

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Online (*E-Learning*)

2.1.1 Definisi Pembelajaran Online (*E-Learning*)

Menurut Waller (2001:10), *e-learning* adalah proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Kemudian menurut Rusman, dkk (2013:289) *e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Selanjutnya menurut Kamarga (2000:20) menyatakan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapatlah dipahami bahwa Pembelajaran online (*e-learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik dan internet diaplikasikan dalam pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital dan pendidikan jarak jauh.

2.1.2. Manfaat Pembelajaran Online (*E-Learning*)

Menurut Cisco dalam Rusman (2013:348) mendefinisikan filosofis *e-learning* sebagai berikut:

- a. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.
- b. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
- c. *E-learning* tidak berarti menggantikan model pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi memperkaya model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

d. Kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Menurut Karwati dan Priansa. (2015) beberapa manfaat pembelajaran *e-learning* sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik.
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
- c. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Selain itu, menurut Prayogi juga berpendapat beberapa manfaat dari penggunaan *e-learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.
- c. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.
- d. Menjadikan belajar lebih efisien dan bermakna.
- e. Komunikasi pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran online (*e-learning*) adalah memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik dari segi proses pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai alat, sarana, atau perantara (penhubung). Menurut Zakiah Darajat dalam Ramayulis (1994) mengatakan pengertian alat pendidikan sama dengan media pendidikan, sarana pendidikan.

Sedangkan pengertian media menurut Djamarah, dkk. (2010:22) adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Rossi dan Breidle dalam

Sanjaya (2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara berupa alat atau bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan.

2.2.2 Peran Media Pembelajaran

Menurut Muhammad dalam Ramayulis (1994:212) berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran itu antara lain :

1. Mampu mengatasi kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit
2. Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik
3. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu
4. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan satu pelajaran
5. Menimbulkan kekuatan perhatian, mempertajam indera, memperhalus perasaan dan cepat belajar.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

2.2.3 Prinsip Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi

pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kebutuhan siswa.

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Setyosari (2013: 22) mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

1. Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
2. Identifikasi karakteristik siswa (pembelajaran) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
3. Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan
4. Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan
5. Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Tidak ada media yang terbaik, namun terdapat media pembelajaran yang tepat guna berdasarkan konteks dan kriteria khusus berdasarkan berbagai keadaan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016: 11) dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
2. Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).

5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

2.3 Aplikasi *Google Meet*

Belajar secara daring saat ini menjadi kewajiban dan diperkirakan akan berlangsung cukup lama, seiring perubahan cara belajar saat pandemi COVID-19 ini, kita bisa menggunakan aplikasi pendukung konferensi video untuk melakukan pembelajaran salahsatunya adalah *Google Meet*. *Google Meet* atau *Google Hangouts Meet* adalah aplikasi video conference atau online meeting versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur yang bisa digunakan di dalam *Google Meet* adalah dukungan maksimal peserta video conference hingga 100 orang, dapat digunakan di semua platform, berbagai dokumen atau presentasi, dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan. Pengguna bisa memulai video conference melalui browser *Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Microsoft Edge*, *Opera* atau *Safari*. Aplikasi *Google Meet* bisa juga digunakan melalui ponsel dengan mengunduh aplikasi *Meet* di *PlayStore* maupun *AppStore*. Sebelum memulai rapat atau belajar, kamera dan mikrofon di desktop atau ponsel perlu dipastikan dalam keadaan aktif. Kualitas video juga bisa diatur, apakah ingin menggunakan resolusi tinggi atau standar.

Menurut Ramadhani (2020) Cara menggunakan *Google Meet* untuk belajar jarak jauh (daring) adalah sebagai berikut:

1. Untuk memulai video conference, klik "*start meeting*".
2. Pengguna juga bisa menambah peserta belajar. Caranya, bisa dengan mengirimkan tautan melalui *e-mail* atau mengundang dengan nomor ponsel jika ada.
3. Pembuat belajar juga bisa menambahkan undangan rapat online melalui *Google Calendar*.
4. Apabila dia mengundang orang dalam rapat, maka *Google Calendar* akan membuat catatan di kalender orang yang diundang secara otomatis, lengkap dengan tautan undangan belajar online yang bisa langsung diakses.
5. Peserta belajar yang diundang, tidak memerlukan akun *G Suite* untuk bergabung.
6. Mereka cukup mengklik tautan telekonferensi yang dibagikan melalui email atau memasukan ID rapat atau belajar.
7. Orang lain yang tidak diundang atau pengguna yang tidak memiliki akun *G Suite*, harus mendapatkan persetujuan dari peserta lain jika ingin bergabung.

8. Selama telekonferensi, peserta juga bisa *chatting* untuk mengirimkan informasi atau materi lebih lengkap.
9. Tab *chat* dapat ditemukan di pojok kanan atas. Rekaman belajar melalui *Meet* juga bisa disimpan di *Google Drive*.
10. Hal ini memudahkan apabila ada pembahasan yang ingin dibicarakan kembali di pembelajaran selanjutnya.

