

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian

Kata media dalam bahasa arab media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pengertian media secara istilah bisa kita ketahui dari beberapa pendapat para ahli, diantaranya :

Wilbur Schram (1982) berpendapat bahwamedia ialah *Information carying technologies that can be used for instrution..... The media intruction, consequently are extensions of the teacher.* Media menurutnya adalah teknologi pembawa pesan yang bisa dimanfaatkan didalam pembelajaran, jadi bisa di artikan media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang di kemukakannya tersebut tidak beda jauh dengan pengertian yang di kemukakan oleh Asosiasi of education communication technology (AECT), media di artikan segala bentuk dan saluran yang bisa di gunakan untuk penyalur pesan. Kedua pendapat tersebut dapat kita pahami bahwa media adalah perantara yang berfungsi menyalurkan pesan serta informasi, dari sumber yang akan di terima penerima pesan di dalam proses pembelajaran.¹

Media dalam bahsaa latin di sebut *medius* yang yang secara harfiah memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’ , atau ‘pengantar’. Garlach dan Ely (1971) berpendapatbahwa media bila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun suatu kondisi siswa yang memungkinkan memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Disamping sebagai penyampe atau pengantar, media juga sering di ganti menggunakan kata *mediator*, menurut Fleming: penyebab atau alat yang turut campur tangan di dalam dua pihak untuk mendamaikanya. Dengan istilah *mediator* tersebut media menunjukkan fungsi juga peranannya yaitu, sebagai pengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama didalam proses belajar siswa dan juga isi pembelajaran. istilah medium diartikan sebagai perantara

¹ Mahnun, “Media Pembelajaran(kajian terhadap langkah-langkahpemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran),” 28.

yang pengantar informasi antara sumber dan juga penerima. Dilain pihak National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik itu tercetak maupun audio-visual dan perlengkapannya, dengan demikian media bisa dimanipulasi, dilihat, didengar dan juga dibaca.²

Di dalam kegiatan belajar mengajar sering pula penggunaan kata media pembelajaran tergantikan dengan istilah-istilah seperti : alat pandang dengar, bahan pengajaran (*intruactional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*education technology*), alat peraga, dan media penjelas.

Berdasarkan beberapa batasan uraian di atas mengenai media, berikut ini dikemukakan beberapa ciri-ciri yang umum yang terdapat di setiap batasan.

- 1) Media pendidikan mempunyai pengertian fisik, yang dewasa ini dikenal dengan hardware atau biasa dikenal dengan istilah perangkat keras, atau diartikan sebagai suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba menggunakan pancaindra manusia.
- 2) Media pembelajaran mempunyai pengertian nonfisik, yang sering disebut dengan istilah software, atau yang serimh kita sebut dengan istilah perangkat lunak, (perangkat lunak) tersebut yaitu kandungan pesan yang terdapat didalam perangkat keras, yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan kata media pendidikan condong pada visual dan audia.
- 4) Media pendidikan mempunyai pengertian sebagai alat bantu didalam proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pendidikan memiliki fungsi sebagai komunikasi juga interaksi pendidik juga peserta didik didalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan bisa digunakan secara massal, (semisal : film, slide, vidio, OHP), atau perorangan (semisal : modul, komputer, radio tape, atau kaset, dan juga vidio recorder).
- 7) Watak, tingkah laku, organisasi, strategi, dan juga majemen yang berkaitan dengan penerapan suatu ilmu.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 3–4.

Sekali lagi, sebagian istilah pokok seputar media pembelajaran.

1) Teknologi pembeajaran atau pendidikan

Selain istilah media pembelajaran, terdapat juga istilah-istilah lainnya mempunyai keterkaitan seperti teknologi pembelajaran atau teknologi pendidikan, sumber belajar (*learning resources*), juga alat peraga. Seiring dengan kemajuan teknologi AECT pada tahun 2008 mengembangkan definisi terbaru:

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar, jug memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai.

