BAB II   
LANDASAN TEORI

1. Kajian Teori
2. Efektivitas
3. **Pengertian Efektivitas**

Miarsono mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan seringkali diukur dengan tercapainya tujuan atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi, “*doing ther right things”*. Sedang menurut supardi pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk merubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[[1]](#footnote-1) Begitupun menurut Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari. Adapun menurut Vygotsky juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan berpikir (*thinking skill*). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.[[2]](#footnote-2)

Dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran merupakan ketercapaian dari suatu tujuan dalam proses kegiatan pembelajaran atau suatu usaha yang dilakukan guna mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran dan mengelola kegiatan pembelajaran melalui interaksi siswa dan guru agar proses pembelajaran dapat diselesaikan dengan waktu yang tepat dan sesuai dengan rencana yang telah tercantum dalam tujuan pembelajaran.

1. **Indikator-indikator Efektivitas dalam Pembelajaran**

Kriteria efektivitas dalam pembelajaran terdiri dari tiga aspek yaitu:[[3]](#footnote-3)

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Hasil belajar siswa tuntas secara klasikal.
4. Media Pembelajaran
5. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medio* atau *medius*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[[4]](#footnote-4) Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. 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.

Sedangkan menurut Rusman mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik menyampaikan materi pelajaran.[[5]](#footnote-5)

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran merupakan salah satu teknologi inovasi yang dibutuhkan seorang pendidik guna memudahkan dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyak siswa yang kurang atau bahkan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan karena kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Rusman menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:[[6]](#footnote-6)

1. Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil belajar.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembalajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas, media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak berwujud, tidak ada ilustrasi nyata atau tidak ada contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan dan mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, Sukiman menjelaskan secara ringkas fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:[[7]](#footnote-7)

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan secara ringkas bahwa kehadiran media pembelajaran sangat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan bahan ajar. Media pembelajaran juga dapat dijadikan alat bantu dalam mengatasi berbagai masalah pembelajaran.

1. **Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Rusman dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:[[8]](#footnote-8)

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

1. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

1. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi juga dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

1. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.

Selain berdasarkan prinsip di atas, ditambahkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam Sukiman bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan keriteria-kriteria sebagai berikut:[[9]](#footnote-9)

1. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan/kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik.
2. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya perlu adanya pertimbangan terhadap kesesuaian penggunaan media. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran akan sangat membantu pendidik dalam mencapai keberhasilan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1. *E-Learning*
2. **Pengertian *E-Learning***

Salah satu produk integrasi Teknologi Informasi kedalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Saat ini *e-learning*  mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri.[[10]](#footnote-10) Di institusi pendidikan tinggi misalnya, *e-learning* telah membuka cakrawala baru dalam proses belajar mengajar. Sedangkan di lingkungan industri, *e-learning* dinilai mampu membantu proses peningkatan kompetensi pegawai atau sumber daya manusia. Dari dunia akademis, metode pembelajaran ini sudah mulai banyak diterapkan dan dikembangkan.

Selama ini kita telah mengenal bahkan menggunakan beberapa bentuk teknologi pendidikan yang membantu kegiatan-kegiatan pembelajaran. Beberapa alat bantu tersebut misalnya OHP, LCD *projector*, penggunaan komputer/laptop, dan penggunaan beberapa bentuk peralatan laboratorium. Munculnya alat bantu dalam berbagai bentuk teknologi pendidikan tersebut membantu nuansa baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sambutan masyarakat para pengguna teknologi pendidikan sangat besar, sehingga dalam waktu yang tidak terlalu lama teknologi ini sudah begitu familiar dalam membantu kelancaran pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran[[11]](#footnote-11). Hal tersebut merupakan bagian dari *e-learning*.

*E-Learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi. Secara ringkas, Anwas menyatakan *e-learning* perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan kedalam sistem digital melalui internet.[[12]](#footnote-12) Keunggulan-keunggulan *e-learning* adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Dengan *e-learning* pengajar dan siswa tak lagi harus bertatap muka dalam ruang kelas dan dengan waktu yang bersamaan.

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (inggris: *Electronic Learning* disingkat *E-learning*) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta didik *(learner*) tidak harus duduk manis di ruang kelas dan menyimak setiap ucapan guru secara langsung.[[13]](#footnote-13) *e-Learning* juga dapat mempersingkat target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus di keluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Pada sebuah situs *e-Learning*, diuraikan bahwa e-Learning merupakan suatu terminologi umum yang dipergunakan untuk menunjukkan pada suatu aktivitas belajar dimana instruktur atau siswa terpisah oleh ruang dan waktu dan terhubungi dengan menggunakan teknologi online. Pada *Distance education Universities* seperti universitas Terbuka di UK atau *Penn State World Campus* di Amerika*, e-learning* diartikan sebagai perencanaan pengalaman mengajar atau belajar dengan menggunakan spektrum teknologi secara luas utamanya Internet untuk mempermudah dan mempercepat siswa dalam belajar.