2.3.1 Kelebihan Aplikasi *Google Meet*

Aplikasi google meet tentunya dalam penggunaan memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari Google Meet adalah sebagai berikut (Sawitri, 2020: 15):

1. Adanya fitur *White Board*: Kelebihan pertama dari *Google Meet* adalah adanya fitur White board. Dimana kita bisa membuat tulisan dan kata-kata dalam fitur white board tersebut. Sekarang white board lebih sering digunakan dalam hal pendidikan dan saat menerangkan. Kelebihan *white board* ini bisa digunakan untuk sarana penjelasan berupa gambar atau angka. Yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan. Maka *Google Meet* memudahkan para penggunanya dengan itu.
2. Tersedia Gratis: Sekarang *Google Meet* memberikan kebebasan untuk menginstall aplikasi ini. Sudah tersedia secara gratis dan bisa di unduh di *Playstore* atau *app store* bagi pengguna *ios*. *Google Meet* ingin membuktikan bahwa layanannya lebih bagus dibanding dengan video conference yang lain.
3. Tampilan video yang HD dan *support* resolusi lain: Kelebihan *Google Meet* ketiga adalah tampilan yang disediakan sudah HD (*High Definition*) dan juga bisa menyediakan resolusi yang terdapat pada *smartphone*. Sehingga tampilan menjadi lebih jernih.
4. Mudah penggunaannya: Untuk bisa menggunakan *Google Meet*, teman-teman cukup memiliki akun *Google* untuk mendaftar ke aplikasinya, dan tidak membutuhkan tahap-tahap yang lainnya.
5. Layanan Enkripsi video: Dengan adanya layanan Enkripsi video maka data kita tidak akan disalah gunakan. *Google Meet* memberikan layanan tersebut untuk menjaga kerahasiaan data para penggunanya. Supaya kita tidak khawatir akan pencurian dan jula beli data.
6. Banyak pilihan Tampilan yang menarik: Dengan tampilan video *conference* yang dapat diatur sesuai keinginan kita, maka kita bisa menyesuaikan tata letak dan pilihan posisi yang pas dan baik. Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan, karena dengan tampilan antar muka yang bagus setiap pengguna *Google Meet* akan betah dan nyaman.
7. Dapat mengundang hingga 100 peserta : Untuk bisa mengundang peserta hingga 100 bisa berlangganan dengan *G suite* yang lebih lengkap dan. Menggunakan *Google Meet* yang versi free hanya dibatasi 25 orang atau lebih, jika berlangganan *Google Suite* maka bertambah menjadi 100 atau sampai 250 pengguna. Fitur tersebut terbatas untuk pengguna *Google Meet*

yang *free*. Tetapi untuk yang sudah mendaftar ke produk *Google Suite*. Semua bisa menjadi lebih banyak dan mudah pastinya.

2.3.2. Kelemahan Aplikasi *Google Meet*

Aplikasi *Google Meet* selain memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan dari aplikasi *Google Meet* adalah sebagai berikut (Sawitri, 2020: 15):

1. Tidak adanya Fitur Hemat Data: Kekurangan pertama yang dimiliki oleh *Google Meet* adalah mereka belum mempunyai fitur penghemat data saat panggilan berlangsung. Dengan tidak adanya fitur hemat data. Kemungkinan terbesar saat kita menggunakan *Google Meet* adalah data kita menjadi boros dan terbuang percuma pada saat kita memakainya. Sehingga kita harus mempersiapkan data yang banyak saat mengobrol menggunakan *Google Meet* supaya kita tidak akan mengalami keluhan. Seperti data terputus dan berbagai alasan lainnya.
2. Belum semua fasilitas *Free*: Pengguna *Google Meet* bahwa harus membeli paket dari *Google Suite* sebelum menggunakan fitur-fitur yang lebih banyak dan lengkap. Dengan dibatasi fiturnya kita menjadi tidak bisa leluasa untuk memakai *Google Meet*. Kita harus membayar dulu sebelum menggunakan beberapa fitur yang lengkap seperti paket 100 pengguna dan masih banyak paket yang lain di *Google Meet*.
3. Membutuhkan jaringan internet yang stabil: Tidak jaringan yang cepat saja akan tetapi yang stabil. Karena dengan jaringan yang stabil *Google Meet* bisa beroperasi sebagaimana mestinya dan bekerja dengan baik. Tanpa jaringan yang stabil tidak akan dapat menikmati layanan terbaik darinya.

2.4. Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2007:73) menyebutkan motif dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat dikatakan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Motivasi belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar (Puspitasari, 2012)

2.4.2 Teori Motivasi Belajar

Dalam membicarakan motivasi belajar, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut Winkel (1997) dalam Sardiman (2012:84), motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik adalah:

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong tindakan belajar. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang atau motivasi yang erat dengan tujuan belajar. Motivasi intrinsik terdiri dari:

- a. Keinginan untuk menjadi orang ahli dan terdidik.
- b. Belajar yang disertai dengan minat
- c. Belajar yang disertai dengan perasaan senang.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Motivasi ekstrinsik terdiri dari:

- a. Belajar demi memenuhi kewajiban
- b. Belajar demi memenuhi kebutuhan
- c. Belajar demi memperoleh hadiah
- d. Belajar demi meningkatkan gengsi
- e. Belajar demi memperoleh pujian dari guru, orang tua, dan teman
- f. Adanya ganjaran dan hukuman.

Adapun teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar yang dikemukakan oleh Uno (2012:23) Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik. Adapun cirri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah:

- (a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- (d) Adanya penghargaan dalam belajar
- (e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan
- (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Tiga indikator yang pertama masuk dalam motivasi intrinsik, sedangkan tiga yang akhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik.