

## **BAB II**

### **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DARING**

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

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

Pengertian media pembelajaran anatara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Menurut (Nunu Mahnun 2012: 28) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh (Asnawir dan Basyaruddin 2002:12) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut (Adam, Steffi & Muhammad Taufik Syastra 2015:79-80) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014: 127) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio- visual. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran jug dimaksudkan dengana segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan

materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

**a. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Adam S (2015:79) ada beberapa fungsi dari media pembelajaran:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Menurut Rohman (2013:163) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.
- 2) Fungsi Semantik  
Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.
- 3) Fungsi Manipulatif  
manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
- 4) Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:
  - a) Fungsi Atensi  
Fungsi atensi atau perhatian (*attention*) yang dimana media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran
  - b) Fungsi Afektif  
Fungsi afektif yaitu seperti menggugah perasaan, emosi dan meningkatkan penerimaan atau penolakan siswa terhadap

sesuatu. Media pembelajaran akan efektif dalam penerapannya jika dalam penyampaian atau penggunaannya terhadap penyampaian ke siswa jika adanya keinginan, interaksi, dan minat yang timbul dalam diri siswa.

c) Fungsi Kognitif

Yaitu fungsi untuk membantu siswa dalam memperoleh kehadiran (representasi) objek-objek yang dilihatnya, didengar, disentuh, atau diciumnya. Melalui objek-objek yang direspon oleh siswa melalui inderanya maka siswa dapat memiliki “kehadiran” objek tersebut dalam benaknya. Melalui objek tersebut yang telah di tangkap siswa melalui inderanya maka siswa dengan mudah menanggapi, mengingatnya, dan menerangkan kembali materi yang disampaikan dalam media pembelajaran yang digunakan

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. melalui media pembelajaran imajinasi siswa dapat berkembang, siswa dapat membayangkan dan menciptakan objek atau peristiwa didalam imajinasi siswa

e) Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi artinya media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan hasrat siswa terhadap belajar.

f) Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-Kultural artinya media pembelajaran dapat digunakan dan menjadi alat untuk mengatasi hambatan antar siswa dari beragam ras, bahasa dan lainnya dalam proses pembelajaran.

**b. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar**

Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik. Guru atau instruktur perlu

memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik (pebelajar) yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Dalam usaha membantu peserta didik untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu sendirilah yang akhirnya menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap system pembelajaran.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Apabila digunakan media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructorindependent instruction*, atau disebut juga sebagai “*self-instruction*” bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, *instructor-based instruction*, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan

suplementer secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

## **2. Pengertian Pembelajaran Daring**

### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme dalam Kuntarto (2017: 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015: 338) menekankan bahwa *Google Classroom* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan

Menurut Kartika (2018: 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada

bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *Google Classroom* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

#### **b. Karakteristik/ Ciri-Ciri Pembelajaran Daring**

Menurut Tuang dalam Mustofa, Chodzirin dan Sayekti (2019: 154) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet

Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017: 211) mengatakan bahwa karakteristik dalam pembelajaran *elearning* antara lain:

- 1) *Interactivity* (interaktivitas),
- 2) *Independency* (kemandirian),
- 3) *Accessibility* (aksesibilitas),
- 4) *Enrichment* (pengayaan).

### c. Manfaat Pembelajaran Daring

Bilfaqih dan Qomarudin (2005: 4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019: 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*),
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*),
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

### 3. Learning Management System (LMS)

Menurut Kaniadewi & Sriyanto (2019:2) LMS merupakan *open source* gratis yang dapat digunakan oleh siapa pun untuk kegiatan

pembelajaran jarak jauh. LMS sudah dirancang untuk proses kegiatan pembelajaran di kelas atau biasa disebut kelas virtual

Menurut Riad dan El-Ghareeb (2008: 2) *Learning Management System* (LMS) adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan course. LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog course, pengiriman course, penilaian dan quiz. LMS ini berisi materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, sound, FX), diberikan sebagai *supplement* dan *enrichment* bagi pengembangan kompetensi pembelajar.

LMS mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, penilaian, monitoring, dan komunikasi. Materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, sound) yang ada dalam LMS akan mempercepat dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Menurut Ryan K. Ellis dalam buku *A Field Guide to Learning Management System* (2009 :1), "*Learning Management System, the basic description is a software application that automates the administration, tracking, and reporting of training events*". Ryan K. Ellis menjelaskan bahwa LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet. LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS ini sering disebut juga dengan *Platform E-Learning* atau *Learning Content Management System* (LCMS). Intinya LMS adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik

Adapun fitur-fitur yang tersedia dalam LMS untuk institusi pendidikan adalah sebagai berikut:(1) Pengelolaan hak akses pengguna

(*user*), (2) Pengelolaan *courses*, (3) Pengelolaan bahan ajar (*resource*), (4) Pengelolaan aktifitas, (5) Pengelolaan nilai, (6) Penampilkan nilai, (7) Pengelolaan visualisasi *e-learning*, sehingga bisa diakses dengan web browser. (Kaniadewi & Sriyanto 2019:9)

#### **a. Pengertian *Google Classroom***

Menurut Abdul Barir Hakim (2016:2) *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Google Classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google For Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya.

Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di android atau *app store* di *iOS* dengan kata kunci *Google Classroom*.

#### **b. Fungsi *Google Classroom***

*Google Classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas.

Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya.

Sehingga saat pendidik menggunakan *Google Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, *file* yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. *Google Classroom* dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Melalui aplikasi ini siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru.

### c. Langkah-langkah membuat *Google Classroom*

Adapun langkah-langkah membuat *Google Classroom* adalah sebagai berikut :

- 1) Buka [www.classroom.google.com](http://www.classroom.google.com) lalu klik **Sign In** untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*, Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
- 2) Klik lanjutkan untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan *Google Classroom*.
- 3) Selanjutnya, untuk memulai membuat kelas digital pilihan tanda (+) yang ada di tab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian klik (**buat**) untuk memulai kelas baru.
- 4) Undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.

#### 1) Kelebihan dan kekurangan *Google Classroom*

Adapun kelebihan dan kekurangan *google classroom* sebagai berikut :

### 1) Kelebihan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Shampa Iftakhar menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

- a) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain *Google Kelas* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan *email*.
- b) Menghemat waktu: Ruang kelas *Google* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *Google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan.
- c) Berbasis *cloud*: *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.
- d) Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.
- e) Gratis: *Google Kelas* sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *Google kelas* asalkan

memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive*, *Documents*, *Spreadsheets*, *Slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun Google.

- f) Ramah seluler: *Google Classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

## 2) Kekurangan *Google Classroom*

- a) *Google Classroom* yang berbasis berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
- b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
- c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya
- d) Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi.

## 4. Indikator Media Pembelajaran Daring

Media pembelajaran dapat dikatakan baik bila memiliki indikator. Menurut Hartini Sri (2013:198) indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perilaku siswa yang terukur mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Menurut Innayah R (2020:41) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur media pembelajaran daring, yaitu :

- a. Berbasis internet

Penggunaan media pembelajaran berbasis internet merupakan Salah satu inovasi melakukan pembelajaran atau online dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis internet ini merupakan memanfaatkan internet

sebagai media penyampaian materi pelajaran dan berbagai informasi yang dibutuhkan tenaga pengajar (guru) kepada siswa.

b. Meningkatkan ketertarikan dan interaktifitas

Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan interkatifitas siswa terhadap proses pembelajaran atau penyampaian materi jarak jauh.

c. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja

Penggunaan Media pembelajaran berbasis daring dapat menghemat waktu dan tenaga, karena dengan memanfaatkan pembelajaran daring siswa dapat belajar dimanapun dan kapan pun dan dapat mengakses pembelajaran dengan lebih mudah.

d. Meningkatkan efisiensi

Memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Melalui media pembelajaran siswa dapat meningkatkan tingkat pencapaian belajar baik dalam ilmu pengetahuan yang di perolehnya maupun dalam bentuk prestasi

f. Mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi

Melalui Media pembelajaran berbasis daring memudahkan dalam penyampaian materi dengan Bahan atau materi pembelajaran mengandung segala pesan yang digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dengan demikian semakin menarik dalam penyampaian materi dapat memancing kesan siswa dan dapat dengan mudah membekas dalam ingatkan siswa.

## 5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno (2009:54) Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dengan demikian, pembelajaran merupakan subsistem dari suatu penyelenggaraan pendidikan atau pelatihan (*training*).

Menurut M. Irham dan Novan Ardy (2013:103) Istilah pembelajaran hampir sama dengan istilah *teaching* dan *instruction*. Pembelajaran dikaitkan dengan proses dan usaha yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk melakukan proses penyampaian materi kepada siswa melalui pengorganisasian materi, siswa, dan lingkungan yang umumnya terjadi di dalam kelas.

Menurut Rusman, dkk (2011:7) Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Menurut Moh Surya (1997:47) belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan

kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap organisme atau pribadi.

## **6. Pengertian Kualitas Pembelajaran**

Menurut Glaser dikutip dalam Hamzah B. Uno, kualitas lebih mengarah pada sesuatu yang baik. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa. Jadi Kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula.

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasilnya dapat diandalkan, maka perbaikan pengajaran diarahkan pada pengelolaan proses pembelajaran. Dalam hal ini bagaimana peran strategis pembelajaran yang dikembangkan di sekolah menghasilkan luaran pendidikan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu elemen yang sangat krusial dalam sebuah pendidikan. Berkenaan dengan ini Suhardan yang dikutip dalam Andri Hardiyana, mengemukakan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan akademik yang berupa interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik proses ini merupakan sebuah tindakan professional yang bertumpu pada kaidah-kaidah ilmiah. Aktivitas ini merupakan kegiatan guru dalam mengaktifkan proses belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai metode belajar.

## **7. Hasil Belajar**

### **a. Teori belajar**

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Artinya teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu sehingga hal tersebut akan membantu guru untuk

menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif dan efisien.

Menurut M. Irham dan Novan Ardy Wiyani (2013:130) Secara garis besar teori belajar dalam pembelajaran terbagi menjadi tiga kelompok, antara lain yaitu:

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik memandang belajar yang terjadi pada individu lebih kepada gejala-gejala atau fenomena jasmaniah yang terlihat dan terukur serta mengabaikan aspek-aspek mental atau psikologis lainnya seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan atau emosi individu selama belajar. Dengan demikian, pokok perhatian teori behavioristik adalah belajar akan terjadi akibat adanya interaksi stimulus dan respons yang dapat diamati dan diukur.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai sebuah proses belajar yang mementingkan proses itu sendiri daripada hasil belajarnya. Aliran kognitif pada awalnya muncul sebagai bentuk respon ketidaksepakatan terhadap konsep belajar behavioristik yang menganggap belajar hanya masalah hubungan stimulus dan respon. Belajar dalam pandangan penganut aliran kognitif tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja. Akan tetapi, merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir secara kompleks, artinya terdapat aktivitas selama proses belajar yang terjadi di dalam otak individu.

3) Teori Belajar Humanistik

Belajar humanistik memandang bahwa siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila ia telah mampu mengerti dan memahami lingkungan serta dirinya sendiri. Teori belajar humanistik melihat proses dan perilaku belajar dari sudut pandang perilaku si pelajar, bukan dari sudut pandang

pengamatannya. Tujuan utama proses pembelajaran dalam pandangan teori ini adalah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan dirinya. Aliran teori ini lebih cenderung disebut sebagai teori belajar yang paling ideal. Hal ini disebabkan setiap individu memiliki perbedaan dan kondisi yang kompleks, sehingga teori ini pada dasarnya menghendaki pemanfaatan bahkan memadukan berbagai teori belajar asal tujuannya adalah memanusiakan manusia dalam bentuk pengembangan potensi-potensi siswa tersebut.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Terdapat berbagai tujuan dari pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah hasil belajar siswa. Hal ini karena, hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu yang diperoleh karena usaha. Sedangkan belajar adalah “perubahan” yang terjadi pada diri seseorang setelah akhirnya melakukan aktivitas belajar

Hasil belajar merupakan perolehan dari hasil proses belajar siswa yang dapat ditunjukkan melalui kegiatan atau perilaku siswa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen diterangkan bahwa kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh seseorang. Kompetensi bermakna perilaku yang muncul atau hasil yang muncul sebagai akibat proses pembelajaran. Menurut Syamsir Hidayat dkk (2012:6-7) “perilaku dalam hal ini dapat berwujud pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) yang terinternalisasi dalam diri seseorang”.