Dari definisi diatas teknologi pendidikan (pembelajaran) yang telah di kembangkan diatas maka bisa dikatakan bahwa:

- a) Teknologi pembelajaran pada awal perkembangannya sama seperti media pembelajaran yang ada dari revolusi komunikasi
- b) Selanjutnya dalam perkembangannya teknologi pembelajaran melahirkan suatu disiplin ilmu tersendiri yang tidak hanya terbatas pada media dalam bentuk peralatan fisik saja, melainkan kajian, dan praktik etis didalam mendesain, mengembangkan, mamfaatkan, mengelola juga mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran juga membenahi kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan juga organisasi kependidikan.
- c) Segala bentuk peralatan komunikasi fisik, berupa *hardware dan software* yang di pandang sebagai media pembelajaran merupakan sebagian kecil dari teknologi pembelajaran yang wajib diciptakan (didesain juga dikembangkan), digunakan dan dikelola (dievaluasi) guna kebutuhan pembelajarandengan tujuan untuk mencapai efektifitas juga efisiensi didalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, media pembelajaran sebagai peralatan fisik tidak sama dengan teknologi pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu.

2) Sumber Belajar

Istilah sumber belajar dimengerti sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan dimana peserta didik bisa berinteraksi denganya dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar juga membenahi kinerja. Maka dari itu yang dimaksud dengan sumber belajar ialah sumber-sumber yang mendukung pembelajaran termasuk sistem pendukung meteri, dan juga lingkungan pembelajaran. Sumber belajar di sini mencakup segala sesuatu yang tersedia guna membantu individu belajar dan juga menunjukkan kemampuan dan kopetensinya.

Didalam Al-Qur'an juga dijelaskan tentang ayat Al-Qur'an, dimana Allah Swt telah berfirman dalam (QS. Al-Mujadalah: 11).

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي
 الْمَجَلِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
 فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
 دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya :

"Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".

3) Alat Peraga

Disini yang dinamakan dengan alat peraga ialah media alat bantu pembelajaran, dan berbagai macam benda guna memperagakan materi pembelajaran. Alat peraga dalam pengertian ini bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, selanjutnya dikonkretkan dengan

menggunakan alat supaya bisa ditangkap dengan pikiran yang sederhana, dan dapat dilihat, dipandang, dan juga dirasakan.³

b. Hakikat media dalam pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, pendidikan pada dasarnya memiliki suatu tujuan untuk menjadikan para peserta didik pada perubahan-perubahan tingkah laku baik itu intelektual, moral, maupun sosial agar anak bisa hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial.

c. Landasan teoretis penggunaan media pembelajaran

Didapatnya pengetahuan serta keterampilan, perubahan-perubahan sikap juga perilaku, bisa terjadi dikarenakan interaksi antara pengalaman baru dialami dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan yang utama dalam modus belajar, yaitu : pengalaman langsung (*enactiv*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung ialah dengan mengerjakan, pada tahap kedua yang terdapat label *iconic* (artinya image atau gambar) dalam artian meskipun siswa belum pernah melakukan sebelumnya siswa dapat melakukannya dengan menggunakan panduan pada gambar, selanjutnya pada tahapan simbol, pada tahapan ini saling mempunyai keterkaitan dalam memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Dale menggambarkan tingkat pengalaman yang di peroleh hasil belajar seperti Bruner sebagai suatu proses komunikasi. Guru sebagai sumber pesan yang ingin memasukkan psan kedalam simbol-simbol tertentu (*encoding*), siswa sebagai penerima dan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Materi yang ingin disampaikan juga diinginkan peserta didik sehingga dapat dikuasainya disebut sebagai pesan. Cara pengolahan pesan oleh pendidik dan peseta didik digambarkan pada gambar 1.1.

Uraian di bawah ini memberikan sajian petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berjalan sebagaimana

³ Arsyad, 3-9.

mestinya, peserta didik alangkah baiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya, guru sebisa mungkin memberikan (stimulus) rangsangan yang bisa di proses menggunakan berbagai indra. Semakin banyak alat indra pendukung yang digunakan guna mengolah serta menerima informasi semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti serta untuk mengingatnya.⁴

Gambar 2.1

Pesan Dalam Komunikasi

| | |
|---|--|
| Pesan di produkdi dengan : | Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan: |
| Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb | ← → Mendengarkan |
| memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, dsb | ← → Mengamati |
| Melukis atau mengarang | ← → Membaca |

d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Berbagai peran dan fungsinya sebagai media didalam proses pembelajaran sudah dikaji, namun seberapa jauh pembelajaran /guru/instruktur/ atau fasilitator memandang penting peranan media guna meningkatkan efesiensi dan efektifitas didalam pembelajaran. Terdapat empat tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran antara lain : landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empirik.

1) Landasan filosofis

Berbagai media baru hasil teknologi yang digunakan di dalam kelas, bisa berdampak pada pembelajaran yang dirasa kurang manusiawi (anak atau peserta didik di anggap sebagai robot yang dapat belajar sendiri dengan menggunakan mesin). Dengan kata lain penerapan teknologi didalam pembelajaran, “dehumanizes” (dehumanisasi) apa benar dengan pendapat tersebut? Bukankah dengan semakin berkembangnya media

⁴ Arsyad, 10–12.

pembelajaran, justru peserta didik dapat memiliki banyak pilihan media pembelajaran yang dirasa sesuai kemampuan pribadinya, jadi penerapan teknologi tidak tidak berarti dehumanisasi, maka baik penggunaan media hasil teknologi maupun tidak proses pembelajaran akan dilakukan tetap dengan menggunakan pendekatan humanisme (dehumanisasi tidak akan terjadi).

2) Landasan psikologis

Dari proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat di kemukakan hasil kajiannya antara lain sebagai berikut:

a) Belajar adalah proses kompleks dan unik

Dengan memahami konsep belajar adalah, proses yang kompleks serta unik maka, didalam mengelola proses pembelajaran supaya diusahakan fasilitas yang diberikan dalam pembelajaran bisa memfasilitasi kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b) Persepsi

Persepsi ialah mengetahui sesuatu melalui alat indra, dengan kata lain seseorang akan memperoleh pengetahuan serta pengertian mengenai dunia luar dengan jelas jika orang tersebut mengalami proses persepsi yang jelas juga.

Dengan memahami makna didalam persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh mengenai kejelasan maka, perlu untuk mengaktifkan proses pembelajaran serlu diusahakan supaya:

a) Diadakan pemilihan media yang sesuai sehingga bisa menarik perhatian peserta didik, supaya memberikan kejelasan terhadap objek yang diamati.

b) Bahan pembelajaran yang akan di ajarkan, supaya disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan apersepsi).

c) Kontinuum kongkrit – abstrak .

Charles F.Haban, berpendapat bahwa: nilai dari media sebenarnya terletak pada tingkat realistiknya, dalam proses penanaman konsep. Charles F.Haban membuat jenjang berbagai jenis media di mulai yang paling nyata (konktrit) samapai yng paling abstrak:

- a) Kata
- b) Diagram
- c) Peta
- d) Gambar datar
- e) Slide
- f) Film
- g) Model
- h) Obyek (benda nyata)
- i) Situasi keseluruhan.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dibandingkan dengan yang absrtak.⁵

3) Landasan teknologis

- a) Teknologi dalam pembelajaran (pendidikan)

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi dapat memperkaya sumber serta media seperti halnya: foto, slide, film, vidio dan lain-lain. Maka hasil –hasil teknologi baru tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran menggunakan media hasil teknologi baru di dalam kegiatan pembelajaran(pendidikan), istilah tersebut biasa disebut dengan teknologi dalam pembelajaran.

- b) Teknologi pembelajaran.

Proses yang kompleks serta terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola, serta mengelola pemecahan masalah-masalaah, dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan juga kontrol.

4) Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian memunjukkan bahwa, terdapat interaksi antara penggunaan media intruksional serta karakteristik peserta didik dalam menentukan hasil belajar, dengan kata lain peserta didik akan mendapat keuntungan yang cukup pesat bilamana ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik atau karktristinya.

⁵ Rodhatul Jannah, *Media Pembelajaran*, pertama (Jl.A Yani Km 4,5 Banjarmasin: Antasasi press, 2009), 6–10.

