

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Belajar

Pada dasarnya belajar merupakan suatu kegiatan yang dilalui semua manusia selama hidupnya hingga mati. Gagne dalam (Dahar 2011, hlm. 2) mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses peserta didik menjalani pengalaman yang berimbang pada perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Afandi (2018, hlm. 68) pun mengemukakan bahwa belajar dapat diperoleh dari suatu pengalaman berefek pada perubahan tingkah laku. Hal ini berarti, belajar tidak selalu mengingat, tapi lebih dari itu, yakni mengalami. Witherington (dalam Sukmadinata 2009, hlm. 155-156) berpendapat bahwa belajar merupakan pola respon baru yang berbentuk pengetahuan, kecakapan, sikap, maupun kebiasaan dalam perubahan kepribadian yang dimanifestasikan.

Fry, dkk (dalam Afandi, 2018, Hlm. 68) menyatakan bahwa belajar itu bukan hanya memperoleh pengetahuan saja tetapi juga harus mendapatkan perubahan yang melibatkan penguasaan prinsip-prinsip yang abstrak, pemahaman mengenai bukti, ingatan akan informasi faktual, pengenalan, pengafalan, pengembangan ide dan perilaku sesuai dengan situasi tertentu.

Slameto (2010, hlm. 2) menuliskan bahwa sebuah usaha seseorang yang dilalui untuk perubahan perilakunya sebagai hasil dari pengalamannya dengan lingkungan secara keseluruhan agar menuju ke arah yang lebih baik, hal tersebut dapat disebut dengan proses belajar. Sedangkan menurut James O (dalam Aunurrahman 2013, hlm. 35) menyatakan bahwa seiring berjalannya latihan dan pengalaman, proses perubahan tingkah lakupun akan muncul dan itu yang dinamakan dengan belajar.

Ainurrahman (2013, hlm. 36) menjelaskan mengenai belajar yang berarti suatu usaha yang dilakukan seseorang dengan disengaja juga disadari yang bertujuan merubah tingkah laku. Perubahan yang memungkinkan terjadi pada diri seseorang dapat dipengaruhi dari aktifitas dan keaktifan dirinya dalam proses pembentukan mental. Maka dari itu, kegiatan belajar akan terjadi dengan baik jika semakin tingginya tingkat keaktifan fisik dan mental seseorang dalam belajar.

Begitupun dengan sebaliknya jika seseorang memiliki tingkat keaktifan jasmani dan mentalnya rendah berarti dirinya tidak memahami bahwa ia sedang belajar.

Kesimpulan dari pendapat beberapa para ahli, maka dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang baru berdasarkan pengalaman, yang dilakukan secara sadar yang dapat mempengaruhi perubahan yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa. Suatu pembelajaran dapat sangat bermakna apabila seseorang belajar dari pengalamannya.

B. Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2010, hlm. 27-28) mengemukakan bahwa terdapat prinsip-prinsip belajar setiap individu yang dapat berbeda dari satu individu dengan yang lainnya yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar

Pada proses belajar, siswa cenderung pasif. Pada prinsip ini siswa dituntut aktif karena keaktifan dapat mempengaruhi minat belajarnya.

2. Sesuai hakikat belajar

Belajar sebagai proses pemberian rangsangan dan dilakukan pendidik agar peserta didik memberikan timbal balik sesuai dengan tanggapan yang tepat.

3. Sesuai materi dan bahan untuk dipelajari

Belajar itu harus didasarkan pada ketepatan penyampaian materi yang jelas dan mudah difahami.

4. Syarat keberhasilan belajar

Kegiatan belajar yang baik memerlukan penunjang yang memadai seperti sarana prasarana agar proses belajar terlaksana dengan lancar tanpa hambatan sehingga peserta didik pun akan merasa nyaman ketika belajar.

C. Teori-teori Belajar

Kosmiah (2012, hlm. 34-43) mengemukakan beberapa teori belajar yang relevan dengan yang akan diterapkan dan dikembangkan dalam suatu pembelajaran antara lain:

1. Menurut teori belajar behaviorisme, teori ini menjelaskan bahwa manusia dapat belajar lebih cepat ketika suatu hal pembelajaran dapat dialaminya sendiri dari kejadian kejadian di sekitar.
2. Menurut teori belajar kognitif, teori ini menjelaskan bahwa situasi belajar dapat saling berhubungan dengan konteks yang lainnya secara menyeluruh.
3. Menurut teori belajar humanisme, menyatakan bahwa kegiatan belajar itu harus bertujuan pada pencapaian tujuan belajar dengan cara memanusiakan manusia.
4. Menurut teori belajar siberetik, teori belajar ini menjelaskan bahwa proses belajar ditentukan dari penyampaian informasi atau pesan yang disampaikan ketika pembelajaran berlangsung.
5. Menurut teori belajar konstruktivism, teori ini menyatakan bahwa belajar merupakan proses penyusunan pengalaman yang akan merubahnya menjadi sebuah pengetahuan.

D. Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dengan siswa pada saat penyampaian materi ajar. Rusman (2013, hlm. 134) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi secara langsung maupun tidak antara guru dengan siswa, juga media sebagai pengantarnya. Hamalik (2012, hlm. 57) mengemukakan bahwa pembelajaran memiliki tujuan akhir yaitu tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan menyusun kombinasi antara unsur-unsur manusiawi, materiial, fasilitasi, perlengkpan, juga prosedr yang saling mempengaruhi. Sedangkan menurut komalasari (2015, hlm. 3), mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar siswa secara direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi secara efektif dan efisien sebagai subjek didik agar tercapai nya tujuan pembelajaran.

Hanafy (2014, hlm 72) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan satu interaksi antara guru juga siswa yang dilakukan secara terencana mulai dari perancangan sampai dengan evaluasi dengan tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan. Trianto (2009, hlm. 19) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktifitas yang tidak dapat dipaparkan sepenuhnya karena cukup kompleks dan

secara simple pembelajaran dapat diartikan dengan proses interaksi antara guru dan siswa ditambahkan dengan suatu pengalaman hidup.

Kesimpulan nya adalah belajar merupakan proses interaksi antara pendidik juga peserta didik dalam mencapai suatu tujuan belajar, pembelajaran juga merupakan kegiatan terencana dimulai dari perencanaan hingga evaluasi belajar.

E. Teori- teori Pembelajaran

Kosmiah (2012, hlm. 44-47) mengelompokan 5 teori pembelajaran yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Teori Pendekatan Modifikasi Tingkah Laku

Teori belajar ini memungkinkan pendidik menerapkan prinsip penguatan dalam aspek Pendidikan nya. Selain itu pengenalan karakteristik peserta didik diperlukan untuk mengetahui perkembangan pembelajaran nya.

2. Teori Pembelajaran Konstruksi Kognitif

Teori belajar ini memiliki prinsip bahwa keterampilan baru yang akan ditemukan oleh siswa ini akan berasal dari pengalamannya ketika sedang berlangsungnya kegiatan pembelajaran

3. Teori Pembelajaran Berdasarkan Prinsip-prinsip Belajar

Teori belajar ini memiliki prinsip bahwa belajar itu memerlukan waktu tidak sebentar, maka dari itu cara penyampaian materi ajar sangat diperlukan agar peserta didik memiliki perhatian khusus pada pembelajaran. Setiap masing masing peserta didik pasti memiliki control diri untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar pada setiap individu.

4. Teori Pembelajaran Berdasarkan Analisis Tugas

Teori belajar ini digunakan untuk menganalisis secara hierarki dan sistematis tugas-tugas belajar peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran.

5. Teori Pembelajaran Berdasarkan Psikologi Humanistik

Teori ini digunakan agar pendidik memperlakukan peserta didiknya secara manusiawi mulai dari pengenalan tingkah laku peserta didik dan karakteristiknya.

F. Tujuan Pembelajaran

Suatu pembelajaran memiliki tujuan, yaitu untuk tercapainya suatu tujuan kompetensi pembelajaran. Dimiyati (2015, hlm. 17) mengungkapkan bahwa perubahan perilaku ke arah yang lebih baik yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar benar terjadi merupakan suatu tujuan dari pembelajaran. Sedangkan Hamalik (2012, hlm. 76) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran itu meliputi kebutuhan belajar peserta didik yang harus tercukupi, mata pelajaran dan juga pendidik itu sendiri.

Nata (2009, hlm. 314) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran menjadi sangat penting pada proses belajar dan merupakan factor yang dapat menjadikan pedoman bagi pendidik agar dalam penyampaian materi ajar tepat sasaran dan lebih terarah. Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan situasi belajar siswa dan disesuaikan dengan waktunya, kesiapan belajar, serta sarana prasarana yang tersedia. Seluruh aktifitas belajar mengajar harus terarah dengan tujuan utama yaitu tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran yang diinginkan.

Djamarah (2010, hlm. 42) mengemukakan bahwa tujuan belajar dapat mempengaruhi berbagai aspek pembelajaran lainnya seperti ketersediaan sarana dan prasarana belajar, dan juga kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perumusan suatu tujuan pembelajaran harus memiliki perhatian khusus tidak bisa sembarangan untuk merumuskannya.

Nata (2009, hlm. 315) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran dapat terbagi menjadi 2 bagian, yaitu: a. Tujuan yang disusun oleh pendidik yang bersumber dari materi ajar. b. Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan yang sudah ditetapkan pada kurikulum dan dituangkan di dalam RPP. Syarat-syarat perumusan tujuan khusus yaitu: 1) Secara khusus menentukan tujuan perubahan sikap yang hendak dicapai, 2) Dapat membatasi pencapaian perilaku dalam pengetahuan yang diharapkan dapat terjadi, 3) Secara khusus menggambarkan standar kriteria pencapaian tujuan belajar.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang harus dicapai siswa beserta guru dalam proses pembelajaran sehingga bertujuan pada perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dari pada sebelumnya.

G. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu tingkat pencapaian siswa selama belajar terhadap suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Suparno (2012, hlm. 61) menjelaskan bahwa hasil belajar itu dipengaruhi oleh fisik, dan juga lingkungan. Chatib (2012, hlm. 169-170), mengemukakan bahwa hasil belajar tidak sebatas dengan hasil tes maupun ujian, tetapi dapat juga dilihat pada: a) perubahan pola pikir siswa, b) kemampuan membangun suatu konsep, c) perubahan perilaku siswa.

Menurut Hamalik (2007, hlm. 30) mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui peningkatan kognitif, psikomotor, dan afektifnya. Perubahan ini bisa dijelaskan dengan meningkat dan perkembangan dan sangat baik daripada sebelumnya. Hasil belajar merupakan proses mentransfer ilmu dari orang yang sudah dapat dikatakan dewasa dengan pemahaman materi yang mempunyai, melalui hasil belajar, semua orang dapat mengetahui sejauh mana pencapaian yang ia kuasai terhadap pemahaman materi ajar (Purwanto 2010, hlm. 42). Hasil belajar merupakan tingkat capaian siswa terhadap materi ajar dengan perubahan tingkah lakunya ke arah yang lebih baik juga pencapaian pada aspek kognitif, afektif juga psikomotorik nya (Susanto 2013, hlm. 5) .

Secara umum Abdurrahman (1999, hlm. 38) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu capaian dan juga kebiasaan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar terhadap satu tujuan pembelajaran. Purwanto (2002, hlm. 82) juga mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat capaian siswa terhadap suatu tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada perubahan tingkah laku peserta didik, pengetahuannya, sikap dan keterampilan menjadi lebih baik. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Tri 2004, hlm. 4).

Menurut Dimiyati (2006, hlm. 3) hasil belajar merupakan suatu pencapaian siswa dalam menguasai sebuah materi ajar dan juga suatu bukti apakah proses pembelajaran dapat difahami oleh siswa, dan sejauh mana siswa dapat memahami materi itu, biasanya disajikan dengan nilai berupa huruf maupun angka yang diberikan pihak sekolah.

Gagne (dalam Sudjana, 2005, hlm. 22) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi lima kategori, yaitu pertama strategi kognitif, peserta didik harus

mampu memahami seluruh materi ajar yang hendak dicapai, kedua sikap, peserta didik harus mampu membentuk sikap yang baik, ketiga keterampilan motoris, dengan kata lain peserta didik bias menguasai proses pembelajaran yang berubah ubah. Keempat informasi, dimana peserta didik mampu untuk menghafal teori maupun konsep, kelima keterampilan intelektual, tidak hanya memahami materi secara verbalistis.

Untuk mengetahui ketercapaian suatu hasil dari belajar maka perlu diadakan evaluasi, yaitu penilaian yang dapat dijadikan tindak lanjut untuk melihat sejauh mana tingkat pencapaian siswa terhadap suatu materi pelajaran. Proses pengumpulan informasi ataupun data mengenai seberapa efektif nya suatu perlakuan terhadap hasil akhir atau hasil belajar peserta didik (Susanto 2013, hlm. 5).

Dari beberapa pendapat para ahli, maka kesimpulan dari pengertian hasil belajar yaitu suatu pencapaian siswa terhadap tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam satu pembelajaran dan hendak dicapai. Dan terdapat factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dari dalam diri siswa dan juga bisa dari luar diri siswa itu sendiri, selain itu juga yang menentukan hasil belajar bukan dari pengetahuannya saja tetapi juga keterampilan dan juga sikapnya.

H. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syah (2009, hlm.130-135) menyatakan bahwa terdapat dua factor berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu. Factor internal terdiri dari aspek Fisiologis meliputi jasmanidan Psikologis nya meliputi Rohani nya. Factor eksternal siswa dapat dipengaruhi dari lingkungan social, contohnya sekolah, dan yang ada di dalamnya seperti pendidik, tendik, teman-teman. Selain lingkungan social ada pula lingkungan non sosialnya seperti rumah tempat tinggal, dan juga letak nya. Menurut Slameto (2003, hlm. 3) mengemukakan factor pengaruh baik atau tidaknya hasil belajar siswa bisa dilihat dari:

1. Faktor dari dalam diri siswa yang meliputi:
 - a. Jasmani
 - b. Psikologis
2. Faktor dari luar diri siswa yang meliputi:

- a. Lingkungan Keluarga
- b. Lingkungan Sekolah
- c. Lingkungan Masyarakat

Hasan (1994, hlm. 94) berpendapat bahwa terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi aktifitas belajar peserta didik yaitu:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti faktor pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, faktor kecerdasan dan lain-lain yang muncul dari intern diri siswa.
2. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti faktor lingkungan social, kondisi keluarga, cara guru mengajar, situasi pembelajaran, dan juga sarana prasarana yang digunakan ketikaproses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sabri (2010,hlm. 59-60) mengemukakan factor yang dapat berpengaruh pada hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal siswa
 - a. Yaitu faktor fisik yang dimiliki siswa, seperti kelengkapan organ tubuh dan juga kenormalan penglihatan dan juga pendengaran yang tidak terganggu.
 - b. Faktor psikologis siswa, yaitu yang berhubungan dengan sikap dan sifat siswa, berhubungan pula dengan tingkatan emosional siswa, seperti kemampuan untuk dapat berfikir kritis, memiliki daya ingat yang tinggi, dan lainnya.

2. Faktor eksternal siswa

- a. Faktor lingkungan

Yaitu lingkungan alam dan juga lingkungan social, seperti tata letak wilayah tempat tinggal maupun budaya.

- b. Faktor instrumental

Terdapat beberapa faktor yang termasuk pada Instrumental yaitu yang berhubungan dengan gedung atau sarana dan prasarana pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Jadi, kesimpulannya adalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang terdapat dari dalam diri siswa atau bisa disebut faktor internal, dan dari luar diri siswa yaitu faktor eksternal siswa. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses belajarnya siswa, semangat atau tidaknya siswa

dalam belajar, bagus atau tidaknya itu menentukan faktor mana yang lebih mempengaruhinya.

I. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Dalam Bahasa arab media merupakan alat penyampai pesan dari pengantar pesan kepada penerima pesan, sedangkan dalam istilah media pembelajaran merupakan suatu alat penyampai pesan yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan ataupun instruksi dari guru dalam penyampaian materi ajar (Arsyad 2009, hlm. 3-4).

Menurut Anderson (dalam Sukiman 2012, hlm. 28) media pembelajaran merupakan suatu alat penyampai materi yang memungkinkan interaksi secara langsung antara guru dengan siswanya. Media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi penyampai pesan dari sumber belajar kepada peserta didik yang memungkinkan peserta didik menyerap materi ajar secara efektif dan efisien (Hamzah 2011, hlm. 122).

Media pembelajaran adalah suatu teknologi komunikasi pembawa pesan baik dari audio visual, cetak maupun perangkat keras untuk membantu penyampaian materi ajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik dan pendidik dalam memahami materi ajar (Rusman, dkk 2013, hlm. 170).

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Lestin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad 2007, hlm. 36) Mengelompokkan media kedalam 5 kelompok yaitu:

- a. Media berbasis Audio-Visual
- b. Media berbasis cetak
- c. Media berbasis Manusia
- d. Media berbasis Visual
- e. Media berbasis komputer

Sedangkan Hujair (2013, hlm. 46) membuat pengelompokan media pembelajaran sesuai dengan jenis dan karakteristiknya, yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat dilihat dari aspek panca indra adalah:

Panca indra manusia ada visual, audio visual yaitu media yang dapat dilihat juga dapat didengar, yang terakhir yaitu media audio yaitu media yang dapat didengar saja.

- b. Dapat dilihat dari alat dan bahan yang digunakan seperti:

Alat perangkat lunak dan juga keras yang berfungsi dalam menyampaikan pesan maupun informasi.

- c. Dapat dilihat dari bentuk fisik juga karakteristiknya seperti:

Media elektronik yang meliputi alat alat elektronik seperti televisi, komputer, VCD, maupun internet. Terdapat pula media non elektronik seperti buku, modul, koran, ataupun yang lainnya.

Banyak sekali jenis media pembelajaran, ada yang murah, mahal, canggih, kecil, besar, tergantung tingkat kebutuhannya. Media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Media Nonelektronik (Arsyad 2005, hlm. 29).

- 1) Media Cetak

Terdapat beberapa media cetak yang dapat dijumpai seperti buku, modul, grafik, foto, gambar, lembar kerja dan lain sebagainya.

- 2) Media Pajang

Media pajang umumnya meliputi papan tulis, papan magnetik, dan lain-lain yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pada kelompok kecil.

- 3) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga ini berfungsi untuk memperlihatkan kegunaan alat tersebut juga memperlihatkan prinsip kerjanya, biasanya berbentuk alat tiruan maupun asli yang disimpan di laboratorium.

Selain media peraga ada pula media eksperimen berupa alat asli yang digunakan ketika praktik. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- a) Media peraga biasanya berupa alat tiruan sedangkan media eksperimen berupa alat asli.
- b) Media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen, sedangkan media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga.

a. Media Elektronik (Asnawir 2002, hlm. 50-95)

1) Overhead Projector (OHP)

Nama perangkat kerasnya yaitu OHP (overhead projector) sering kali disebut Media transparansi atau overhead transparency (OHT). Biasanya terbuat dari plastic, kegunaannya untuk memperlihatkan suatu konsep pada kelompok belajar.

2) Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan sebuah gambar yang dapat diproyeksikan melalui cahaya proyektor dan bias dilihat dengan mudah oleh peserta didik ketika kegiatan pembelajaran.

3) Program Film Strip

Film strip merupakan serangkaian gambar yang saling terkait, salah satunya memiliki proyeksi.

4) Film

Film merupakan sebuah gambar yang hidup dengan pengambilannya menggunakan kamera dan ditampilkan di proyektor film. Pada film akan terlihat lebih alami dan akan lebih berwarna ketika objek tampil. Seiring perkembangan zaman film tidak hanya untuk hiburan tetapi juga bisa untuk sumber informasi dalam pembelajaran.

5) Video Compact Disk

Untuk menyiarkan program pengajaran VCD, diperlukan berbagai peralatan, seperti kabel sambungan video dan audio, remote control, serta kabel sambungan RF dan TV.

6) Televisi

TV adalah sistem elektronik yang menggunakan perangkat yang mengubah energi listrik menjadi suara yang terdengar juga cahaya yang bias terlihat gambar-gambar dengan jelas.

7) Internet

Internet adalah media yang dapat memberikan perubahan dari cara manusia berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Internet dapat dijadikan sarana komunikasi jarak jauh yang memungkinkan penggunaannya dapat berinteraksi dengan teempat yang berbeda.

J. *E-Learning*

1. Pengertian *E-Learning*

Daryanto (2012, hlm. 162) mengungkapkan bahwa *E-Learning* merupakan sebuah system yang digunakan dalam pembelajaran dan menggunakan perangkat elektronik sebagai alat pengantar kegiatan pembelajarannya. Yaniawati (2010, hlm. 74) menyatakan bahwa *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dan menggunakan jasa elektronik sebagai pengantarnya, seperti telepon, computer, audio, video.

Linde (dalam Yaniawati, 2010, hlm. 74) berpendapat bahwa *e-Learning* merupakan pembelajaran secara informal dan formal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti video tape, internet, intranet, *handphone*, DVD, TV, dan lain-lain. Menurut Rusman, dkk (2011, hlm. 265) menyatakan bahwa *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan jasa elektronik sebagai pengantarnya.

Maka dapat dibuat kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut mengenai *E-Learning*, merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik seperti Internet, telepon, audio yang dilakukan secara *on-line* maupun *off-line*

2. Karakteristik *E-Learning*

Cisco (dalam Yaniawati, 2010, hlm. 75) menjabarkan *E-Learning* dalam beberapa karakteristik, yaitu:

- a. *E-learning* merupakan system penyampaian informasi dan komunikasi yang digunakan untuk pelatihan online ataupun dapat berhubungan dengan Pendidikan.
- b. *E-learning* menyediakan perangkat yang dapat memperkaya pengetahuan mengikuti perkembangan zaman yang tidak dapat ditemukan secara konvensional.
- c. *E-learning* memperkuat model belajar konvensional bukan berarti bisa menjadi penggantian pembelajaran yang konvensional.
- d. *E-learning* membuat kapasitas peserta didik bervariasi sesuai dengan topik materi, semakin selarasnya konten, topik dan juga cara penyampaian gaya belajarnya maka lebih banyak kapasitas penggunaannya dan akan memberi hasil yang baik juga.

Rusman, dkk (2012, hlm. 264) menyatakan bahwa *E-learning* tidak sama dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. *Interactivity* (Interaktivitas) tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara tidak langsung melalui forum ataupun secara langsung melalui chatting.
- b. *Independency* (Kemandirian) yang membuat suatu pembelajaran menjadi terpusat pada siswa.
- c. *Accessibility* (Aksesibilitas) pencarian sumber belajar menjadi lebih mudah dan lebih luas jangkauannya melalui jaringan internet dibandingkan dengan penyaluran sumber belajar secara konvensional.
- d. *Enrichment* (Pengayaan) pemanfaatan teknologi seperti video streaming, maupun animasi bisa dilakukan pada proses pembelajaran.

Menurut Prawiradilaga (2004, hlm. 199) mengemukakan beberapa karakteristik E-Learning yaitu sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, yang menjadikan komunikasi lebih mudah antara peserta didik dengan pendidik.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer
- c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri yang disimpan di komputer sehingga dapat diakses kapan dan di mana saja jika diperlukan.
- d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, hasil kemajuan belajar, kurikulum, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

3. Manfaat *E-learning*

Bates dan Wulf (dalam Yaniawati 2010, hlm. 85) mengemukakan empat manfaat *e-learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Memperbanyak kuantitas interaksi antara guru dengan siswa
- b. Kegiatan belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun
- c. Anggota belajar bisa lebih banyak
- d. Materi pembelajaran baru mudah tersampaikan dan disimpan

Siahaan (2002, hlm. 3) mengemukakan 3 fungsi pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu sebagai berikut:

a. Suplemen (tambahan)

Dikatakan sebagai sumber tambahan yaitu, jika siswa memanfaatkan *e-learning* ini ketika sedang belajar maka pengetahuan dan wawasan yang akan diterima oleh peserta didik tersebut akan lebih banyak daripada peserta didik yang memilih untuk tidak memanfaatkan *e-learning*.

b. Komplemen (pelengkap)

Dikatakan sebagai komplemen yaitu keberadaan pembelajaran *e-learning* ini sebagai pelengkap materi ajar yang diharapkan siswa mampu lebih memahami materi pengajaran dengan cara dilakukannya pengayaan oleh guru ketika di dalam kelas menggunakan pembelajaran elektronik tersebut.

c. Substitusi (pengganti)

Dikatakan sebagai substitusi jika pemanfaatan *e-learning* ini dipakai sebagai media pembelajaran yang utama, biasanya perguruan tinggi di negara maju mengganti media belajarnya menggunakan *e-learning* agar waktu belajarnya lebih fleksibel.

K. Rumah Belajar

1. Portal Rumah Belajar

Portal ini berisi bahan belajar untuk Guru, siswa, forum komunikasi, bank soal, dan juga media-media pembelajaran. Portal milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini menyediakan berbagai bahan dan dengan mengisi konten dan kegiatan komunitas belajar dan berharap menjadi bagian dari komunitas belajar dan dengan demikian menjadi bagian dari komunitas (Nurhayati 2013, hlm. 2). Menurut pendapat Martiningsih (2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa saat pembelajaran di kelas pendidik bias memanfaatkan Portal rumah Belajar sebagai sumber belajar, selain itu bias juga dipakai untuk menugaskan sesuatu secara mandiri, dan dapat dimanfaatkan ketika guru sedang ada keperluan, dan sebagai sarana pembelajaran *e-learning*.

Tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik saja, tetapi orang tua pun dapat memanfaatkannya sebagai tambahan materi ajar atau sarana belajar sepanjang hayat yang dapat diberikan secara mandiri kepada siswa ketika sedang belajar di rumah.

2. Konsep Rumah Belajar

Nurhayati (2013, hlm.3) menyatakan bahwa di dalam portal Rumah Belajar dilengkapi dengan fasilitas komunikasi baik antar peserta didik maupun pendidik dan masyarakat luas. Berbagai fasilitas telah dilengkapi di portal pembelajaran ini yaitu seperti:

- a. Tersedianya berbagai bahan belajar berbasis *web* yang dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat:
 - 1) Telpon genggam, tablet
 - 2) Komputer
 - 3) Laptop
- b. Antar komunitas pendidikan akan terjalin komunikasi dan kolaborasi yang baik
- c. Teknologi informasi dan komunikasi akan membentuk suatu budaya belajar.

3. Manfaat Rumah Belajar

Portal Rumah Belajar dapat mempunyai beberapa manfaat seperti yang dikemukakan oleh Nurhayati (2013, hlm.4) yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai sumber belajar
 - 1) Di dalam portal Rumah Belajar terdapat sumber bahan pelajaran seperti video, materi pokok, media interaktif, dan juga bank soal.
 - 2) Dapat mengirimkan karya kita untuk dipublikasikan sebagai sumber berbagi ilmu.
 - 3) Kebutuhan belajar dapat diunduh sesuai kebutuhan sumber bahan ajar.
- b. Sebagai sarana komunikasi juga kolaborasi antar pendidik peserta didik maupun sekolah.
 - 1) Berbagi pengalaman, ide, maupun komunikasi melalui fasilitas forum
 - 2) Cara mendapatkan dan mengirim informasi tentang berita, artikel, dan peristiwa yang terjadi di komunitas pendidikan
 - 3) Untuk dapat memanfaatkan sarana mempublikasikan profil sekolah sebagai bagian dari Rumah Belajar
- c. Sebagai wahana pengembangan profesionalisme guru
 - 1) Alat untuk memahami hubungan konseptual antar subjek
 - 2) Wahana untuk memantau hasil belajar siswa
 - 3) Wahana untuk mengembangkan bahan ajar

4) Wahana untuk mengembangkan RPP

Di Rumah Belajar terdapat fitur yang bernama Kelas Maya. Pembelajaran maya merupakan sebuah ruang komunikasi dan interaksi pembelajaran secara online dengan penggunaan jaringan internet sebagai penghubungnya (Kusnohadi, 2014). Akses Pendidikan akan lebih luas dan lebih potensial jika penerapan pembelajaran maya digunakan (Dykman 2008, hlm. 158). Salah satu fitur yang terdapat pada rumah belajar yaitu kelas maya dengan pengembangan khusus yang ditujukan untuk memperlancar komunikasi antara pendidik dan juga peserta didik ketika sedang belajar dimana saja dan kapan saja ketika sedang melakukan pembelajaran secara virtual, dan siswa dapat secara bebas mengekspresikan diri pada kelas maya tersebut.

4. Fasilitas Rumah Belajar

Terdapat beberapa fasilitas yang tersedia pada portal rumah belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Menu satuan Pendidikan. ketika kita klik SD maka akan tampil segala materi yang berhubungan dengan sekolah dasar.



Gambar 2.1

Menu Satuan Pendidikan

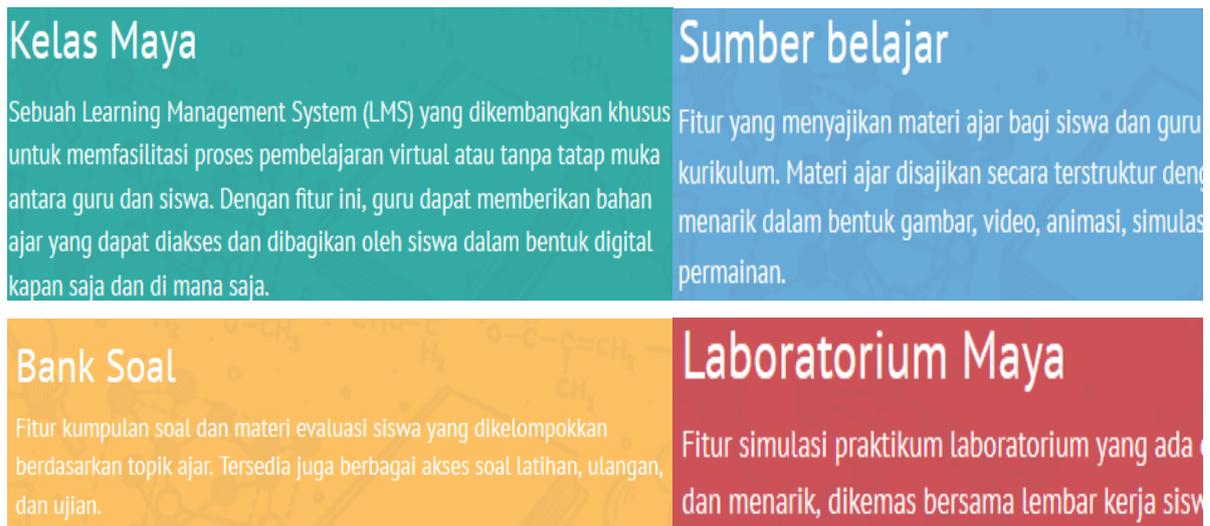
- b. Lambang Rumah Belajar dengan Motto “belajar untuk semua”



Gambar 2.2

Logo Rumah Belajar

- c. Terdapat fitur utama yang terdapat pada portal Rumah Belajar dan juga fitur pendukung bisa dilihat pada gambar di bawah



Gambar 2.3

Fitur Utama Rumah Belajar



Gambar 2.4

Fitur Pendukung Rumah Belajar

- d. Fasilitas Login dan Register. Pengguna dapat melakukan login dan pendaftaran di sini.



Gambar 2.5

Login dan Register di Rumah Belajar

- e. Bisa bergabung sebagai guru, ataupun murid dirumah belajar dengan berlangganan



Gambar 2.6

Jumlah guru dan siswa yang tergabung di Rumah Belajar

Dari beberapa pendapat di atas mengenai Rumah Belajar, Konsep Rumah Belajar, maupun Manfaatnya maka dapat saya simpulkan bahwa penggunaan Portal Rumah Belajar ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat melatih siswa untuk dapat lebih intens berkomunikasi dengan guru melalui kelas maya nya, dapat melatih siswa untuk mencari materi yang akan dipelajari secara mandiri, melatih penggunaan teknologi informasi yang baik agar siswa tidak hanya mengenal penggunaan gadget untuk bermain saja tapi bisa pula menggunakannya untuk belajar dengan cara yang asyik.

L. WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi social media yang pada umumnya dimiliki dan digunakan oleh semua orang untuk melakukan komunikasi jarak jauh. Menurut (Whidiasari dkk 2019, hlm. 95) *WhatsApp* memiliki fitur yang dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi dan dalam mengirimkan ataupun menerima dokumen, maka dari itu *WhatsApp* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut (Fauzi 2017, hlm. 5) *WhatsApp* merupakan aplikasi medsos yang berkemampuan mengirim pesan, foto, video, dokumen dan lokasi, sehingga dengan aplikasi *WhatsApp* ini dapat mengembangkan budaya pada generasi milenial, yang dapat mempererat komunikasi baik antar individu maupun kelompok.

Menurut (Elianur 2017, hlm. 11) *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pengirim pesan tanpa biaya SMS. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data jaringan internet, dengan menggunakan *WhatsApp* kita dapat mengirim pesan, dokumen, foto dan lainnya. Menurut (Syarifhidayat 2017, hlm. 99)

WhatsApp adalah aplikasi seluler yang berbeda dengan aplikasi SMS, karena jika SMS hanya dapat mengirim teks dan berbayar, tetapi jika *WhatsApp* itu bias juga mengirimkan dokumen, foto, video dan lain lain dan *WhatsApp* hanya menggunakan jaringan internet dan tidak berbayar.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *WhatsApp* merupakan aplikasi media social yang berfungsi untuk berkomunikasi, mengirim berbagi pesan, foto, file maupun video yang menggunakan jaringan data sebagai fasilitas pengantar pesan nya.

M. Manfaat Grup *WhatsApp*

Grup *WhatsApp* dapat memberikan manfaat yang memungkinkan para penggunanya dapat menyebar informasi baik mengenai pembelajaran atau informasi lainnya dan dapat melakukan diskusi secara online. Jumiati (2016, hlm. 54-55) mengemukakan bahwa manfaat pemakaian grup *WhatsApp* ini dalam pembelajaran yaitu sebagai yang pertama, grup *WhatsApp* dapat dimanfaatkan ketika kita akan memberi komentar, atau dapat menyebarkan video pembelajaran, gambar maupun dokumen. Kedua, grup *WhatsApp* menyediakan fasilitas kolaborasi dan pembelajaran online antara guru dan siswa di rumah dan sekolah. Ketiga, grup *WhatsApp* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan. Keempat, dapat dengan mudah menyebarluaskan informasi dan juga pengetahuan pembelajaran. Kelima grup *WhatsApp* memberikan kemudahan untuk mempublikasikan karyanya dalam grup.

N. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, banyak penelitian tentang penggunaan *e-learning* telah dilakukan, dan penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan *E-Learning* rumah belajar diantaranya Maya R, dkk (2017) dalam penelitiannya tentang pengaruh media *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan *E-Learning* rumah belajar ini berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 20 Banda Aceh. Selain itu Rindy

M.(2015) dalam penelitiannya tentang pengaruh pemanfaatan *e-learning* menggunakan portal rumah belajar terhadap hasil belajar siswa, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pemanfaatan portal rumah belajar yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Martiningsih (2013) dalam penelitiannya mengenai peningkatan prestasi belajar melalui penggunaan portal rumah belajar menyimpulkan bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 7A di SMP Muhammadiyah 1 pada materi himpunan, terlihat pada hasil yang diperoleh dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, terdapat peningkatan dari siklus 1 dan juga siklus 2. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1. Warsita (2019) dalam penelitiannya tentang pemanfaatan portal rumah belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyimpulkan bahwa portal rumah belajar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Selain dari E-Learning Rumah Belajar, terdapat beberapa penelitian mengenai pengaruh penggunaan media sosial *WhatsApp* seperti yang dilakukan oleh Edi Suryadi, M. Hidayat Ginanjar tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Sosial Media *WhatsApp* dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” penelitian tersebut dilakukan di SMK Anali Kimia YKPI Bogor. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variable X dan variable Y, jadi penggunaan social media *WhatsApp* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap disiplin siswa ketika belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *E-Learning* Rumah Belajar dan juga *WhatsApp* ini dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

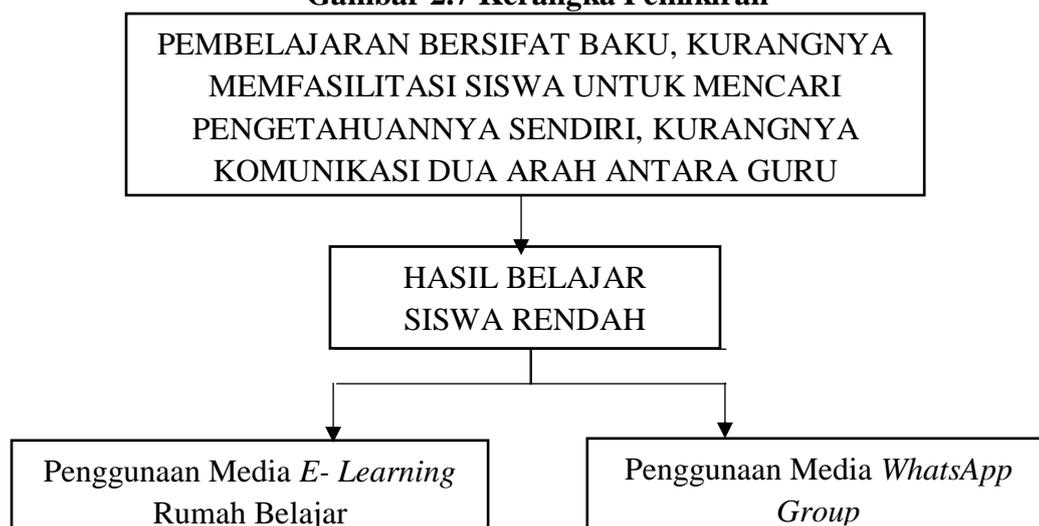
O. Kerangka Pemikiran dan Skema Penelitian