### 1) **Ranah Kognitif (Pengetahuan)**

Kompetensi pada ranah kognitif merupakan kemampuan berfikir secara hirarkis yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan, siswa mampu menyampaikan sesuatu berdasarkan hafalan saja. Pada tingkat pemahaman, siswa mampu menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri dan mampu memberi contoh. Pada tingkat aplikasi, siswa mampu menerapkan konsep dan prinsip dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, siswa mampu menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab akibat. Pada tingkat sintesis, siswa mampu menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensistensiskan pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, siswa mampu mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori, termasuk di dalamnya *judgement* terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan.

### 2) **Ranah Afektif (Sikap)**

Kompetensi pada ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Sikap adalah kecenderungan untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep dan orang. Sikap disini adalah sikap siswa terhadap sekolah dan terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pengalaman belajar siswa yang membuat sikap siswa menjadi lebih positif terhadap materi dan mata pelajaran. Sikap siswa terhadap mata pelajaran ekonomi harus lebih positif dibanding sebelum mengikuti proses pembelajaran. Minat adalah suatu watak yang terorganisasikan melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh obyek khusus, aktivitas, pemahaman dan keterampilan untuk tujuan pencapaian. Hal terpenting dalam minat adalah

intensitasnya. Jika seseorang berminat terhadap sesuatu, maka orang tersebut akan melakukan langkah-langkah kongkrit untuk mencapai hal tersebut. Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. Arah konsep diri bisa positif dan negatif. Nilai adalah suatu obyek, aktivitas atau ide yang dinyatakan individu dalam mengarahkan sikap, minat dan kepuasan. Nilai merupakan kunci bagi lahirnya sikap dan perilaku seseorang. Moral adalah menyangkut akhlak, tingkah laku, karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas, baik dan sesuai dengan hukum yang berlaku. Proses belajar moral memegang peranan penting terhadap moral seseorang. Begitu juga perkembangan tingkah laku (moral).

### **3) Ranah Psikomotorik (Keterampilan)**

Kompetensi pada ranah psikomotor adalah berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kemampuan bertindak juga sangat bergantung dengan pengetahuan, pemahaman suatu obyek atau kegiatan.

## **8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Slameto (2010:54), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang dipengaruhi dari dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar individu itu sendiri.

### **1. Faktor Internal**

Faktor internal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a) Faktor Jasmaniah, faktor ini berkaitan dengan keadaan fisik diantaranya kesehatan peserta didik dan juga cacat tubuh.

- b) Faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan psikologis seseorang, diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani yang dapat terlihat dan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebisanan pada diri seseorang atau peserta didik sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan menghilang.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa pendidikan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, suasana keluarga dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar beakang budaya sosial yang ada.
- b) Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan siswa di dalam suatu masyarakat yang merupakan makhluk sosial. Hal-hal yang mempengaruhi belajar siswa yang dilihat dari lingkungan masyarakat diantaranya, kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan lainnya di dalam masyarakat.
- c) Faktor sekolah, faktor sekolah ini juga sangat mempengaruhi belajar siswa faktor sekolah mencakup metode guru mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, media pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, dan tugas-tugas guru yang diberikan guru kepada siswa.

Selanjutnya menurut Nana Syaodih, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut dapat bersumber pada diri individu atau di luar diri individu atau lingkungannya.

## **B. Penelitian Relevan**

Sebagai perbandingan, berikut disampaikan beberapa hal penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu untuk memperkuat hipotesis yang diteliti disusun diantaranya :

