

BAB II KAJIAN TEORI

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas pada dasarnya berasal dari kata “efek” dan digunakan istilah ini sebagai hubungan sebab akibat. Efektivitas dapat dipandang sebagai suatu sebab dari variabel lain. Efektivitas berarti bahwa tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai atau dengan kata sasaran tercapai karena adanya proses kegiatan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Robbins memberikan definisi efektivitas sebagai tingkat pencapaian organisasi dalam jangka pendek dan jangka panjang.¹

Definisi efektivitas yaitu dalam batas-batas tingkat pencapaian tujuan organisasi. Dengan tingkat sejauh mana suatu organisasi merealisasikan tujuannya, semua konsep tersebut hanya menunjukkan pada pencapaian tujuan organisasi, sedangkan bagaimana cara mencapainya tidak dibahas.²

Keseimbangan atau pendekatan secara optimal pada pencapaian tujuan, kemampuan, dan pemanfaatan tenaga manusia disebut dengan efektivitas organisasi. Disimpulkan bahwa konsep tingkat efektivitas organisasi menunjuk pada tingkat jauh organisasi melakukan kegiatan atau fungsi-fungsi sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat

¹ Raditya Arindya, *Efektivitas Organisasi Tata Kelola Minyak dan Gas Bumi* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 64-65.

² Hessel Nogi S. Tangkilisan, *Manajemen Publik* (Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia, 2011), 139.

tercapai dengan menggunakan secara optimal alat-alat dan sumber-sumber yang ada.³

Pemusatan perhatian pada tujuan yang layak dicapai dan optimal tampak lebih realistis untuk tujuan yang diinginkan sebagai dasar ukuran, sehingga keberhasilan dapat dilihat dari berbagai kriteria yang dikembangkan oleh para ahli. Namun, karena masing-masing organisasi adalah unik, maka tidak ada rangkaian teratur yang dapat diterima secara umum.⁴

Efektivitas organisasi merupakan suatu konsep menyeluruh yang menyertakan sejumlah konsep komponen. Berdasarkan teori sistem, suatu organisasi merupakan elemen sebuah sistem yang lebih besar yaitu lingkungan. Dengan berlalunya waktu, setiap organisasi mengambil, memproses, dan mengembalikan sumber daya ke lingkungan. Kriteria utama dari efektivitas organisasi adalah apakah organisasi tersebut bertahan dalam lingkungannya. Keberlangsungan organisasi memerlukan adaptasi, dan adaptasi sering kali melibatkan tahapan yang terprediksi. Dengan semakin matangnya organisasi mungkin organisasi akan melalui berbagai tahap yang berbeda.⁵

2. Kriteria untuk Mengukur Efektivitas

Kriteria untuk mengukur efektivitas suatu organisasi ada tiga pendekatan yang dapat digunakan, yakni:⁶

- a. Pendekatan sumber (*resource approach*) yakni mengukur efektivitas dari input. Pendekatan mengutamakan adanya keberhasilan organisasi

³ Tangkilisan, *Manajemen Publik*, 139.

⁴ Tangkilisan, *Manajemen Publik*, 142.

⁵ John M. Ivancevich, *Perilaku dan Manajemen Organisasi* (Jakarta: Erlangga, 2012), 23.

⁶ Arindya, *Efektivitas Organisasi Tata Kelola Minyak dan Gas Bumi*, 67.

untuk memperoleh sumber daya, baik fisik maupun nonfisik yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.

- b. Pendekatan proses (*process approach*) adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas pelaksanaan program dari semua kegiatan proses internal atau mekanisme organisasi.
- c. Pendekatan sasaran (*goals approach*) dimana pusat perhatian pada *output*, mengukur keberhasilan organisasi untuk mencapai hasil (*output*) yang sesuai dengan rencana.

Ukuran efektivitas menurut Arindya adalah sebagai berikut:⁷

- a. Pencapaian Tujuan
Pencapaian adalah keseluruhan upaya pencapaian tujuan harus dipandang sebagai suatu proses. Oleh karena itu, agar pencapaian tujuan akhir semakin terjamin, diperlukan pentahapan, baik dalam arti pentahapan pencapaian bagian-bagiannya maupun pentahapan dalam arti periodisasinya. Pencapaian tujuan terdiri dari beberapa faktor, yaitu: kurun waktu dan sasaran yang merupakan target kongkrit.
- b. Integrasi
Integrasi yaitu pengukuran terhadap tingkat kemampuan suatu organisasi untuk mengadakan sosialisasi, pengembangan konsensus dan komunikasi dengan berbagai macam organisasi lainnya. Integrasi menyangkut proses sosialisasi.
- c. Adaptasi
Adaptasi adalah kemampuan organisasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

⁷ Arindya, *Efektivitas Organisasi Tata Kelola Minyak dan Gas Bumi*, 67-68.

Untuk itu digunakan tolak ukur proses pengadaan dan pengisian tenaga kerja.

3. Efektivitas Menurut Sudut Pandang Agama

Pembelajaran efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Keefektifan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan dapat dicapai, sebab kurang atau tidak sempurna kegiatan pembelajaran jika tidak efektif.⁸ Sedangkan Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha untuk memperkuat iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersikap inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerjasama antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional.

Selain itu, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang sistematis dan pragmatis dalam membimbing anak didik yang beragama Islam dengan cara sedemikian rupa, sehingga ajaran-ajaran Islam itu benar-benar dapat menjiwai, menjadi bagian yang integral dalam dirinya. Yakni, ajaran Islam itu benar-benar di pahami, diyakini kebenarannya, diamalkan menjadi pedoman hidupnya, menjadi pengontrol terhadap perbuatan, pemikiran dan sikap mental. Dalam efektivitas pembelajaran PAI perlu adanya strategi yang efektif. Cara untuk mengukur efektivitas adalah dengan menentukan transferabilitas (kemampuan memindahkan) prinsip-prinsip yang dipelajari. Kalau tujuan dapat dicapai dalam waktu

⁸ Feris Lisatania, "Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Metode Tugas di SDN 01 Mulyorejo Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten Lampung Utara". (Skripsi: IAIN Metro, 2020), 14.

yang lebih singkat dengan strategi tertentu dari pada strategi yang lain, strategi itu efisien.

Guru menjadi pengajar yang efektif, karena menguasai materi yang diajarkan, mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh, menghargai siswa dan memotivasi siswa, memahami tujuan pembelajaran, mengajarkan keterampilan pemecahan masalah, menggunakan metode yang bervariasi, mengembangkan pengetahuan pribadi dengan banyak membaca, mengajarkan cara mempelajari sesuatu dan melaksanakan penilaian yang tepat dan benar. Sedangkan siswa menjadi pembelajar yang efektif dalam arti menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang diperlukan, dan mendapat pengalaman baru yang berharga.⁹

B. *WhatsApp*

1. Pengertian *WhatsApp*

Seseorang bisa mengirim file foto menggunakan *WhatsApp* yang diunggah menggunakan perangkat apapun, mulai dari komputer, iPhone, Blackberry, hingga Android. Bahkan, foto yang diunggah dari iPad sekalipun. Nah kalau sudah, anda bisa memanfaatkan *WhatsApp* untuk mengirim file-file foto itu ke teman-teman.¹⁰

WhatsApp adalah salah satu aplikasi *messenger* yang paling banyak penggunaannya untuk saat ini. *WhatsApp* dapat berjalan lintas *platform*, baik Android, iOS, Nokia Symbian S60 dan S40, Blackberry, dan windows Phone. Namun

⁹ Feris Lisatania, “Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Metode Tugas di SDN 01 Mulyorejo Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten Lampung Utara”. (Skripsi: IAIN Metro, 2020), 15.

¹⁰ Jubilee Enterprise, *Chatting Tanpa Batas Menggunakan WhatsApp* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), 92.

berdasarkan situs resmi *WhatsApp*, dukungan untuk Nokia Symbian S60 dan S40, Blackberry, Android 2.1 dan 2.2, serta Windows Phone 7.1 sampai akhir tahun 2016 akan dihentikan.¹¹

Cara mengirim pesan yang sebelumnya menggunakan SMS (*Short Message Service*) menjadi lebih menarik dengan hadirnya *WhatsApp*. Dengan *WhatsApp*, *user* dapat mengirim pesan, *image*, video, *voice*, dokumen, dan informasi posisi dengan mudah. Akan sangat menarik jika dapat membuat sebuah aplikasi untuk Rpi2 yang dapat berinteraksi dengan *WhatsApp*.¹²

WhatsApp Messenger atau *WhatsApp* adalah aplikasi pesan untuk ponsel dengan basis mirip Blackberry *Messenger*. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS karena *WhatsApp Messenger* merupakan paket data internet yang sama untuk *e-mail*, *browsing web*, dan lain-lain. aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau Wifi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan *online*, berbagai *file*, bertukar foto, dan lain-lain.¹³

Salah satu aplikasi *instant messaging* yang memiliki fitur *gallery*, *contact*, *camera*, *audio*, *location*, *file*, *document* bahkan video adalah *WhatsApp Messenger*. Aplikasi ini mempermudah interaksi interaksi sosial dengan orang terdekat yang diinginkan dan menjadi sarana bertukar pengetahuan

¹¹ Dayat Kurniawan, *Membangun Aplikasi Elektronika dengan Raspberry Pi2 dan WhatsApp* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016), 39.

¹² Kurniawan, *Membangun Aplikasi Elektronika dengan Raspberry Pi2 dan WhatsApp*, 39.

¹³ Siti Nurhalimah, dkk, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 149.

serta wawasan antar pengguna *WhatsApp Messenger*. *WhatsApp Messenger* merupakan salah satu aplikasi internet dalam bentuk perpesanan instan yang dapat digunakan untuk mengirim *file*, tulisan, gambar, video dan obrolan *online*. *WhatsApp Messenger* dapat difungsikan dimanapun dan kapanpun dengan orang yang juga mempunyai aplikasi tersebut serta selama *handphone* tersambung dengan jaringan data internet. Dewasa ini, *WhatsApp Messenger* juga kerap dimanfaatkan berbagai kalangan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran bahasa arab. Diantaranya dengan memberi kemudahan penyampaian materi dengan memberikan ruang pembaca untuk berkomentar sehingga pembelajaran bahasa arab *online* berjalan baik dan efektif.¹⁴

WhatsApp diciptakan pada awal tahun 2009 oleh Ian Koum seorang imigran Ukraina yang tinggal di Mountain View, California. Ian Koum memiliki keinginan untuk memberikan pengguna *smartphone* cara berbagi status yang instan seperti “*I am busy*” atau “*At the gym*” dengan komunitas mereka. Inilah sebabnya mengapa aplikasi ini disebut *WhatsApp*. Nama aplikasi ini dipilih karena terdengar seperti “*what’s up*” yang berarti “apa tentang apa”. Aplikasi ini pada mulanya hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan daftar kontak yang tersimpan di *smartphone* secara langsung yang sudah terafiliasi di dalam aplikasi *google*. *WhatsApp* pertama kali diluncurkan pada iPhone dan hanya digunakan oleh pengguna iPhone saja. Kemudian Apple memperkenalkan pemberitahuan “*push*” pada iOS di bulan Juni 2009. Melihat hal ini Koum memanfaatkan fitur baru

¹⁴ Abdul Gaffar, dkk, “*The Development Of Islamic Thoughts On Multiple Perspectives*”, *The 1st International Conference On Islamic Thoughts* vol. 2, no. 1 (2020): 654.

tersebut untuk dipasangkan dalam aplikasi *WhatsApp* dengan tujuan agar setiap orang yang terdaftar dikontak handphone-nya saat mengirim status, maka dirinya akan mendapatkan tanda.¹⁵

WhatsApp juga berfungsi sebagai sarana mengevaluasi, baik evaluasi kegiatan, evaluasi nilai ulangan, maupun evaluasi sikap siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Sebagai evaluasi kegiatan misalnya dalam kegiatan upacara. Seorang guru dapat memberikan saran yang bersifat konstruktif saat siswanya menjadi pelaksana. Misalnya dengan mengatakan bahwa penampilannya sudah bagus, namun perlu ditingkatkan atau perlu dimaksimalkan saat pengibaran bendera, atau saat pembacaan undang-undang dasar intonasi suaranya perlu ditingkatkan maupun bentuk pujian lainnya. Seperti halnya saat memberikan kritikan didalam grup lokalnya terkait pelaksanaan upacara. Seorang guru hendaklah menjadikan grup *WhatsApp* sebagai sarana penyampai masukan yang santun dalam mengkritisi hasil kegiatan siswa.¹⁶ *WhatsApp* adalah aplikasi pesan instan untuk *smartphone*, jika dilihat dari fungsinya *WhatsApp* hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa anda pergunakan di ponsel lama. Tetapi *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet.¹⁷

¹⁵ Muh. Murtaqi Makarima, “Pemanfaatan Aplikasi Daring Media Sosial *WhatsApp*, sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*)”, *Jurnal Komunikasi Penyiaran* vol. 3, no. 2 (2019): 3.

¹⁶ Makarima, “Pemanfaatan Aplikasi Daring Media Sosial *WhatsApp*, sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*)”, 6.

¹⁷ Mac Aditiawarman, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya* (Padang: Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, 2019), 62.

2. Manfaat *WhastApp*

Manfaat *WhatsApp* menurut Nurhalimah, dkk, adalah sebagai berikut:¹⁸

- a. Kontrol Sosial
Segala proses yang bersifat mendidik, mengajak, atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi kaidah-kaidah dan nilai sosial yang berlaku terdapat dalam kontrol sosial. Pengendalian sosial dimaksudkan agar anggota masyarakat mematuhi norma-norma sosial sehingga tercipta keselarasan dalam kehidupan sosial.
- b. Hiburan
Hiburan memang kita juga sangat perlukan dalam beraktivitas, apalagi sebagai mahasiswa yang tugasnya begitu banyak. Sehingga hiburan diperlukan, tapi apakah *WhatsApp* mempunyai sisi hiburan.
- c. Mendidik/ mengarahkan/ persuasi
Banyak manfaat yang akan didapat jika mampu memaksimalkan *WhatsApp* tersebut, antara lain sebagai media mendidik/ mengarahkan/ persuasi.
- d. Efisiensi penyebaran informasi
Karena *WhatsApp* sebagai pengirim pesan dan media melalui *online*, *WhatsApp* besar peluang sangat memudahkan penyebaran informasi.

3. Kelebihan *WhatsApp*

Keunggulan aplikasi *WhatsApp* antara lain yaitu:¹⁹

¹⁸ Nurhalimah, dkk, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, 150-152.

¹⁹ Gaffar, dkk, *“The Development Of Islamic Troughts On Multiple Perspectives”*, 655.

- a. Banyak digunakan terutama oleh kalangan mahasiswa (pengguna *WhatsApp* di seluruh dunia yaitu lebih dari 1 milyar orang).
- b. Mudah diinstal dalam program *smartphone* (hanya butuh beberapa tahap dalam penginstalannya).
- c. Data instalasi sangat ringan (bila menggunakan playstore kurang lebih 18 *Mega Bytes* saja untuk mengunduh aplikasi *Whtasapp*).
- d. Dapat dibuat grup untuk komunitas tertentu (*user WhatsApp* banyak yang membuat grup dengan latar belakang tertentu, misal grup alumni sekolah, grup rekan kerja, grup teman satu kelas dan lain sebagainya).
- e. Akselerasi *chatting* yang relatif tinggi (banyak user menggunakan aplikasi *WhatsApp* karena kecepatannya dalam mengirim pesan).
- f. Dapat digunakan untuk mengirim *file*, *picture*, pesan suara, video, GPS, kiriman web/link, emoji dan lain sebagainya.
- g. Dalam teks *WhatsApp* juga dapat digunakan fitur huruf tebal (*bold*), huruf miring (*italic*) dan *underline* yang sangat bermanfaat misal untuk penegasan kata dan penegasan istilah tertentu.
- h. Dapat mengetahui status penerima pesan, yaitu satu centang putih untuk tanda pesan pending, dua centang putih berarti pesan sudah diterima dan belum dibaca/dibuka, dan dua centang biru sebagai tanda pesan sudah diterima dan dibaca.

Adapun kelebihan penggunaan *e-learning* yaitu:²⁰

- a. Tersedianya fasilitas *E-Moderating* yang memungkinkan pendidik dan peserta didik saling berinteraksi dengan cepat dan mudah.

²⁰ Gaffar, dkk, “*The Development Of Islamic Troughts On Multiple Perspectives*”, 655-656.

- b. Materi pembelajaran dapat *direview* kapanpun dan dimanapun selama ada koneksi internet untuk mengaksesnya.
- c. Tersedianya materi pembelajaran yang terstruktur dengan baik melalui internet serta dapat diakses kapanpun jika diperlukan.
- d. Dapat berdiskusi kapanpun melalui forum di internet antara pendidik dan peserta didik.
- e. Peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan proses belajar pembelajaran.

Kekurangan dari *e-learning* yang diantaranya sebagai berikut:²¹

- a. Berkurangnya komunikasi secara langsung antara pendidik dan peserta didik.
- b. Proses pembelajaran lebih cenderung mengarah kepada pelatihan bukan mengarah pada pendidikan.
- c. Mengabaikan aspek akademik atau sosial dan dapat mendorong aspek komersial.
- d. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mengalami kegagalan.

4. **Konten *WhatsApp***

Konten dari aplikasi *WhatsApp* yang dapat diintegrasikan adalah sebagai berikut:²²

- *Chat Group*, konten ini digunakan untuk integrasi antara dosen dengan mahasiswa yang berlangsung dalam waktu nyata.
- Fasilitas *Share Dokumen*, konten ini digunakan untuk membantu kelompok belajar mengirim dokumen dalam bentuk file.

²¹ Gaffar, dkk, 656.

²² Andika Prajana, "Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* vol. 1, no. 2, (2017): 125.

