

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengubah pola pikir dan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan atau usaha yang dilakukan. Menurut Gagne & Briggs dalam Dimiyati (2010, hlm.10) mengemukakan bahwa :

Belajar adalah hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. *Reinforcement* ini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam proses belajar. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda untuk itu perlunya *reinforcement* yang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Sedangkan Menurut Pidarta dalam Komsiyah (2012, hlm.3), “Belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasinya kepada orang lain”.

Adapun menurut Suprijono (2009, hlm.2) bahwa “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Jadi perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Pandangan lain dituturkan oleh Hamdani (2011, hlm. 20) bahwa

Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan serta pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya.

Sardiman (2007, hlm.32) juga mendefinisikan “Belajar sebagai suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat”. Salah satu tanda bahwa seseorang

telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan baik yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang akan berlangsung sepanjang hidupnya selama dia belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu di dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotor (keterampilan). Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan suatu hasil dari belajar. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang lebih luas daripada sebelumnya.

2. Ciri –ciri Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang di dalamnya terdapat sistem yang saling berkaitan. Belajar mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, selalu terjadi perubahan dalam diri seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Banyak hal yang menandakan bahwa seseorang tersebut telah melakukan proses belajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat Baharuddin, dkk (2011, hlm. 15) menyimpulkan adanya beberapa ciri belajar, sebagai berikut :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar;
- b. Perubahan perilaku relatif permanen.
Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terjadi seumur hidup;
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial;
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman;

- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Sedangkan menurut Surya dalam Rusman (2015, hlm. 13-16) terdapat 8 ciri-ciri belajar, yaitu:

- a. Perubahan yang disadari dan disengaja
Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan untuk melakukan perubahan pada dirinya. Perubahan yang dilakukan juga dengan sengaja dilakukan oleh individu yang belajar agar pengetahuannya dapat berkembang dari sebelumnya.
- b. Perubahan yang berkesinambungan
Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya dan saling keterkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya pada kemudian hari.
- c. Perubahan yang fungsional
Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.
- d. Perubahan yang bersifat positif
Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan dan setelah belajar, individu akan menjadi seseorang yang lebih baik lagi.
- e. Perubahan yang bersifat aktif
Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan percobaan. Karena pada dasarnya proses belajar ini adalah mencoba dan terus mencoba sampai dengan berhasil dan mencapai tujuan yang diharapkan.
- f. Perubahan yang bersifat permanen
Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- g. Perubahan yang bertujuan dan terarah
Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang.
- h. Perubahan perilaku secara menyeluruh
Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Dari ciri-ciri belajar yang telah dikemukakan oleh ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah melakukan proses belajar selalu mengalami perubahan kearah yang lebih baik, sifat perubahannya relatif permanen sehingga tidak akan kembali kepada keadaan semula. Perubahan akibat belajar terjadi dalam berbagai bentuk dan perilaku, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses perubahan selalu berubah kearah yang

lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bermanfaat bagi kehidupannya dalam bersosialisasi dengan orang lain.

3. Prinsip Belajar

Salah satu hal yang harus diperhatikan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar adalah memperhatikan beberapa prinsip belajar. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar yang diperlukan untuk belajar menurut Dalyono (2007, hlm.51-54) adalah sebagai berikut :

- a. **Kematangan Jasmani dan Rohani**
Kematangan jasmani yaitu telah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya kemampuan berpikir, ingatan, fantasi, dan sebagainya.
- b. **Memiliki Kesiapan**
Setiap orang yang hendak melakukan kegiatan belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik secara fisik, mental, maupun perlengkapan untuk belajar. Kesiapan fisik berarti memiliki tenaga cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental, memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar.
- c. **Memahami Tujuan**
Orang yang belajar tanpa tujuan ibarat kapal berlayar tanpa tujuan terombang-ambing tak tentu arah yang dituju sehingga akhirnya bisa terlanggar batu karang atau terdampar ke suatu pulau. Maka dari itu, diperlukan adanya tujuan dalam belajar supaya proses belajar dapat terarah sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- d. **Memiliki Kesungguhan**
Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, akan banyak waktu dan tenaga terbuang dengan percuma. Sebaliknya, belajar dengan sungguh-sungguh serta tekun akan memperoleh hasil yang maksimal dan penggunaan waktu yang lebih efektif.
- e. **Ulangan dan Latihan**
Sesuatu yang telah dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan. Bagaimanapun pintarnya seseorang harus mengulang pelajarannya atau berlatih sendiri di rumah agar bahan-bahan yang dipelajari tambah meresap dalam otak, sehingga tahan lama dalam ingatan.

Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010, hlm. 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar diantaranya :

- a. Perhatian dan motivasi
Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian merupakan suatu proses yang dilakukan oleh otak yang mengorganisasi dan memilih stimulus yang datang dari seputar lingkungannya melalui alat inderanya. Sementara motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi ini dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.
- b. Keaktifan
Keaktifan dapat dikembangkan dengan mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik membentuk kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah dengan berdiskusi, memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mempresentasikan materi yang diajarkan pendidik sesuai dengan kemampuannya.
- c. Keterlibatan langsung/berpengalaman
Agar peserta didik banyak terlibat dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya memilih dan mempersiapkan kegiatan-kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Pengulangan
Menurut teori Psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, berpikir, dan sebagainya. Dengan menggunakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.
- e. Tantangan
Pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik turut menemukan konsep-konsep, prinsip dan generalisasi akan menyebabkan peserta didik berusaha mencari dan menemukan suatu konsep-konsep dari prinsip dan generalisasi tersebut.
- f. Balikan dan penguatan
Peserta didik akan lebih bersemangat apabila mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.
- g. Perbedaan individual
Peserta didik merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang peserta didik yang sama persis, tiap peserta didik memiliki perbedaan satu sama lain. Perbedaan ini berpengaruh pada hasil belajar dan prinsip belajar peserta didik.

Dengan adanya prinsip belajar dan pendidik memperhatikan dan melaksanakan prinsip-prinsip belajar tersebut maka proses pembelajaran akan berjalan secara menyenangkan, efektif, efisien dan pembelajaran akan memberikan dampak yang positif kepada peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun akan maksimal dan memuaskan karena hal tersebut.

B. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Pembelajaran juga merupakan suatu cara atau proses ataupun perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja dirancang dan dilakukan agar peserta didik belajar. Menurut Surya (2015, hlm.116) “Pembelajaran ialah proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya. Individu akan melakukan kegiatan belajar apabila ia menghadapi situasi kebutuhan dalam interaksi dengan lingkungannya.” Jadi individu tersebut akan mengubah perilakunya melalui proses kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara pengertian pembelajaran yang berbeda disampaikan oleh Huda (2015, hlm.2) “Pembelajaran dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Hal tersebut terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Selanjutnya menurut Gagne, dkk dalam Warsita (2008, hlm.266) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa oleh pendidik yang merupakan kombinasi dari beberapa unsur yang saling keterkaitan atau mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan perilaku ke arah yang lebih baik pada diri peserta didik, perubahan pengetahuan dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti sebagai hasil dari belajar yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

2. Karakteristik Pembelajaran

Adapun karakteristik pembelajaran, menurut Surya (2015, hlm. 113) adalah sebagai berikut:

- a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
- b. Saling ketergantungan (*interdependence*) antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural).

Berdasarkan karakteristik pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mempunyai beberapa karakteristik, yaitu rencana sebagai sesuatu yang akan dilaksanakan, ke saling tergantung antara sistem pembelajaran dengan suatu keseluruhan pembelajarannya, dan tujuan yaitu sistem pembelajaran yang harus dicapai.

3. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran menurut Hudjono dalam Ibnu Trianto (2015, hlm.21) yaitu sebagai berikut :

- a. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
- b. Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.
- c. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik, dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret.
- d. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kinerja sama antar peserta didik.
- e. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
- f. Melibatkan peserta didik secara emosional dan sosial sehingga matematika lebih menarik dan peserta didik mau belajar.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah melakukan pengalaman dengan melibatkan peserta didik secara langsung dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang mendukung jalannya pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan peserta didik.

4. Prinsip Pembelajaran

Beberapa prinsip yang menjadi landasan pembelajaran menurut Surya (2015, hlm.111) adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku.
Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu ailah adanya perubahan perilaku dalam diri individu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran bersifat disadari, kontinu (berkesinambungan), fungsional, positif, aktif, permanen (menetap), dan memiliki tujuan yang terarah.
- b. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan.
Prinsip ini bermakna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek perilaku kognitif, konatif, afektif, dan motorik.
- c. Pembelajaran merupakan suatu proses.
Prinsip ini bermakna bahwa pembelajaran itu merupakan aktivitas yang berkesinambungan. Artinya aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran itu terdapat tahapan-tahapan yang sistematis dan terarah yang saling keterkaitan satu dengan yang lainnya. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu benda atau keadaan yang statis, melainkan suatu rangkaian aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan.
- d. Proses pembelajaran terjadi karena ada yang mendorong dan ada tujuan yang ingin dicapai.
Prinsip ini bermakna bahwa aktivitas pembelajaran itu terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai suatu tujuan, belajar tidak akan efektif tanpa adanya dorongan dan tujuan.
- e. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.
Hal ini berarti bahwa selama individu mengikuti pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berkesan.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bisa membuat perubahan perilaku individu yang belajar, serta perubahan perilaku yang terjadi merupakan perubahan perilaku yang meliputi keseluruhan aspek, pembelajaran ini merupakan suatu proses yang berdasarkan kepada kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh sebab itu proses pembelajaran ini diharuskan bersifat menyenangkan supaya peserta didik memperoleh pengalaman yang bermakna dari proses pembelajaran ini.

