

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad (2012) mengatakan, “Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima”. Apabila dipahami dalam garis besarnya media adalah manusia, materi dan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2015) mengatakan, “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan definisi-definisi diatas maka media dapat diartikan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru atau pengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pencapaiannya media pembelajaran dapat dilaksanakan dalam keadaan lingkungan dan kebutuhan siswa, dalam hal ini memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan relevansi dengan pencapaian tujuan pengajaran yang diterapkan.

##### **b. Fungsi Model Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran sebaiknya dapat dimanfaatkan kelenihan – kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha untuk menghindari hambatan – hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran seperti dengan adanya pandemi *Covid-19*. Isi dan bentuk dalam penyajiannya bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar,

ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Sehingga dapat berfungsi membantu pelaksanaan tugas-tugas guru dalam proses pembelajaran. Menurut yang diutarakan oleh Daryanto (2015) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video harimau di hutan.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Daryanto (2015) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberi instruksi.

### **c. Kriteria Media Pembelajaran**

Untuk mengetahui kriteria dalam model pembelajaran dari aspek media dan materi menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Rayandra Asyhar dalam Daryanto (2015), sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi  
Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses

penarikan sikap siswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

- 2) Bersih dan menarik  
Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.
- 3) Cocok dengan sasaran  
Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan  
Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran  
Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes dan tahan  
Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.
- 7) Berkualitas baik  
Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya layout.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar  
Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Berdasarkan pengertian diatas untuk melihat aspek tersebut perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Oleh karena itu media pembelajaran yang ada perlu diseleksi media pembelajaran mana yang paling efektif dan efisien untuk mengajarkan

materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan model pembelajaran membutuhkan suatu pertimbangan-pertimbangan tertentu.

## 2. *E-learning*

### a. Pengertian *E-learning*

*E-learning* menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- 1) Menurut Warsita dalam Mulyani (2013) menyatakan, “*E-Learning* adalah sistem pembelajaran berbasis web ini terjadi karena perkembangan pesat dari tiga bidang; bidang pembelajaran jarak jauh, pembelajaran dengan menggunakan teknologi computer, dan perkembangan bidang teknologi internet”.
- 2) Menurut Waller dalam Muharto (2017) mengatakan, “*E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar”.

Jadi, *e-learning* adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa yang berbasis web untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar dengan memanfaatkan teknologi timbulnya kesadaran dalam proses pembelajaran dengan teknologi dan salah satu solusi dengan adanya pandemi *Covid-19* yang sedikit menghambat proses pembelajaran.

### b. Tujuan *E-learning*

Tujuan yang paling penting dari *E-Learning* adalah untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bias menjadi anggota masyarakat yang memberi kontribusi serta untuk mempermudah berjalannya kegiatan pembelajaran dalam pandemi *Covid-19*. Sedangkan menurut Wulf dalam Karwati (2014) Tujuan dari *E-learning* yaitu :

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dan tenaga pendidik.

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

Berasarkan tujuan menurut ahli diatas diharapkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, konsep, pemahaman, dan kemampuan yang mereka butuhkan dari hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

### c. Kelebihan dan kelemahan *E-Learning*

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

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

**Tabel 1.1**  
**Kelebihan dan Kelemahan E-Learning**

No.	Kelebihan	Kelemahan
1.	Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan pengajar atau instruktur	Masih kurangnya kemampuan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran
2.	Mempermudah interaksi	Biaya yang diperlukan masih

	pembelajaran darimana dan kapan saja	relatif mahal untuk tahap-tahap awal
3.	Mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran	Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet
4.	Mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran dan interaksi dengan guru	Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu
5.	Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, siswa tidak harus hadir dikelas	Hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara pengajar dengan siswa

Sumber : Menurut Killen dalam Mulyani (2013)

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa aplikasi *Edmodo* dapat memberikan keuntungan baik pada siswa. Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Berkaitan dengan sistem pembelajaran klasikal (*class learning*), maka memanfaatkan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, seperti *browsing*, *resourcing*, *searching*, *consulting* dan *communicating*.

