

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²⁰

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997),3.

sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²¹

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²²

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²³

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

B. Media Pembelajaran Berbasis Internet (*E-Learning*)

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran guru di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan

²¹ Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Pers,Juni 2002),11

²² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.

²³ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan.

Dalam paradigma sekarang, dengan pendekatan SCL dominasi guru berkurang dan sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Sebagai fasilitator guru semestinya dapat memfasilitasi siswa atau siswa agar dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja siswa merasa memerlukan.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang

memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya²⁴.

Kemajuan ICT, proses ini dimungkinkan dengan menyediakan sarana pembelajaran online melalui internet dan media elektronik. Konsep pembelajaran berbasis ICT seperti ini lebih dikenal dengan *e-learning*.

E-Learning atau *electronic learning* kini semakin merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda beda dengan *e-learning*, namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

E-Learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika.

Jadi dalam pelaksanaannya *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Pengertian formal istilah

²⁴ <http://www.damandiri.or.id/file/ahmadsuyutiunairbab2.pdf>, diakses 2 Juli 2008.

e-learning diberikan oleh beberapa pakar diantaranya yang banyak diadopsi adalah pendapat Harley, yang menyatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan Komputer lain.

Sedangkan menurut *Learn Frame* bahwa *e-learning*, disebut juga *Tb-Learning (Technology-based Learning)* adalah sistem pendidikan yang menggunakan semua aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar termasuk jaringan Komputer (*Internet, Intranet, Satelit*), media elektronik (*audio, tv, CD-ROM*).²⁵

Dalam konsep *e-learning*, tidak saja materi pelajaran disediakan secara *online*, tetapi juga ditandai dengan adanya suatu sistem (berupa *software*) yang mengatur dan memonitor interaksi antara guru dan siswa (dosen dengan siswa), baik bersifat langsung (*synchronoius*) atau tertunda (*asynchronoius*).

Dalam *e-learning* sistem ini dikenal dengan istilah LMS/CMS (*Learning/Course Management System*). *Software* LMS komersial yang populer diantaranya adalah WebCT, Blackboard, TopClass, eCollege. Sedangkan yang merupakan *open source* yang banyak dikenal di antaranya adalah Dokeos (yang dipakai UNEJ) dan Moodle. LMS/CMS tidak saja menyediakan ruang bagi dosen untuk menaruh materi pelajaran tetapi juga menyediakan fasilitas lain seperti komunikasi langsung (*chatting, teleconference, video conference*), komunikasi

²⁵ <http://www.learnframe.com/>

tertunda (*e-mail, mailing-list*), pelacak *progress (progress tracking)*, materi pelajaran (silabus, materi pelajaran, kumpulan soal-soal, latihan *online*).

1. Pengertian *E-Learning*

E-Learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian *e-learning* menurut versinya masing-masing, diantaranya :

a. *Jaya Kumar*

E-Learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

b. *Dong*

E-Learning sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik Komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

c. *Rosenberg*

Menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi Internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

d. *Darin E. Hartley*

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. *Learn Frame*

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan Komputer, maupun Komputer *standalone*.

E-Learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (Internet) baik secara formal maupun informal. E-Learning secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri).

Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak dibidang penyediaan jasa *e-learning* untuk umum.²⁶

²⁶ <http://www.bergaul.com/pages/blog/showblog.php?blogid=16309>

2. Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

Ada beberapa keunggulan *e-learning* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di antaranya adalah:

- a. Pembelajaran jarak jauh, *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas.
- b. *E-Learning* dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran.
- c. *E-Learning* menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.
- d. *E-Learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi, peserta didik dengan dosen, guru, instruktur maupun sesama peserta didik.
- e. Fleksibilitas dari sisi waktu dan tempat. Suasana tidak menegangkan. Dengan *e-learning* suasana belajar tidak menegangkan seperti tatap muka langsung. Siswa lebih berani melakukan latihan *online* karena tidak takut malu atau dibentak kalau melakukan kesalahan.
- f. Mudah meremajakan materi. Berbeda dengan meremajakan materi pelajaran yang tersusun dalam bentuk buku cetak, materi *online* dapat diremajakan setiap saat.
- g. Peserta didik dapat merasa senang dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan karena menggunakan alat bantu seperti video, audio dan juga dapat menggunakan alat bantu seperti komputer bagi sekolah yang sudah mempunyai peralatan komputer.

Selain memiliki beberapa keunggulan, pemanfaatan *e-learning* pun memiliki beberapa kekurangan yakni :

- a. Terutama dari sisi kebutuhan investasi jaringan pendukung dengan perangkat lunaknya. Untuk dapat memperoleh manfaat yang optimal dari *e-learning* dibutuhkan dukungan jaringan yang tepat dan stabil.
- b. Guru banyak yang belum siap menggunakan metode *e-learning* dan masih belum terampil menggunakan fasilitas seperti video dan komputer.
- c. Bagi orang yang gagap teknologi, sistem ini belum bisa diterapkan.
- d. Keterbatasan jumlah Komputer yang dimiliki oleh Sekolah juga menghambat pelaksanaan *e-learning*.
- e. Kehadiran guru sebagai makhluk yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para murid telah menghilang dari ruang-ruang elektronik *E-Learning* ini.²⁷

3. Langkah-langkah Penyusunan Program Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

- a. Perencanaan Awal
 1. Mengidentifikasi tujuan, kebutuhan dan masalah yang muncul dalam pembelajaran.
 2. Analisis karakteristik siswa yang akan menggunakan dan pelajari materi yang akan dikembangkan.
 3. Mempertimbangkan strategi pembelajaran.

²⁷ <http://www.bergaul.com/pages/blog/showblog.php?blogid=16309>

b. Menyiapkan Materi

1. Menguasai materi dan metodologi pengajaran.
2. Menguasai prosedur pengembangan media.
3. Menguasai teknik pemrograman komputer.
4. Mengetahui keterbatasan komputer.

c. Mendesain Paket Program Pembelajaran

Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah memperkenalkan materi baru untuk melengkapi atau menguatkan pelajaran yang telah berlangsung dengan media lain.

d. Menvalidasi Paket Program Pembelajaran

Memvalidasi paket program membuktikan validitasnya secara empiris lewat uji lapangan pada paket program yang dikembangkan. Paket program diuji-cobakan dengan memilih sampel yang *representatif*.

Program pembelajaran perlu memperhatikan:

1. Kebenaran bahan ajar.
2. Ketepatan antara program dengan populasi pengguna.
3. Kesederhanaan program.
4. Efisiensi penggunaannya.
5. *Reliabilitas*²⁸

²⁸ <http://www.scribd.com/doc/8090651/internet-sebagai-alternatif-media-pembelajaran>

4. Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dalam Pendidikan

Apabila dibandingkan pendidikan konvensional, dalam prosesnya *e-learning* sebagai media *distance learning* menciptakan paradigma baru, yakni peran guru yang lebih bersifat “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar-mengajar. Karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik, sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Namun dalam banyak kenyataan, jarang sekali ditemui *distance learning* yang seluruh proses belajar-mengajarnya dilaksanakan dengan *e-learning* atau *online learning*. *E-learning* hanyalah sebagai media penunjang pendidikan dan bukan sebagai media pengganti pendidikan.

Faktor teknologi dalam pendidikan bukanlah satu-satunya jalan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sebagai contoh banyak anak-anak yang berada di sekolah-sekolah miskin dan terpencil ternyata berkat kekuatan tekad, kesadaran dan keinginan yang kuat ternyata memiliki mutu dan kualitas pendidikan yang lebih baik dibandingkan sekolah yang mampu menerapkan ICT (*information communication and technology*) atau TIK di sekolahnya.

Perlu digaris bawahi, adalah sebuah kesalahan besar apabila dalam sebuah lembaga sekolah memfokuskan pengadaan TIK melebihi cara meningkatkan mutu manusianya sebagai pengguna teknologi itu sendiri untuk diterapkan di lembaga pendidikan tersebut. Karena esensi peningkatan mutu

pendidikan bukan terletak pada kecanggihan teknologinya tapi kecanggihan pendidik dan peserta didiknya dalam melaksanakan proses pendidikannya.

E-learning tidak dapat meningkatkan mutu pendidikan, tetapi e-learning dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Maka diharapkan dengan adanya *e-learning* sebagai salah satu media pendidikan jarak jauh (*Distance Learning*) akan menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan, bukan menjadi faktor penghambat dan jurang pemisah pemerataan mutu pendidikan tersebut. Seperti kita lihat di Negara-negara berkembang yang menerapkan *distance learning* menunjukkan sukses yang signifikan, antara lain; Mampu meningkatkan pemerataan pendidikan, meningkatkan prestasi belajar, mengatasi kekurangan tenaga pendidikan, meningkatkan efisiensi dan sebagainya.²⁹

5. Pemanfaatan Dokeos dalam *E-Learning*

Dokeos adalah *e-learning tools* untuk aplikasi berbasis web. Dokeos merupakan *free software* yang direlease oleh GNU GPL dan pengembangannya didukung oleh dunia internasional. Sistem operasinya bersertifikasi yang bisa digunakan sebagai konten dari sistem manajemen untuk pendidikan. Kontennya meliputi distribusi bahan pelajaran, kalender, progres pembelajaran, percakapan melalui teks/audio maupun video, administrasi tes, dan menyimpan catatan.

²⁹<http://yogapw.wordpress.com/2009/05/14/efektifitas-e-learning-bagi-mutu-pendidikan-sekolah-indonesia/>

Tujuan utama dari dokeos adalah menjadi sistem yang user *friendly* dan *flexibel* serta mudah dipakai. Selain itu juga menjadi *tool* yang bagus untuk pembelajaran sehingga *user* puas terhadap aplikasi ini. Dokeos ditulis dalam bahasa PHP dan menggunakan database MySQL.

Tool-tool yang ada di Dokeos:

- a. *Agenda/kalender*
- b. *Pengumuman* : info penting yang mencakup fungsionalitas *mail service*.
- c. *Deskripsi arahan* : penjelasan objektif, metodologi, materi kursus, metode taksiran untuk siswa.
- d. *Dokumen* : manajemen *file* untuk menyimpan berbagai dokumen.
- e. *Learning path* : menetapkan bagaimana siswa melakukan *browsing*.
- f. *Link* : link ke situs lain.
- g. *Forum* : diskusi *asynchronous*.
- h. *Drop box* : siswa dapat mengumpulkan tugas ke gurunya.
- i. *Group* : mengelompokkan beberapa *user* menjadi satu.
- j. *Modul untuk chat* : diskusi *instant*.
- k. *Publikasi* : siswa dapat membagi tugas mereka dengan siswa yang lain.
- l. *Tracking* : informasi tentang siapa yang telah mengerjakan, kapan, dan masih banyak lagi.³⁰

³⁰<http://www.dokeos.com>