C. Pembelajaran Langsung

1. Pengertian Pembelajaran Langsung

Menurut Depdiknas dalam Afandi dkk(2013, hlm.12) mendefinisikan bahwa “Pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru”. Sementara menurut Amri (2013, hlm.12) “Pembelajaran langsung atau *direct instruction* adalah salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Killen dalam Afandi dkk (2013, hlm.23) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung merupakan kegiatan transfer ilmu atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik melalui tatap muka langsung dengan berbagai cara atau metode pembelajaran seperti melalui ceramah, demonstrasi, diskusi kelompok, ataupun melalui tanya jawab yang dibimbing secara langsung oleh pendidik. Pembelajaran secara langsung ini berpusat kepada pendidik, artinya dalam hal ini pendidik menyampaikan isi materi pelajaran dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para peserta didik, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik.

2. Tujuan Pembelajaran Langsung

Menurut Depdiknas dalam Amri (2013, hlm.17) menyebutkan bahwa “Tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar peserta didik”. Sementara menurut Amri (2013, hlm.17)

Model Pembelajaran Langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya guru dapat menggunakan berbagai media. Informasi yang disampaikan dengan strategi direktif dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan

tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi).

Jadi pembelajaran secara langsung ini diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan waktu dan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

3. Karakteristik Pembelajaran Langsung

Menurut Depdiknas dalam Amri (2013, hlm.17) “Model pembelajaran langsung dapat diidentifikasi beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Transformasi dan keterampilan secara langsung
- b. Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu
- c. Materi pembelajaran yang telah terstruktur
- d. Lingkungan belajar yang telah terstruktur
- e. Distruktur oleh guru”.

Jadi karakteristik pembelajaran langsung ini berpusat pada guru atau pendidik, dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa dengan struktur yang telah ditetapkan untuk bisa disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran langsung secara tatap muka dengan mengacu pada sintaks atau model pembelajaran yang ditetapkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Langsung

a. Kelebihan Pembelajaran Langsung

Kelebihan model pembelajaran langsung Menurut Depdiknas dalam Amri (2013, hlm.21-23) adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh peserta didik sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 3) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi peserta didik sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 4) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.

- 5) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada peserta didik yang berprestasi rendah.
- 6) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh peserta didik.
- 7) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme peserta didik.
- 8) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
- 9) Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi peserta didik. Para peserta didik yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan.
- 10) Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- 11) Pengajaran yang eksplisit membekali peserta didik dengan cara-cara disiplin dalam memandang dunia dan dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif yang menyadarkan peserta didik akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- 12) Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu peserta didik yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- 13) Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi peserta didik, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil penelitian terkini.
- 14) Model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi peserta didik tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).
- 15) Demonstrasi memungkinkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika peserta didik tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- 16) Peserta didik yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
- 17) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya apabila ada suatu hal yang dirasakan kurang oleh guru baik oleh peserta didik dan akan menjadi lebih baik lagi pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

b. Kekurangan Pembelajaran Langsung

Kekurangan pembelajaran langsung menurut Depdiknas dalam Amri (2013, hlm.23-15) yaitu :

- 1) Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan peserta didik untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua peserta didik memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada peserta didik.
- 2) Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan peserta didik.
- 3) Karena peserta didik hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- 4) Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, peserta didik dapat menjadibosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
- 5) Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model pembelajaran langsung, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan peserta didik.
- 6) Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk puladan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- 7) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi peserta didik kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- 8) Model pembelajaran langsung memberi peserta didik cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu dapat dipahami atau dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.
- 9) Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan peserta didik, peserta didik akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
- 10) Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran langsung akan membuat peserta didik percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.
- 11) Karena model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai

pemahaman peserta didik. Hal ini dapat membuat peserta didik tidak paham atau salah paham.

- 12) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan peserta didik. Sayangnya, banyak peserta didik bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

D. Pembelajaran Berbasis *Online* (*E-Learning*)

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis *Online* (*E-Learning*)

Menurut Munir (2009, hlm.170) “*E-learning* merupakan salah satu media atau metoda pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah”. Untuk mengakses materi pembelajaran pada *e-learning* 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 pendidik atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

Hal lainnya dikemukakan oleh Rusman (2012, hlm.293) bahwa “*E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh”. Pendapat lain yang mengemukakan *E-Learning* adalah Sutopo (2012, hlm.143) yaitu “*E-learning* adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi”. Sementara menurut Surjono (2013, hlm.202) “*Elearning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Dalam *E-learning*, pengajar tidak sekedar menggunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara *online* oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya”. Hal senada dikemukakan oleh Riyanto dan Prasajo (2011, hlm.207) yang mengemukakan bahwa “*E-learning* adalah pembelajaran *online* berbasis internet dan intranet yang membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi kursus dan pertanyaan-

pertanyaan dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antar peserta dengan pengajar”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *online* (*E-learning*) adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan dan multimedia dalam menyampaikan materi oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tujuan dan prosedur yang dibuat dengan maksimal. Pembelajaran *online* dapat dipadukan dan melengkapi pembelajaran konvensional yang telah berlangsung di sekolah.

2. Manfaat Pembelajaran Berbasis *Online* (*E-Learning*)

Pembelajaran berbasis *online* (*E-Learning*) bermanfaat bagi berbagai pihak yang menggunakannya. Pendapat ini didukung oleh Wena (2009, hlm.213) yang menyatakan bahwa pembelajaran elektronik atau *e-learning* bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait, seperti:

- a. Bagi Peserta Didik

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

Dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* 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*, manfaatnya bagi sekolah yaitu:

- 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.
- 4) Mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran.

3. Jenis-Jenis *E-Learning*

Jenis-jenis *e-learning* yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah kepada peserta didik di tengah pandemi yang sedang mewabah dan untuk menjalankan anjuran pemerintah dalam melaksanakan *physical distancing* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Zoom*

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis *online* (daring) adalah *Zoom*. *Zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi *Zoom* yaitu: memungkinkan melakukan *meeting* sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan *meeting* lewat fitur *Schedule* (jadwal), *Zoom Cloud Meeting* ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari *Zoom* adalah kegiatan *online* hanya dapat berlangsung selama 40 menit. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* jika menggunakan android adalah sebagai berikut:

- 1) buka *playstore*;
- 2) ketik *Zoom Cloud Meeting*;
- 3) klik *Zoom Us*;
- 4) *install* atau unduh aplikasi tersebut;
- 5) setelah terunduh, pilih menu *Join A Meeting*;
- 6) pilih menu *Join*;
- 7) input Kode *Meeting/link*.
- 8) rapat atau video konferensi sudah bisa dimulai.

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Zoom* ini akan tercapai jika memperhatikan beberapa tips berikut ini, yaitu:

- 1) usahakan lokasi yang tenang sebelum mulai mengajar jarak jauh
- 2) pastikan akses internet cepat dan stabil atau sinyal *Wi-Fi* yang sangat baik;
- 3) memastikan peserta didik masuk ke setiap sesi menggunakan nama lengkap;
- 4) ajak peserta didik bergabung dengan sesi beberapa menit lebih awal untuk menguji koneksi audio dan video;
- 5) gunakan *headset* (atau *earbud*) sebagai ganti *speaker* dan mikrofon karena *speaker* dan mikrofon menghasilkan terlalu banyak statis untuk orang lain;
- 6) mematikan audio kecuali jika akan berbicara untuk mencegah suara latar yang tidak disengaja mengganggu jalannya pembelajaran;
- 7) saat video diaktifkan, berbicara dengan kamera (dan bukan ke layar).

b. *Google Class Room*

Google class room adalah suatu *learning management system* yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penilaian. Berbeda dengan media pembelajaran yang lain, keunggulan media *google class room* adalah masalah efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Untuk memulai menggunakan *google class room* kita terlebih dahulu masuk dalam akun *google* dan kemudian mencari produk *google* tersebut. Setelah masuk pada akun *google class room* kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu *stream*/aliran, *classwork*/aktifitas, dan *people*/peserta didik. *Stream* adalah fasilitas *google class* yang dapat digunakan untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan atau melihat aliran tugas, materi, kuis dari topik-topik yang diajarkan guru. *Classwork* dapat digunakan pendidik untuk membuat soal tes, pretes, kuis, menggunggah materi dan mengadakan refleksi. Sedangkan pada menu *people* pendidik dapat mengundang peserta didik dengan menggunakan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang pendidik lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang pendidik melalui *email* masing-masing. Cara mengakses *google class room* yang paling mudah adalah lewat *playstore* caranya adalah sebagai berikut:

- 1) ketikkan *google class room*,
- 2) download aplikasinya,

- 3) buka dan *instal* di *handphone* masing-masing,
- 4) bentuk tampilan yang muncul di *handphone* adalah persegi warna hijau dengan tulisan *google class room*.
- 5) setelah berhasil *download*, dibuka dan *diinstal*, *google class room* dapat dimulai dengan mengklik tanda "+" yang ada pada *toolbar* bagian atas,
- 6) ada dua opsi yang akan muncul yaitu membuat kelas dan gabung kelas,
- 7) pendidik dapat membuat kelas dengan mengetik nama kelas, mata pelajaran dan subyek belajar yang dihadapi.

c. *Whatsapp*

Ada banyak cara pendidik untuk menyasati sistem mengajar yang terganggu akibat adanya wabah virus Corona. Salahsatu media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi *Whatsapp*. Pendidik membuat grup *WhatsApp* khusus untuk peserta didik yang bisa digunakan untuk memberikan tugas setiap harinya. Jika grup telah dibentuk, maka selanjutnya komunikasi dalam grup tersebut dapat dilakukan secara terbuka dan memungkinkan seluruh anggota grup, dalam hal ini peserta didik dan pendidik untuk saling berdiskusi. Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan penugasan bagi peserta didiknya. Sebaliknya peserta didik juga dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik serta mengirimkan kembali seluruh tagihan penugasan.

Pada aplikasi *WhatsApp* terdapat pilihan menu yang memungkinkan baik pendidik maupun peserta didik dapat mengirimkan file dalam berbagai bentuk dan format, seperti dokumen pdf, docx, ppt, xls, jpg, png, video, dan lain-lain melalui fitur "dokumen", tangkapan gambar maupun video langsung melalui fitur "kamera", file gambar dan video melalui fitur "galeri", rekaman audio langsung melalui fitur "audio", lokasi melalui fitur "lokasi" dan juga dapat mengirimkan nomor kontak yang mungkin diperlukan di grup melalui fitur "kontak".