Dari dasar pengalaman tersebut maka, prinsip penyesuaian antara jenis media yang di pakaididalam kegiatan pembelajaran, dengan perbedaan antar individu, pemilihan serta penggunaan media hakikatnya berdasarkan karakteristik peserta didik dan karakter dari media itu sendiri.⁶

e. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari ‘Medium’, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari ‘Medium’, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.⁷ Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.⁸

Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah

- 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
- 4) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
- 5) Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.

⁶ Jannah, 11–12.

⁷ Sundayana. Dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013),

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 3

- 6) Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
 - 7) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
 - 8) Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti.
 - 9) Mengatasi ruang, waktu dan indera.⁹
- f. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini.

- 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

- 2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat

⁹ Asnawir. Dkk, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.

Menurut Levie dan Lentz, itu karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

Pertama, fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran. *Kedua*, fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa. *Ketiga*, fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar. Keempat, fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.¹⁰

2. *E-Learning*

Banyak pakar yang menguraikan definisi *E-Learning* dari sudut pandang yang berbeda. Secara garis besar banyak orang mengatakan *E-Learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Beberapa pakar menguraikan definisi *E-Learning* sebagai berikut:

- a. *E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone.¹¹

¹⁰ Arief S.Sadiman. dkk, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Raja Grafindo, 1984), 197.

¹¹ Dessta Putra Wijaya, Implementasi E-Learning di SMP Negri 10 Yogyakarta, *Skripsi*, UNY, 2015, 27-28.

- b. *E-Learning* adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedia, multimedia CD-ROM atau web sites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, electronic voting systems, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda.

E-Learning terdiri dari dua bagian yaitu e- yang merupakan singkatan dari elektronika dan learning yang berarti pembelajaran. Jadi *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. *E-Learning* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu, dengan kualitas yang terjamin.

E-Learning adalah sebuah rancangan aplikasi untuk pengelolaan dan pendistribusian materi pendidikan dan latihan melalui berbagai media elektronik, seperti Internet, LAN, WAN, broadband, wireless, dan sebagainya. (Novira Putri Ayuningtyas).

E-Learning tidak hanya merupakan materi training yang di-online-kan tetapi meliputi proses distribusi informasi, komunikasi, edukasi, pelatihan, dan manajemen pengetahuan. *E-Learning* merupakan sistem berbasis web (internet) yang memungkinkan informasi dan pengetahuan dapat diakses oleh siapa saja yang berhak serta kapan saja dan dimana saja.

E-Learning memberikan perangkat baru untuk memberikan nilai tambah pada berbagai model pendidikan tradisional di kelas, buku pelajaran, CD-ROM, serta pelatihan berbasis komputer lainnya. *E-Learning* merupakan suatu proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi (dalam hal ini internet) sebagai sarana efektif dan memperluas pengetahuan sesuai dengan perkembangan ilmu secara real-time. *E-Learning* tidak akan menggantikan pertemuan di kelas tetapi meningkatkan dan mengambil manfaat dari materi-materi dan teknologi pengiriman baru untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan *E-Learning*, para siswa akan lebih

diberdayakan, karena kini proses belajar-mengajar tidak lagi berpusat pada guru tetapi beralih ke siswa. Dengan koneksi ke internet, seorang siswa punya akses ke berbagai sumber informasi yang tak terbatas. Selain itu, *E-Learning* bersifat individual sehingga siswa yang aktif dan cepat menyerap materi pelatihan akan bisa maju dengan lebih cepat.¹²

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu adalah sebuah hasil dari peneliian yang telah teruji kebenaran dan keabsahannya, yang mana dalam penelitian ini akan digunakan sebagai perbandingan atau acuan. Adapun hasil dari penelitian terdahulu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dari:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Nama | Judul | Hasil | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------|--|---|--|---------------------------------------|
| 1 | Dewi Fitriyani | Efektifitas Media E-learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa | Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dari <i>pre-test</i> ke <i>post-test</i> | Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif | Subjek penelitian berbeda. |
| 2 | Dessta Putra Wijaya | Implementasi E-Learning di SMP Negeri 10 | Kebijakan yang melatarbelakangi e- | Sama-sama membahas tentang e-learning | Penelitian ini menggunakan pendekatan |

¹² Dewi Fitriyani, Efektifitas Media E-learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa, Skripsi, UNNES, 2013, 25-26

| | | | | | |
|---|--------|---|---|---|--------------------------|
| | | Yogyakarta | learning berasal dari kebijakan RENSTRA Tahun 2005-2009, RENSTRA Tahun 2010-2014, Rencana pambangunan pambangunan jangka panjang Tahun 2005-2025 DIPDIKNAS, serta penerapan kurikulum 2013. | | kualitatif |
| 3 | Yunita | Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Terhadap Efektifitas Belajar | | Sama-sama menggunakan metode kualitatif | Objek penelitian berbeda |

| | | | | | |
|---|--------------|---|--|--|--|
| | | Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Aisyiyah Riau | | | |
| 4 | Wiwi Mulyani | Pengaruh Pembelajaran Berbasis <i>E-Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum | Berdasarkan analisis data dari penelitian seta pengujian hipotesis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis <i>E-Learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar fisika pada konsep | Sama-sama membahas tentang <i>E-Learning</i> . | Objek dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian saat ini. |

| | | | | | |
|----|--------------------|--|--|--|--|
| | | | <p>Implus dan Momentum. Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis <i>E-Learning</i> lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.</p> | | |
| 5. | Shinta Kurnia dewi | <p>Efektivitas <i>E-Learning</i> Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas XI Di Sma</p> | <p><i>E-Learning</i> Ternyata Efektif Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Mata</p> | <p>Sama-sama membahas tentang <i>E-Learning</i>.</p> | <p>Subjek penelitian berbeda.¹³</p> |

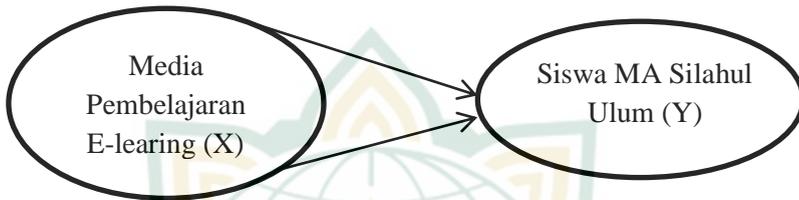
¹³ Shinta Kurnia Dewi, *Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas XI Di Sma Negeri 1 Depok*, SKRIPSI: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011,.

| | | | | |
|--|--|---------------------------|--|--|
| | | <p>Negeri 1 Depok</p> | <p>Pelajar n Teknolo gi Informa si dan Komuni kasi Di Sma Negeri 1 Depok. Rata- rata Peningk atan Nilai Mata Pelajara n Ini Yang Diajarka n dengan <i>E- Learnin g</i> Lebih Tinggi (7,5) Dibandi ng Dengan Rata- rata Peningk atan Nilai Yang Diajarka n Bukan Dengan <i>E-</i></p> | |
|--|--|---------------------------|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|-------------------------|--|--|
| | | | Learnin g (4,417) | | |
|--|--|--|-------------------------|--|--|

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



E-Learning merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa *E-Learning* merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan, penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantuperkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar di mana siswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan di manapun.

Tujuan pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan *E-Learning* adalah agar tersedia akses belajar dan perbaikan kesamaan kesempatan belajar kepada semua pembelajar. Selain itu juga untuk memperkuat dan memperdalam pengertian terhadap ilmu pengetahuan, memperluas cakrawala, dan memperkaya keberagaman subjek pengetahuan, serta memperbaiki efektivitas proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran dengan efektif.

D. Hipotesis

Zikmund, hipotesis adalah proposisi atau dugaan yang belum terbukti. Jadi hipotesis masih bersifat tentatif. Pernyataan hipotesis hanya menjelaskan fenomena dan kemungkinan jawaban atas pertanyaan penelitian. Jawaban sesungguhnya didapatkan setelah

penelitian dilakukan. Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *E-Learning* terhadap implementasi belajar pada siswa MA Silahul Ulum Kelas XI Asempapan Trangkil Pati.

H_o: Tida ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *E-Learning* terhadap implementasi belajar pada siswa MA Silahul Ulum Kelas XI Asempapan Trangkil Pati.

