

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Daryanto (2015, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana prasarana perantara dalam proses pembelajaran”. Kemudian Sadiman dkk (2010, hlm. 6) mengatakan, “kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sejalan pula dengan Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan peran-peran pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi semantic yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Fungsi manipulative ini didasarkan pada ciri-ciri umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini media mempunyai dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, tergantung berbagai faktor yang menentukan pengalaman yang dimiliki, seperti ketersediaan buku dan sebagainya, dengan media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek langsung untuk dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke hadapan siswa, obyek yang dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi psikologis, termasuk di dalamnya Atensi : media dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Fungsi afektif : yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Fungsi kognitif : memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik berupa benda, orang atau kejadian. Fungsi imajinatif : dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Fungsi motivasi : seni mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Fungsi sosio cultural : yakni mengatasi hambatan sosio culture antar peserta komunikasi pembelajaran.

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

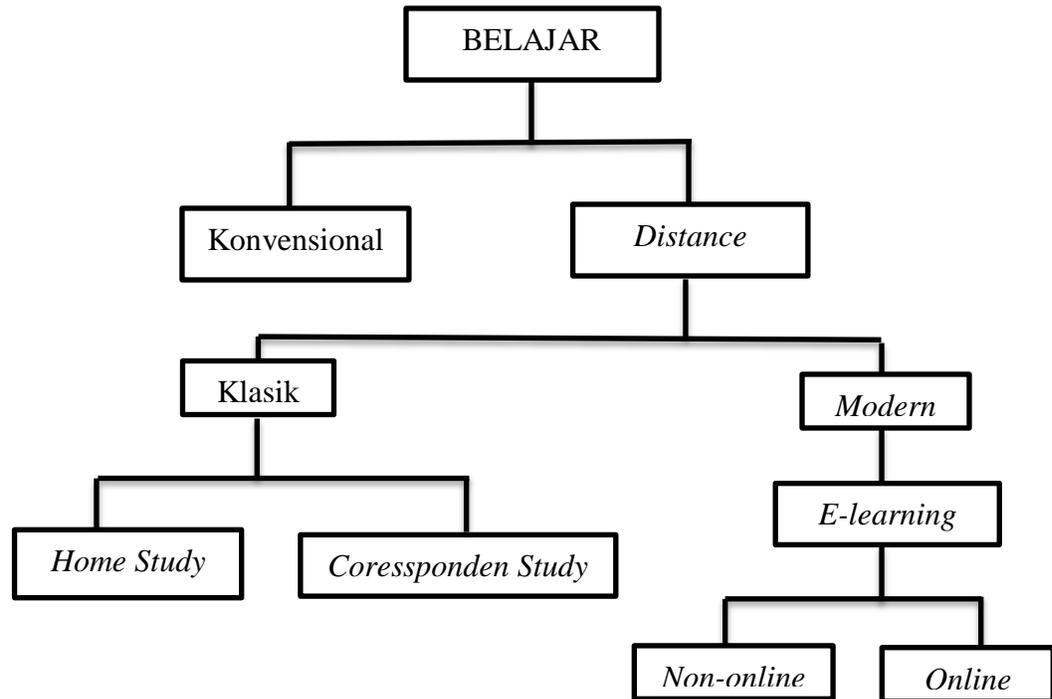
- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

2. Pengertian *E-Learning*

Menurut Rusman, Kurniawan & Riyana (2012, hlm. 263) menyatakan bahwa “pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaranelektronik (*e-learning*)”.

Pada mulanya *e-learning* diciptakan untuk mempermudah pelaksanaan *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak. Bentuk pembelajaran ini pertama muncul di Amerika dan Eropa lebih dari 1 abad yang lalu. Bukan hanya mengenai jarak dan waktu saja

pembelajaran ini di terapkan sebagai inovasi dari pembelajaran konvensional secara tatap muka, akan tetapi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), kultur/budaya, letak geografis, dan adanya kesempatan belajar juga menjadi alasan pembelajaran ini diterapkan.



Gambar 2. 1
Bagan E-Learning

Sumber : Dian Wahyuningsih & Rakhmat Makmur (2017: hlm 4)

Dulu bahan ajar di kirim via pos, sehingga pertemuan antara pendidikan dan peserta didik sangat minim bahkan tidak ada pertemuan antar keduanya sama sekali. Sehingga hal-hal yang terkait dengan keperluan pembelajaran seperti bimbingan, ujian, dan ijazah/sertifikat harus dilakukan secara jauh.