Dalam praktiknya, sebaiknya pendidik juga harus membentuk grup kecil lagi dalam aplikasi *whatsapp* jika memang di dalam kelas masih ada lagi kelompok-kelompok kecil, sehingga memungkinkan kelompok-kelompok kecil tersebut dapat lebih efektif dalam berdiskusi daripada dalam kelompok besar.

d. Edmodo

Edmodo merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk pendidik, peserta didik sekaligus orang tua. *Edmodo* sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki *Edmodo* hampir sama dengan desain tampilan *Facebook*. Dengan *Edmodo*, pendidik dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk peserta didik dengan mudah. Dalam penggunaan *Edmodo*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/grup. Jika peserta didik ingin bergabung pada suatu grup, maka peserta didik terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut.

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid
- 2) Dengan Edmodo, peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
- 3) Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
- 4) Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
- 5) Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- 6) Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
- 7) Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

e. Google Meet

Belajar secara daring saat ini menjadi kewajiban dan diperkirakan akan berlangsung cukup lama, seiring perubahan cara belajar saat pandemi COVID-19 ini, kita bisa menggunakan aplikasi pendukung konferensi video untuk melakukan pembelajaran salahsatunya adalah *Google Meet*. *Google Meet* atau

Google Hangouts Meet adalah aplikasi video *conference* atau *online meeting* versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur yang bisa digunakan di dalam *Google Meet* adalah dukungan maksimal peserta video *conference* hingga 100 orang, dapat digunakan di semua *platform*, berbagai dokumen atau presentasi, dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan. Pengguna bisa memulai video *conference* melalui *browser Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, atau Safari*. Atau, bisa juga melalui ponsel dengan mengunduh aplikasi *Meet* di *PlayStore* maupun *AppStore*. Sebelum memulai rapat/belajar, kamera dan mikrofon di desktop atau ponsel perlu dipastikan dalam keadaan aktif. Kualitas video juga bisa diatur, apakah ingin menggunakan resolusi tinggi atau standar.

Menurut Niko (2020) Cara menggunakan *Google Meet* untuk belajar jarak jauh (daring) adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memulai video *conference*, klik "*start meeting*".
- 2) Pengguna juga bisa menambah peserta belajar. Caranya, bisa dengan mengirimkan tautan melalui *e-mail* atau mengundang dengan nomor ponsel jika ada.
- 3) Pembuat belajar juga bisa menambahkan undangan rapat *online* melalui *Google Calendar*.
- 4) Apabila dia mengundang orang dalam rapat, maka *Google Calendar* akan membuat catatan di kalender orang yang diundang secara otomatis, lengkap dengan tautan undangan belajar *online* yang bisa langsung diakses.
- 5) Peserta belajar yang diundang, tidak memerlukan akun *G Suite* untuk bergabung.
- 6) Mereka cukup mengklik tautan telekonferensi yang dibagikan melalui *e-mail* atau memasukan ID rapat/belajar.
- 7) Orang lain yang tidak diundang atau pengguna yang tidak memiliki akun *G Suite*, harus mendapatkan persetujuan dari peserta lain jika ingin bergabung.
- 8) Selama telekonferensi, peserta juga bisa *chatting* untuk mengirimkan informasi atau materi lebih lengkap.
- 9) Tab *chat* dapat ditemukan di pojok kanan atas. Rekaman belajar melalui *Meet* juga bisa disimpan di *Google Drive*.
- 10) Hal ini memudahkan apabila ada pembahasan yang ingin dibicarakan kembali di pembelajaran selanjutnya.

f. Webex Room Meeting

Pada masa pandemi COVID-19 ini pembelajaran di sekolah dialihkan dengan belajar dari rumah, pembelajaran yang mungkin untuk dilaksanakan adalah

dengan pembelajaran *online* atau daring. Agar pembelajaran tetap dilaksanakan secara interaktif antara pendidik dan peserta didik, dibutuhkan aplikasi pendukung. Banyak aplikasi yang dapat digunakan salah satunya adalah *Webex Room Meeting*. *Webex* adalah layanan video *conference* milik *Cisco*, perusahaan jaringan dan infrastruktur internet ternama. Layanan ini biasanya menargetkan pengguna kalangan *enterprise* atau perusahaan besar tapi juga cocok untuk kegiatan belajar mengajar jarak jauh. *Webex* memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan di laptop, komputer, dan *smartphone*. Di dalam *Webex* tersedia fitur *chat*, audio *chat*, video *chat* tetapi tergantung jenis *browser* yang digunakan, *file sharing* seperti menampilkan *slide Powerpoint*, serta *whiteboard* yang interaktif.

