat signifikansi nilai $F_{hitung} = 8.886 > F_{tabel} 3.22$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 dan $0.001 < 0.05$, maka dari hasil analisis data ini dapat disimpulkan model regresi ganda berpengaruh signifikan secara bersama-sama antara media pembelajaran daring dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian terima Hipotesis III dalam penelitian ini yang menyatakan terdapat pengaruh media pembelajaran daring dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado.

Diketahui angka R Square sebesar 0.302. Angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.550^2). Selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$, sehingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 30.2 %. Hal ini berarti bahwa sebesar 30.2% hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran daring dan minat belajar siswa, sedangkan sisanya yaitu sebesar 69.8% dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan kata lain besarnya pengaruh variabel media pembelajaran daring dan minat belajar matematika siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 30.2%.

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2013:54) adalah Faktor Intern terdiri dari faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada BAB IV maka dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado sebesar 28.0%, sedangkan sisanya yaitu 72 % dipengaruhi oleh variabel minat belajar dan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan persamaan regresi diketahui koefisien bernilai positif.

Hal ini berarti bahwa semakin baik media pembelajaran daring maka hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

Terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 03 Manado sebesar 23.2% sedangkan sisanya sebesar 76.7% dipengaruhi variabel media pembelajaran daring dan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Koefisien regresi bernilai positif yang berarti bahwa semakin tinggi minat belajar siswa akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran daring dan minat belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri Manado sebesar 30.2% sedangkan sisanya sebesar 69.8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Koefisien regresi variabel media pembelajaran daring maupun minat belajar siswa bernilai positif yang berarti bahwa semakin baik media pembelajaran daring dan minat belajar siswa maka hasil belajar matematika siswa akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

Bagi guru Sekolah Dasar, agar dapat menggunakan media pembelajaran daring dalam pembelajaran untuk menunjang hasil belajar matematika siswa. Guru sekolah dasar disarankan untuk senantiasa mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media zoom cloud meeting ataupun media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran supaya dapat meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik untuk mencerdaskan dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran daring dapat memudahkan guru dan siswa untuk menyelesaikan tugas dalam proses belajarnya.

Bagi siswa, disarankan agar dapat lebih meningkatkan minat dalam belajar agar dapat mencapai prestasi yang dicita-citakan.

Bagi pihak sekolah perlu menciptakan kondisi dimana para guru dapat semakin kreatif dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab khususnya dalam proses belajar mengajar. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan-pelatihan untuk guru kreatif, merancang lingkungan sekolah yang nyaman dan indah bagi guru dan siswa, dan memberikan apresiasi bagi siswa yang berprestasi sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mujiono 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain (2002), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Reka Cipta.
- Goni, Agnes. Najoran, A.O, Roeth & Herlinda Mamahit 2020. *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Advent Unklab Airmadidi*. Jurnal Gerbang Pendidikan Dasar, 1 (1). pp. 15-24.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=w8UKu6wAAAAJ&citation_for_view=w8UKu6wAAAAJ:M3ejUd6NZC8C. <http://repo.unima.ac.id/eprint/1599/>.
- Kuntarto, Sofwan & Mulyani (2021). *Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar*. JPDNISSN 2579-6461 (Online) ISSN 2460-6324 (Print) Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Volume 7 | Nomor 1 | Juli 2021 | DOI:<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>.
- Karwati & Priansa. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. *Indonesian Language Education and Literature*, 03, 102.
- Pangkey, Richard D.H & Mongdong, Rommy. 2019. *Portfolio Assessment Trial on Learning of Citizenship in Elementary School*. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. Volume 5, Issue 5, Special Edition: ICET Malang. https://www.ijicc.net/images/vol5iss5/5509_Pangkey_2019_E_R.pdf
- Rusman 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : PT Kharisma Putra Utama, 2017).
- Ristanti D. A. (2020). *Memfaatkan WhatsApp untuk Pembelajaran Daring pada Pandemi*. Artikel ini telah terbit di: <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2020/06/11/memanfaatkan-whatsapp-untuk-pembelajaran-daring-pada-pandemi/> Copyright © Radar Semarang Digital
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung