

## Pengaruh Pembelajaran Online dan Kompetensi IT Guru terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

**Raodatuljannah.**

IPS Ke-SD-an, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: [raodatuljannah1177@gmail.com](mailto:raodatuljannah1177@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengaruh Pembelajaran *Online* terhadap Hasil Belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar.(2) Pengaruh Kompetensi IT Guru Terhadap Hasil Belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar. (3) Pengaruh Pembelajaran *Online* dan Kompetensi IT Guru terhadap Hasil Belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *survey* dengan pendekatan kuantitatif, pengambilan sampel sebanyak 96 siswa. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah, analisis deskriptif yang meliputi nilai mean, modus, median, rata-rata dan standar deviasi. Serta analisis statistik inferensial yang meliputi uji korelasi dan uji analisis regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh Pembelajaran *Online* terhadap hasil belajar IPS siswadi SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar; (2) Terdapat pengaruh Kompetensi IT Guru terhadap Hasil Belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar; (3) Pembelajaran *Online* dan Kompetensi IT Guru memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar IPS siswadi SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Online,Kompetensi IT Guru, Hasil Belajar IPS

**Abstract.** The study aims to determine (1) the influence of online learning on social studies learning outcomes at SDN Minasaupa in Rappocini subdistrict of Makassar City, (2) the influence of teacher IT competence on social studies learning outcomes at SDN Minasaupa in Rappocini subdistrict of Makassar City, and (3) the influence of online learning and teacher IT competence on social studies learning outcomes at SDN Minasaupain Rappocini subdistrict of Makassar City. The research method employed a survey research type with a quantitative approach, taking a sample of 96 students. Data collection techniques used were questionnaires and documentation. The data analysis technique employed descriptive analysis which included the mean, mode, median, average, and standard deviation values, as well as inferential statistical analysis which included correlation test and regression analysis test. The results of the study indicate that: (1) there is an influence of online learning on social studies learning outcomes at SDN Minasaupa in Rappocini subdistrict of Makassar City, (2) there is an influence of teacher IT competence on social studies learning outcomes at SDN Minasaupa in Rappocini subdistrict of Makassar City, and (3) the online learning and teacher IT competence have influence collectively on social studies learning outcomes at SDN Minasaupain Rappocini subdistrict of Makassar City.

**Keywords:** Online Learning, IT Teacher Competence, Social Studies Learning Outcomes



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## **PENDAHULUAN**

Teknologi yang berkembang pesat memberikan dampak positif di bidang pendidikan. Karna dengan adanya teknologi bisa diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan sistem yang dikenal dengan *online learning* atau pembelajaran *online*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yaitu proses pembelajaran dari rumah yang mengharuskan semua satuan Pendidikan melaksanakan pembelajarannya secara *Online* (Darmalaksana, 2020). Sejak pemerintah menetapkan *Social Disting* hampir seluruh sekolah menetapkan sekolah *Online*. Hal tersebut membuat siswa banyak yang mengeluh akan banyaknya tugas dan lain sebagainya. dan kembali lagi sebagai sasarannya pemberi tugas yaitu Guru.

Meskipun pembelajaran *online* telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir faktanya antara siswa dan Guru sama-sama masih mengalami kesulitan, dimana kesulitan yang dihadapi Guru dalam sistem pembelajaran *Online* ini adalah yang mengharuskan Guru melaksanakan pembelajaran *Online* seperti masih kurang pemahannya beberapa Guru terhadap aplikasi aplikasi *e- learning* atau ruang media pembelajaran *Online* dikarenakan kebiasaan menggunakan metode tatap muka dalam proses pembelajaran. Kondisi ini adalah hal yang tidak dapat terelakkan karena keadaan telah mengharuskan Guru menguasai teknologi, ketika Guru menyampaikan materi secara langsung dalam kelas. Menjelaskan runtutan materi dari awal hingga akhir, serta dapat memantau langsung tingkat kephahaman siswa atas materi yang disampaikan. Jika siswa kurang paham terkadang Guru mempersilahkan bertanya. Namun pada sistem pembelajaran *Online* ini akan sulit bagi Guru dalam proses pemantauan siswa. Materi yang disampaikan pun kurang maksimal karena hanya lewat via vidio pendek ataupun berupa rangkuman tulisan, imbasnya Siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan. Proses Kontroling menjadi sangat sulit dalam pembelajaran *Online* dimana

Siswa yang berasal dari keluarga yang kurang mampu tidak memiliki fasilitas seperti *handphone android*. Hal ini membuat Siswa kurang mendapatkan informasi karena kegiatan pembelajaran mengajar berlangsung sepenuhnya secara *Online*. Terkadang Siswa juga terhalang akan koneksi internet, sehingga penyampaian materi dari Guru terhambat. Setiap Siswa memang menginginkan pembelajaran dengan tenang serta mudah di fahami pada sistem pembelajaran *Online* ini. Namun para Guru juga dibingungkan bagaimana cara yang mudah agar materi yang disampaikan mudah dipahami serta tugas yang diberikan tidak menjadi beban.

### **Pembelajaran *online***

Secara umum, pembelajaran *online* sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran *online* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Oleh karena itu, Pembelajaran *Online* memerlukan siswa dan Guru berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internet, Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe tipe komunikasi yang diperlukan. dokumen-dokumen tertulis yang menghubungkan pada pembelajara *online* atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara *online*,

Pembelajaran *Online* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (Internet) baik secara formal maupun informal. Pembelajaran *Online* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal pembelajaran pada satuan pendidikan. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan,2020:2).

Indikator pembelajaran efektif, yakni pengelolaan pelaksanaan pembelajaran. Indikator pengelolaan pelaksanaan pembelajaran adalah berbagai cara dalam hal mengolah situasi dan kondisi dalam

proses pembelajaran (Magdalena, Wahyuni, & Hartana, 2020).

Indikator pembelajaran yang kedua, yakni hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yakni tolak ukur sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan huruf, angka, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Indikator pembelajaran yang ketiga, yakni aktifitas belajar. Aktifitas belajar adalah kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Aktifitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar (Rochaman, 2005).

### Kompetensi IT Guru

Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Didalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia terdapat empat kompetensi guru yang harus dikuasai, dua diantaranya adalah kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Dimana pada kedua kompetensi tersebut disebutkan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pengelolaan serta penggunaan media sumber belajar.

Adapun dimensi kompetensi IT Guru menurut kerangka kerja UNESCO terdiri dari enam bagian, yaitu: 1) Pemahaman tentang kebijakan pemerintah terkait aturan penggunaan IT dalam pendidikan, 2) Pemanfaatan IT dalam penelaahan kurikulum dan penilaian, 3) Penggunaan IT pada aspek Pedagogik, 4) Penguasaan terhadap peralatan dan bahan-bahan IT, 5) Pemahaman tentang penggunaan IT

dalam manajemen organisasi dan administrasi, dan 6) Penggunaan IT dalam meningkatkan profesionalisme Guru. Masing-masing aspek tersebut terbagi ke dalam tiga tingkatan, yaitu: 1) menguasai dasar-dasar IT (*Technology Literacy*), 2) mendalami dan merekayasa pengetahuannya melalui IT (*Knowledge Deepening*), dan 3) mempunyai kemampuan untuk mengkreasi pengetahuan dengan IT (*Knowledge Creation*) (UNESCO, 2011).

Penetapan kompetensi IT sebagai salah satu kompetensi Guru adalah merupakan konsekuensi logis terhadap besarnya pengaruh positif IT bagi aktivitas pendidikan, seperti: mempercepat akses Guru ke berbagai sumber belajar, mempercepat pekerjaan administrasi Guru, membantu Guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan rumit, dan mempermudah Guru dalam mengirimkan laporan kinerjanya ke portal pemerintah (Batubara, 2015).

Oleh karena itu, Guru di samping memiliki kemampuan mengajar di kelas juga harus mampu mengintegrasikan pemanfaatan IT dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan beberapa contoh media pembelajaran berbasis IT, antara lain:

a. *Powerpoint*.

*Microsoft powerpoint* adalah salah satu program bawaan microsoft Office yang digunakan untuk membuat dokumen presentasi. Presentasi merupakan kegiatan penyampaian gagasan atau ide seseorang kepada para audiens. Presentasi akan lebih mudah dimengerti dan dipahami jika ditampilkan dalam bentuk slide. Dengan microsoft powerpoint, kita bisa membuat slide presentasi yang unik dan menarik dengan menambahkan efek teks, gambar, clip Art, musik, video, dan lain-lain.

b. *Internet*.

*Internet (interconnection-networking)* adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protokol/*Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

c. *Compact Disk (CD)* pembelajaran. CD pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang

berlaku dan dalam pengembangan mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan siswa menerima materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik CD pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam CD.

d. Video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah suatu media yang dibuat untuk menunjukkan contoh konkret atau penguatan dari isi materi pelajaran yang telah disampaikan sehingga siswa dapat memahami dan dapat menarik kesimpulan.

### **Hasil Belajar IPS**

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. (Majid, 2014: 28), sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pemahaman konsep, Menurut Bloom (Susanto, 2013), “pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari”. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh Guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.
- b) Keterampilan proses Menurut Usman dan Setiawati (Susanto, 2013: 9), “keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa”.
- c) Sikap Menurut Lange (Susanto, 2013: 10), “sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak”. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih

diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperang adalah domain kognitif.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar, Susanto (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa Didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b) Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap belajar siswa Keluarga yang keadaan ekonominya rendah, pertengkaran suami istri perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar.

Menurut Waliman (Susanto, 2013: 13) bahwa “sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa”. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Sanjaya (Susanto, 2013) mengemukakan bahwa kualitas pembelajaran di sekolah juga sangat ditentukan oleh Guru, sebagaimana di jelaskan bahwa Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Dengan demikian, semakin jelasnya bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya dan tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas

berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada Siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi Siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Etin Solihatin & Raharjo, 2005: 15).

Berdasarkan pada situasi pandemi Covid 19 sekarang ini pembelajaran *online* merupakan salah satu jalan yang digunakan oleh pemerintah supaya pendidikan di Indonesia bisa tetap dijalankan seperti yang telah diterapkan di SD Negeri Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar. Oleh karena itu teknologi informasi dan komunikasi menyediakan seperangkat alat yang dapat mempermudah Guru atau Siswa dalam proses pembelajaran *online* serta mempermudah dalam memperkaya pengetahuan dan memberikan efek positif pada nilai atau hasil belajar Siswa oleh karena itu pentingnya kompetensi IT Guru dalam pembelajaran *Online* dikarenakan sangat dibutuhkan dalam kelancaran proses pembelajaran seperti penggunaan komputer, software dan internet sehingga guru dan siswa mudah memberi dan menerima informasi atau materi pelajaran yang disampaikan oleh Guru sehingga mampu memahami materi yang dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar Siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Survei dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh pembelajaran online dan kompetensi IT Guru di SD Negeri minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar. penentuan subjek informan adalah orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi terkait kegiatan Pembelajaran Online dan Kompetensi IT Guru. untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan Informan ditentukan dengan *proportional stratified random sampling*, pengambilan sampel pada populasi yang heterogen dan berstrata dengan mengambil sampel dari tiap tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak. teknik pengumpulan data dilakukan dengan 2 prosedur, yakni kuesioner dan dokumentasi.

Adapun instrumen penelitian yaitu Kuesioner, pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya dan dokumenstasi berupa data internal sekolah seperti hasil belajar siswa. Untuk keabsahan data, peneliti menggunakan uji Asusmsi dan Uji Hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan pengujian hipotesis tersebut, maka di dapatkan :

Pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) diperoleh  $t_{hitung} = 3,317 > t_{tabel} = 1,661$  dan nilai Sig.  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa Pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) secara parsial memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Hasil belajar IPS Siswa ( $Y$ ).

Berdasarkan nilai Signifikansi Sig. (2-tailed): dari tabel output korelasi Product momen diketahui nilai Sig. (2-tailed) antara Pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) dengan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel Pembelajaran *Online* dengan variabel Hasil Belajar IPS

### b. Pengaruh Kompetensi IT Guru Terhadap Hasil Blajar IPS

Berdasarkan pengujian hipotesis tersebut, maka di dapatkan :

Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) diperoleh  $t_{hitung} = 2,950 > t_{tabel} = 1,661$  dan nilai Sig.  $0,004 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) secara parsial memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar IPS Siswa ( $Y$ ). Berdasarkan nilai Signifikansi dari tabel output korelasi Product momen diketahui Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) dengan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ) memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,004 < 0,05$  yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) dengan variabel Hasil Belajar IPS ( $Y$ ).

### c. Pengaruh Pembelajaran online dan kompetensi IT Guru terhadap hasil belajar IPS

pengujian hipotesis pada variabel ini menggunakan analisis regresi berganda dengan menggunakan uji F dimana Uji F dilakukan

untuk melihat pengaruh variabel bebas secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen atau terikat. Uji F dilakukan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ . Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan tingkat signifikansi  $> \alpha$  (0,05), maka variabel independen secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Pada tabel hasil analisis uji f yang menggunakan aplikasi SPSS25.00 tersebut, diperoleh nilai  $F_{hitung} = 9,98 > F_{tabel} = 3,94$  dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti variabel pembelajaran *online* dan kompetensi IT Guru secara bersama-sama atau simultan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel hasil Belajar IPS. Dengan kata lain, variabel-variabel pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) dan Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) mampu menjelaskan besarnya variabel dependen yaitu Hasil Belajar IPS Siswa ( $Y$ ).

Berdasarkan Nilai  $r$  hitung (Pearson Correlations): Diketahui nilai  $r$  hitung untuk hubungan Pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) dengan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,324 > r$  tabel  $0,167$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel Pembelajaran *Online* ( $X_1$ ) dengan variabel Hasil Belajar IPS ( $Y$ ). Selanjutnya, diketahui nilai  $r$  hitung untuk hubungan Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) dengan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,291 > 0,167$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel Kompetensi IT Guru ( $X_2$ ) dengan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ). Karena  $r$  hitung atau Pearson Correlation dalam analisis ini bernilai positif maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin meningkatnya dorongan Pembelajaran *Online* dan Kompetensi IT Guru maka akan meningkat pula Hasil Belajar IPS Siswa.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *online* dan kompetensi IT guru terhadap Hasil belajar IPS siswa kelas IV, V, VI SD Negeri Minasaupa tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan data penelitian yang dianalisis, ringkasan hasil penelitian dapat dilihat pada paradigma penelitian dibawah ini:

### a. Pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar IPS

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa, variabel pembelajaran *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai  $x_1$  sebesar  $0,213$  dengan persamaan regresi  $Y = 53,813 + 0,213x_1$  dan bernilai positif. Nilai  $t_{hitung} = 3,317 > t_{tabel} = 1,661$  dengan nilai signifikansi  $0,001$  yang menunjukkan bahwa bernilai tersebut berpengaruh positif maka dapat dinyatakan variabel pembelajaran *online* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa, pembelajaran *online* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### b. Pengaruh Kompetensi IT Guru Terhadap Hasil Belajar IPS

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel persepsi siswa tentang kompetensi IT guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa tahun Pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mendukung hipotesis kedua bahwa variabel kompetensi IT guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil Belajar IPS Siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $x_2$  sebesar  $0,179$  dengan persamaan regresinya  $Y = 53,813 + 0,179x_2$  dan bernilai positif. Nilai  $t_{hitung} = 2,950 > t_{tabel} = 1,661$  dengan nilai signifikasnsi  $0,004$  yang menunjukkan bahwa Kompetensi IT guru memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil belajar IPS, sehingga hipotesis kedua dapat diterima.

### c. Pengaruh Pembelajaran online dan kompetensi IT Guru terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan hasil uji regresi ganda menunjukkan bahwa persamaan regresinya bernilai  $Y = 53,813 + 0,213x_1 + 0,179x_2$  dan bernilai positif yang berarti, variabel Pembelajaran *online* dan kompetensi IT guru berpengaruh positif terhadap Hasil belajar IPS siswa di SD Negeri Minasaupa tahun Pembelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai  $F_{hitung} = 9,498 > F_{tabel} = 3,94$  dengan nilai signifikansi  $0,000$  sehingga nilai tersebut signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pembelajaran *online* dan

kompetensi IT guru memiliki pengaruh yang signifikan dan bernilai positif terhadap hasil belajar IPS siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *online* terhadap hasil belajar IPS Siswa di SD Negeri Minasaupa Kecamatan Rappocini Kota Makassar; (2) Terdapat pengaruh positif signifikan kompetensi IT Guru terhadap hasil belajar IPS Siswa di SD Negeri Minasaupa Kecamatan Rappocini Kota Makassar; (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *online*, dan kompetensi IT Guru terhadap hasil belajar IPS Siswa di SD Negeri Minasaupa Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan kesiapan dan motivasi belajar siswa, guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak cepat jenuh apalagi pada masa pandemi *covid-19* sekarang ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah; (2) Bagi siswa, diharapkan selalu aktif dalam proses pembelajaran yang baru sehingga hasil belajar akan selalu meningkat meskipun pembelajaran dilakukan secara online; (3) Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Batubara, H. H. 2015. *Planning, Creating and Using ICT in Teaching Among Islamic*

*Elementary School Teachers*.Malang: In ICIESA FITK UIN Malang.

Darmalaksana, W.2020. *WhatsApp Kuliah Mobile* . Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Dimiyati, & Mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Etin Solihatin & Raharjo. 2005. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara

Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik: Proses Dan Hasil Belajar*. Bandung:Pt Remaja Rosdakarya

Menteri Pendidikan Nasional RI. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi*.

Pohan, A. F. 2020. *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. :CV. Sarnu Untung.

Rochaman, N.2005. *Aktivitas Belajar*. Jakarta: Depdiknas.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

UNESCO. 2011. *UNESCO ICT Competency Framework for Teacher. UNESCO and Microsoft. France: UNESCO and Microsoft.*  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>