Menurut Wahyuningsi & Makmur, (2017) Setelah kegiatan pembelajaran pasti memiliki landasan yang menjadi pijakan bagi implementasinya. pijakan tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga sebaiknya penggunaannya mengacu pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif.

Perkembangan media elektronik yang lebih praktis membuat media cetak kurang fleksibel dan tidak praktis dalam mendukung kegiatan belajar yang lambat laun mulai ditinggalkan, yang memunculkan inovasi baru berupa audio dan video. Dari sinilah awal mula *e-learning* diterapkan, sehingga pada bagan diatas digambarkan bahwa *e-learning* memiliki dua cabang yaitu *offline* dan *online*. Pembelajaran *offline e-learning* (konvensional) merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik tanpa jaringan internet, seperti penggunaan kalkulator untuk melakukan perhitungan matematis, radio dan televisi untuk menyiarkan siaran pendidikan, hingga pembelajaran berbantu computer. Penggunaan media elektronik untuk menyampaikan konten dirasa lebih efektif dibandingkan dengan media cetak, karena menjangkau lebih banyak orang, menarik, dan pesan yang disampaikan lebih mudah diingat. Akan tetapi, seiring bertambah majunya peradaban manusia, bertambah pula kebutuhan belajarnya. Disinilah mulai muncul kelemahan dari elektronik *learning (offline learning)*, diantaranya kurang dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar, bersifat satu arah, kurang mendukung pembelajaran mandiri, dan tidak fleksibel.

Setelah media elektronik saja atau *offline e-learning* dirasa kurang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, kemudian muncullah teknologi internet. Melalui teknologi ini komunikasi tidak hanya dilakukan dua arah saja tetapi mampu mendukung komunikasi multi arah. Penggunaan teknologi komputer berjaringan untuk pembelajran inilah yang disebut sebagai *online e-learning*. *online e-learning* yang hingga saat ini lebih populer dijadikan definisi umum dari *e-learning*.

E-learning merupakan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (web-based learning), pembelajaran berbasis computer, ((kelas Virtua) atau kelas digital. Materi-materi dalam pembelajaran elektronik tersebut lebih banyak dihantarkan melalui media internet. *E-learning* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* memiliki karakteristik yang bersifat untuk meningkatkan kemampuan personal dan mewujudkan kemandirian

belajar. Namun tidak menutup kemungkinan melalui *e-learning* terjadi peningkatan keterampilan sosial. Terdapat beberapa prinsip penerapan *e-learning* dalam pembelajaran yang dijelaskan oleh Littlejohn & Pegler (2007) (dalam Wahyuningsi & Makmur) yaitu:

a. Personalisasi

Penggunaan *e-learning* memungkinkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri berdasarkan minat dan kebutuhan belajarnya.

b. Keamanan

Setiap orang pasti mendambakan setiap sumber dan hasil belajar-nya yang bermakna dapat disimpan dengan aman. Dalam *e-learning*, salah satu fasilitas yang ditawarkan adalah sistem untuk menyimpan data atau dokumen berupa catatan, tugas, dan ujian dengan aman pada server.

c. Belajar mandiri

E-learning mempermudah peserta didik untuk meninjau kembali materi sesering yang mereka inginkan. Dengan cara ini peserta didik dapat belajar dengan kecepatan yang berpusat pada kemampuan individual, bukan pada kecepatan yang ditetapkan oleh orang lain

d. *Tracking*

Dengan penggunaan *e-learning* memungkinkan pendidik melakukan panggilan aktivitas yang dilakukan peserta didik baik secara individu maupun kelompok, meliputi penggunaan waktu dan bantuan serta tugas yang berhasil diselesaikan.

e. Aplikasi Pihak Ketiga

Dalam penggunaan teknologi computer dan internet banyak aplikasi pihak ketiga yang dapat dimanfaatkan user untuk menyelesaikan tugasnya.

Tabel 2. 1
Karakteristik Traditional Learning dan E-learning

Traditional Learning	E-learning
Terbatas	Tidak terbatas
Real time	Fleksibel
Kontrol pada pendidik	Kontrol pada peserta didik

Linear	Multidimensional
Sumber sekunder	Sumber primer
Statis	Dinamis

Sumber : Wahyuningsih & Makmur (2017, hlm 12)

3. Edmodo (Kelas Virtual)

a. Pengertian Edmodo (kelas Virtual)

Menurut Gatot (2013, hlm. 3) “Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan”. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni *contet sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Agar suasana di *circle* Edmodo tetap kondusif, guru akan menjadi semacam pengawas. Guru dapat memberikan poin untuk murid pengguna yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberikan hukuman kepada murid pengguna yang tidak sopan atau mengganggu. Di Edmodo, tidak boleh ada singkatan-singkatan semacam bahasa SMS atau twitter. Bahasa yang digunakan harus formal dan jelas. Orang tua murid juga bisa bergabung di *circle* edmodo anaknya.

Edmodo adalah jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. Dengan model kicauan seperti situs jejaring sosial pada umumnya, Edmodo dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan tugas (Gary, 2001, hlm. 6-54).

Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan *micro blogging* yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti

layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011, hlm. 24).

Edmodo adalah website yang dapat dijadikan sebuah wadah atau forum diskusi oleh kaum pembelajar yang memiliki tampilan latar seperti Facebook atau Myspace. Pengguna Edmodo dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam website tersebut. Selain itu siswa juga dapat meminta informasi kepada guru tentang nilai atau tugas, dan guru dapat mengunggah nilai siswa dan tugas di dalam web tersebut (Purcell, 2012, hlm. 14). Dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah situs jejaring sosial yang diperuntukkan untuk membantu proses pembelajaran, dimana tampilan Edmodo menyerupai tampilan Facebook yang mempermudah dalam penggunaan.

Edmodo memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui edmodo disimpan dan mudah diakses. Guru bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui reaksi siswa untuk kuis, tugas dan postingan diskusi yang menangkat pemahaman, kebingungan, atau kefrustasian siswa.

b. Sejarah Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada. Edmodo dibuat sebagai sebuah platform pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua/wali.

c. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Kelebihan Edmodo menurut Gary (2011, hlm. 6-45) adalah:

- 1) Edmodo bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.
- 2) Edmodo juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.
- 3) Guru dapat menggunakan Edmodo untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya diwaktu yang sama.
- 4) Guru juga dapat menggunakan Edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswa secara online diwaktu yang sama secara bersamaan.

Kelebihan Edmodo menurut Charles Wankel (2011, hlm. 26) adalah:

- 1) Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link.
- 2) Mengirim pesan individu ke pengajar .
- 3) Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
- 4) Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
- 5) Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan mengenai kelebihan Edmodo, dapat disimpulkan yaitu memberi kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi ajar, berinteraksi dengan siswa, memantau aktivitas siswa di grup, serta melakukan evaluasi.

Kekurangan Edmodo Pierpaolo Vittorini (2012, hlm. 40) adalah :

- 1) Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam grup tersebut.
- 2) Tidak adanya fasilitas *chat* seperti yang terdapat pada jejaring sosial (*Facebook*, dan *myspace*) pada umumnya yang menerapkan area untuk chatting secara langsung.

- 3) Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya, Edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengizinkan *tagging*.
- 4) Tidak menerapkan beberapa halaman atau *view* yang dapat dilihat oleh *user*.
- 5) Struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Kekurangan Edmodo menurut Charles Wankel (2011, hlm. 24) adalah :

- 1) Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.
- 2) Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.
- 3) Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya.

Pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan mengenai kekurangan Edmodo, dapat disimpulkan yaitu Edmodo tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, tidak adanya fasilitas tagging, Edmodo merupakan produk baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.

d. Langkah-langkah Membuat Akun Edmodo

- 1) Langkah-langkah membuat akun guru
 - a) Ketikkan alamat <https://www.edmodo.com> pada browser anda (Mozilla, Chrome, Opera, dll) atau klik tulisan berikut ini : edmodo
 - b) Pilih/klik *Teachers*. Sebenarnya ada 3 pilihan ; Teachers, Student, Parents.
 - *Teachers* : akun untuk guru
 - *Students* : akun untuk siswa
 - *Parents* : akun orang tua siswa untuk memantau hasil perkembangan belajar siswa yaitu dengan memberikan kode dari edmodo masing-masing siswa

- c) Masukkan Email dan password. (Pastikan email yang masih bisa digunakan dan isikan password yang mudah untuk diingat tapi minimal 6 karakter).
- d) Selanjutnya jika telah diisikan, anda klik *Sign Up For Free*.
- e) Setelah anda mendaftar berikutnya isikan Sekolah, memasukan profile, dan menambah ruang kelas. Kurang lebih seperti berikut ini:
- f) Isikan Find Your School dengan nama sekolah anda dan akan muncul otomatis. Klik nama sekolah dan selanjutnya klik *Next Step*
- g) Masukkan data seperlunya saja atau lengkap juga tidak masalah, langkah ini bisa di lewati dengan klik *Next Step* dan untuk data mengenai anda bisa dirubah kapan saja.
- h) Setelah itu anda akan melihat nama grup, kelas, dan mengenai grup apa. Silahkan anda bisa menggantinya sesuai dengan keinginan. Kemudian klik *Go To My Home Page*

(Sumber : <https://komputermesh.blogspot.co.id/2015/01/cara-membuat-akun-edmodo-untuk-guru.html>)

2) Langkah-langkah membuat akun peserta didik

- a) Ketikkan alamat <https://www.edmodo.com> pada browser anda (Mozilla, Chrome, Opera, dll) atau klik tulisan berikut ini : edmodo
- b) Pilih/klik *Student*. Sebenarnya ada 3 pilihan ; Teachers, Student, Parents.
 - *Teachers* : akun untuk guru
 - *Students* : akun untuk siswa
 - *Parents* : akun orang tua siswa untuk memantau hasil perkembangan belajar siswa yaitu dengan memberikan kode dari edmodo masing-masing siswa
- c) Ketikkan kode *join* yang diberikan guru pada kolom *Group Code*, contoh : 123456
- d) Ketikkan nama pertama anda pada kolom *First Name*, contoh : Erwanto

- e) Ketikkan nama terakhir anda pada Last Name, jika nama hanya terdiri dari 1 kata maka dapat mengulang nama pertama anda. Contoh : erwanto
- f) Ketikkan username yang anda inginkan untuk *login* pada kolom *User Name*, Contoh : erwanto
- g) Ketikkan email anda pada kolom Email (optional). Optional artinya tidak wajib. Contoh : xxxabcdxxx@gmail.com
- h) Ketikkan password yang akan anda gunakan untuk login pada kolom Password. Buatlah password unik, mudah diingat jangan terlalu pendek jumlah karakternya atau 6 karakter lebih. Contoh : 123abcdF
- i) Jika semuanya sudah diisi dengan baik dan benar pada langkah 3-8, selanjutnya klik *Sign Up for Free*. Selamat dan sukses akun siswa anda dan join di kelas sudah selesai

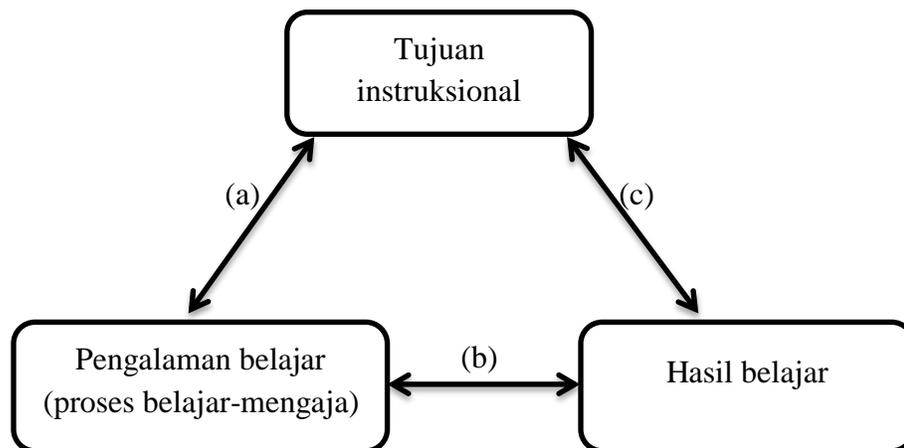
(Sumber : https://www.kompasiana.com/erwanbio/tutorial-membuat-akun-edmodo-untuk-siswa_5528dc90f17e61a3118b45a2)

4. Hasil Belajar

- a. Pengertian, Fungsi, dan Tujuan penelitian Hasil dan Proses Belajar-Mengajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar di tekankan pada aspek afektif. Sedangkan perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar di tekankan pada aspek kognitif dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 2) Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam Gambar 2.2 Proses Belajar Mengajar



Gambar 2. 2

Proses Belajar Mengajar

Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan intruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dari diagram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian bahwa kegiatan penilaiain dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajar belajarnya (proses belajar mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Ditinjau dari artinya, hasil belajar mempunyai arti yang sangat luas. Ada yang memberi arti bahwa hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti atau menempuh suatu proses pengajaran tertentu. Sebagaimana dikemukakan oleh Purwadarminta (2006, hlm. 115) “Hasil belajar adalah hasil anak didik setelah mengalami pendidikan beberapa waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya yang kemudian dituangkan dalam suatu angka sebagai wujud dari hasil belajar tersebut”.

Istilah penilaian lebih komprehensif dan inklusif terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dibanding dengan pengukuran dan test yang hanya melihat aspek kognitif. Istilah pengukuran selalu dideskripsikan kuantitatif, dimana hasil pengukuran selalu identik dengan angka-angka sebab pengukuran tidak melibatkan deskripsi kualitatif.

Penilaian hasil akhir merupakan penilaian yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penilaian hasil akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hasil penilaian ini dibandingkan dengan KKM yang telah ditentukan sebelumnya dan dianalisis berapa peserta didik yang sudah tuntas (melampaui KKM) serta berapa peserta didik yang belum tuntas (di bawah KKM). Penilaian output bisa dilaksanakan dengan penilaian formatif atau ulangan harian (mengukur satu KD), ujian tengah semester (mengukur beberapa KD atau SK) ujian akhir semester (mengukur seluruh KD dan SK dalam semester ganjil) dan ujian kenaikan kelas (mengukur seluruh KD dan SK dalam semester genap).

Ruang lingkup penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik yang telah ditetapkan. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

Menurut Snelbeker dalam Rusmono (2012, hlm. 8) menyatakan “bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”.

Tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui

proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan-tujuan intruksional, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan.

Arikunto, (dalam Setiani & Priansa, 2015, hlm. 103) menyatakan bahwa mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan ukuran tertentu dan bersifat kuantitatif, sedangkan penilaian memutuskan atau menetapkan suatu keputusan terhadap sesuatu yang diukur dan bersifat kualitatif. Penilaian dan pengukuran merupakan suatu proses yang terjadi dalam kegiatan evaluasi.

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Misalnya untuk dapat mengatakan baik, sedang, kurang, diperlukan adanya ketentuan atau ukuran yang jelas bagaimana yang baik, yang sedang, dan yang kurang.

Untuk memahami kegiatan yang disebut “belajar”, perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat didalam kegiatan belajar itu. Sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau input), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau output).

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar, yang menjadi tolak ukur untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil belajar diartikan sebagai sebuah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru.

Hamalik (dalam Kunandar 2015, hlm. 62) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik”. Lebih lanjut menurut Sudjana (dalam Kunandar 2015, hlm. 62) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut pengertian lama, pencapaian tujuan pembelajaran yang berupa prestasi belajar, merupakan hasil dari kegiatan belajar- mengajar semata. Dengan kata, kualitas kegiatan belajar-mengajar adalah satu-satunya factor penentu bagi hasilnya.

Hasil belajar menurut Slameto (2010, hlm. 3-4) merupakan perubahan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri seperti : (a) Perubahan terjadi secara sadar; (b) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Terdapat tiga kategori ranah dalam mencapai tujuan pembelajaran menurut taksonomi Benyamin S.Bloom yaitu: (1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek , yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan , analisis , sintesis, dan penilaian; (2) Ranah Afektif , berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima , menjawab, atau reaksi , menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai; (3) Ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik, beberapa gerakan dari materi atau objek atau beberapa perbuatan yang memerlukan koordinasi dari syaraf –syaraf otak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara spesifik adalah suatu bagian dalam proses pembelajaran dengan adanya perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah kegiatan belajar dengan cakupan aspek koginif, afektif, dan psikomotor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa sendiri) yang meliputi aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh melalui usaha. Termasuk aspek ini adalah tonus (tegangan Otat), kondisi organ tubuh, panca indera, dan kelenjar hormonal tertentu yang

membawa kelainan tingkah laku. Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah), banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Adapun faktor psikologis yang akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah faktor: minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, dan berpikir. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor, luar akan kurang signifikan.

Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa), meliputi faktor lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kelompok. Faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan belajar didalam kelas. Pengalaman yang diperoleh siswa dari pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan Psi-komotorik. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberi informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Munandi (dalam Rusman, 2012, hlm 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal :

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Faktor Psikologis, siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda hal ini ikut mempengaruhi hasil belajar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan.

b) Faktor Instrumental merupakan keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan gambaran umum tentang tingkat kemampuan siswa terhadap pemahaman dan penguasaan materi ajar yang telah disampaikan oleh guru, untuk melihat tingkat perkembangan siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

Klasifikasi Hasil Belajar, Horward Kingsley membagi 3 macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan gagne membagi 5 kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motorik.

Dalam sistem pendidikan nasioal, rumusan tujuan pendidikan Nasional baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Benyamin Bloom atau lebih dikenal Taksonomi Bloom (dalam Irwanti, 2011, hlm. 34) yang secara garis besar dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi optik yang telah di dapatkan di sekolah.

Pada pembelajaran kognitif, objek-objek yang ditanggapi tidak hanya yang bersifat materiil diantaranya orang, binatang, bangunan, kendaraan, perabot rumah tangga, dan tumbuhan-tumbuhan. Sedangkan objek yang bersifat tidak materiil misalnya seperti ide kemajuan, keadilan, perbaikan, pembangunan, dan sebagainya. Berarti semakin banyak suatu

gagasan atau ide yang didapat siswa maka semakin berkembanglah hasil belajar kognitifnya.

2) Ranah Afektif

Ranah ini berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 2
Penelitian Terdahulu

Persamaan dan Perbedaan	Novia Btari Krishnamuty	Puguh Prastowo	Penelitian ini
Topik Penelitian	Media Pembelajaran (kelas Virtua)	Model Pembelajaran PjBL Menggunakan Media <i>E-Learning</i> Berbasis Edmodo	Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis Edmodo pembelajaran (kelas Virtua)
Jenis Metode	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
Instrument Penelitian	Soal post test pilihan ganda 20 soal	Metode tes, metode observasi dan metode dokumentasi	Soal post test pilihan ganda 20 soal
Teknis analisis	Deskriptif	Tes signifikan	Tes signifikan

data	Komparasional		
Lokasi Penelitian	SMAN 32 Jakarta	SMK Palebon Semarang	SMAN 1 Soreang
Bidang studi/konsep	Biologi/Jaringan Tumbuhan	Mata pelajaran Simulasi Digital	Mata Pelajaran Ekonomi Materi Koperasi
Tujuan Penelitian	Mengungkap pengaruh penggunaan kelas virtual pada hasil belajar siswa	Mengetahui model PjBL menggunakan media <i>e-learning</i> berbasis Edmodo pada hasil belajar	Mengungkapkan Pengaruh Penggunaan media pembelajaran <i>E-Learning</i> berbasis Edmodo
Hasil Penelitian	Adanya suatu pengaruh berupa peningkatan hasil belajar	Berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar	Adanya suatu pengaruh berupa peningkatan hasil belajar
Subjek/Sampel	Siswa/siswi SMAN 32 Jakarta kelas XI IPA semester ganjil	Siswa/siswi SMK Palebon Semarang kelas X Akuntansi 1	Siswa/siswi SMAN 1 Soreang Kelas X IPS 4 semester genap

C. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar yang belum optimal memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas belum berjalan secara efektif yang membuat guru harus mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

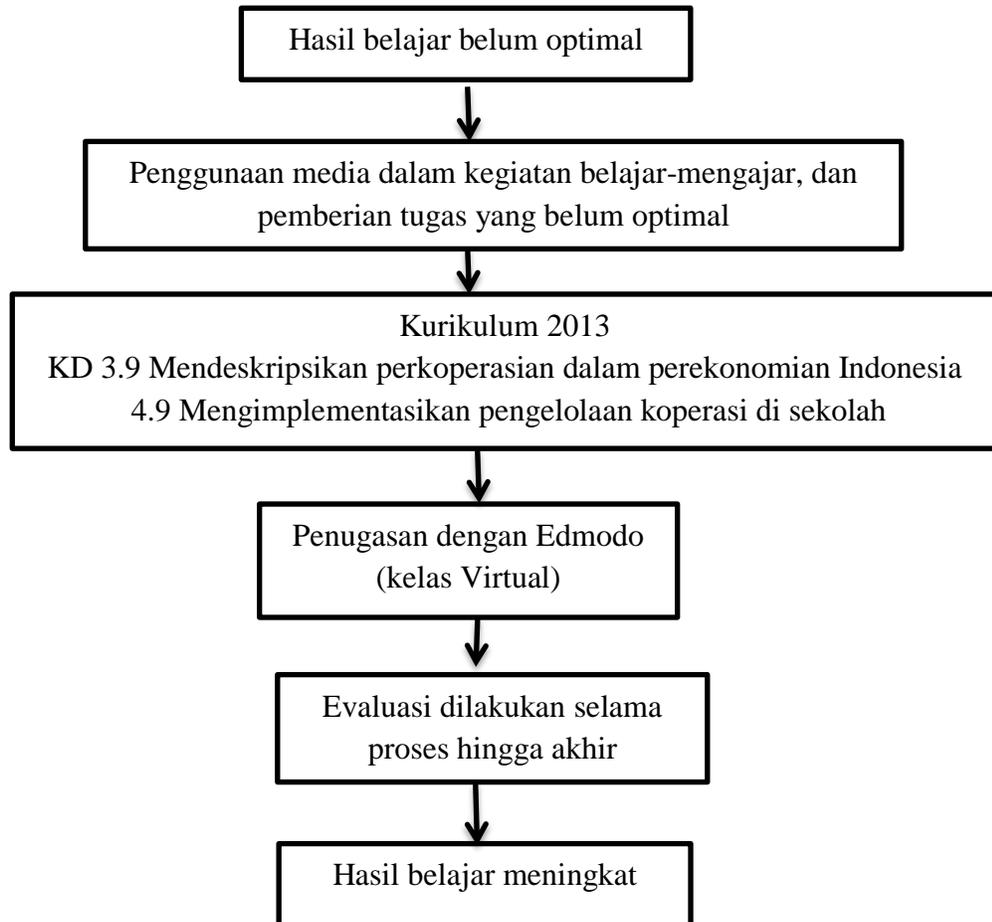
Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Pembelajaran di sekolah terdapat banyak metode dan media yang dapat digunakan dalam mencapai kompetensi siswa. Jika dilihat dari cara mengajar guru yang masih kurang dalam memanfaatkan metode dan media pembelajaran. Selain itu metode penugasan yang konvensional selama ini dianggap kurang efektif dalam mendukung kelancaran belajar mengajar sekolah sehingga hal ini mengakibatkan pasifnya siswa, hanya sekedar mendengar tugas dari guru hanya untuk memenuhi nilai. Hal ini seharusnya dapat diminimalisir dalam kegiatan kelas virtual suatu kegiatan diluar jam pelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa, selain itu siswa harus distimulus dengan tipe penugasan yang membuat mereka menjadi pribadi yang kritis serta berani mengemukakan pendapat yang beralasan logis.

Dengan demikian memperjelas bahwa media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan lagi untuk mencapai tujuan dan program belajar, untuk tercapainya suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru harus lebih aktif dan hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar. Namun fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-langkah pemilihan media tersebut secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya dan papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan output yang verbalisme. Oleh sebab itu penelitian ini mencoba mengangkat judul tentang penerapan media

pembelajaran edmodo “Kelas Virtual” untuk meningkat-kan hasil belajar peserta didik.

Kondisi rendahnya hasil belajar yang didapat siswa tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Robert M. Gagne (dalam Cahya), menyatakan “hasil belajar disebabkan karena adanya interaksi antara kondisi internal dan eksternal individu”.



Gambar 2. 3
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

2. Asumsi

Asumsi menurut Arikunto (2010, hlm. 106) merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Peneliti harus merumuskan asumsi.

- a) Agar ada dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang akan diteliti.
- b) Untuk mempertegas variable yang menjadi pusat perhatian.
- c) Guna menentukan dan merumuskan hipotesis.

Berdasarkan pengertian diatas, maka akan mempermudah peneliti dalam menyusun asumsi sebagai berikut, kegiatan Pembelajaran yang menggunakan media pembelajran Edmodo masih jarang digunakan.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 63) mendefinisikan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui peng-umpulan data.

Berdasarkan kajian pustaka serta kerangka pemikiran yang terlebih dahulu di kemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Media Pembelajaran Edmodo berpengaruh Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ajar Koperasi Kelas X Ips 4 SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018”.