

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana (2014), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi pedoman untuk melihat penguasaan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan siswa ke arah lebih baik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan hasil tes berupa angka pada pembelajaran.

b. Aspek Hasil Belajar

Tri (2012) membagi hasil belajar menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Keenam jenjang atau aspek tersebut yaitu:

- a) Pengetahuan
- b) Pemahaman
- c) Aplikasi
- d) Analisis
- e) Sintesis
- f) Evaluasi

2) Aspek afektif

Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*Receiving/attending*)
- b) Jawaban (*Responding*)
- c) Penilaian (*Valuing*)
- d) Organisasi
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

3) Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik terlihat dalam bentuk keterampilan dan kemampuan berperan individu. Ada enam tingkatan keterampilan sebagai berikut:

- a) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual, termasuk membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan fisik, seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skills* dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks.
- f) Kemampuan komunikasi non *decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotorik atau keterampilan yang sangat penting untuk menentukan kualitas pembelajaran.

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Nadya (2014) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1) Faktor *intern*

Faktor *intern* adalah faktor-faktor dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Faktor *intern* meliputi:

- a) Kecerdasan
- b) Bakat
- c) Minat
- d) Motivasi

2) Faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor-faktor dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Faktor *ekstern* meliputi:

- a) Keadaan lingkungan keluarga
- b) Keadaan lingkungan sekolah
- c) Keadaan lingkungan masyarakat

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor *intern* yang berasal dari dalam individu siswa dan *ekstern* yang berasal dari lingkungan siswa. Guru harus dapat memahami karakteristik siswa dan menyesuaikannya dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga hasil belajar tercapai dengan maksimal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sukiman (2012) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Nana (2013) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran meliputi komunikasi antara pengajar, pembelajar, dan bahan ajar. Komunikasi tersebut tidak akan berjalan baik tanpa kontribusi sarana pendidikan sebagai perantara proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirangkum bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa untuk memberikan rangsangan belajar sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal.

b. Jenis media pembelajaran

Menurut Arsyad (2016) berdasarkan pemanfaatan teknologi, media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu:

- 1) Media cetak atau teks
- 2) Media pameran atau *display*
- 3) Media audio *commit to user*

- 4) Gambar bergerak
- 5) Multimedia
- 6) Media berbasis web atau internet

Media pembelajaran dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu:

- 1) Media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan
 - b) Visual yang tidak diproyeksikan
 - c) Audio
 - d) Penyajian multimedia
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - f) Media cetak
 - g) Permainan
 - h) Media realia
- 2) Media teknologi mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi
 - b) Media berbasis mikroprosesor

Menurut Duniapcoid (2020) jenis-jenis media pembelajaran online dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) *Web supported e-learning* yaitu pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan didukung dengan penggunaan website yang berisi rangkuman, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan teks singkat.
- 2) *Blended or mixed mode e-learning* yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka dan online.
- 3) *Fully online e-learning format* adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara online sepenuhnya.

Menurut Ahmad (2020) jenis-jenis media pembelajaran berbasis website:

- 1) *Learning Management System (LMS)* yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk perencanaan, pengiriman, dan pengolahan kegiatan pembelajaran. Contoh aplikasinya yaitu *MOODLE*.
- 2) *Learning Content Management System (LCMS)* yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, memperbarui, mempublikasikan atau mengelola suatu sistem terorganisir di internet. Contoh aplikasinya yaitu *claroline*.
- 3) *Social Learning Network (SLN)* yaitu perangkat lunak dengan perkembangan lanjut setelah *LMS* dan *LCMS* dengan jangkauan pembelajaran lebih luas daripada kelompok belajar karena menggunakan jaringan sosial. Contoh aplikasinya yaitu *edmodo*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan pemanfaatannya dan kemutakhirannya. *MOODLE* merupakan media pembelajaran online berbasis website dengan perangkat lunak *Learning Management System*.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran semakin canggih pemanfaatannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Muhammad (2012) manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan umpan balik kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan atau yang akan direncanakan.

- 2) Materi pembelajaran mudah dipahami, praktis, dan bermanfaat bagi guru dan siswa.
- 3) Memberikan evaluasi kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 4) Membuat guru meyakinkan kepada siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan.
- 5) Siswa akan memiliki pemikiran yang mendalam tentang konsep yang diajarkan guru.
- 6) Siswa membandingkan materi yang diberikan guru dari media pembelajaran di luar sekolah.

Menurut Arief (2014) manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

- 1) Menyajikan pesan dengan jelas dan tidak terlalu visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Media pembelajaran yang diterapkan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap materi pelajaran.
- 5) Media pembelajaran membentuk interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan karena dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan.

Menurut Nana dan Ahmad (2013), fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar.
- 3) Penggunaan media pembelajaran harus berkenaan dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekedar melengkapi proses belajar mengajar agar lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memberikan rangsangan kepada siswa untuk memahami materi dengan optimal. Media pembelajaran yang tepat dan variatif dengan memanfaatkan teknologi canggih dapat memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran efektif.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Tejo (2011) pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip *VISUALS* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Visible* adalah mudah dilihat
- 2) *Interesting* adalah menarik
- 3) *Simple* adalah sederhana

commit to user

- 4) *Useful* adalah isinya berguna atau bermanfaat
- 5) *Accurate* adalah benar atau dapat dipertanggungjawabkan
- 6) *Legitimate* adalah masuk akal atau sah
- 7) *Structured* adalah terstruktur atau tersusun dengan baik

Menurut Sutikno (2013) faktor dan kriteria yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Objektivitas, guru memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai hasil penelitian atau percobaan dengan melibatkan teman sejawat maupun siswa sehingga pemilihan bersifat objektif.
- 2) Program pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang meliputi: isi, struktur, dan kedalamannya. Meskipun secara teknis media pembelajaran sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum tidak akan memberikan manfaat.
- 3) Sasaran program, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa meliputi: tingkat usia, kondisi, kemampuan, cara berpikir, kebutuhan, dan daya tahan belajarnya.
- 4) Situasi dan kondisi yang sangat berpengaruh terhadap pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut :
 - a) Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang digunakan, seperti ukuran, perlengkapan, dan ventilasi.
 - b) Situasi dan kondisi siswa yang mengikuti pembelajaran seperti jumlah dan motivasinya.
- 5) Kualitas teknik, media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi syarat. Misalnya alat bantu yang kurang jelas dan lengkap sehingga perlu perbaikan karena tampilan yang kurang menarik akan mengganggu kegiatan belajar mengajar.

- 6) Keefektifan penggunaan, media pembelajaran akan menjadikan siswa memahami materi dengan maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirangkum bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip *VISUALS* dan memahami penggunaan, program, dan kualitasnya sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE)*

a. Pengertian Media Pembelajaran *MOODLE*

Menurut Endang (2017) *MOODLE* adalah paket perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran berbasis internet dan kursus. *MOODLE* disediakan secara bebas dibawah izin GNU dan memiliki hak cipta, tetapi pengguna memiliki hak untuk menyalin, menggunakan, dan memodifikasi kode sumber asalkan menyetujui menyediakan sumber yang dimodifikasi untuk orang lain, jangan menghapus atau memodifikasi lisensi dan hak cipta, dan menerapkan lisensi yang sama untuk pekerjaan turunan apapun.

Sharen, C., dan Eko (2018) menyatakan media pembelajaran *MOODLE* merupakan *Learning Management System (LMS)* yang memberikan fasilitas kepada para pendidik untuk membuat kursus dinamis dengan pembelajaran luas, kapanpun, dan dimanapun. *MOODLE* merupakan salah satu *software open source* yang mendukung penerapan *e-learning* karena telah dilengkapi fitur-fitur interaktif misalnya: tugas (*Assignment*), *quiz*, komunikasi, kolaborasi, dan fitur utama yang dapat mengupload berbagai format materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *MOODLE* sangat tepat untuk pembelajaran secara konstruktivisme karena siswa melaksanakan interaksi dan

kerjasama, bertindak dan berpikir secara kooperatif. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa akan secara aktif membangun pengetahuan baru dengan berkesperimen. Siswa akan belajar lebih banyak lagi dengan menjelaskan apa yang telah dipelajari kepada orang lain dengan menerapkan sikap subjektif terhadap pengetahuan yang dipahami.

Bayu (2015) menyatakan media pembelajaran *Modular object oriented dynamic learning environment* merupakan perangkat lunak *LMS (Learning Management System) open source* yang paling terkenal. Media pembelajaran *MOODLE* didesain menggunakan prinsip-prinsip pedagogis untuk membantu guru menciptakan sistem *e-learning* yang efektif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *MOODLE* adalah media pembelajaran berbasis website dengan perangkat lunak *LMS* yang disertai fitur-fitur pembelajaran menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Kelebihan Media Pembelajaran *MOODLE*

Ada beberapa alasan mengapa *MOODLE* digunakan untuk media pembelajaran *e-learning* dengan kelebihan yang dimiliki sebagai berikut:

- 1) *Open source* atau gratisan
- 2) Cocok untuk media ajar online
- 3) Mudah digunakan dan *user friendly*
- 4) Proses instalasi yang mudah karena sudah ada dalam paket instalasi web.
- 5) Struktur pengajaran yang rapi karena ada fitur pengkategorian materi.
- 6) Mendukung beberapa jenis file dokumen, gambar, audio, dan video.
- 7) Terdapat fasilitas pembelajaran seperti kuis, evaluasi, tugas dan pemberian nilai.

- 8) Daya tampung yang banyak sesuai dengan besarnya database yang dimiliki situs.
- 9) Paket bahasa sesuai dengan kebutuhan sehingga pembelajaran lebih luas bahkan lintas negara.
- 10) Adanya menu pengubah tema untuk mengatur tampilan yang atraktif.

Beberapa fitur unggulan media pembelajaran *MOODLE* adalah:

- 1) Penguasaan yang terkontrol
- 2) Terdapat forum diskusi
- 3) Dapat mendownload file pelajaran
- 4) Pesan singkat *MOODLE*
- 5) Kalender online
- 6) Pengumuman dan pemberitahuan secara online (untuk level anggota dan kelas)
- 7) Kuis secara online

Berdasarkan uraian di atas dapat dirangkum bahwa media pembelajaran *MOODLE* diterapkan oleh banyak institusi pendidikan karena memiliki kelebihan dan fitur-fitur unggulan yang mendukung prinsip-prinsip pedagogis sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

B. Kerangka Berpikir

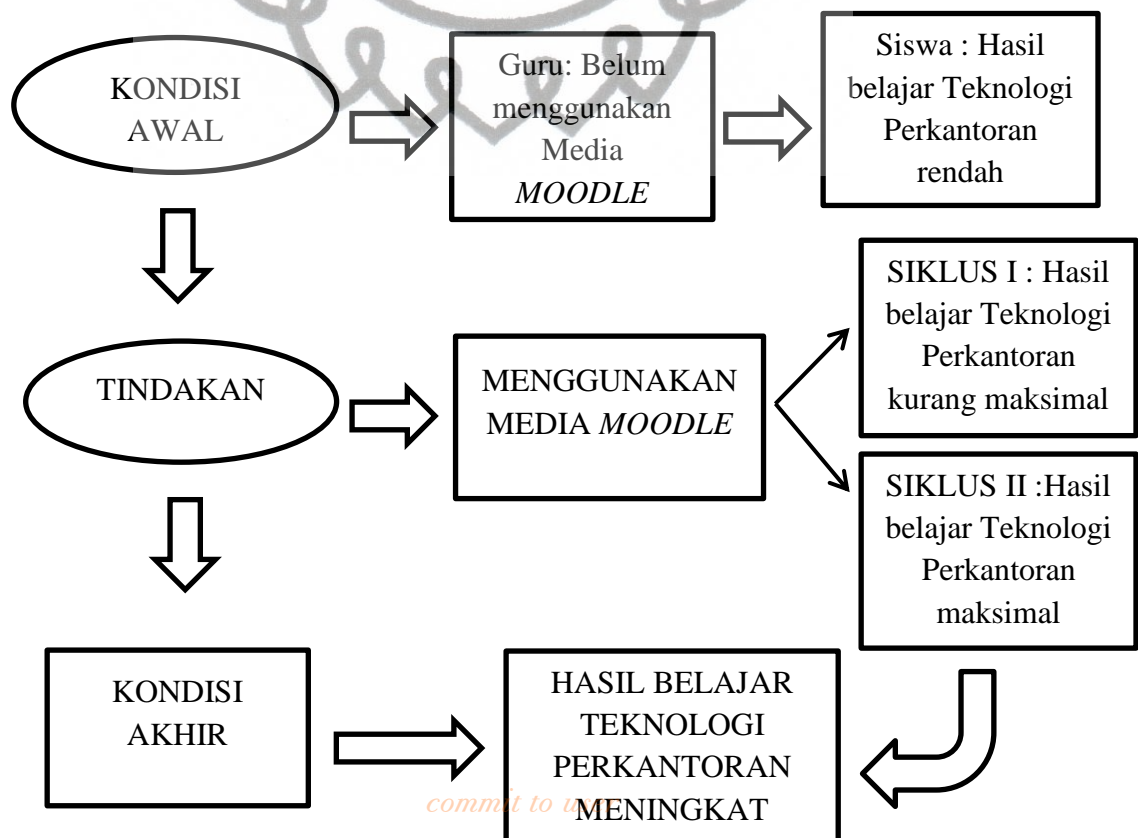
Kerangka berpikir dalam penelitian dijelaskan dengan masalah pembelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Wonogiri yaitu kesenjangan hasil belajar dan pembelajaran bersifat monoton karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi awal sebelum menggunakan media pembelajaran *MOODLE* hasil belajar mata pelajaran teknologi perkantoran masih rendah.

Maka dari itu, tindakan penelitian ini menerapkan media pembelajaran *MOODLE* pada kelas X OTKP 2 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran teknologi perkantoran. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dengan masing-masing dua kali pertemuan.

Tahapan siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi selama proses pembelajaran. Tindakan Siklus I menggunakan media pembelajaran *MOODLE* menyebabkan hasil belajar mata pelajaran teknologi perkantoran meningkat walaupun kurang maksimal. Tindakan Siklus II menggunakan media pembelajaran *MOODLE* menyebabkan hasil belajar mata pelajaran teknologi perkantoran meningkat dengan maksimal. Kondisi akhir setelah tindakan menyebabkan hasil belajar mata pelajaran teknologi perkantoran meningkat.

Bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis

Hipotesis merupakan anggapan dasar antara dua atau lebih variabel yang diketahui dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir penelitian, hipotesis tindakan dugaan awal penelitian yaitu penerapan media pembelajaran *MOODLE* dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran pada siswa kelas X OTKP SMK Negeri 1 Wonogiri.

