

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab kajian pustaka diuraikan tentang teori-teori yang mendasari permasalahan pada penelitian ini, di antaranya adalah deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian. Adapun selanjutnya disampaikan pada paparan berikut.

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat di manipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2006:3).

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, 14 ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, dkk., 2005:6)

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Rohani (1997:2), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu mewujudkan : grafik, foto, alat menarik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Fleming (1987:234), menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran.

Jadi kesimpulanya, media adalah alat dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat memberikan stimulus berupa ide, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi.

Musfiqon (2012:27), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **a. Macam-macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Schramm (1977:21) membedakan media menurut jumlah audiens

yang dilayaninya menjadi: missal, klasikal, dan individual. Yng termasuk media untuk missal antara lain televise, radio, dan internet. Media untuk klasikal adalah papan tulis, slide, videotape, poster, foto, dan lain-lain. Sedangkan media yang bersifat individual dapat berupa hand out, telepon, dan Computer Assisted Instruction (CAI).

Heinich (1996:8) manjabarkan media pembelajaran dalam bukunya meliputi: nonprojected media, projected media, audiomedia, motionmedia, computer mediated instruction, computer based multimedia and hypermedia, media radio and television. Noprojected media merupakan photographs, diagrams, displays, dan models. Projectedmedia terdiri dari slides, filmstrips, overhead transparencies, dan computer projection. Audiomedia berupa cassettes dan computer discs, sedangkan motionmedia berupa video dan film. Azhar Arsyad (2007:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi computer, dan meia hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Seels & Glasgow (1990:181) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam diam yang dipreyeksikan berupa proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips; (b) visual yang tidak berproyeksikan berupa gambar, poster, 16 foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info;(c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) pengajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image;(e) visual dinamis yang di proyeksikan berupa film, televise, video;(f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook,majalah ilmiah, berkala, dan hand out;(g) permainan diantaranya tekateki, simulasi, permainan papan;(h) realita dapat berupa model, specimen (contoh), manipulative (peta, miniature, boneka). Sedangkan

mediadengan teknologi mulakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah telekonfrence dan distance learning; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI(Computer Assisted Instruction), Games, Hypermedia, CD (Computer Disc), dan Pembelajaran Berbasis Wab (Web Based Learning). Pengolongan media yang lebih actual dikemukakan oleh Lee & Owen (2004:55) dengan delapan tipe media pengiriman. Kedelapan media tersebut adalah instructor-led, computer-based, distance broadcast, web-based, performance support systems (PSS, dan electrnic performance support systems (EPSS). Media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi kelompok bagian pokok, yaitu (1) Media elektronik proyeksi, yang terdiri dari media elektronik proyeksi diam (seperti Opaque projector, film gelang dan filmstrip) dan media elektronik proyeksi bergerak 9seperti film 8mm, film 16mm, televise, video, computer dll). (2) Media non elektronik yaitu media cetak seperti Buku, Majalah, Koran, Bulletin dan Jurnal.

#### 1. Media Dua Dimensi Media

Dua dimensi sering disebut media grafis. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambing bahkan foto digunakan untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis. Contoh media dua dimensi media grafis, yaitu:

- a. Bagan Kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atas gagasan.

Fungsi bagan adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

- b. Diagram Suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal-balik terutama dengan garis-garis.
- c. Grafik Penyajian data berangka. Grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dengan sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik. Tujuan dalam grafik adalah memperlihatkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Beberapa macam grafik di antaranya yaitu grafik garis, batang, lingkaran, atau piringan grafik.
- d. Poster Kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan makna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Poster berguna untuk motivasi, peringatan dan pengalaman yang kreatif.
- e. Kartun Penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.
- f. Komik Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk member hiburan kepada para pembaca.

## 2. Media Tiga Dimensi

Media yang mempunyai panjang, lebar dan isi. Media tiga dimensi yang sering dipakai adalah model dan boneka. Model adalah tiruan 3 dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke kelas, dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

### 1) Jenis model dan penggunaannya

- a) Model padat (solid model) Memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan sering kali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna dan susunannya. Contoh model padat yaituboneka, bendera, bola, 19 anatomi manusia. Guna model padat untuk membantu danmelayani para siswa sebagai informasi berbagai pengetahuan agar siswa lebih pahamdalam pelajaran.
  - b) Model penampang (cuteway model) Memperlihatkan bagaimana sebuahobjek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunanbagian dalamnya. Model ini berguna untuk mata pelajaran biologi, karena berfungsiuntuk mengganti objek sesungguhnya.
  - c) Model kerja (working model) Tiruan dari objek yang memperlihatkan bagianluar dari objek asli. Gunanya untuk memperjelas dalam pemberian materi kepadasiswa.
  - d) Mock-ups Penyederhanaan susunan bagian pokok dan suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Guru menggunakan mock-up untuk memperlihatkan bentukberbagai objek nyata seperti kondensator-kondensator, lampu-lampu tabung, serta penguas suara, lambing-lambang yang berbeda dengan apa yang tertera di dalam diagram.
  - e) Diorama Sebuah pemandangan 3 dimensi ini bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya.
- 2) Jenis boneka dan penggunaannya Contohnya boneka tangan, dan wayang yang dapat digunakan agar siswa menjadilebih tertarik untuk belajar. Berdasarkan

macam-macam media tersebut di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad (2007:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang disampaikan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (Liquid Crystal Display) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pembelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambing visual atau gambar memberlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Adapun media pembelajaran yang tepat dapat membawa keberhasilan belajar dan mengajar di kelas karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Alasan-alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu:

- a. Alasan yang pertama yaitu berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri, antara lain:
  1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
  2. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
  3. Metode pengajaran akan bervariasi.



4. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

b. Alasan kedua yaitu Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dimulai dari taraf berfikir konkret menuju abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran menjadi arti yang penting, keabstrakan dan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran juga sebagai perantara kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (1985:3) sebagaimana dikutip Tini Prastini mendefinisikan delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) pengampaihan perkuliahan menjadi lebih baku, (2) pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran cenderung menjadi lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran dapat dikurangi, (5) kualitas hasil belajar siswa lebih mengikat, (6) pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja, (7) sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan, (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Sudjana & Rivai (1992:2) menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- b) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c) Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- d) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk. (2016:17) menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c) Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
- d) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

### **c. Pemilihan Media**

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya disadarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.

Heinich dkk, (1996:34) mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model itu disebut dengan istilah ASSURE (ASSURE models). Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis

siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan bahan, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa, serta evaluasi dan revisi.

Berdasarkan model yang dikembangkan oleh Heinich dan kawan-kawan tersebut maka sebelum menggunakan media dalam pembelajaran guru seyogyanya melakukan analisis siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tipe belajarnya. Selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berupa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah menentukan metode yang cocok, Memilih format media yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Penggunaan media hendaknya mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut dapat digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis diharapkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan media harus memperhatikan landasan teori belajar.

Menurut Azhar Arsyad (2007:72), berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologi yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, pengulangan, latihan dan pengulangan, serta penerapan. Pemahaman terhadap karakteristik media, karakteristik materi, dan karakteristik siswa merupakan hal penting bagi seorang guru sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan dan

pemanfaatan 27 media pembelajaran yang tepat berlandaskan pada teori belajar yang relevan akan berdampak positif terhadap keberhasilan proses belajar mengajar

## 2. Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Menurut Darin E. Hartley (Wahono,2008) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.Sedangkan menurut Agustina (2013) e-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan computer.

Karakteristik *e-learning* menurut Agustina (2013) antara lain :

- a. *Non Linearity*, pemakai bebas untuk mengakses objek pembelajaran dan terdapat fasilitas untuk memberikan persyaratan tergantung pada pengetahuan pemakai.
- b. *Self managing*, dosen dapat mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat.
- c. *Feedback interactivity*, pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif dan disediakan pada *feedback* proses pembelajaran.
- d. *Multimedia Leaners style*, *e-learning* menyediakan fasilitas multimedia. Keuntungan dengan menggunakan multimedia, siswa dapat memahami lebih jelas dan nyata sesuai dengan latar belakang siswanya.
- e. *Just in time*, *e-learning* menyediakan kapan saja diperlukan pemakai, untuk menyelesaikan masalah atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan

- f. *Dynamic Updating*, mempunyai kemampuan memperbaharui isi mater secara online pada perubahan yang terbaru
- g. *Collaborative Learning*, dengan tool pembelajaran memungkinkan bias saling interaksi, maksudnya bias berkomunikasi secara langsung pada wktu yang bersamaan atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda.pemekai bias berkomunikasi dengan pembuat materi, siswa yang lain. Keuntungan menggunakan *e-learning* menurut Wahono (2008) antara lain sebagai berikut :

1. Menghemat waktu proses belajar mengajar
2. Mengurangi biaya perjalanan
3. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
4. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas
5. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Menurut Wahono (2008), komponen yang membentuk *e-learning* adalah:

1. *Infrastruktur e-learning*: *Infrastruktur e-learning* dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia.
2. *Sistem dan aplikas e-learning* : Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.
3. *Konten e-learning*: Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* system (Learning Management System). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia based Content*(konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten

berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun

#### **a. Karakteristik Pembeajaran E-Learning**

Pembelajaran dengan memanfaatkan e-learning merupakan salah satu pembelajaran yang dewasa ini berkembang di dalam pendidikan di Indonesia. E-Learning dalam perkembangannya dan implementasinya memiliki berbagai ciri atau karakteristik tersendiri. Hadi Sutopo (2012:146) mengemukakan bahwa ada 4 hal yang menjadi implikasi dalam penggunaan e-learning dapat ditemukan sebagai berikut:

- a. Peserta didik harus menentukan secara eksplisit tujuan pembelajaran, sehingga dapat menentukan apa yang dipelajari.
- b. Peserta didik berkesempatan mengevaluasi dirinya sendiri ketercapaiannya daam memahami materi pembelajaran. Dengan dienkapi penugasan daering untuk mengetahui hasil belajar yang tercapai, dilakukan pula ujian secara daring.
- c. Bahan ajar harus memadai dan menunjang pembeajaran, baik dalam bentuk sederhana maupun kompleks, mudah dan sulit pengetahuan maupun keterampilan.
- d. Peserta didik harus difasilitasi dengan umpan balik sehingga dapat memantau yang dikerjakan dan yang perlu dievaluasi.

Munir (2009: 170), mengungkapkan beberapa karakteristik *elearning*, yakni: “Memanfaatkan teknologi, menggunakan media komputer, pendekatan mandiri, tersimpan di media komputer, otomatisasi proses pembelajaran”. Masing-masing karakteristik diuraikan sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang digunakan dapat berupa internet sehingga penyampaian pesan dan komunikasi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pembelajar, dan pembelajar dengan pembelajar dapat dilakukan secara mudah dan cepat.
- b. Memanfaatkan media komputer seperti jaringan komputer
- c. Menggunakan pendekatan pembelajaran mandiri dengan menggunakan *e-learning*, pelajar dituntut untuk melepaskan ketergantungannya
- d. Materi pelajaran tersimpan di komputer/ gawai peserta didik
- e. Memanfaatkan komputer/ gawai untuk proses pembelajaran dan juga mengetahui hasil kemajuan belajar, administrasi pendidikan, serta untuk mengetahui informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Jadi secara ringkas bertolak dari karakteristi di atas, diperoleh pengetahuan bahwa perkembangan *e-learning* tidak semata hanya menyajikan materi pembelajaran secara daring saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran bisa di disain oleh guru sesuai dengan kondisi latar belakang peserta didik. Karena *e-learning* juga masih perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan pada pembelajaran konvensional di dalam kelas misalnya pada saat perumusan tujuan, pembangkitan motivasi, menggunakan bahasa yang lebih komunikatif secara daring, serta uraian materi yang jelas dan mudah diikuti. Misalkan peserta didik bisa mengakses Youtube untuk memahami materi pengetahuan, selanjutnya dilengkapi dengan buku pegangan siswa guru juga membuat tim kelas di Google Classroom dengan memberikan materi-materi sekaligus kuis maupun soal latihan. Pada teks lain

guru juga menyesuaikan agar tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan, misal jika kelas dirasa sedikitkurang aktif guru juga menggunakan basis *e-learning* yang lain. Improvisasi ini dilaksanakan semata untuk membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta uraian materi yang jelas.

### **b. Fungsi dan Manfaat E-Learning**

Menurut Syafiul Muzid dalam jurnal yang berjudul Persepsi mahasiswa dalam *e-learning* sebagai aplikasi peningkatan kualitas pendidikan (studi kasus universitas islam indonesia, 2005) banyak sekali manfaat yang akan didapat dari penerapan *e-learning*, diantaranya:

- a. Mempermudah dan menambah waktu interaksi baik antara siswa dengan bahan belajar, antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa.
- b. Memungkinkan bagi siswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik didalam kelas.
- c. Memungkinkan siswa maupun guru dapat saling berbagi informasi atau pendapat tentang materi belajar sehingga dapat mengoptimalkan waktu tatap muka yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut.
- d. Meningkatkan kualitas dan kinerja guru dengan pengembangan, model-model pembelajaran yang lebih baik dan bahan belajar yang mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.
- e. Mengurangi kesenjangan digital antar guru dan siswa dengan diterapkannya sistem yang berbasis teknologi internet secara terpadu dan terintegrasi.
- f. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan bahan belajar.



Poppy (2010: 82) mengemukakan manfaat penggunaan internet khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating*, fasilitas ini akan membuat pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja.
- b. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur atau terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Peserta didik dapat belajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan.
- d. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik pendidik maupun peserta didik, dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien

### c. Model pembelajaran E-Learning

Ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course* menurut Haughey dikutip dalam jurnal pendidikan penabur, (2005).

- a. *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan menggunakan internet. Dengan kata lain model ini menggunakan jarak jauh.
- b. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang menggunakan/ memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka, fungsinya saling melengkapi, dalam model ini pengajar dapat memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi melalui *web* yang telah dibuatnya. Siswa juga diarahkan untuk mencari materi-materi lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka pendidik dan peserta didik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet.
- c. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok atau peserta didik dengan narasumber lain. Peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing siswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui *web* yang menarik dan diminati.

#### **d. Tantangan dalam pembelajaran e-learning**

Menurut Poppy (2010, 141) Pemanfaatan elektronik, khususnya internet, dalam pembelajaran mengundang banyak permasalahan, antara lain yakni:

- a. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan antar peserta didik dapat memperlambat tersampainya materi dalam proses pembelajaran
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial
- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan
- d. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

Menurut Onno W Purbo (1996) dalam Poppy (2010, 142), pendidik/instruktur haruslah bersikap transparan dalam menyampaikan informasi mengenai aspek pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara baik untuk mencapai hasil yang baik. Informasi disini mencakup yaitu:

- a. Alokasi waktu untuk memelajari materi pembelajaran dan penyelesaian tugas-tugas;
- b. Keterampilan teknologis dan cara mengoperasikan basis aplikasi yang diperlukan peserta didik untuk memperlancar kegiatan pembelajarannya;
- c. Fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran

Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam menerapkan *elearning* dalam pembelajaran setidaknya-tidaknya perlu mempertimbangkan lima faktor yaitu:

- a. Peserta didik; sistem *e-learning* idealnya dapat dibangun sesuai dengan karakteristik atau pola belajar peserta didik sebagai subjek dalam keseluruhan proses.
- b. Materi; restrukturisasi materi perlu dilakukan agar sesuai dengan format teknologi yang digunakan, disamping itu dapat memberikan nilai lebih dibandingkan dengan proses kelas tradisional.
- c. Organisasi; kebijakan dan komitmen pimpinan organisasi belajar sangat dibutuhkan dalam menggiring dan mensosialisasikan program perubahan ini.
- d. Proses sistem; proses kerja yang mesti didefinisikan secara lengkap terkait pada peran dan tanggung jawab administrator, pendidik, perancang materi, implementasi proses belajar mengajar serta penataan keseluruhan proses sistem.
- e. Teknologi; sebagai alat yang mendukung tercapainya efektivitas tujuan dari *e-learning* bagi organisasi belajar.