- Kamera, konten ini digunakan untuk membagi beberapa kegiatan untuk membutuhkan gambar yang diambil pada sebuah kegiatan.
- Galeri, konten ini digunakan untuk membagi atau mengirimkan gambar/video yang telah tersimpan sebelumnya.
- Audio, konten ini digunakan untuk membagi file berbentuk suara.
- Youtube Video Box, aplikasi yang digunakan untuk berbagi koleksi dan *sharing* video di *WhatsApp*.
- *Dropbox*, aplikasi yang digunakan adalah untuk berbagi file perkuliahan

5. Implementasi Sistem *WhatsApp*

Setelah sistem diimplementasikan melalui aplikasi yang diintegrasikan, maka dari hasil analisa kebutuhan dapat ditentukan bahwa kebutuhan untuk aplikasi *WhatsApp* untuk *e-learning* adalah dapat menangani proses sebagai berikut:²³

a. Manajemen Profil

Sistem dapat menangani kegiatan yang berkaitan dengan profil pengguna *WhatsApp*, mulai mengedit *profile*, mengubah foto *profile*, menambahkan link dan lain-lain.

b. Manajemen Berita

Sistem dapat menangani kegiatan yang terkait dengan penyajian informasi kepada user, contoh: update status, mengirim pesan, memberikan komentar, membalas komentar dan lain-lain.

c. Manajemen Aplikasi

Sistem dapat diintegrasikan dengan aplikasi yang ada, seperti aplikasi membuat kuis,

²³ Prajana, "Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh", 128.

aplikasi berbagi informasi, aplikasi membuat jadwal didalam kelompok belajar dan lain-lain.

d. Manajemen Jadwal

Manajemen jadwal merupakan sistem implementasi selanjutnya. Sistem dapat membuat jadwal dari sebuah kegiatan, misalnya kelompok belajar, diskusi, event dan lain-lain.

e. Manajemen Grup

Grup manajemen merupakan sistem implementasi selanjutnya. Sistem dapat membuat atau menambahkan sebuah kelompok/ grup seperti jaringan sosial sesama anggota, seperti grup unit belajar yang lain, grup pemograman PHP, grup pengguna kamera DSLR.

6. Fitur *WhatsApp*

Ada beberapa fitur yang terdapat di dalam aplikasi *WhatsApp* yaitu:²⁴

a. *Personal* atau *Group Chat*

Dengan adanya *WhatsApp*, kita dapat berkirim pesan dengan pengguna lain baik teks, audio, file dokumen, foto dan video. Bukan hanya *personal chat* saja, tetapi kita juga bisa membuat *group chat* yang berisi beberapa pengguna *WhatsApp* lainnya. Misalnya kita ingin membuat *group chat* yang berisi anggota keluarga besar guna mempermudah komunikasi antar keluarga yang terpisah oleh jarak.

b. Media pendidikan

Saat ini, tidak jarang orang menggunakan *WhatsApp* sebagai media untuk belajar seperti kursus/les (baik didalam *group chat* atau *personal chat*), seminar dan juga *workshop* secara daring. Cukup dengan membuat *group*

²⁴ Aditiawarman, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, 62-63.

- chat* kemudian mengundang para partisipan masuk ke *group* maka kelas pun dapat dimulai.
- c. Media bisnis
WhatsApp sering dimanfaatkan juga untuk kegiatan berbisnis misalnya untuk promosi, informasi, dan pemesanan. Para pembisnis yang menggunakan *WhatsApp* dapat mempromosikan bisnisnya secara *personal* dengan pengguna lain atau dengan mengirimkan informasi bisnisnya ke *group chat*. Jika seseorang tertarik dengan bisnis tersebut, mereka biasanya akan diarahkan untuk mengontak *WhatsApp* pemilik bisnis untuk informasi lebih lanjut dan juga pemesanan.
 - d. Berbagai informasi dan berita
 Anda dapat berbagi informasi dan berita kepada para pengguna *WhatsApp* lainnya dengan mengirimkannya ke *personal chat* ataupun *group chat*.
 - e. Video dan *voice call*
 Selain dapat berkirim pesan, anda juga dapat menelepon pengguna lain dan juga melakukan *video call* dengannya. Agar video dan *voice call* anda berjalan lancar tanpa noise, pastikan koneksi internet anda stabil.
 - f. Membuat status/*story*
 Sama seperti *instagram*, di *WhatsApp* anda juga dapat membuat status/*story* yang dapat dilihat orang teman anda (pengguna *WhatsApp* lainnya). Anda dapat memasukkan teks, *caption*, stiker dan coretan pada *story* dengan fitur yang tersedia.
 - g. Media komunitas
 Anda dapat memanfaatkan *WhatsApp* sebagai tempat perkumpulan suatu komunitas secara daring. Anda dapat terhubung dengan para

anggota komunitas lainnya sehingga penyebaran informasi dan komunikasi mudah dilakukan. Dengan komunikasi yang lancar diharapkan aktivitas komunitas pun dapat berjalan dengan baik.

C. Media Pembelajaran Daring

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula.²⁵

Segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pelajar sedemikian rupa hingga proses belajar (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif disebut dengan media pembelajaran.²⁶

Sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan

²⁵ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2020), 22-23.

