

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Kajian Teori

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran E-learning

Daryanto (2016, hlm. 5) mengatakan “Media berasal dari bahasa latin “medium”. Dalam bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai “pertengahan”. Sehingga dari pengertian tersebut dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan”. Zainal dalam Mulyani (2013, hlm. 6) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat diisi dengan pesan atau materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran dapat disampaikan atau dipelajari oleh siswa dengan mudah dan efektif.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran, Daryanto (2016, hlm. 6).

Menurut Anderson dalam Mulyani (2013, hlm. 7) terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang digolongkan menjadi 10 macam, yaitu :

- 1) Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- 2) Cetak : buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- 3) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam : overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- 5) Proyeksi audio visual diam : film bingkai slide bersuara.
- 6) Visual gerak : film bisu.
- 7) Audio visual gerak : film gerak bersuara, video/ VCD, televisi.
- 8) Objek fisik : benda nyata, model.

- 9) Manusia dan lingkungan : guru, pustakawan, laboran.
 10) Komputer : CAI (*computer assisted instruction*).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, merangsang pembelajaran untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru, mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media dapat diartikan sebagai perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemajuan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. *E-learning* terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dan *learning* yang artinya pembelajaran. Dengan demikian bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Fokus paling penting dalam *e-learning* adalah proses belajarnya (*learning*) itu sendiri, dan bukan pada “e” (elektronik), karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja Munir dalam Mulyani (2013, hlm. 32). Soekarwati dalam Poppy (2010, hlm. 73) mengatakan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, sering disebut pula dengan *on-line course*. Dalam berbagai literature, didefinisikan sebagai berikut:

“is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching dan learning tools as phone bridging, audio and video tapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses”
 Soekarwati, Haryono, dan Librero dalam Poppy (2010, hlm. 73).

Dengan demikian, *e-learning* atau pembelajaran dengan *on-line* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis,

seperti telepon, audio, video tape, transmisi satelit, atau komputer. Berbagai istilah digunakan untuk mengungkapkan pembelajaran elektronik antara lain *on-line learning internet-enabled learning virtual learning, atau web-based learning*. memahami berbagai istilah tersebut perlu dilakukan untuk memperoleh kejelasan tentang *e-learning*. Seseorang yang menggunakan komputer didalam kegiatan belajarnya dan melakukan akses berbagai informasi (materi pembelajaran) diantara pengajar dan pelajarm disebut proses *e-learning*. Belajar melalui *on-line* ini akan memudahkan kedua belah pihak, karena penyampaian materi ajar lebih cepat, mudah, dan lebih efisien dibanding dengan cara-cara yang lain.

Kartasasmita dalam Poppy (2010, hlm. 74) mengemukakan bahwa salah satu ciri *e-learning* adalah adanya pembelajran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis, serta dengan kesegaran kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan ke sesama pembelajar, melalui internet. Fakta adanya kombiasi tekknologi dengan terapan dalam *e-learning* juga dikemukakan oleh Savel dalam Poppy (2010, hlm. 74) yang menyatakan bahwa mengintegrasikan teknologi elektronik dan pendidikan, sebab itu penggunaan internet sangat dominan pada *e-learning*. Masih sejalan dengan hal di atas, menurut Linde dalam Poppy (2010, hlm. 74), *e-learning* adalah pembelajaran secara formal dan informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, *handphone*, PDA, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dikatakan bahwa *e-learning* lebih luas dibandingkan dengan *on-line learning* yang biasa disebut juga dengan istilah *virtual learning*. *Virtual learning* hanya menggunakan internet atau intranet LAN/WAN, tidak termasuk menggunakan CD-ROM.

Pelaksanaan *e-learning* menggunakan bantuan audio, *video* dan perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Istilah dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Definisi *e-learning*

sendiri sebenarnya sangatlah luas bahkan sebuah portal yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat tercakup dalam lingkup ini. Namun istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. Secara terminologi, *e-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya melalui *internet* atau *intranet*. *E-learning* berarti proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar kepada berpusat pada pembelajar. Pembelajaran tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *e-learning* atau pembelajaran dengan *on-line* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis, seperti telepon, audio, *video* tape, transmisi satelit, atau komputer. Berbagai istilah tersebut perlu dilakukan untuk memperoleh kejelasan tentang *e-learning*. Seseorang yang menggunakan komputer di dalam kegiatan belajarnya dan melakukan akses berbagai informasi (materi pembelajaran) diantara pengajar dan pelajar, disebut proses *e-learning*. Belajar melalui *on-line* ini akan memudahkan kedua belah pihak, karena penyampaian materi ajar lebih cepat, mudah dan efisien dibandingkan dengan cara-cara yang lain.

Macam-Macam Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran, Daryanto (2016, hlm. 6).

Menurut Anderson dalam Mulyani (2013, hlm. 7) terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang digolongkan menjadi 10 macam, yaitu :

- 1) Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- 2) Cetak : buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- 3) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam : overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- 5) Proyeksi audio visual diam : film bingkai slide bersuara.
- 6) Visual gerak : film bisu.
- 7) Audio visual gerak : film gerak bersuara, video/ VCD, televisi.
- 8) Objek fisik : benda nyata, model.
- 9) Manusia dan lingkungan : guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer : CAI (*computer assisted instruction*).

Darmawan (2014, hlm. 15) menjelaskan *e-learning* dalam konteks pendidikan sebagai berikut:

dalam konteks Pendidikan keberadaanya tidak terlepas dari keberadaan komputer dan internet yang semakin maju di dunia modern ini. Komputer yang muncul di tahun 1970-an terus berkembang guna mempermudah pekerjaan manusia. Seiring dengan perkembangan itu maka berkembanglah teknologi yang mempermudah segala sesuatu pekerjaan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: *Electronic learning* disingkat *e-learning*) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (...). E-pembelajaran atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO.

Tujuan Media Pembelajaran E-learning

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 tahun 2013, pembelajaran secara elektronik (*e-learning*) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

Penggunaan media atau alat-alat *modern* di dalam pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media *e-learning* diharapkan terjadi interaksi antara guru dengan siswa secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Sebenarnya tidak ada

ketentuan kapan suatu media harus digunakan, tetapi sangat disarankan bagi para guru untuk memilih dan menggunakan media dengan tepat.

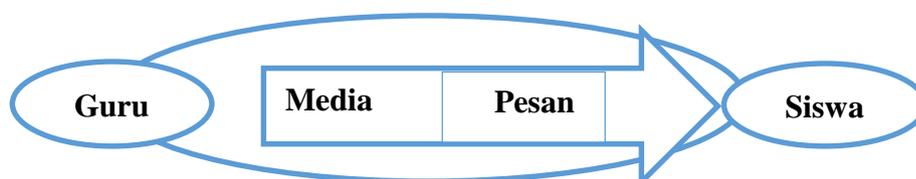
Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (<https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>).

Sedangkan, Poppy (2010, hlm. 83) menjelaskan tujuan media pembelajaran *e-learning* secara umum adalah untuk mempermudah interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dan pendidik/instruktur maupun antara sesama peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, pendidik/instruktur dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu dan soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu.

Fungsi Media Pembelajaran E-learning

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada berikut ini:



Gambar 2.1 **Media dalam Proses Pembelajaran**

Sumber: Daryanto, 2016 Media Pembelajaran, Gava Media

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2011, h. 7) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Hamalik dalam Arsyad (2011, hlm. 15) menyebutkan “Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa.” Dari pemaparan ini kita tahu bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasrat dan membawa dampak psikologis serta menambah motivasi belajar bagi siswa.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011, hlm. 21) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011, h. 19), dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Sedangkan, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Selain fungsi media pembelajaran, terdapat tiga fungsi dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional),

pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi), Siahaan dalam Poppy (2010, hlm. 80).

Pertama, suplemen (tambahan). berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan atau tidak.

Kedua, komplemen (pelengkap). berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas.

Ketiga, substitusi (pengganti). Beberapa pendidikan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada peserta didiknya. Dengan tujuan agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- 1) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).
- 2) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet.
- 3) Sepenuhnya melalui internet.

Kegunaan Media Pembelajaran E-learning

Sukiman (dalam Mulyani, 2013, hlm. 44) menjelaskan beberapa kegunaan media pembelajaran *e-learning* di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 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 siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Model mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja yang diinginkan siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Selain itu, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Arsyad (2011, hlm. 21) menjelaskan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantaranya siswa dimanapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan menggunakan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, sebab siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh karena siswa dapat melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri materi yang disampaikan.
- 6) Media *e-learning* memungkinkan proses belajar dapat dilalukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media *e-learning* dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagai peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberikan perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai fungsi dan kegunaan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.

Mulyani (2013, hlm. 13) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran ekonomi adalah:

- 1) Untuk mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa.
- 2) Untuk mempermudah bagi siswa dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 3) Untuk dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.
- 4) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara siswa yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media *e-learning* adalah efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, variasi model pembelajaran, dan peningkatan aktivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar mandiri dan menghasilkan nilai yang baik.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta belajar siswa dapat ditingkatkan. Mulyani (2013, hlm. 14) menjelaskan secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

- 1) Media pembelajaran *e-learning* dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi pengajaran yang disajikan.

- 2) Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- 3) Media pembelajaran *e-learning* dapat membantu perkembangan pikiran siswa secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa. Rangkaian dan urutan kejadian yang mereka saksikan dan pemutaran film tadi akan dapat mereka pelajari secara teratur dan berkesinambungan.
- 4) Media pembelajaran *e-learning* dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- 5) Media pembelajaran *e-learning* dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses. Pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

E-learning merupakan salah satu media atau metoda pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah Munir (2010, hlm. 170) Untuk mengakses materi pembelajaran pada diperlukan komputer dengan jaringan internet atau intranet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu.

E-learning menuntut keaktifan peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

Made dalam Aldila (2013, hlm. 19) mengatakan pembelajaran elektronik atau *e-learning* bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait, seperti:

a) Bagi Siswa

Dengan kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, dimana siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Disamping itu siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana proses belajar siswa dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.

b) Bagi Guru

Dengan adanya kegiatan pembelajaran ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu:

- 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 wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.
- 3) Mengontrol kebiasaan belajar peserta didik bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu 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

c) Bagi Sekolah

Dengan adanya model pembelajaran *e-learning* berbasis web, maka sekolah (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat, (2) pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan, (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, Rusman, dkk dalam Shofiyah (2016, hlm. 36) menjelaskan kelebihan dan kelemahan *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui *internet*, sehingga semuanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- 3) Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan pembelajaran setiap saat dan dimana saja jika diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- 4) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, siswa dapat melakukan akses melalui internet secara lebih mudah.
- 5) Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- 6) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri.
- 7) Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau perguruan tinggi.

Walaupun demikian pemanfaatan *internet* untuk pembelajaran atau juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik tentang pembelajaran *e-learning*, antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial.
- 3) Proses pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis pada ICT.
- 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet atau jaringan.
- 7) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.
- 8) Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

Dalam berbagai literatur *e-learning* tidak dapat dilepaskan dari jaringan internet, karena media ini yang dijadikan sarana untuk penyajian ide dan gagasan pembelajaran. Namun dalam perkembangannya masih dijumpai kendala atau hambatan, akan tetapi terdapat juga manfaat pembelajaran .

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

Tabel 2.1
Kelemahan dan Manfaat *E-learning*

No	Kelemahan	Manfaat
1	Masih kurangnya kemampuan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran	Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pengajar atau instruktur
2	Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap-tahap awal	Mempermudah interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja
3	Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet	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 pengajar dengan siswa	Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, siswa tidak perlu hadir di kelas

Sumber : Mulyani (2013, hlm. 19)

Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Berkaitan dengan sistem pembelajaran klasikal (*class learning*), maka memanfaatkan

jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, seperti *browsing*, *resourcing*, *searching*, *consulting* dan *communicating*.

E-learning Sebagai Media Pembelajaran

Daryanto (dalam Mulyani, 2013, hlm. 11) menjelaskan media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu :

1) Menurut Wilbur Schramm

Media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Dia juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu liputan luas dan serentak (seperti TV, radio dan facsimile), dan media untuk belajar individual (seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon).

2) Menurut Gagne

Media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar.

3) Menurut Allen

Terdapat Sembilan kelompok media, yaitu : visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

4) Menurut Ibrahim

Media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, media televisi, video dan komputer.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efisien dan efektifitas proses dan hasil pembelajaran. Apabila ditinjau dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pilihan media tradisional dapat dibedakan menjadi:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, misalnya proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *film strips*.

- 2) Visual yang tidak diproyeksikan, misalnya gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, papan info.
- 3) Penyajian multimedia, misalnya *slide plus* suara (tape), *multi-image*.
- 4) Visual dinamis yang diproyeksikan, misalnya film, televisi, video.
- 5) Cetak, misal buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah/berkala, lembaran lepas (*hand-out*).
- 6) Permainan, misalnya teka-teki, simulasi, permainan papan.

Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi:

- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya *teleconference*, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis *microprosesor*, misalnya *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Perbedaan pembelajaran tradisional dengan teknologi mutakhir (*e-learning*) yaitu kelas tradisional, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Sedangkan didalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah siswa. Siswa mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran akan memaksa siswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Siswa membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.

Karakteristik Media Pembelajaran E-learning

Pengajar dan peserta didik memiliki kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan TIK. Munir (2010, hlm. 204) menjelaskan mengenai ciri khas yaitu tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat). Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari manapun.

E-learning tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional. Dalam teknologi, semua proses belajar mengajar yang didapatkan di dalam sebuah kelas dilakukan secara “live” namun “virtual”, artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan para siswa mengikuti pelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda. Dalam hal ini secara langsung guru dan siswa tidak saling bertatap muka, namun secara tidak langsung mereka saling berinteraksi pada waktu yang sama Winastawan (2005, hlm. 2).

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. Munir (2010, hlm. 170) menjelaskan, memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) *Interactivity* (Interaktivitas), tersedianya jalur yang lebih banyak, baik secara langsung seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung, seperti forum, *mailing list* atau buku tamu.
- 2) *Independency* (Kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, guru dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat pada siswa.
- 3) *Accessibility* (Aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- 4) *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi pelajaran dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi.

Keempat karakteristik di atas merupakan hal yang membedakan dari kegiatan pembelajaran secara konvensional. Dalam *e-learning*, daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi tergantung kepada instruktur/guru, karena siswa mengonstruksi sendiri ilmu pengetahuannya melalui bahan-bahan ajar yang disampaikan melalui *interface* situs *web*. Dalam pula, sumber ilmu pengetahuan tersebar dimana-mana serta dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang. Hal ini dikarenakan sifat media internet yang mengglobal dan bisa diakses oleh siapa pun yang terkoneksi ke dalamnya. Terakhir, dalam guru/lembaga pendidikan berfungsi sebagai salah satu sumber

ilmu pengetahuan. Dale mengilustrasikan pengalaman belajar siswa melalui sebuah kerucut yang dikenal dengan kerucut pengalaman Dale, sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kerucut Pengalaman Belajar Dale

Sumber: Daryanto, 2016, Media Pembelajaran, Gava Media

Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale Jika dilihat dari kerucut pengalaman itu, pembelajaran berbasis *web* dapat meliputi hampir seluruh wilayah pengalaman tersebut. Materi pembelajaran berbasis *web* utamanya berupa tulisan yang harus dibaca (berada pada puncak kerucut pengalaman). Dalam pembelajaran berbasis *web* juga disertai materi berupa simulasi untuk meningkatkan kemampuan motorik pembelajar (berada pada wilayah dasar kerucut pengalaman). Selain itu, dengan adanya metode *blended learning*, pembelajaran berbasis *web* dapat diperkaya dengan menyentuh bagian paling dasar dari kerucut pengalaman Dale, melakukan hal yang sebenarnya (*doing the real thing*).

Penerapan Media Pembelajaran E-learning Dalam Pembelajaran Ekonomi

Penyelenggaraan membutuhkan dukungan sistem administrasi dan manajemen. Sistem administrasi dan manajemen dapat diselenggarakan dengan memanfaatkan sistem informasi, meliputi beberapa kegiatan sebagaimana pendapat Oetomo dalam Darmawan (2014, hlm. 41), yakni:

- 1) Administrasi data staff edukatif, karyawan, kurikulum, mata pelajaran, data peserta didik, data nilai, data pustaka dan sistem perpustakaan, sistem administrasi pembayaran, dan lain sebagainya.
- 2) Proses belajar mengajar meliputi *upload* dan *download* materi pembelajaran, proses pemeliharannya, konsultasi, bimbingan paper atau tugas akhir, ujian, dan lain sebagainya

- 3) Pembentukan iklim ilmiah merupakan faktor yang paling sulit. Bagaimana menyusun materi pembelajaran yang menarik, menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyajikan studi kasus yang menantang dan memacu belajar, pembentukan forum-forum diskusi ilmiah, penciptaan topik-topik penelitian dan sistem penilaian yang memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik lagi.
- 4) Untuk pengelolaan yang kini sudah tidak terlalu sulit lagi karena pihak lembaga dapat bekerja sama dengan lembaga perbankan yang memiliki sistem *Internet Banking*.

Secara umum, konten pembelajaran *e-learning* dikembangkan sesuai capaian pembelajaran yang dirangkum dalam beberapa bagian, aktivitas, dan unsur-unsur media seperti teks, *slide*, dokumen, grafis, animasi, audio, dan video. Taufik, dkk (2015, hlm. 1) menjelaskan beberapa bentuk aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik melalui pembelajaran *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca bahan ajar (*slide* dan tutorial secara *online*)

Aktifitas ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami bahan ajar. Peserta didik dapat dengan mudah membaca dan mengakses sumber bacaan yang tersedia.

- 2) Melakukan diskusi dan mengerjakan tugas-tugas secara berkelompok.

Berdasarkan Chickering (1987) dalam tulisan yang membahas tentang "*Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education*", kegiatan dalam bentuk diskusi kelompok dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Diskusi melalui forum secara *online* yang tersedia dalam CMS juga diyakini dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik.

- 3) Menonton video terkait topik bahasan yang telah disediakan oleh guru dalam CMS

Aktifitas menonton video dapat dilakukan tanpa batas waktu dan berulang-ulang. Dalam pembelajaran secara , video merupakan bahan ajar yang dapat digunakan untuk mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih mandiri dan memahami sesuatu yang baru secara mandiri (*motivation for self study*). Video biasanya dikemas secara menarik dan dapat dipahami.

- 4) Mengerjakan Kuis Secara *Online*

Salah satu cara untuk mengetahui apakah peserta didik memahami topik bahasan yang diajarkan adalah dengan meminta mereka menjawab kuis secara *online* terkait topik tertentu. Bentuk pertanyaan dapat berupa pilihan ganda, pencocokan dan benar-salah.

- 5) Tugas

Pengerjakan tugas untuk durasi 2-3 minggu merupakan aktifitas penting dalam metode pembelajaran berbasis . Distribusi tugas

diberikan secara *online* dan pengumpulan dapat dilakukan pula secara *online* melalui sistem . Guru dapat menilai dan memberi umpan balik secara *online* pula.

- 6) Menulis refleksi pendek (minimum 500 kata atau maksimum 2 halaman A4 spasi tunggal).

Aktivitas menulis refleksi menjadi bagian dari pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik merupakan bagian penting dari peserta didik secara langsung terhadap proses dan topik pembelajaran. Umpan balik merupakan bagian penting dari pembelajaran yang efektif, terutama pembelajaran secara *online*. Input dari refleksi dapat membantu guru mata pelajaran memahami tingkat pemahaman siswa dan memberi panduan yang jelas bagaimana melakukan penyesuaian-penyesuaian agar tingkat pemahaman siswa meningkat.

- 7) Diskusi dan komunikasi via forum, *chat*, dan *e-mail*.

Aktivitas diskusi dan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan guru dengan peserta didik akan dilakukan melalui forum diskusi, *chat*, atau *e-mail*. *Chat* digunakan untuk mendapat jawaban dengan cepat langsung kepada guru mata pelajaran, sementara forum diskusi dan email digunakan untuk memecahkan suatu isu dalam bentuk diskusi bersama.

Media *e-learning* yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi terdiri dari dua bagian, yaitu *link* untuk guru dan *link* untuk siswa. *Link* untuk guru adalah tempat dimana guru dapat mengelola konten, memberikan tugas dan juga mengikuti perkembangan siswa, baik secara individu maupun bersama dengan rekan guru lain, sedangkan *link* untuk siswa adalah tempat dimana siswa belajar, memperbaiki dan menjawab soal-soal menggunakan metode efektif yang membuat belajar jadi semakin menyenangkan.

Konsep Pemahaman Siswa

Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan proses pengetahuan seseorang dalam mencari makna atau memahami suatu hal yang belum diketahui oleh dirinya yang berkaitan dengan segala sesuatu yang ada, oleh karena itu pencapaian tingkat pemahaman seseorang akan berbeda pula sesuai dengan tingkat pengetahuan seseorang. Daryanto (2016, hlm.106) mengatakan, pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan yang pada umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar". Dalam Kurikulum

2013 guru dituntut agar lebih aktif dan kreatif dalam mendesain pembelajaran, lebih memahami tentang penilaian hasil belajar yang mencakup: konsep penilaian, pengembangan penilaian, pelaksanaan penilaian, dan pengolahan penilaian.

Pemahaman merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh seseorang khususnya siswa agar memperoleh hasil yang optimal. Skemp dalam Rinajayani (2013, hlm. 11) mengatakan pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefenisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.

Purwanto (2009, hlm. 51) menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, dan memanfaatkan isi bahan yang dipelajari, serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.

Menurut Bloom dalam Sudijono (2009, hlm. 50), pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Daryanto (2016, hlm.106) mengatakan bahwa kemampuan memahami ini dapat dijabarkan dalam tiga bentuk, yaitu menerjemahkan, menginterpretasi, dan mengekstrapolasi. Selanjutnya menurut Djamarah (2010, hlm. 36), guru adalah figur seorang pemimpin, arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak peserta didik. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian peserta didik menjadi seorang manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru adalah kemampuan dalam menyampaikan suatu materi atau bahan, kemampuan mendidik peserta didik, dan kemampuan untuk membentuk serta membangun kepribadian peserta didik menjadi seorang yang mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Sedangkan berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

Tingkatan-Tingkatan Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dia pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami .

Menurut Daryanto (2016, hlm. 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*)

Pengertian menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan Bhineka Tunggal Ika menjadi berbeda-beda tapi tetap satu.

- 2) Menafsirkan (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Wina Sanjaya (2013, hlm. 45) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1) Menerjemahkan

Menerjemahan di sini bukan saja pengelihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

2) Menginterpretasikan/ Menafsirkan

Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.

3) Mengekstrapolasi

Sedikit berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

Pemahaman merupakan salah aspek kognitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui tes lisan dan tes tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk *essay (open ended)*, yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh Oemar Hamalik (2012, hlm. 209).

Evaluasi Pemahaman

Pembelajaran sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran. Penilaian pada proses menjadi hal yang seyogyanya diprioritaskan oleh seorang guru.

Dimiyati dan Mujiono (2013, hlm. 201) mengatakan agar penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu:

- 1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa, dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah: penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan sub-kategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Menurut Taksonomi Bloom dalam Dimiyati dan Mujiono (2013, hlm. 202) penggolongan ranah kognitif ada enam tingkatan, yaitu:

- a. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah dari ranah kognitif. Menekankan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh

sebelumnya. Informasi yang dimaksud berkaitan dengan simbol-simbol, terminologi dan peristilahan, fakta-fakta, keterampilan dan prinsip-prinsip.

- b. Pemahaman (*Comprehension*), berisikan kemampuan untuk memaknai dengan tepat apa yang telah dipelajari tanpa harus menerapkannya.
- c. Aplikasi (*Application*), pada tingkat ini seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori sesuai dengan situasi konkrit.
- d. Analisis (*Analysis*), seseorang akan mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah kondisi yang rumit.
- e. Sintesis (*Synthesis*), seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah kondisi yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.
- f. Evaluasi (*Evaluation*), kemampuan untuk memberikan penilaian berupa solusi, gagasan, metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Seorang siswa dapat dikatakan paham yaitu apabila siswa dapat membangun hubungan atau mengkonstruksikan inti dari berbagai ranah pengetahuannya atau menciptakan inti dari beberapa objek. Siswa yang paham adalah siswa yang dapat mengkoneksikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan yang baru didapatkannya. Adapun cara guru untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran, yaitu dengan cara membuat format *asesment* berupa format tes, jawaban singkat (siswa mencari jawaban) dan pilihan ganda (siswa memilih jawaban) serta tugas-tugas yang berupa penalaran.

Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls Dan Momentum (Wiwi Mulyani, melalui Skripsinya pada tahun 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan Penelitian : Kuantitatif - Metode Penelitian: Eksperimen (<i>quasi</i> eksperiment) dengan desain <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. 	Hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,750 dengan $\alpha = 1\%$ yang berarti H_0 ditolak. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol 61,31. Sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh pembelajaran berbasis terhadap hasil belajar siswa pada konsep Impuls dan Momentum.	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel X yaitu pembelajaran . - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel Y yaitu proses belajar mengajar. - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Karawang, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMA Bakti Mulya 400 Jakarta - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode survey dengan

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>penelitian yaitu menggunakan sampel siswa sebagai objek dalam penelitian.</p>	<p>tingkat eksplanasi assosiatif kausal</p>
2.	<p>Pengaruh Penggunaan Android dan terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 3 Kepanjen Malang.</p> <p>(Siti Shofiyah melalui skripsinya pada tahun 2016)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan Penelitian : Kuantitatif - Metode Penelitian: Asosiatif Kausal 	<p>Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang sedangkan tidak terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode asosiatif kausal. - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel X yaitu . 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan dua variabel bebas (X) yaitu Android dan) dan menggunakan variabel terikat (Y) hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan satu variabel bebas yaitu dan menggunakan variabel terikat (Y) Pemahaman belajar siswa - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Kepanjen

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
					Malang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Karawang
3.	Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV A SD Bantul Timur Bantul Tahun Pelajaran 2012/2013 (Rinajayani melalui skripsinya pada tahun 2013)	- Metode Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Sebelum dilakukan tindakan, dari 25 siswa, 5 siswa mencapai ketuntasan (20%) dan 20 siswa (80%) belum mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 14 siswa (56%) dan belum tuntas 11 siswa (44%). Setelah tindakan siklus II, siswa yang mengalami ketuntasan	- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan variabel terikat (Y) mengenai Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan variabel bebas (X) Media Video sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel bebas (X) - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian asosiatif kausal. - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			yaitu 21 siswa (84%) dan belum tuntas 4 siswa (16%).		dilakukan di SD Bantul Timur, dengan sampel penelitian siswa kelas IV SD Bantul Timur sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMA Negeri 1 Karawang dengan sampel penelitian siswa kelas XI IPS.
4.	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (<i>Numbered Heads Together</i>) Berbantuan Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Al – Irsyad Kota Tegal	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian: Eksperimen 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif NHT berbantuan modul dapat meningkatkan pemahaman siswa dan ada perbedaan peningkatan pemahaman siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, serta penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun yang akan dilaksanakan keduanya menggunakan variabel terikat (Y) mengenai Pemahaman belajar siswa - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan variabel bebas (X) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (<i>Numbered Heads Together</i>) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel bebas (X) - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	(Anjas Wijaya Caniago melalui skripsinya pada tahun 2013)		<p>model pembelajaran kooperatif NHT lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran kooperatif NHT. Hal ini terlihat dari prosentase ketuntasan pada kelas eksperimen mencapai 88,46% dan kelas kontrol 71,42%. Pada rekapitulasi lembar aktivitas siswa perolehan nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 81% dan kelas kontrol 76%.</p>	<p>menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel penelitian yaitu menggunakan sampel siswa sebagai objek dalam penelitian. 	<p>metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian assosiatif kausal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelaksanaan dan sampel penelitian yang telah dilakukan kelas X di SMA ALIRSYAD Tegal, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Karawang.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, secara umum terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal, terdapat persamaan di variabel X yaitu model pembelajaran berbasis , sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian yang telah dilakukan menggunakan dua variabel bebas (X) Penggunaan Android dan sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan satu variabel bebas yaitu penerapan , selanjutnya terdapat perbedaan pada tempat pelaksanaan penelitian, subjek dan objek dalam penelitian. Perbedaan antara perbedaan penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah penerapan serta pengaruhnya terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kerangka Pemikiran

Dalam lembaga pendidikan dibutuhkan suatu sarana atau fasilitas belajar yang dapat membuat siswa paham terhadap materi yang diajarkan dengan berkembangnya teknologi informasi diberbagai bidang, salah satunya dalam lembaga pendidikan adanya teknologi informasi yang dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* ini membawa perubahan dari pendidikan yang konvensional ke bentuk elektronik dan memberikan sarana dalam belajar agar siswa mampu memahami materi pembelajaran. Michael (2013, hlm. 27) mengatakan “*E-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran”. Perkembangan teknologi informasi ini menjadikan lembaga pendidikan memanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman materi.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar menurut Wina Sanjaya (2011, hlm. 107) merupakan proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Pembelajaran di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri.

Pentingnya peran guru dalam pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Oleh karena itu pada proses pembelajaran

guru harus memiliki empat kompetensi yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi pedagogik dan profesional guru adalah kompetensi yang berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas keguruan dan pembelajaran. Beberapa kemampuan tersebut adalah kemampuan penguasaan landasan kependidikan, psikologi pengajaran, penguasaan materi pelajaran, penerapan berbagai model dan sumber belajar, kemampuan menyusun program pembelajaran, kemampuan dalam mengevaluasi pembelajaran, dan kemampuan mengembangkan kinerja pembelajaran. Kompetensi sosial guru sangat diharapkan dapat memenuhi semua alat, media, dan sumber belajar yang dibutuhkan siswa dalam belajar.

Hal terpenting dalam proses belajar adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Rendahnya pemahaman materi ajar terjadi karena rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran, dengan rendahnya tingkat pemahaman siswa pada suatu materi ajar maka diharapkan adanya solusi untuk meningkatkan pemahaman materi dalam proses pembelajarannya.

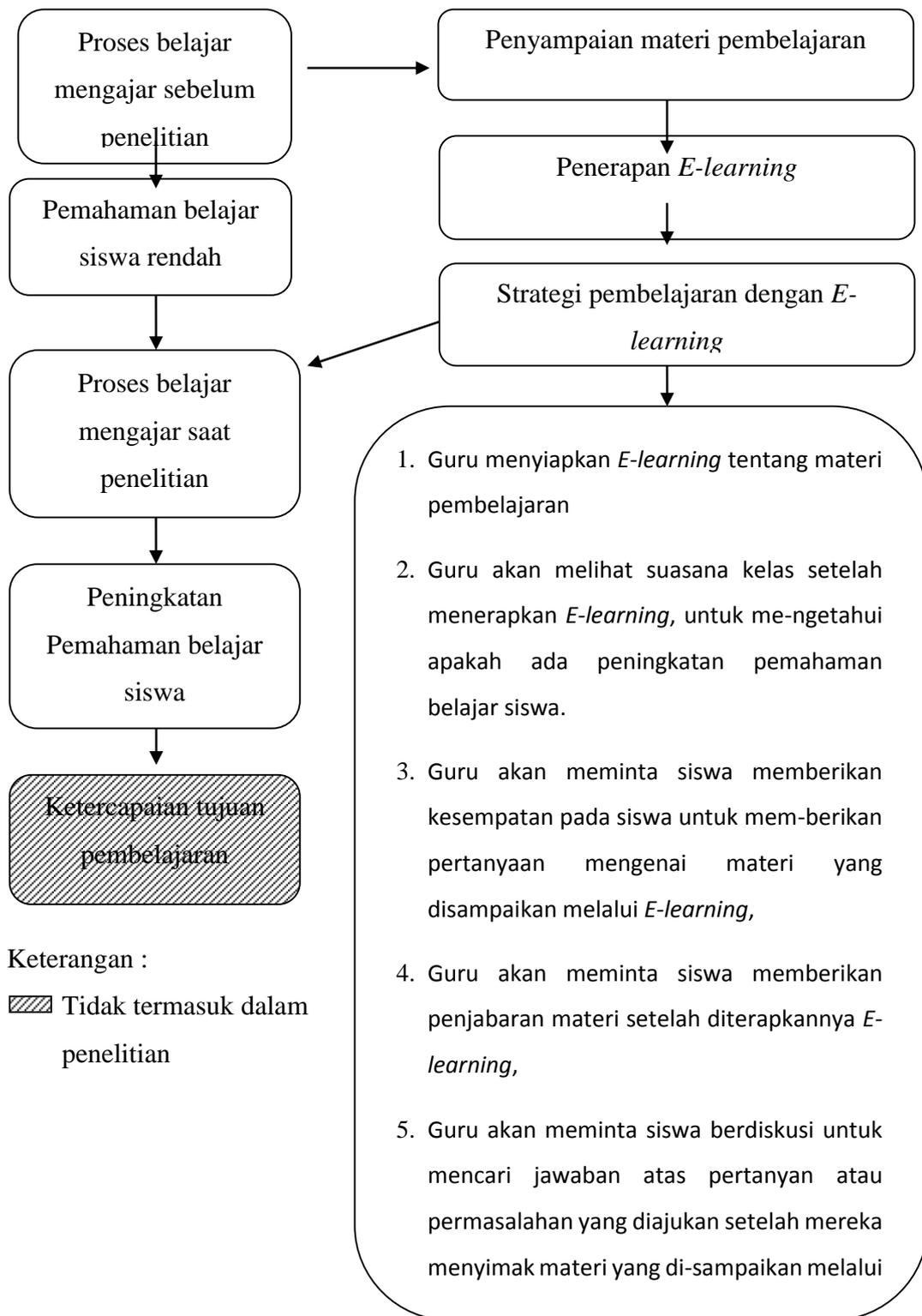
Masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Karawang diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran ekonomi saat ini masih tergolong monoton. Artinya, metode pembelajaran, bahan ajar, maupun strategi pembelajaran yang digunakan masih terhitung konvensional. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Kegiatan peserta didik hanya memperhatikan guru yang sedang mendemostrasikan materi pelajaran serta mencatat hal-hal yang sekiranya penting. Disisi lain proses belajar mengajar terkadang tidak terjadi apabila guru tidak bisa hadir karena berbagai alasan, maka mengakibatkan proses belajar mengajar tidak berlangsung. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk siswa karena tidak mendapatkan pembelajaran. Selain itu juga guru terkendala ketika memberikan soal-soal latihan secara manual berikut pengkoreksian hasilnya. Dengan demikian pembelajaran menjadi tidak efisien karena banyak waktu tersita apabila pengkoreksian dilakukan dengan manual.

Berkenaan dengan keadaan tersebut, guru dituntut untuk mengatasi situasi dengan harapan siswa tetap memahami materi walaupun guru tidak berada dalam kelas. Menyikapi permasalahan di atas diperlukan fasilitas atau media untuk siswa

tetap paham dengan materi, salah satunya dengan menggunakan media *e-learning*. Dengan diterapkannya media *e-learning* diharapkan pembelajaran tetap bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun dan siswapun mampu memahami materi yang dipelajarinya. Penerapan *e-learning* diharapkan dapat menjadi pengganti dari ketidakhadiran guru dan siswa tetap mendapatkan pembelajaran. Dengan siswa dan guru tetap berkomunikasi tentang materi pembelajaran maka siswa dapat memahami materi yang dipelajari.

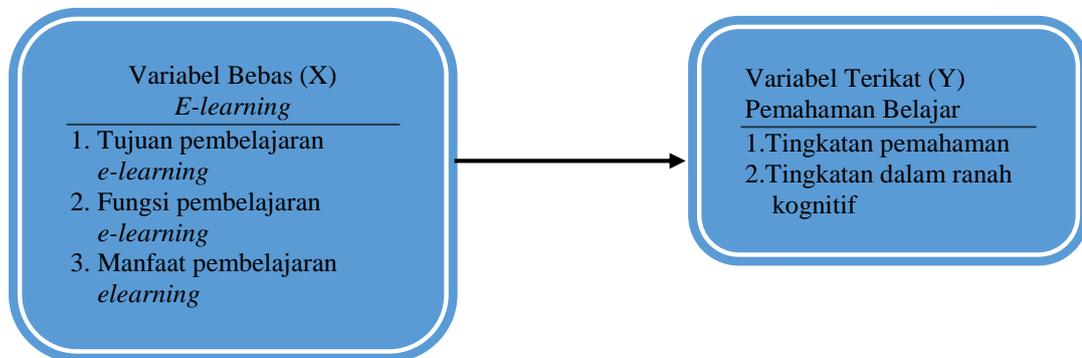
Sejalan dengan hasil penelitian Mulyani (2013, hlm. 73) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls Dan Momentum” menjelaskan bahwa, *adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis e-learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep Impuls dan Momentum dan penggunaan pembelajaran berbasis mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil akhir siswa (posttest) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.*

Berdasarkan penjelasan dari kerangka pemikiran di atas, maka dapat dibuat peta konsep kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3
Peta Konsep Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran dan peta konsep kerangka pemikiran di atas, maka dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan dalam paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.4
Paradigma Penelitian
Penerapan Serta Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Belajar Siswa

Keterangan :

Variabel X = Pembelajaran *e-learning*

Variabel Y = Pemahaman belajar siswa

→ = Menunjukkan garis pengaruh penerapan *e-learning* serta pengaruhnya terhadap pemahaman belajar siswa.

Asumsi dan Hipotesis

Asumsi

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 39) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pertanyaan yang dianggap benar, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian asumsi tersebut, maka untuk mempermudah penelitian, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut:

- a. Guru sebagai tenaga pendidik sudah sesuai dengan bidang keahlian khususnya untuk mata pelajaran ekonomi.
- b. Guru-guru di SMA Negeri 1 Karawang memiliki kompetensi yang memadai untuk melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 1 Karawang.
- c. Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan siswa dianggap mampu menggunakan *e-learning* dalam kegiatan proses pembelajaran.

- d. Fasilitas untuk pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan *e-learning* pada mata pelajaran ekonomi yang ada di SMA Negeri 1 Karawang sudah tersedia dan memadai, baik bagi guru maupun bagi peserta didik.

Hipotesis

Sugiyono (2012, hlm. 96) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran di atas maka hipotesis yang diajukan adalah “terdapat pengaruh penerapan *e-learning* terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Karawang.