Dalam pandangan Dong, seperti yang disimpulkan oleh Kamarga, *e-learning* merupakan kegiatan belajar sinkronis melalui perangkat elektronik komputer yang tersambungkan ke internet, dimana peserta didik belajar berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.[[14]](#footnote-14)

Pembelajaran *e-learning* dapat juga dilakukan dengan kondisi dimana guru atau pendidik mengajar di depan kelas sambil sesekali menulis materi pelajaran di papan tulis. *e-Learning* memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atau sebagian besar permasalahan pendidikan di Indonesia, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), ataupun subtitusi (pengganti) atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini digunakan.

Kesimpulan bahwa *e-learning* merupakan proses penyampaian konten pembelajaran serta elektronik yang didistribusikan melalui web (*online*) atau melalui CD/DVD (*offline*). *e-Learning* tidak sekedar meng-*upload* bahan ajar ke internet atau melakukan konten pembelajaran, tetapi lebih merupakan proses pembelajaran kedalam paradigma baru, pedagogi digital. Paradigma ini memiliki implikasi pada perubahan kultur pembelajaran konvensional ke kultur *e-learning*. Aplikasi *e-learning* ini dapat memfasilitasi secara formal maupun informal aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajarnya sendiri, kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, handphone, PDA dan lain sebagainya.[[15]](#footnote-15) Penyediaan infrastruktur teknologi dan pelatihan sumber daya manusia sama sekali belum menjamin keberhasilan *e-learning*. Oleh sebab itu untuk dalam pengembangan *e-learning* diperlukan strategi yang baik dan komprehensif.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai *e-learning,* dapat dipahami bahwa *e-learning* merupakan suatu konsep pendidikan atau suatu sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi kedalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik atau perangkat komputer sehingga mampu mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran.

1. **Proses Pembelajaran *E-Learning***

Dalam teknologi *e-learning* proses pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (jarak jauh) atau tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas. Proses pembelajaran juga berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai keinginannya. Dalam hal ini peran guru yang biasanya dalam proses pembelajaran sebagai pemberi materi di kelas, akan digantikan dengan media komputer atau elektronik lainnya yang telah siap dengan simulasi materi.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Hal itu telah mengubah peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Terdapat tiga alternatif model pembelajaran, yaitu:[[16]](#footnote-16)

1. Proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak *face to face meeting*) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif komputer.
2. Dengan metode campuran, yakni sebagaian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun tetap juga memerlukan *face to face meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar.
3. Metode pembelajaran yang secara keseluruhan hanya dilakukan secara *online*, metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting*.

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: (1) Sepenuhnya tatap muka (konvensional). (2) Sebagian tatap muka sebagian lagi melalui internet. (3) Sepenuhnya melalui internet.

1. **Implementasi *E-Learning***

Adapun dilihat dari sisi penyelenggaraan pembelajaran, terdapat 4 kegiatan pokok model e-learning, hal itu sebagaimana dikemukakan oleh Soekartawi, yakni:[[17]](#footnote-17)

1. Melakukan penyesuaian kurikulum. Kurikulum sifatnya holistik, dimana pengetahuan, keterampilan dan nilai (*value*) diintegrasikan dengan kebutuhan di era informasi ini. Kurikulumnya bersifat *competency based curriculum.*
2. Melakukan variasi cara mengajar untuk mencapai dasar kompetensi yang ingin dicapai dengan bantuan komputer.
3. Melakukan penilaian dengan memanfaatkan teknologi yang ada (menggunakan komputer, *online assessment system*).
4. Menyediakan material pembelajaran seperti buku, komputer, multimedia, studio, dan lain-lain yang memadai. Materi pembelajaran yang disimpan di komputer dapat diakses dengan mudah, baik oleh pendidik maupun peserta didik.

Sesuai dengan makna *e-learning* bahwa pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat elektronik atau komputer. Implementasi pembelajaran *e-learning* ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah menyesuaikan kurikulum, mengadakan variasi belajar dengan memanfaatkan alat elektronik, serta menyediakan bahan ajar melalui alat elektronik atau komputer.

1. **Kelemahan dan Manfaat *E-Learning***

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan dan kendala hambatan dan kelemahan sistem *e-learning* dikemukakan suatu pokok pemikiran atau ide untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruang kelas (*class-learning*), dalam arti kata jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran tetap dilakukan di ruang kelas.

**Tabel. 2.1.**

**Kelemahan dan Manfaat *E-Learning***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kelemahan *E-Learning* | Manfaat *E-Learning* |
| 1. | Masih Kurangnya menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran. | Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan pengajar atau instruktur |
| 2. | Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap awal. | Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. |
| 3. | Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran dari berbagai pihak. | Mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran. |
| 4. | Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu. | Mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran dan interaksi dengan guru. |
| 5. | Hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara guru dan siswa. | Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, siswa tidak harus hadir dikelas. |

Berikut pendapat menurut Siahaan melihat *e-learning* dari dua sisi, yaitu sisi peserta didik dan sisi pendidik.[[18]](#footnote-18)

1. Peserta didik

Manakala infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan *e-learning* akan memberikan manfaat kepada peserta didik :

1. Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuik mengikuti mata pe;ajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
2. Mengikuti program pendidikan di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari mata pelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh para orang tua seperti bahasa asing dan keterampilan dibidang komputer.
3. Merasa fobia disekolah atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit maupun dirumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri.
4. Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.
5. Pendidik/Instruktur

Dengan adanya kegiatan *e-learning*, beberapa manfaat yang diperoleh pendidik/Instruktur antara lain adalah:

1. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
2. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasan karena waktu luang yang dimiliki relatif banyak.
3. Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahakan pendidik/instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
4. Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
5. Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

*E-Learning* dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran, terdapat berbagai kelebihan serta kelemahan dalam aplikasinya. Dari uraian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa adanya *e-learning* dapat memberikan beberapa keuntungan diantaranya adalah mempermudah dan mempersingkat waktu pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, dapat saling berbagi informasi baik dari pendidik maupun peserta didik dapat bertukar informasi dengan jangkauan yang sangat luas. Namun terdapat bebrapa kelemahan dari berbagai keuntungan tersebut masih menghadapi tantangan baik dari segi biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, serta peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan *e-learning*.

1. ***Blogging (Weblog/blogspot)***

Sebuah *weblog, web log,* atau biasa disingkat *blog,* adalah aplikasi *web* yang berisi *post* periodik di *webpage* biasa. *Blog* bisa ditulis oleh seorang penulis tunggal yang isinya agak mirip buku harian, tetapi kadang-kadang ditulis secara kelompok dengan banyak penulis.[[19]](#footnote-19) Kebanyakan *weblog* membolehkan pengunjung meninggalkan komentar, yang dapat mengarah ke komunitas pembaca yang terpusat di sekitar *blog* itu. akan tetapi, ada pula *blog* yang noninteraktif.

Sebuah *blog* adalah lebih dari sekedar jurnal pribadi *online*. *Blog* lebih dari sekedar buku harian karena bisa memasukkan fitur-fitur terbaik dari ***hypertext:*** berkemampuan untuk *link* ke sumber-sumber yang baru dan berguna. Akan tetapi, *blog* juga tetap dicirikan oleh gaya *personal* penggunaannya. Gaya itu dapat tercermin baik dalam penulisan maupun pemilihan *link* yang disampaikan kepada pembaca. *Blog,* dalam bentuk paling murni adalah inti dari apa yang kini disebut sebagai *personal publishing* (penerbitan pribadi).

Yang membuat *blog* begitu menarik, baik dalam komunitas pendidikan dan dalam internet pada umumnya adalah kemudahan penggunaannya.[[20]](#footnote-20) Pemilik *blog* dapat mengedit dan memperbarui *entry* baru tanpa mengkhawatirkan format halaman atau sintaks **HTML**. Para pendidik masih dalam tahap percobaan dalam memahami nilai media ini. Tak diragukan bahwa sebagai proses pendidikan, *blogging* reguler bisa mengembangkan berbagai keterampilan, seperti: information *literacy* (melek informasi), berpikir kritis, keterampilan menulis, dan keterampilan berekspresi diri. Yang lebih penting adalah *blog* memberi mahasiswa kesempatan untuk merefleksikan apa yang mereka tuliskan dan pikirkan, dan untuk melakukannya dalam priode waktu berkelanjutan.

Dapat di simpulkan bahwa *blog* merupakan suatu bentuk aplikasi web yang di dalamnya memuat aneka macam konten atau tulisan-tulisan yang dapat di publikasikan pada sebuah halaman *web* umum (*tempale blog*). Dengan *blog* seseorang dapat menulis apapun sesuka hati seperti jurnal, catatan harian, artikel atau lain sebagainya.