²⁶ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 20.

komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.²⁷

Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan) digunakan, dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.²⁸

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran).²⁹

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.³⁰

²⁷ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4-5.

²⁸ Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, 12.

²⁹ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10.

³⁰ Sumiharsono dan Hasanah, 10.

Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:³¹

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:³²

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

³¹ Sumiharsono dan Hasanah, 10-11.

³² Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, 16.

Akan tetapi terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:³³

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Media pembelajaran mempunyai empat fungsi khususnya media visual, antara lain:³⁴

- a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya

³³ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran*, 11.

³⁴ Sumiharsono dan Hasanah, 11-13.

gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran ada beberapa pertimbangan atau kriteria yang dapat digunakan agar dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu

diperhatikan, di antaranya: (1) tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian dengan materi; (3) karakteristik siswa; (4) gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik); (5) lingkungan; dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung. Sementara itu, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dikemukakan oleh erickson (1993), yaitu: (1) apakah materinya penting dan berguna bagi siswa; (2) apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar; (3) apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran; (4) bagaimana format penyajiannya diatur; (5) bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik; (6) apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas; (7) apakah isi dan persentasenya memenuhi standar; (8) apakah penyajiannya objektif; (9) apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis; dan (10) apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi.³⁵

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu akronim dari *Access*, *Cost*, *Technology*, *Interactivity*, *Organization*, dan *Novelty*. Kriteria ini dapat dijelaskan, sebagai berikut:³⁶

- a. Akses
Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid.
- b. Biaya
Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya

³⁵ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

³⁶ Jalinus dan Ambiyar, 18-20.

mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

c. Teknologi

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi kita perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audiovisual untuk di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai, bagaimana cara mengoperasikannya.

d. Interaktif

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e. Organisasi

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi, misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar?

f. *Novelty*

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

4. Peran dan Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Konteks di mana ia digunakan. Pembelajaran didistribusikan antara media, pembelajar, dan konteksnya. Media adalah bagian

dari konteks (lingkungan di mana siswa belajar) yang berfungsi dalam konteks sosial yang lebih besar (media dalam konteks dan media sebagai konteks). Selain media sebagai konteks, media dan pengalaman belajar sebagai fenomena. Fenomenologi berpendapat bahwa kita hanya dapat mengetahui dunia sewaktu kita secara sadar mengalaminya. Pengalaman atau fenomena ini adalah konstruksi pribadi yang menyaring aspek dari dunia nyata. Media adalah saluran fenomenologis yang berusaha untuk menangkap esensi dari suatu peristiwa. Namun, setiap medium membatasi pengalaman dari orang yang merasakan. Empat proposisi filosofis untuk mempertimbangkan pengalaman dan media teknologi pendidikan:³⁷ a) belajar adalah kegiatan konstruktif sehingga teknologi harus membebaskan, tidak membatasi pelajar; b) media menghasilkan ontologi acara yang terpisah dari pengalaman pribadi; c) mediasi adalah proses fenomenologis; dan d) media memberikan akses eksistensial terhadap pengetahuan dunia dan aspek internal dari diri.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Setelah menjabarkan definisi media pembelajaran para ahli, maka pada bagian ini akan dibahas terkait pengklasifikasian media pembelajaran. Mengapa media pembelajaran perlu diklasifikasikan dan apa tujuan dalam pengklasifikasian tersebut? Ada beberapa variasi dalam pengklasifikasian media pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menjadi beberapa jenis atau golongan, diantaranya:³⁸

³⁷ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 5-6.

³⁸ Hamid, dkk, 17-18.

- a. Media cetak, seperti surat kabar, majalah, majalah ilmiah (jurnal), modul, buletin, poster, handout, dan lain sebagainya.
- b. Media grafik, seperti diagram transparasi, peta, bola dunia, dan lain sebagainya.
- c. Media fotografi, seperti foto, slide, film strips, gambar bergerak, multi gambar, dan lain sebagainya.
- d. Media audio, seperti rekaman audio, kaset audio, rekaman, radio, telekomunikasi, dan lain sebagainya.
- e. Televisi atau Video, seperti televisi siaran, televisi kabel.
- f. Komputer, seperti mini komputer, mikro komputer, dan lain sebagainya.
- g. Simulasi dan permainan, seperti papan tulis, manusia, mesin, dan lain sebagainya.
- h. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 8 jenis, diantaranya:³⁹
 - 1) Media cetak, di mana faktor utamanya adalah simbol-simbol berbasis verbal atau tulisan
 - 2) Media audio, di mana faktor utamanya adalah suara.
 - 3) Media semi gerak, di mana faktor utamanya adalah garis, simbol verbal atau tulisan dan gerak (*motion*)
 - 4) Media visual diam, di mana faktor utamanya adalah garis, simbol verba atau tulisan dan gambar maupun grafik.
 - 5) Media visual gerak, di mana faktor utamanya adalah gambar atau grafik, garis, simbol verba atau tulisan dan gerak (*motion*).

³⁹ Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, 18.

- 6) Media audio, di mana faktor utamanya adalah suara dan simbol verbal atau tulisan.
- 7) Media audio visual diam, di mana faktor utamanya adalah suara, gambaran atau grafik, garis dan simbol gerak (*motion*).
- 8) Media audio visual gerak, di mana faktor utamanya mencakup kelima unsur yang sudah lengkap dan kompleks atau sempurna, yakni suara, gambar atau grafik, garis, simbol verbal atau tulisan dan gerak (*motion*).

D. Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

1. Hasil penelitian Mustakim, yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *online* selama Pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Matematika”. Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif. Akhirnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring matematika selama pandemi covid-19, maka pendidik harus memenuhi sepuluh saran dari responden, yakni: (1) pembelajaran dilakukan melalui video call; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video

harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian soal yang variatif dan berbeda tiap peserta didik; (7) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; (9) mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; dan (10) mengurangi tugas.⁴⁰

2. Hasil Penelitian Muh Murtaqi Makarima, yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Daring Media Sosial *WhatsApp*, sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*)”. Penulis menyimpulkan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi *WhatsApp* sebagai media pembelajaran bahasa Arab tidak terlepas dari fungsi dan peranannya: 1) sebagai sarana edukasi, 2) sebagai sarana evaluasi. 3) sebagai sarana penyambung informasi, 4) sebagai sarana layanan konsultasi dan menjalin silaturahmi,. Kendala yang ditemukan pada penerapan aplikasi *WhatsApp* sebagai salah satu metode pembelajaran adalah keaktifan diskusi anggota grup yang tidak menyeluruh.⁴¹
3. Hasil penelitian Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi, yang berjudul “*WhatsApp* sebagai Media Literasi Digital Siswa”. Hasil penelitian ini yaitu, 1) tingkat literasi digital siswa dengan media sosial *WhatsApp* masih kurang dan 2) peningkatan kemampuan literasi digital siswa ditinjau dari aspek kemampuan berbahasa, yaitu,

⁴⁰ Mustakim, “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”, *Journal of Islamic Education* vol. 2, no. 1, (2020): 1.

⁴¹ Makarima, “Pemanfaatan Aplikasi Daring Media Sosial *WhatsApp*, sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*)”, 9.

mendengar, berbicara, membaca, memirs, dan menulis.⁴²

4. Hasil penelitian Mirzon Daheri, dkk, yang berjudul “Efektivitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar Daring”. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran daring melalui *WhatsApp* pada sekolah dasar cenderung tidak efektif. Sangat diperlukan evaluasi peran guru juga orang tua dalam hal ini kedepan.⁴³
5. Hasil penelitian Andika Prajana, yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* dalam Media pembelajaran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh”. Dari hasil implementasi dan uji coba yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Teknologi Server dan jaringan saat ini berkembang sangat pesat, salah satunya adalah *WhatsApp*. 2) Model teknologi yang digunakan dalam jaringan Server-Client (*WhatsApp*) beragam diantaranya, halaman web dengan HTML Statis, Teknologi CGI Script, Teknologi Serverside Script (ASP, PHP, JSP). 3) Aplikasi jejaring sosial yang sekarang berkembang salah satunya seperti *WhatsApp* dapat dimanfaatkan sebagai e-learning yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web 2.0, *colaborating and sharing*. 3) Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada difacebook, interaktifitas sistem kepada pengguna dapat ditingkatkan. 4) Tidak semua aplikasi *WhatsApp* dapat diintegrasikan ke dalam sistem (*WhatsApp*), kebanyakan aplikasi yang berhasil diintegrasikan adalah aplikasi yang telah disertifikasi oleh facebook.⁴⁴

⁴² Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi, “*WhatsApp* Sebagai Media Literasi Digital Siswa”, *Varia Pendidikan* vol. 31, no. 1 (2019): 52.

⁴³ Mirzon Daheri, dkk, “Efektivitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar Daring”, *Jurnal Basicedu* vol. 4, no. 4 (2020): 775.

⁴⁴ Prajana, “Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh”, 122.