Cara untuk menginstal *webex room meeting* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengguna *HP* atau *iPad* silakan *search* di *Google Play* atau *AppStore* aplikasi *Webex Room Meeting* kemudian *install*
- 2) Buka aplikasi *Webex Room Meeting*, untuk mendaftar pilih *sign up*
- 3) Masukkan *email* aktif kemudian *sign up*
- 4) Pilih negara Indonesia isi dengan *first name* dan *last name* (wajib diisi) contoh *first name* Ajeng *last name* Putri kemudian *continue*
- 5) Akun sudah siap digunakan
- 6) Setelah itu buka *email* yang tadi didaftarkan nanti kita akan mendapatkan *username* dan *website* kemudian membuat *password*
- 7) Membuat *password* harus mengandung huruf besar kecil dan angka
- 8) Setelah membuat *password* selesai apabila muncul *pop up* untuk memasukkan nomor telepon di-*close* saja
- 9) Selesai

Cara membuat *meeting* sebagai *host* untuk pendidik adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *webex meeting room*
- 2) *Sign in*
- 3) Masukkan akun *email* yang telah didaftarkan kemudian *next*
- 4) Pilih *webex site* milik kita yang tadi sudah dikirim ke *email* kita
- 5) Kemudian masukkan *password* kemudian *next*
- 6) Bisa mulai *start meeting* kemudian pilih *start meeting*

- 7) *Meeting number* bisa di-*share* kepada peserta didik
- 8) Dengan klik *icon ...* untuk memunculkan beberapa menu pendukung
- 9) Klik *share content* untuk *share screen* atau menggunakan *white board* untuk mengajar di aplikasi
- 10) Apabila ingin keluar *meeting* tinggal *leave meeting*
- 11) Apabila *meeting* ingin dibuat jadwal setelah *login* dan muncul *start meeting* tinggal geser ke kiri, nanti muncul menu *my meeting* tinggal dibuat jadwalnya dengan klik icon +.

Cara join *meeting* sebagai peserta untuk peserta didik:

- 1) Buka aplikasi *webex meeting room* jika belum punya akun bisa langsung *join meeting* kemudian memasukkan *meeting number* yang akan diikuti apabila sudah punya akun pilih *sign in*
- 2) Masukkan akun *email* yang telah didaftarkan kemudian *next*
- 3) Pilih *website* milik kita (yang tadi sudah dikirim ke *email* kita)
- 4) Pilih *join meeting*
- 5) Masukkan *meeting number* yang akan kita ikuti atau *URL* kemudian pilih *join*.

(Hidayatulloh, 2020)

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Online (E-Learning)*

a. Kelebihan Pembelajaran Berbasis *Online (E-Learning)*

Menurut Munir (2009, hlm.205) Pembelajaran dengan *E-learning* memiliki banyak kelebihan yaitu:

1. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik
2. Dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang
3. Adanya kerjasama dalam komunitas *online*
4. Administrasi dan pengurusan yang terpusat
5. Menghemat atau mengurangi biaya pendidikan, karena peserta didik bisa pergi ke sekolah tanpa mengeluarkan biaya untuk ongkos dan buku tulis.
6. Pembelajaran dengan dukungan teknologi internet membuat pusat perhatian dalam pembelajaran tertuju pada peserta didik

b. Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Online (E-Learning)*

Wildavsky dalam Wena (2009, hlm.214) mengemukakan tentang kelemahan pembelajaran *online* yaitu minimnya frekuensi kontak dan sosialisasi antar

peserta didik dalam proses pembelajaran. *E-learning* yang dilakukan jarak jauh tentu akan mengurangi frekuensi kontak baik antar peserta didik atau peserta didik dengan pendidik karena dapat dilakukan pada ruang dan waktu yang berbeda sehingga sosialisasi yang dilakukan juga akan berkurang. Beberapa kelemahan tersebut dalam hal kurangnya sosialisasi peserta didik dapat diatasi dengan tugas yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga antar peserta didik dengan dikelompokkan untuk mengerjakan tugas akan melakukan komunikasi lebih banyak dengan peserta didik yang lain. Kelemahan lain dari pembelajaran *online* seperti mahalnya pengembangan dapat menggunakan *framework* yang disediakan secara gratis.

E. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya. Sedangkan menurut The Liang Gie dalam Amalia Ema dan Ibrahim (2017, hlm.100) “Efektivitas adalah suatu keadaan yang mendukung pengertian mengenai terjadinya efek atau akibat yang dikehendaki, jika seorang melakukan suatu perbuatan dengan maksud tertentu yang memang dikehendaki, maka itu dikatakan efektif kalau memang menimbulkan akibat dari yang dikehendakinya itu”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah “Sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan”.

Dengan memperhatikan dari beberapa pendapat ahli tersebut mengenai efektivitas pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu standar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan indikator yang sebelumnya telah disusun. Slameto dalam Triwibowo (2015, hlm.5) berpendapat “Menciptakan kondisi belajar yang efektif penting untuk dilakukan oleh guru, hal ini mengingat belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai”. Jika

pendidik berkompeten dalam melakukan kegiatan mengajar maka peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif.

2. Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan dapat diukur dengan melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Jika peserta didik tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari materi pelajaran. Sebaliknya, jika peserta didik belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Baroh (2010, hlm.18) mengatakan bahwa “Kriteria efektifitas meliputi:

- a. kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik;
- b. aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik;
- c. respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif; dan
- d. hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal. Dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi”.

Sedangkan menurut Amalia Ema dan Ibrahim (2017, hlm.101) “Didalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi terhadap berhasilnya sebuah pembelajaran, antara lain kurikulum, daya serap, presensi guru, presensi peserta didik dan prestasi belajar. Selain kerja keras dari seorang guru, pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh aspek-aspek lainnya”. Menurut Suryosubroto dalam Sutikno, Yuca Aryanti Indrakustantri (2013. Hlm. 6) agar pelaksanaan pengajaran menjadi efektif, maka perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, dilihat dari aspek-aspek: a).Tujuan pengajaran; b).Bahan pengajaran yang diberikan; c).Alat pengajaran yang digunakan; dan d).Strategi evaluasi atau penilaian yang digunakan
- 2) Keterlaksanaan proses belajar mengajar, meliputi: a).Mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik; b).Menyajikan alat, sumber dan perlengkapan belajar; c).Menggunakan waktu yang tersedia untuk KBM secara efektif; d).Motivasi belajar peserta didik; e).Menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan; f). Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar; g).Melaksanakan komunikasi atau interaksi

belajar mengajar; h).Memberikan bantuan dan bimbingan belajar mengajar kepada peserta didik; i).Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik; dan j).Menggeneralisasikan hasil belajar dan tindak lanjut.

3. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Begitupun dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam perangkat pembelajaran. Menurut Harry Firman dalam Sutikno, Yuca Aryanti Indrakustantri (2013. Hlm. 8) “Keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berhasil menghantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar”.

Sedangkan Ekawati Tiwi (2017, hlm.15) berpendapat beberapa indikator dalam keefektifan pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. pengorganisasian dengan baik
- b. komunikasi secara aktif
- c. penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran
- d. sikap positif terhadap peserta didik
- e. pemberian pujian dan nilai yang adil
- f. keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- g. melibatkan peserta didik secara aktif
- h. menarik minat dan perhatin peserta didik
- i. membangkitkan mlotivasi peserta didik
- j. memanfaatkan alat peraga.

Slavin dalam Triwibowo (2015, hlm.202) mengemukakan terkait indikator efektivitas pembelajaran, menurutnya ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. Keempat indikator tersebut yaitu:

- a. Mutu pengajaran
Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu peserta didik dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.

Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik. Menurut Suryosubroto (2009, hlm.99) belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% peserta didik yang mencapai daya serap yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

b. Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar peserta didik. Menurut Slameto (2010, hlm.176) kesiapan peserta didik dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu: 1).Kondisi fisik, mental, dan emosional. 2).Kebutuhan-kebutuhan, motif, dan tujuan. 3).Keterampilan, pengetahuan, dan pengertian lain yang telah dipelajari.

Tingkat pengajaran yang tepat dikatakan efektif apabila peserta didik sudah siap untuk mengikuti pembelajaran, dilihat dari kriteria kesiapan belajar peserta didik minimal baik.

c. Insentif

Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Slameto (2010, hlm.178) menyebutkan bahwa ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik, yaitu:

- 1) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.
- 2) Menjelaskan secara konkrit kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- 3) Memberikan *reward* terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- 4) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.

Insentif dikatakan efektif apabila usaha guru dalam memberikan motivasi sudah maksimal, dilihat dari kriteria insentif guru minimal baik.

d. Waktu

Waktu yaitu sejauh mana peserta didik diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Menurut Sinambela (2008, hlm. 87) aktivitas peserta didik yang diamati terkait penggunaan waktu peserta didik mencakup aspek-aspek berikut:

- 1) Persiapan awal belajar.
- 2) Menerima materi.
- 3) Melatih kemampuan diri sendiri.
- 4) Mengembangkan materi yang sudah dipelajari.
- 5) Penutup.

Waktu dikatakan efektif apabila peserta didik dalam menggunakan waktu sudah maksimal, dilihat dari kriteria penggunaan waktu peserta didik

minimal baik Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif jika keempat indikator efektivitas pembelajaran efektif.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memahami beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperbanyak referensi dan menambah wawasan terkait dengan judul skripsi ini. Hal ini berfungsi sebagai argumen dan bukti bahwa skripsi yang dibahas peneliti ini masih terjamin keasliannya. Sementara itu, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang peneliti kerjakan. Penelitian-penelitian itu antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Aldila Siddiq Hastomo, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2013 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 1 Yogyakarta”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media *e-learning* dalam pembelajaran PAI dinyatakan efektif terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan angket yang sudah disebarkannya kepada peserta didik. Menurut peserta didik SMA Negeri 1 Yogyakarta yang telah mengisi angket, *e-learning* sangat bermanfaat sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI. Karena dengan adanya media *e-learning* peserta didik dapat mempelajari materi PAI secara lebih intensif dan mandiri.
2. Karya ilmiah Faridatun Nadziroh Program Studi Otomasi Perkantoran, Akademi Komunitas Semen Indonesia dalam Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis), Tahun 2017 dengan judul “Analisa Efektivitas Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning*”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan sebagai berikut: *E-learning* efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena proses pembelajaran tidak hanya terpaku dalam satu waktu dan dalam ruangan saja; Sistem *e-learning* yang umum digunakan yakni *edmodo*, *moodle* dan *google classroom*; *Moodle* memiliki fitur lebih lengkap daripada *edmodo* dan *google classroom*, hanya saja *moodle* memerlukan *hosting* di server sendiri dan administrator sebagai

pemantau utama; Untuk memaksimalkan fitur-fitur pada *e-learning* perlu adanya pelatihan kepada pelajar (peserta didik/mahasiswa) maupun pengajar (guru/dosen); dan dibutuhkan koneksi internet yang stabil agar *e-learning* dapat diakses dengan optimal.

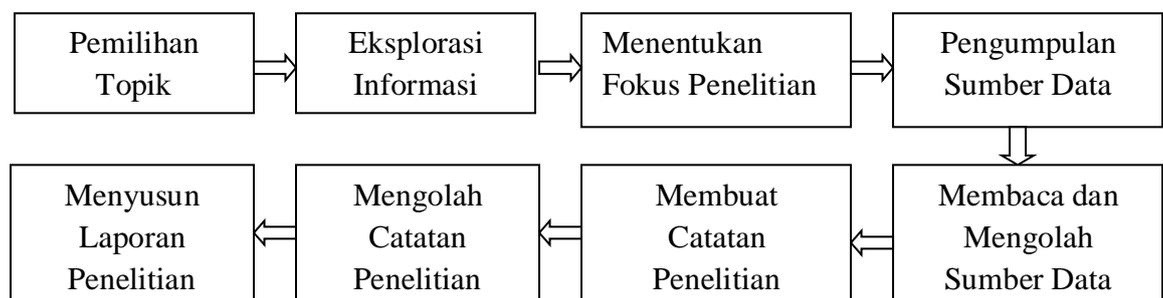
3. Skripsi yang ditulis oleh Nona Isnawati, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2018 dengan judul “Implementasi Program Pembelajaran Berbasis IT (*E-Learning*) Dalam Menumbuhkan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Congdongcatu”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran berbasis IT (*e-learning*) sangat penting sebagai salah satu upaya dalam menumbuhkan literasi digital, dimana program berbasis IT (*e-learning*) ini dijadikan sebagai sarana pembelajaran literasi digital bagi peserta didik, sarana untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik, dan sarana untuk berbagi informasi.

G. Kerangka Pemikiran

Dengan adanya wabah virus corona (COVID 19) yang melanda Indonesia, pemerintah mengatur rencana dengan menerapkan *Physical Distancing* atau jaga jarak aman antar individu, oleh karena itu hal-hal yang membuat massa berkumpul sebaiknya tidak dilakukan terlebih dahulu termasuk aktivitas pembelajaran di sekolah yang terpaksa diliburkan dengan memindahkannya menjadi belajar di rumah. Pembelajaran yang dilakukan di rumah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah canggih di masa sekarang ini atau dalam artian lain pembelajaran dilaksanakan secara *daring* atau berbasis *online* (*e-learning*). Pada awalnya berbagai pihak seperti pendidik, peserta didik, ataupun orang tua merasa kebingungan dengan penerapan pembelajaran *online* ini karena sebelumnya tidak pernah dilakukan sama sekali dan tanpa persiapan apapun langsung diterapkan begitu saja. Meski demikian, pendidik diharapkan dapat mengembangkan berbagai metode dalam pembelajaran *online* agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. Namun efektivitas dari pembelajaran berbasis *online* ini masih diragukan karena dalam pelaksanaannya terdapat berbagai kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas

penerapan pembelajaran berbasis *online* ini dengan mengukur pendapat guru yang melaksanakan pembelajaran secara *online*. Dengan mengetahui tingkat efektivitas penerapan pembelajaran berbasis *online* ini, maka akan lebih mudah untuk menentukan tindak lanjut yang akan diambil.

Adapun kerangka pemikiran pada penelitian ini dimulai dengan memilih dan menentukan topik yang dapat dilakukan berdasarkan pada permasalahan atau fenomena yang ada. Kemudian, menentukan fokus penelitian yang akan dirumuskan dan dipecahkan permasalahannya. Setelah itu, peneliti mengeksplorasi informasi dari berbagai sumber untuk dijadikan bahan penelitian. Sumber data yang yang dikumpulkan adalah berupa informasi atau data empirik yang bersumber dari angket yang disebar, informasi yang didapatkan pada wawancara, buku-buku, jurnal, hasil laporan penelitian serta literatur lain yang dapat mendukung topik penelitian. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, sumber primer dan sumber sekunder. Setelah sumber data terkumpul peneliti diharuskan membaca sumber data serta membuat catatan penelitian yang paling penting dan merupakan puncak dalam keseluruhan rangkaian penelitian. Sumber data yang telah dicatat kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang disusun dalam bentuk laporan penelitian. Penyusunan laporan disesuaikan dengan sistematika penulisan yang berlaku. Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian studi kepustakaan ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Ajeng Putri Rahayu (2020)

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran