

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi *E-learning*

E-learning adalah konsep yang terus berkembang yang berakar pada konsep instruksi berbasis komputer (Zinn, 2000). Terdapat banyak istilah untuk *e-learning*, antara lain Learning Management Systems (LMS), Computer Assisted Education (CAE), Artificial Learning Environments (ALE), Mobile Learning (m-learning), Blended Learning, Connective MOOC (c-MOOC) (Aparacio, 2016). *E-learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah atau kampus ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan fasilitas dari teknologi informasi yaitu internet (Anggoro, 2005). *E-learning* mempunyai beberapa karakteristik yaitu: 1) memanfaatkan jasa teknologi elektronik; 2) memanfaatkan keunggulan komputer (media digital dan jaringan komputer); 3) menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja; 4) memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Nursalam, 2008).

Penerapan E-learning dalam Pembelajaran

Penerapan *e-learning* akan berjalan dengan optimal jika didukung oleh interaksi maksimal tiga faktor penunjang yaitu sumber daya manusia, sarana dan prasarana pendukung dan implementasi pembelajaran (Hendrastomo, 2008).

E-learning berfungsi sebagai komplemen jika materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas (Lewis, 2002).

Post test sangat penting untuk mengukur hasil belajar. Menurut Hamilton dan Shoen (2005) dalam Buzzetto-More (2007) penilaian *online* memiliki keuntungan signifikan dalam biaya, kemudahan penggunaan, keandalan, replikabilitas, penilaian, penggabungan hasil, dan manajemen data. Pengukuran penilaian digital dapat menilai diri mereka sendiri dengan keandalan yang tinggi dan tidak ada subjektivitas serta data tersedia dengan cepat.

2.2 Pembelajaran yang Efektif

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Bari Djamarah, 1994). Menurut James O. Wittaker belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Menurut Howard L. Kingsley belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek dan latihan (Dalyono, 2006). Sedangkan menurut Cronbach belajar yang efektif adalah melalui pengalaman.

Efektif artinya mencapai target yang ditetapkan dalam rencana. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang efektif adalah yang menetapkan kriteria target dan guru melakukan pengukuran pencapaian. Mengajar yang efektif jika pelaksanaannya terdapat instrumen untuk mengukur keberhasilan dan melaksanakan pengukuran. Pembelajaran yang efektif dapat juga dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dianggap efektif jika siswa terlibat secara aktif melaksanakan tahapan-tahapan prosedur pembelajaran. Dari segi hasil, dianggap efektif jika tujuan pembelajaran dikuasai siswa secara tuntas. Bentuk perubahan dari hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. Aspek efektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran. Aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik. (Daradjat, 1995). Prestasi belajar siswa yang diperoleh dalam proses belajar-mengajar di sekolah dapat dilihat dan diketahui dari nilai hasil ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester, yang kemudian dituangkan dalam daftar nilai raport.

2.3 Daerah Tertinggal

Daerah tertinggal menurut Perpres Nomor 131 Tahun 2015 Tentang Penetapan Daerah Tertinggal Tahun 2015-2019 adalah daerah kabupaten yang wilayah serta masyarakatnya kurang berkembang dibandingkan dengan daerah lain dalam skala nasional. Suatu daerah ditetapkan sebagai daerah tertinggal berdasarkan kriteria:

- a) perekonomian masyarakat;
- b) sumber daya manusia;
- c) sarana dan prasarana;
- d) kemampuan keuangan daerah;
- e) aksesibilitas;
- f) karakteristik daerah.

Kualitas sumber daya manusia pada daerah tertinggal tergolong rendah yang berkorelasi positif dengan tingkat pendidikan masyarakat. Permasalahan umum bidang pendidikan di daerah tertinggal antara lain kurangnya guru yang bersedia ditempatkan di daerah, kurangnya sarana fisik baik berupa gedung, alat peraga bidang studi, peralatan laboratorium, buku-buku pelajaran dan peralatan pelajar lainnya; tidak lengkapnya data kependidikan untuk menunjang program on-line jardiknas (Londa, 2016).

Menurut (Raditya, 2017) ketertinggalan pendidikan masyarakat di Kabupaten Sampang tampak dari beberapa fenomena, yaitu: 1) siswa dan orang tuanya tidak memiliki cita-cita dan masa depan ideal. Tujuan mereka bersekolah sekedar untuk mendapatkan ijazah untuk keperluan formal dan meningkatkan gengsi. 2) Kesuksesan pendidikan bukan ditentukan oleh faktor kepintaran, melainkan keberuntungan. 3) Kondisi sosial geografis dan tekanan keagamaan yang kuat memaksa masyarakat sekitar tidak memiliki kebebasan menentukan masa depan pendidikannya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Menurut Hamilton dan Shoen (2005) dalam Buzzetto-More (2007) tentang Menggunakan E-Learning untuk mengarahkan Penilaian Berdasarkan Hasil Belajar Siswa, penilaian berbasis web memiliki keuntungan signifikan dalam bidang biaya, kemudahan penggunaan, keandalan, replikabilitas, penilaian, penggabungan hasil, dan manajemen data. Mereka menjelaskan bahwa pengukuran penilaian digital dapat menilai diri mereka sendiri dengan keandalan yang tinggi dan tidak ada subjektivitas serta data tersedia dengan cepat.

Penelitian selanjutnya oleh Hendrastomo (2008) tentang dilema dan tantangan pembelajaran *e-learning*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) *e-learning* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang memaksimalkan peran mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa dituntut untuk mencari materi belajar yang lebih luas, meningkatkan interaksi antara mahasiswa dengan dosen kapanpun dan dimanapun. Model *e-learning* sangat bergantung pada alat yang berupa teknologi. (2) *e-learning* akan berjalan dengan optimal jika didukung oleh tiga faktor yaitu sumber daya manusia; sarana dan prasarana pendukung; dan implementasi pembelajaran. Ketiga faktor tersebut harus saling mendukung satu sama lain. (3) *e-learning* diproyeksikan sebagai pengganti pembelajaran tradisional, tapi nyatanya *e-learning* belum mampu menggantikan peran dan keuntungan-keuntungan dari metode pembelajaran konvensional.

Penelitian yang lain oleh Kusumaningrum dkk (2016) tentang implementasi *e-learning* untuk siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK

Muhammadiyah 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian tersebut menghasilkan 3 (tiga) kesimpulan, yaitu: (1) produk hasil pengembangan berupa *e-learning* yang merupakan model sistem pembelajaran (LMS) *online* yang dibuat dengan *software* aplikasi moodle versi 2.4 dengan alamat <http://etkj.web.id>. (2) Kualitas *e-learning* dengan pendekatan multimedia pembelajaran dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada rerata hasil penilaian ahli materi 3.88 (kategori baik), penilaian ahli media 3.88 (kategori baik), penilaian, dan penilaian respon siswa sebesar 3.34 (kategori baik). (3) keefektifan pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan dengan menggunakan media *e-learning* dengan pendekatan teori kognitif multimedia pembelajaran terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil rerata *pretest*: KD-3 65.83, KD-4.1 67.22, dan KD-4.2 62.50, dan hasil rerata *post-test* KD-3 76.11, KD-4.1 74.17, dan KD-4.2 69.17. Pencapaian ketuntasan belajar klasikal pada saat *pre-test* KD-3 58.33% tuntas, KD-4.1 58.33% tuntas, dan KD-4.2 54.17%.

Penelitian *e-learning* berikutnya dilakukan oleh Tarus dkk (2015). Tema penelitian ini adalah tantangan implementasi *e-learning* universitas di Kenya. Kesimpulan yang dihasilkan adalah implementasi *e-learning* di Kenya menghadapi sejumlah tantangan, tidak hanya terbatas pada infrastruktur ICT dan *e-learning* yang tidak memadai berupa kendala keuangan, bandwidth Internet yang mahal dan tidak memadai, kurangnya operasional *e-learning*. Namun juga kurangnya keterampilan teknis tentang *e-learning* dan pengembangan e-konten oleh staf pengajar, kurangnya minat dan komitmen di antara staf pengajar, dan juga waktu yang lama dibutuhkan untuk mengembangkan kursus *e-learning*. Meskipun ada tantangan, penerapan *e-learning* memegang peranan besar bagi universitas Kenya untuk memperluas akses ke pendidikan tinggi. Tantangan yang disebutkan di atas membuat universitas dan pemerintah untuk bekerja sama menghasilkan strategi implementasi yang radikal untuk memenuhi kebutuhan pendidikan negara.

Penelitian *e-learning* berikutnya dilakukan oleh Tshabalala dkk (2014). Penelitiannya membahas hambatan dan cara penerapan Blended Learning di sebuah universitas berkembang di Afrika Selatan. Kesimpulan yang didapat adalah niat baik Universitas A untuk memperkenalkan *blended learning* menggunakan moodle tidak dimanfaatkan oleh dosen. Hal tersebut disebabkan karena kegagalan merencanakan dengan baik pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi *blended learning*. Selain itu, LMS (Moodle) tidak membantu siswa yang seharusnya menjadi penerima manfaat utama, karena tidak ada upaya yang terkoordinasi untuk menerapkan pembelajaran terpadu di Fakultas Pendidikan. Inovasi baru sangat diperlukan dalam implementasi karena sumber daya yang berhubungan

dengan komputer tidak memadai. Disarankan menggunakan ponsel karena penggunaan posel di Afrika Selatan yang tinggi mencapai 72 persen anak berusia 15 hingga 24 tahun memiliki ponsel.