### 3. Aplikasi *Edmodo*

#### a. Pengertian Aplikasi *Edmodo*

*Edmodo* adalah sebuah media e-learning online dimana guru dan siswa dapat saling terhubung, berdiskusi, dan bertukar materi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. *Edmodo* ini dikembangkan oleh Nicolas Borg, Jeff O'Hara, dan Crystal Hutter pada tahun 2008. Menurut Gatot dalam Putri (2018) mengemukakan :

“*Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan, *Edmodo* merupakan media yang menarik

bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah”

Sedangkan menurut Basori dalam Dewi (2019) mengatakan, “Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini”

Berdasarkan pengertian diatas pengertian dari *Edmodo* dapat disimpulkan yaitu proses belajar yang menggunakan media internet dengan menggunakan salah satu aplikasi yang hamper sama dengan media sosial. Agar Proses belajar yang dilakukan tetap kondusif, guru akan mengawasi muridnya. Guru dapat memberikan poin untuk murid yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberi sanksi kepada murid yang tidak sopan atau mengganggu proses belajar. Di *Edmodo* tidak boleh ada singkatan – singkatan semacam bahasa media sosial lainnya, bahasa yang digunakan harus sopan dan jelas.

Aplikasi *Edmodo* juga bisa diartikan sebagai jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman, dengan model seperti situs jejaring sosial pada umumnya, *Edmodo* dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa dan tugas ataupun *Edmodo* juga bisa diartikan sebagai jejaring sosial dan layanan *micro blogging* yang di desain khusus untuk dunia pendidikan , yang dapat dioperasikan seperti layaknya media sosial lainnya. Dengan dibatasinya jalan akses ke ruang khusus atau grup, menjadikan guru dan siswa dapat saling mengirim tugas dan bertukar informasi dilingkungan yang aman.

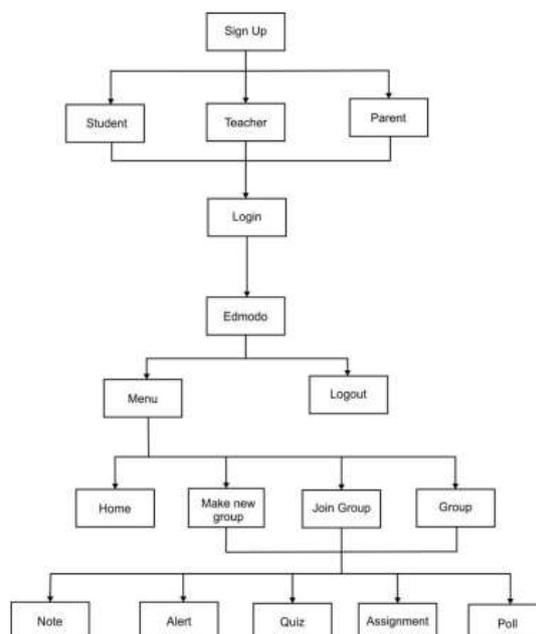
Proses belajar yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran yaitu bertujuan, a). Meningkatkan kualitas pembelajaran, b). Mengubah budaya mengajar guru, c). Mengubah belajar peserta didik yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk belajar mandiri, d). Memperluas kesempatan belajar bagi peserta didik, e). Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

Aplikasi *Edmodo* juga dapat memudahkan untuk melacak atau mengetahui kemajuan siswa dalam proses belajar. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui *Edmodo* disimpan dan mudah diakses. Guru bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui reaksi siswa untuk kuis, tugas dan psotingan diskusi yang mengangkat pemahaman , kebingungan, atau kefrustasian siswa.

Media pembelajaran berbasis internet memiliki berbagai macam jenis salah satunya yaitu *E-learning Edmodo*. Media ini merupakan pembelajaran secara *online* dengan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar.

Media pembelajaran *Edmodo* mewajibkan peserta didik untuk terkoneksi dengan jaringan internet agar dapat terhubung dengan aplikasi *Edmodo* dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan mengunduh tugas yang diberikan siswa dapat mengerjakan tugas dan mengirimnya untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan.

#### **b. Langkah – Langkah *E-Learning Edmodo***



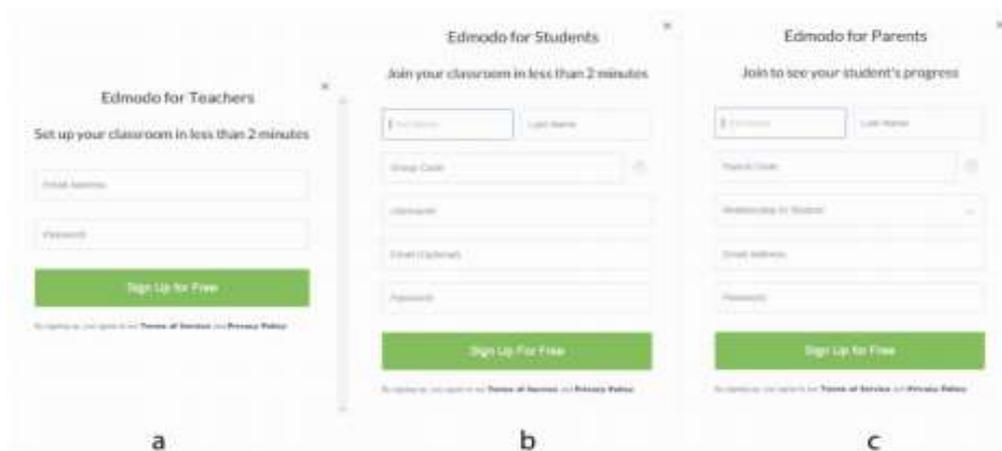
**Gambar 1.1**  
**Cara penggunaan aplikasi *Edmodo***

Edmodo adalah sebuah *Web-based E-learning* yang dapat digunakan oleh guru, siswa, dan orang tua. Sebelum menggunakan *Edmodo*, pengguna diminta untuk melakukan *Sign Up* terlebih dahulu untuk membuat akun *Edmodo*. Pengguna dapat memilih tipe pengguna apa yang akan digunakan, yaitu *Teacher*, *Student*, atau *Parent*.



**Gambar 2.2**  
**Halaman Awal Edmodo**

Pada halaman awal tersebut terdapat beberapa menu yaitu *Log In*, jika kita sudah mempunyai akun, atau menu *Sign Up* jika kita ingin membuat akun. Pilihan *Sign Up* dibedakan menjadi tiga jenis pengguna, yaitu *Teachers*, *Students*, dan *Parents* sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Khusus untuk pengguna *Students* dan *Parents* yang ingin melakukan *Sign Up*, mereka harus mempunyai *Group Code* terlebih dahulu untuk *Students*, dan *Parents Code* untuk *Parents*. Kedua kode itu bisa didapatkan melalui *Teacher* atau guru pembuat grup mata pelajaran pada *Edmodo*.



**Gambar 3.2**

**(a) Menu Teacher Sign, (b) Parent Sign Up, dan (b) Student Sign Up**

Setelah melakukan *Sign Up* untuk membuat akun baru maka kita dapat melakukan aktivitas menggunakan *Edmodo* dengan fasilitas yang ada di dalamnya. Tentunya Fasilitas yang disediakan antara pengguna *Teacher*, *Student*, dan *Parents* dibedakan dengan batasan-batasan sesuai wewenang secara garis besar seperti halnya yang ada pada sekolah, semisal guru dapat membuat grup mapel, tetapi siswa dan orang tua tidak.

Seorang *Teacher* dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada *Edmodo*, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugas-tugas, memberikan pengumuman, membuat *voting*, memulai sebuah forum diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-tugas yang dikumpulkan oleh siswanya.

Seorang *Student* setelah melakukan *Sign Up* maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. *Student* juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah ia ikuti. Ia juga bisa menambahkan grup mata pelajaran dengan memasukkan *group code* mata pelajaran lain yang ingin diikuti yang didapat dari guru. Dalam sebuah grup, *Student* dapat melakukan diskusi baik sesama *Student* maupun dengan *Teacher*. Selain itu, juga dapat melakukan pengumpulan tugas yang sudah diberikan dengan batasan waktu yang ada jika diperlukan.

Seorang *Parent* dapat melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka melalui *Edmodo*. Mereka dapat memantau perkembangan anak-anak mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari guru maupun pengumuman yang ada pada grup.

#### 4. Efektivitas Pembelajaran

##### a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata efektif, menurut kamus besar Bahasa Indonesia efektif adalah ada efeknya, dapat membawa hasil, berhasil guna dan mulai berlaku. Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Sama halnya dengan pengertian efektivitas menurut D.Kenneth Dalam Moh. Syarif (2013) mengatakan, “efektivitas suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya”.

Pada kegiatan mengajar terkandung kemampuan menganalisis kebutuhan siswa, mengambil putusan apa yang harus dilakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pada pengertian efektivitas diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah tercapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Hal ini dapat dipadankan dalam pembelajaran seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan capaian kuantitas, kualitas dan waktu. Dalam konteks kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitas artinya sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan.

## **b. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Untuk melihat terwujudnya efektivitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Slavin dalam Triwibowo (2010) terdapat empat indikator yaitu sebagai berikut :

### 1) Mutu pengajaran

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan langkah langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% siswa yang mencapai daya serap yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

### 2) Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa 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 siswa. Kesiapan siswa dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu:

- a) Kondisi fisik, mental dan emosional.
- b) Kebutuhan – kebutuhan, motif dan tujuan.
- c) Keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari.

### 3) Insentif

Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan

untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, yaitu:

- a) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
- b) Menjelaskan secara kongkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c) Memberikan *reward* terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- d) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.

#### 4) Waktu

Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Aktivitas siswa yang diamati terkait penggunaan waktu siswa mencakup aspek-aspek berikut:

- a) Perisapan awal belajar.
- b) Menerima materi.
- c) Melatih kemampuan diri sendiri.
- d) Mengembangkan materi yang sudah dipelajari.
- e) Penutup.

#### c. Faktor – faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran

Efektivitas dalam proses pembelajaran dapat diciptakan oleh siswa dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat memecahkan permasalahan – permasalahan dalam kehidupan sehari – hari. Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya efektivitas dalam proses pembelajaran menurut Munajah (2019) sebagai berikut :

- 1) Faktor *input raw* (yakni faktor murid itu sendiri), dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam:
  - a) Kondisi fisiologis
  - b) Kondisi psikologis
- 2) Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami maupun lingkungan sosial.
- 3) Faktor *instrumental input*, yang didalamnya antara lain terdiri dari:
  - a) Kurikulum
  - b) Program/Bahasa pengajaran
  - c) Sarana dan fasilitas
  - d) Guru (tenaga pengajar)

#### **d. Kriteria Efektivitas Pembelajaran**

Menurut Susanto dalam Moh.Syarif (2013) mengatakan bahwa, “Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran”. Berdasarkan pengertian tersebut maka efektivitas dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari materi pelajaran. Sebaliknya, jika siswa belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Menurut Moh.SYarif (2013) kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada :

- 1) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang – kurangnya 75 % dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar.
- 2) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).

- 3) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik, serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

Jadi ketuntasan belajar diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik dalam menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar dapat dilihat secara perorangan maupun kelompok.

**c. Kelebihan dan kelemahan *E-learning Edmodo***

Kelabihan aplikasi *E-learning Edmodo* menurut Charles Wankel dalam Daryanto (2011) adalah sebagai berikut :

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

Menurut penjelasan diatas maka dapat disimpulkan memberi kemudahan kepada guru untuk mencapaikan materi ajar, berinteraksi dengan siswa, memantau aktifitas siswa di grup, serta melakukan evaluasi dengan keadaan adanya pandemi *Covid-19*.

Kelemahan aplikasi *E-learning Edmodo* menurut Charles Wankel dalam Daryanto (2011) adalah sebagai berikut :

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

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan *Edmodo* tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antara sesama siswa, tidak adanya fasilitas *tagging*, *Edmodo* merupakan produk. baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.

## 5. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti/tahun	Judul	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhajir, Rahmat Musfikar, (2019)	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR	Pendekatan Kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa	Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan E-Learning berbasis Edomodo.	Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui pengaruh E-Learning berbasis Edomodo terhadap minat dan hasil belajar.
2.	Santhy Rahmawati (2018)	PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO UNTUK MENINGKATK	Pendekatan kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Edmodo	Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan	Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui peningkatan

		AN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017		dengan efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran siswa kelas X PM 3 di SMK Negeri 1 Jember	E-Learning berbasis Edmodo.	aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
3.	Vera Dewi Kartini Ompusunggu (2019)	EFEKTIFITAS PENGUNAAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIKA	Pendekatan kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan kemampuan komunikasi antara kelas yang diajar dengan menggunakan Edmodo dan tidak.	Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan E-learningn Edmodo	Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi belajar siswa.

## 6. Kerangka Pemikiran

Kegiatan proses pembelajaran terganggu karena adanya pandemi *Covid-19* menyebabkan proses pembelajaran tertanggu dan belum optimal namun materi ajar harus tetap diberikan kepada siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas belum berjalan secara efektif karena adanya pandemi *Covid-19* yang membuat guru harus mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih luas, memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

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

Dengan demikian memperjelas bahwa media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan lagi untuk mencapai tujuan dan program belajar, untuk tercapainya suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru harus lebih aktif dan hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar. Namun fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-

langkah pemilihan media tersebut secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya dan papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan output yang verbalisme. Oleh sebab itu penelitian ini mencoba mengangkat judul tentang penerapan media pembelajaran *Edmodo* “Kelas Virtual” untuk meningkat-kan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa menggunakan *E-Learning Edmodo* dapat mengatasi permasalahan keefektivitasan proses pembelajaran karena adanya pandemi *Covid-19* siswa dalam proses pembelajaran.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar aplikasi *E-learning Edmodo* berpengaruh terhadap keefektivitasan belajar siswa di SMA PASUNDAN 8 BANDUNG. Dengan demikian peneliti merumuskan kerangka pemikiran dalam peta konsep berikut:



**Gambar 4.3**  
**Kerangka Pemikiran**

## 7. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi adalah suatu anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya serta membutuhkan pembuktian secara langsung.

Penelitian dilakukan atas dasar asumsi bahwa kegiatan pembelajaran di rumah dapat terlaksana, dengan pengembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang dinamakan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* yang digunakan yaitu aplikasi *Edmodo*. Serta guru dan siswa memiliki *gadget* yang mendukung untuk terealisasi kegiatan pembelajaran di rumah.

### 2. Hipotesis

Menurut Dickson (2020) Menyatakan, “Uji Hipotesis adalah cabang Ilmu Statistika Inferensial yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut”. Jadi hipotesis merupakan hasil jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan pada fakta - fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dalam penelitian ini, hipotesis yang penulis ajukan adalah hipotesis penelitian deskriptif. Menurut Harlyan (2010) mengatakan, “Hipotesis deskriptif adalah hipotesis tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan”. Adapun hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

$H_0: \mu \leq 40\%$  = Media *E-Learning Edmodo* tidak efektif digunakan sebagai pembelajaran pada pelajaran ekonomi di SMA PASUNDAN 8 Bandung.

$H_a: \mu > 40\%$  = Media *E-Learning Edmodo* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran ekonomi di SMA PASUNDAN 8 Bandung.