1. Penelitian Fajar Dwi Prasetya (2012 dengan judul “Pengaruh Penerapan Tools *Google Classroom* Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Vol. 02 No 01 Tahun 2017/Universitas Negeri Surabaya”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kontribusi *Google Classroom* belajar visual terhadap prestasi belajar Tool Google sebesar 8,24%, Kontribusi *Google Classroom* belajar auditorial terhadap prestasi belajar based learning sebesar 7,89%, Kontribusi *Google Classroom* belajar kinestetik terhadap prestasi belajar listrik otomotif sebesar 6,50% dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan belajar visual, auditorial dan kinestetik secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata *Google Classroom* based learning kelas XI Teknik Perbaikan Bodi Otomotif SMKN 2 Depok Sleman yang dibuktikan dengan  $F_{hitung} = 3,310$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 2,766$ . Relevansi penelitian tersebut dengan judul peneliti adalah sama – sama mencari pengaruh pembelajar berbasis proyek terhadap hasil belajar.
2. Penelitian Kurnia Shinta Dewi. 2011. Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri Depok. Dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan menggunakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran E-Learning dan kelas lain sebagai kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan prestasi mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Depok yang diajarkan tanpa E-Learning dengan yang diajarkan 34 menggunakan E-Learning. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji KolmogorovSmirnov = 2.066

dan  $\text{sig} < 0,05$ ; 2). E-Learning efektif dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Depok karena rata-rata peningkatan nilai mata pelajaran ini yang diajarkan dengan E-Learning lebih tinggi (7,5) dibanding dengan rata-rata peningkatan nilai yang diajar bukan dengan E-Learning (4,417)

3. Penelitian tegar Pambuditama. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Matematika (Pokok Bahasan Bangun Ruang SMA Kelas X Semester II). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian dibatasi pada permasalahan media pembelajaran E-Learning menggunakan aplikasi blog pada pokok bahasan Bangun Ruang Kelas X SMA.
4. Penelitian Khasan Bisri. 2009. Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran E-Learning Berbasis Browser Based Training Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Pemeliharaan/ Servis Transmisi Manual dan Komponen. UNS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pola randomized controlgroup pretest-posttest design. Dalam rancangan ini mengambil dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dari populasi tertentu. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, lalu kedua kelompok ini dikenai pengukuran yang sama, lalu dibandingkan hasilnya. Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui selisih tes awal dan tes akhir kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh  $t_{hitung} = 0.0001 < t_{tabel} = 0.05$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Dengan penolakan  $H_0$  ini berarti bahwa hasil belajar siswa pada kompetensi Pemeliharaan/ Service Transmisi Manual dan Komponen menggunakan metode pembelajaran Browser Based Training lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.
5. Jurnal karya Rudy Pramono, Masduki Asbari dkk Mahasiswa Universitas Pelita Harapan yang berjudul “Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di SD 8”. Jurnal ini membahas tentang dampak pandemik Covid 19 pada pendidik, peserta didik dan

kegiatan belajar mengajar. Perbedaan jurnal ini yaitu dalam penelitian ini membahas tentang dampak dari Covid 19, sedangkan skripsi yang peneliti buat membahas tentang penerapan metode pembelajaran daring.

6. Penelitian Zumrotun Nikmah (2013) pada skripsi yang berjudul “Implementasi *Classroom* PAI di SMA N 1 Teladan Yogyakarta”, mengemukakan pembelajaran e-learning di SMA Negeri 1 Yogyakarta melalui beberapa modul yang ada dalam moodle 1.8, antara lain modul bacaan, modul kuis, modul penugasan, modul chat dan modul forum. Perbedaan skripsi ini dengan skripsi Zumrotun Nikmah yaitu mengenai secara umum pemakaian e-learning di pembelajaran PAI. Skripsi yang peneliti susun secara khusus melakukan pembahasan mengenai efektivitas media e-learning pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Meskipun ada kesamaan obyek yang diteliti dan tempat penelitian, akan tetapi ada perbedaan pada fokus penelitian di skripsi yang peneliti susun.

### C. Hipotesis Penelitian

Menurut buku pedoman IKIP-PGRI Pontianak (2018:94) menyebutkan bahwa “Hipotesis merupakan kebenaran sementara yang ditentukan oleh peneliti, tetapi masih harus dibuktikan, dites, atau diuji kebenarannya”. Menurut Sugiyono (2009:70) “menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis dapat diartikan secara umum yaitu jawaban yang memungkinkan kebenarannya dari masalah penelitian yang menjadi jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis daring di SMA Negeri 1 Ketapang, dan terdapat dampak penggunaan media pembelajaran berbasis daring bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Ketapang, dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan *Google Classroom*.