1. Hasil Belajar Siswa
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak. Menurut Surya, belajar dapat di artikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu unruk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.[[21]](#footnote-21) Berdasarkan uraian tentang konsep belajar tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.[[22]](#footnote-22)

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.[[23]](#footnote-23) Menurut S. Nasution hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.[[24]](#footnote-24)

Dari definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suau perubahan dengan ditandai meningkatnya kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah menerima pengalaman belajarnya.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:[[25]](#footnote-25)

1. Faktor Internal
2. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

1. Faktor Psikologis

Setiap indivudu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

1. Faktor Eksternal
2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengurhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

1. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Secara singkat dapat dipahami bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni: (1) faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. (2) faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pembelajaran.

1. Kerangka Berpikir

Selama ini proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional kurang diminati oleh siswa karena guru hanya menyuruh siswa untuk membayangkan materi yang bersifat abstrak tanpa memberikan contoh gambar atau video sehingga membuat pembelajaran bersifat baku dan pembelajaran tersebut hanya dilakukan disekolah pada waktu tertentu saja, hal ini menyebabkan pembelajaran tidak menyenangkan pada pelajaran SKI, maka diperlukan media yang membuat siswa mudah untuk memahami materi dan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI tergolong rendah. Efektivitas media berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di harapkan dapat memberikan informasi terhadap pengaruh *e-learning* sebagai alternatif media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan *weblog* yang di dalamnya terdapat materi, gambar, video, musik, simulasi, contoh soal, *pretest* dan *posttest*. Merupakan penguatan dalam penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh siswa terhadap hasil belajarnya melalui media pembelajaran *e-learning*.

**Gambar 2.2. Bagan Alur Penelitian**

Diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi pada mata pelajaran SKI.

Selama ini pembelajaran bersifat konvensional, hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI masih rendah

Rancangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning*

Rancangan pembelajaran siap diterapkan

*Pretest*

Penerapan media pembelajaran *e-learning ­dalam proses KBM*

*Posttest*

Data hasil belajar siswa

Pengolahan data

Kesimpulan

1. Hipotesis Penelitian

H0: “Efektivitas media pembelajaran *e-learning* Tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN 2 Pandeglang .”

Ha: “Efektivitas media pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN 2 Pandeglang.”

1. Afifatu Rohmawati,”Efektivitas Pembelajaran”, *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta:* *Jurnal Pendidikan Anak Dini,* Vol. 9 Edisi 1, (April,2015), 16 [↑](#footnote-ref-1)
2. Rohmawati, *Efektivitas pembelajaran. Vol. 9,* 17 [↑](#footnote-ref-2)
3. Farid Agus Susilo, “Peningkatan Efektivitas pada Proses Pembelajaran”, *Universitas Negeri Surabaya,* Vol.2, No. 1 (2013), 3 [↑](#footnote-ref-3)
4. Arief Sadiman, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar mengajar: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 6 [↑](#footnote-ref-4)
5. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: ALFABETA, 2012), 160 [↑](#footnote-ref-5)
6. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, 162 [↑](#footnote-ref-6)
7. Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 44 [↑](#footnote-ref-7)
8. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer,* 167 [↑](#footnote-ref-8)
9. Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran,* 50-51 [↑](#footnote-ref-9)
10. Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 11 [↑](#footnote-ref-10)
11. Aunurrahman, *Belajardan Pembelajaran* (Bandung: ALFABETA, 2014), 230 [↑](#footnote-ref-11)
12. Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran,* 2 [↑](#footnote-ref-12)
13. Deni Darmawan*, Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 15 [↑](#footnote-ref-13)
14. Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran,* 232 [↑](#footnote-ref-14)
15. Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 86 [↑](#footnote-ref-15)
16. Wiwin Hartanto, “Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran”, FKIP UNEJ*,* Vol. 10, No. 1 (2016), 11 [↑](#footnote-ref-16)
17. Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain,* 42 [↑](#footnote-ref-17)
18. Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain,* 32-33 [↑](#footnote-ref-18)
19. Robin Mason dan Frank Rennie, *ELEARNING: Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital Dan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Baca, 2010), 19 [↑](#footnote-ref-19)
20. Robin Mason dan Frank Rennie, *ELEARNING: Panduan*, 19 [↑](#footnote-ref-20)
21. Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 7 [↑](#footnote-ref-21)
22. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013), 5 [↑](#footnote-ref-22)
23. Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 3 [↑](#footnote-ref-23)
24. Darwyan Syah, dkk. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Diadit Media, 2009), 43 [↑](#footnote-ref-24)
25. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer,* 124 [↑](#footnote-ref-25)