**e. Beberapa hal yang diperlukan dalam penggunaan e-learning**

Para ahli pendidikan dan internet menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum pendidik memilih *e-learning* sebagai model pembelajaran (Purbo, 2002; Soekartawi, 2003) dalam Poppy (2010, 146), antara lain sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan (*need analisis*)

Pada tahap awal, satu hal yang perlu dipertimbangkan adalah apakah memang sudah dibutuhkan *e-learning*. Untuk itu diperlukan analisis kebutuhan (*need analisis*). Kalau analisis ini telah dilaksanakan dan jawabannya adalah

membutuhkan atau memerlukan *e-learning*, maka tahap berikutnya adalah membuat studi kelayakan, yang komponen penilainya sebagai berikut:

- 1) Apakah secara teknis dapat dilaksanakan (*technically feasible*). Misalnya; apakah jaringan internetnya bisa dipasang, juga terdapat teknisi dan jaringan listrik dan telepon.
- 2) Apakah secara ekonomis menguntungkan (*economically profitable*). Misalnya: apakah dengan *e-learning* kegiatan yang dilakukan menguntungkan.
- 3) Apakah secara sosial penggunaan *e-learning* tersebut diterima oleh masyarakat (*socially acceptable*).

b. Rancangan instruksional

Dalam menentukan rancangan instruksional ini perlu dipertimbangkan aspek- aspek berikut:

- 1) *Course content and learning unit analysis*; isi pelajaran dan topik yang relevan.
- 2) *Learner analysis*; latar belakang pendidikan peserta didik, usia, jenis kelamin, status pekerjaan, dan sebagainya.
- 3) *Learning context analysis*; seperti kompetisi pembelajaran apa yang diinginkan hendaknya dibahas secara mendalam di bagian ini.
- 4) *Instructional analysis*; seperti bahan ajar apa yang digunakan atau dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan sebagainya.
- 5) *State instructional objectives*; tujuan instruksional ini dapat disusun berdasarkan hasil analisis instruksional.

- 6) *Construct criterion test item*; penyusunan *test* ini dapat didasarkan dari tujuan intusksional yang telah ditetapkan.
- 7) *Select instructional strategy*; strategi instuksional dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini, peneliti menguraikan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan yang hendak dilakuka. Dengan langkah ini, maka dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi yang hendak dilakukan:

- 1) Penelitian yang dilaksanakan oleh Dessta Putra Wijaya Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Implmentasi E-Learning Di SMP Negeri 10 Yogyakarta.*” Adapun hasil penelitian bahwa: (1) Kebijakan yangmelatarbelakangi *e-learning* berasal dari kebijakan RENSTRA Tahun 2005-2009,RENSTRA Tahun 2010-2014, Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP)Tahun 2005-2025 DEPDIKNAS, serta penerapan Kurikulum 2013. (2)Pelaksanaan *e-learning*, dari segi Sumber Daya Manusia (SDM) masih minimpenggunaan pembelajaran *e-learning*, pelaksanaan dari segi Materi/Bahan Ajarmasih minimnya bahan ajar dan materi pembelajaran, pelaksanaan *e-learning* darisegi Infastruktur sudah baik dilihat dari segi *hardware* dan *software* yang dimilikisekolah. (3) Pelaksanaan implementasi *e-learning* belum berjalan dengan baik karena masih terdapat permasalahan yang berarti sehingga implementasi tersebut masih terkendala. (4) Faktor pendorong implementasi *e-learning*: motivasi dalam penggunaan dan pengaplikasian internet sangat besar, baik dari kepala sekolah,guru, maupun siswa, sarana

prasarana yang dimiliki sudah cukup untuk penerapane-learning. Faktor penghambat: terbatasnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan pembelajaran e-learning disekolah, sumber daya manusia yang belum optimal dalam penerapan implementasi e-learning, belum adanya websit ee-learning, dan kesadaran semua pihak dalam pentingnya pembelajaran e-learning dalam memajukan pendidikan di sekolah masih sedikit.

- 2) Penelitian kedua oleh Arif Rahman Yuniarto dari Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Implementasi E- Learning Berbasis Kelase Berbagai Sumber Belajar (Studi Kasus Siswa Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Bagimu Negeriku Semarang).*" Analisis hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) perencanaan implementasi e-learning berbasis Kelase sebagai sumber belajar di SMK Bagimu Negeriku Semarang mendapatkan dukungan dan kebijakan dari pihak sekolah bahkan telah direncanakan sebelumnya. Sarana dan prasarana yang tersedia serta pemahaman guru tentang e-learning merupakan komponen yang penting dalam aspek perencanaan implementasi e-learning. (2) penerapan e-learning berbasis Kelase sebagai sumber belajar di SMK Bagimu Negeriku Semarang tergolong dalam fungsi pembelajaran suplemen dan komplemen namun dapat memotivasi guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. (3) SMK Bagimu Negeriku Semarang belum memiliki sistem evaluasi yang khusus terhadap penerapan e-learning berbasis Kelase untuk pembelajaran. evaluasi baru dilakukan dari

jurusan Multimedia dimana pihak jurusan melakukan evaluasi terhadap hasil-hasil yang telah dilakukan atau dikerjakan di dalam *e-learning*

- 3) Penelitian ketiga oleh I Gusti Ngurah Yatra Pratistha pada tahun 2016 dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “*Efektivitas Media Pembelajaran E-learning Berbasis Quipper School Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik kelas X di SMA Laboratorium Undiksha*”. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis quipper school lebih baik daripada pemahaman konsep matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, media pembelajaran *e-learning* berbasis quipper school berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA Laboratorium UNDIKSHA Singaraja.
  
- 4) Penelitian keempat oleh Siti Shofiah pada tahun 2016 dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta didik kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*”. Adapun hasil dari penelitian ini (1) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS dengan nilai thitung lebih besar dari tabel ( $3,204 > 2,01$ ) dengan nilai signifikansi 0,002. Artinya penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. (2) tidak terdapat pengaruh positif signifikan



penggunaan *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan dengan nilai thitung lebih kecil dari ttabel( $0,961 < 2,01$ ) dengan nilai signifikansi 0,342. Artinya penerapan e-learning tidak dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena penerapan e-learning masih bersifat sederhana, ketersediaan materi mata pelajaran IPS masih minim, pembelajaran masih berpusat pada guru dan faktor-faktor lain di luar e-learning lebih mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti diantaranya faktor jasmani, psikologis, keluarga dan lain sebagainya. (3) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android dan *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan .

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan sekarang terletak pada basis e-learning yang digunakan dan kendala pengaplikasiannya, dimana peneliti terdahulu menggunakan basis Kelas dan *Quipper School* basis tersebut dilaksanakan ketika pembelajaran tatap muka di kelas nyata, sedangkan basis yang digunakan oleh peneliti adalah *e-learning* berbasis aplikasi pada android/gawai peserta didik (*quiziz, zoom, youtube, google classroom, google formulir* dan komunikasi via *Whatsapp*). Perbedaan yang lain terdapat pada kendala pelaksanaannya. Pada penelitian terdahulu terkendala pada minimnya materi/bahan ajar serta belum adanya website, sedangkan penelitian sekarang lebih terkendala pada kreatifitas dan inovasi guru dalam menghidupkan gairah belajar kendati secara daring.

### C. Paradigma Penelitian

Penelitian ini berjudul ”Profil Penggunaan *E-Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung” yang bertujuan untuk menggambarkan potret guru dalam menggunakan e-learning selama peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia secara virtual. Paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut.