6. Hasil penelitian Sulistyaning Kartikawati dan Hendrik Pratama, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *WhatsApp Messenger* sebagai *Mobile Learning* Terintegrasi Metode *Group Investigation* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”. Hasil pada aspek kemampuan berpikir kritis pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Desain pembelajaran yang dirancang meliputi tahap *start, grouping, planning, presenting, organizing, investigating, evaluating, ending*. Proses investigasi dalam kelompok melatih peserta didik untuk berpikir kritis.⁴⁵

E. Kerangka Berpikir

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.⁴⁶

Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Efektivitas didefinisikan sebagai tingkat pencapaian organisasi dalam jangka pendek dan jangka panjang, dengan maksud efektivitas merupakan suatu standar pengukuran untuk menggambarkan tingkat

⁴⁵ Sulistyaning Kartikawati dan Hendrik Pratama, “Pengaruh Penggunaan *WhatsApp Messenger* Sebagai *Mobile Learning* Terintegrasi Metode *Group Investigation* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* vol. 2, no. 2 (2017): 33.

⁴⁶ Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, 3-4.

keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴⁷

Guru tidak luput dalam penggunaan media *WhatsApp* ini sebagai sarana penyampaian materi-materi pendidikan karena hal ini dipandang lebih menyeluruh penyampaiannya dan menghemat tenaga, tidak perlu mengeluarkan biaya besar apalagi harus menuju ke suatu tempat. Salah seorang guru bahasa arab menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam memberikan modul pembelajaran yang dilakukan secara tutorial. Cara ini dapat memudahkan pembelajaran dengan cara diskusi dan tanya jawab, sehingga dirinya bisa melakukan kegiatan lain, di samping tutorial pembelajaran juga tetap dilaksanakan.⁴⁸

E-learning sendiri dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh tetapi dalam hal ini *e-learning* yang akan diteliti adalah “bagaimana cara mengupload/meletakkan materi kuliah pada aplikasi *WhatsApp* yang dapat didownload/ diambil mahasiswa setiap saat dan dimana saja”. Ini merupakan bagian dasar dari definisi *e-learning* itu sendiri. Jadi dosen dalam hal ini tidak perlu menuliskan semua materi dipapan tulis, cukup dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada di jejaring sosial *WhatsApp*, fungsi dari *WhatsApp* sudah berubah yang tadinya hanya sekedar media berbagi informasi (*sharing information*) berubah menjadi kolaborasi aplikasi (*collaboration application*).⁴⁹

Peran *M-Learning* mampu menciptakan suasana akademis yang kondusif karena siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Implementasinya dalam pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar

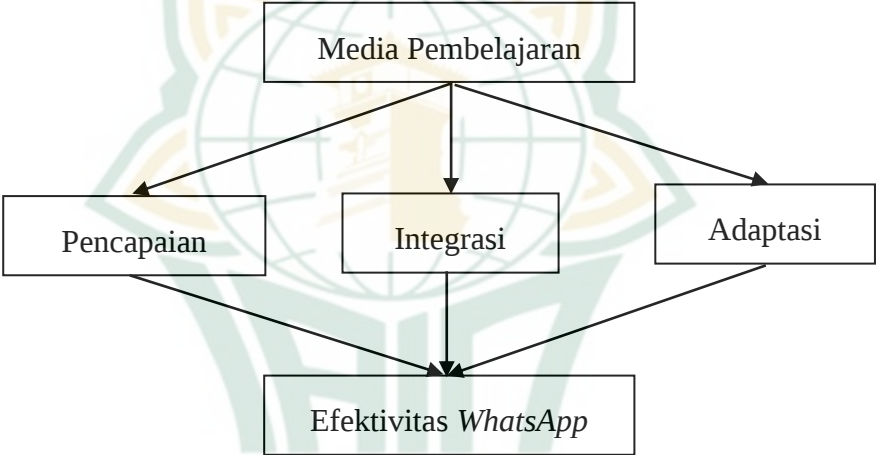
⁴⁷ Arindya, *Efektivitas Organisasi Tata Kelola Minyak dan Gas Bumi*, 65.

⁴⁸ Makarima, “Pemanfaatan Aplikasi Daring Media Sosial *WhatsApp*, sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies* 2.

⁴⁹ Prajana, “Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh”, 125.

yang santai. Kedekatan emosional yang baik akan terbentuk seiring meningkatnya intensitas komunikasi melalui media sosial menjadikan banyaknya ide baru terkait pembelajaran yang diberikan.⁵⁰

Penggunaan media *online* dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas. Penggunaan internet pada siswa secara signifikan dapat memengaruhi motivasi siswa dalam menggunakan *e-learning*.⁵¹



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

⁵⁰ Kartikawati dan Pratama, “Pengaruh Penggunaan *WhatsApp Messenger* Sebagai *Mobile Learning* Terintegrasi Metode *Group Investigation* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, 34.

⁵¹ Mustakim, “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”, 9.