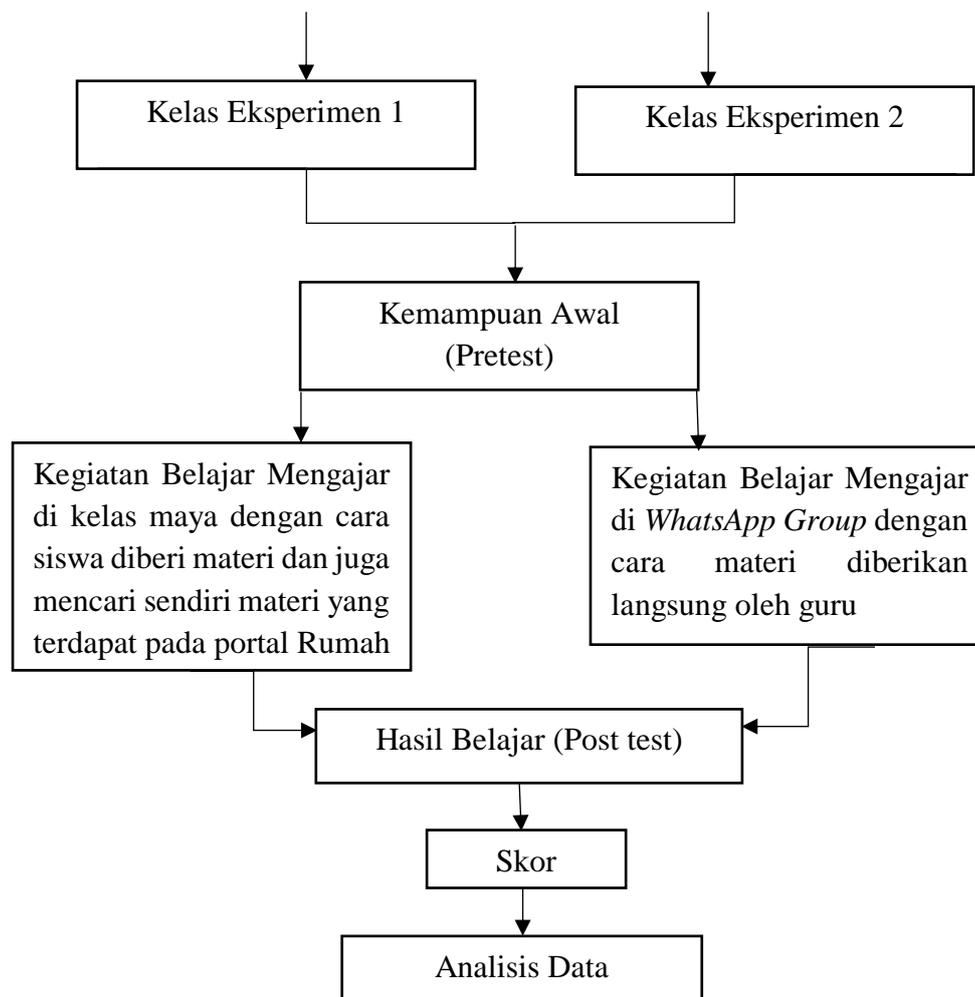
Keadaan proses pembelajaran pada saat ini masih didominasi oleh pendidik sebagai sumber belajar, pendidik lebih cenderung berperan dalam proses pembelajaran. Seluruh materi disampaikan secara langsung oleh pendidik melalui metode ceramahnya saja. Peranan peserta didik kurang aktif pada saat proses belajar karena ia hanya duduk mendengarkan materi dari pendidik. Peran peserta didik disini hanya menerima informasi peserta didik tidak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menggali pengetauan nya sendiri.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu metode atau media mengajar yang sedikit berbeda, biarkan lah peserta didik diberi kebebasan untuk dapat mencari pengetahuannya sendiri, menggali pengetahuannya sendiri agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran salah satunya dengan mengguakan pembelajaran berbasis *E-Learning*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami konsep secara mandiri dan guru hanya sebagai pasilitatornya saja.

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *E-Learning* ini peserta didik dapat menemukan sendiri konsep atau materi sendiri dengan berbantuan portal Rumah Belajar Kemendikbud. Pada pemanfaatan portal rumah belajar ini pendidik dituntut untuk memaksimalkan pemanfaatan portal rumah belajar agar peserta didik dapat lebih menguasai materi pembelajaran. Di dalam portal rumah belajar sudah dilengkapi dengan bahan ajar, fasilitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik, bang soal, dan media ajar. (Nurhayati 2013, hlm. 3).

Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran





P. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *E-Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan alasan media *E-Learning* ini akan terasa menarik bagi siswa karena belajar sambil menggunakan gadget nya yang tersambung dengan jaringan internet dan menurut mereka akan menarik karena bisa belajar dimana saja dan kapan saja melalui forum kelas yang telah dibuat oleh pendidik, selain itu terutama di dalam portal rumah belajarnya terdapat materi materi pembelajaran yang menarik dan dikemas menjadi suatu tayangan video. Secara otomatis peserta didik akan merasa penasaran dengan materi apa saja yang ada di dalamnya. Dengan pengaruh

pembelajaran *E-Learning* tersebut maka hasil belajar peserta didik pun akan meningkat

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka hipotesis yang dibuat yaitu Peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh *E-Learning* Rumah Belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui *WhatsApp*.