

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **a. Efektifitas Pembelajaran**

##### **a. Efektifitas**

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

## b. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Popham (2003:7), efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Dunne (1996:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri. Efektivitas pada dasarnya mengacu pada sebuah keberhasilan atau pencapaian tujuan.

Harry Firman (1987) menyatakan bahwa keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri – ciri sebagai berikut: 1) Berhasil mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan – tujuan instruksional yang telah ditentukan. 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan intruksional. 3) Memiliki saran – sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Robert F. Mager (1962), menyatakan bahwa tujuan instruksional yaitu sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi tingkat kompetensi tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan instruksional sebenarnya adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur. Bentuk dari kegiatan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur antarlain seperti tugas dan respon siswa saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Keefektifan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari materi pelajaran. Sebaliknya, jika siswa belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada: 1) Ketuntasan pembelajaran dikatakan efektif apabila media

pembelajaran yang digunakan berhasil mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan – tujuan instruksional yang telah ditentukan, dibuktikan dengan respon siswa saat pembelajaran. 2) Pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. 3) Pembelajaran dikatakan efektif apabila sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa sudah terpenuhi.

## 2. *Whatsapp*

### a. Sejarah *Whatsapp*

*Whatsapp* didirikan pada 24 Februari 2009. *Whatsapp* adalah plesetan dari frasa *What's Up* yang merupakan sebuah aplikasi mobile chatting yang didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton. Aplikasi *Whatsapp* terhubung langsung dengan nomor telepon dan memberikan layanan gratis. Selain karena ukurannya yang tidak membebani memori handphone, *Whatsapp* banyak diminati karena fiturnya yang simpel.

Awalnya *Whatsapp* hanya bisa mengirim pesan, tetapi sekarang, *Whatsapp* sudah memiliki fitur lain seperti mengirim gambar, kontak, *file*, *voice recording*, menelepon, dan bahkan *video call*. Popularitas *Whatsapp* tetap melesat cepat di hampir semua *platform*. Diketahui pengguna *Whatsapp* di dunia lebih dari 1 miliar di lebih dari 180 negara. Dari segi kultur memang aplikasi *Whatsapp* sangat cocok

dengan kondisi Indonesia, karena umumnya bangsa kita memang senang mengobrol (*chat*).

Indonesia termasuk salah satu pasar yang paling aktif berkirim pesan di wilayah Asia Tenggara. Begitu tingginya angka pengguna *Whatsapp* sebagai salah satu media sosial yang banyak digemari oleh orang Indonesia terutama para remaja maka tidak mustahil menimbulkan berbagai dampak, apakah itu dampak yang positif maupun yang negatif. Juru bicara *Whatsapp* Neeraj Arora, menyimpulkan bahwa penduduk Indonesia terdiri dari orang-orang yang suka ngobrol. Oleh karena itu, layanan *Whatsapp* semakin mendorong orang Indonesia untuk saling bertegur sapa dan mengobrol.

Keutamaan menggunakan *Whatsapp* adalah memiliki koneksi 24 jam tanpa henti selama kita tersambung dengan internet. Sehingga memudahkan kita untuk menerima dan mengirim pesan kapan dan dimanapun. Dengan sesama pengguna *Whatsapp*, kita dapat bertukar foto, audio maupun video. Kita juga bisa membuat group yang terdiri dari banyak orang untuk mengobrol *online* melalui *Whatsapp*. Salah satu pengetahuan yang harus kita ketahui adalah pengetahuan tentang penggunaan. Manusia belajar dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak kenal menjadi kenal, tidak paham menjadi paham.

#### **b. Manfaat *Whatsapp***

Pada aplikasi *Whatsapp* memiliki fitur yang bernama *Whatsapp Group* yang memungkinkan kita dapat menyampaikan informasi

kepada orang banyak dalam satu grup tersebut. *Whatsapp Group* memiliki manfaat pedagogis, sosial, dan teknologi. *Whatsapp Group* memungkinkan para penggunanya untuk menyampaikan pengumuman tertentu, berbagi ide dan sumber pembelajaran, serta mendukung terjadinya diskusi secara *online*. Rembe dan Bere (2013) mengungkapkan bahwa aplikasi *Whatsapp* dirasakan telah mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, mempercepat terjadinya kelompok belajar dalam membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Tidak hanya itu, pembelajaran dengan bantuan aplikasi *online* seperti *Whatsapp* dapat meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan informasi yang berguna dalam proses pembelajaran, dan mempertahankan kesenangan pembelajaran sepanjang masa.

Jumiatko (2016) juga menyatakan bahwa Partisipasi, kolaborasi, dan kesenangan belajar adalah nilai tambah bagi proses belajar. Secara lengkap dan ringkas manfaat penggunaan Aplikasi *Whatsapp Messenger Group* dalam pembelajaran yaitu 1) *Whatsapp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara *online* antara guru dan siswa ataupun sesama siswa baik di rumah maupun di sekolah. 2) *Whatsapp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan. 3) *Whatsapp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen. 4) *Whatsapp Messenger Group*

memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam grup. 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *Whatsapp Messenger Group*.

### c. Dampak Positif dan Negatif *Whatsapp*

Dampak positif yang timbul dari penggunaan situs jejaring sosial adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah untuk mencari informasi/tugas.
2. Mencari, menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial.
3. Menghilangkan kepenatan pelajar sebagai obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya.

Adapun dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi dengan dunia luar. Kemunculan situs jejaring sosial menyebabkan interaksi personal secara tatap muka (*face to face*) cenderung menurun. Masyarakat lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis.

2. Membuat kecanduan. Pengguna jejaring sosial dapat menghabiskan waktunya seharian di depan komputer karena kecanduan. Sehingga membuat produktifitas waktu mereka menjadi menurun karena sebagian besar hanya digunakan untuk bermain di jejaring sosial.
3. Pornografi. Tentu ada saja yang menyalahgunakan pemanfaatan dari situs tersebut untuk kegiatan yang berbau pornografi, bahkan ada yang memanfaatkan situs ini untuk menjual wanita.

### 3. *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan salah satu fitur pendidikan yang disediakan oleh *Google Apps For Education (GAPE)* yang dirilis ke publik pada tanggal 12 Agustus 2014. Namun *Google Classroom* baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan google for education yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail*, *google drive*, *google calendar*, *google docs*, *google sheets*, *google slides*, dan *google sites* dalam proses pembelajarannya.

*Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google Classroom* bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun *google application for education*. Aplikasi *Google Classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara *online*, dapat diperoleh secara gratis serta dapat

digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihannya aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif. *Google Classroom* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas.

*Google Classroom* dianggap sebagai salah satu *platform* terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya tools yang ideal untuk digunakan bersama siswa. Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Aplikasi ini tersedia untuk semua orang dengan *google apps for education*, rangkaian *tools* produktivitas gratis termasuk *gmail*, *drive* dan Dokumen. Penggunaan *Google Classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang administrator melakukan *setup account google* yang dilengkapi dengan *google apps for education* untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan *Google Classroom* dengan akun email google masing-masing. Pengajar membuat kelas baru di *Google Classroom*, Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi dengan akun *email google*, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*.

Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara paperless, karena setiap file yang di-*upload* terintegrasi dengan fasilitas *google drive* dari *google*. Sehingga setiap siswa bisa membaca pengumuman tersebut dan mengunduh file yang di *share* oleh guru. Rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan.

Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Melainkan dalam aplikasi ini, kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google document* secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Model pembelajaran yang semakin kompleks di dalam pelaksanaan proses pembelajaran baik dari tingkat peserta didik maupun siswa berbasis *online* ataupun bertatap muka secara langsung semakin mendorong pendidik atau guru untuk memberikan model pembelajaran yang lebih menarik berbeda dengan biasanya agar tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai. Selain itu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik maupun siswa.

#### **4. Media Pembelajaran Daring (*E-Learning*)**

##### **a. Pembelajaran**

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86).

#### **b. Media Pembelajaran**

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Pada pembahasan tentang media, istilah media pendidikan dan media pembelajaran pada beberapa literatur menunjukkan makna yang sama dan dapat digunakan secara bergantian. Yusufhadi Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan

pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Yusufhadi Miarso, 2004) :

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, siswa tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke siswa melalui media.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.

8. Media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto dapat memberikan imajinasi yang kongkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya.
9. Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru. Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

c. ***E-Learning***

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan banyak kemudahan dan kemungkinan dalam membuat suatu perancangan dan pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran *online* atau banyak yang menyebutkannya dengan *E-Learning*. Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* (2003) : *E-Learning* adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk

menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. *E-Learning* termasuk model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan ini, peserta didik dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya, sebab peserta didik dapat belajar di mana saja, kapan saja, yang penting tersedia alatnya. *E-Learning* menuntut keaktifan peserta didik. Melalui *E-Learning*, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab ia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Peserta didik juga dapat berdiskusi secara *online* dengan pakar-pakar pada bidangnya, melalui *e-mail* atau *chatting*.

Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan peserta didik dalam *E-Learning* sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh.

Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh.

Dengan sistem semacam ini diharapkan bahwa hasil akhir proses belajar dengan *E-Learning* akan lebih baik, sebab tuntutan belajar tuntas (*mastery learning*) dapat dipenuhi. Peserta didik juga bebas mengakses bahan pembelajaran *E-Learning* dari mana saja ia suka. Bahan pembelajaran *E-Learning* yang dirancang dengan baik dan profesional akan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri multimedia. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut di samping memuat teks, juga dapat memuat gambar, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Pemilihan warna yang baik dan tepat juga akan meningkatkan penampilan di layar monitor. Hal ini menjadikan bahan pembelajaran *E-Learning* menjadi lebih menarik, berkesan, interaktif dan atraktif.

Kelebihan *E-Learning* menurut Elangoan (1999), Soekartawi (2002), Mulvihill (1997), Utarini (1997) dalam Asep Herman Suyanto 2005, antara lain tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Kedua, guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, dapat

belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Poin penting adalah bahwa peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

## 5. Mentoring

### a. Pengertian Mentoring

Mentoring berasal dari bahasa Inggris, mentor yang artinya penasihat. Mentor adalah seorang yang penuh kebijaksanaan, pandai mengajar, mendidik, membimbing, membina, melatih, dan menangani orang lain, maka perkataan mentor hingga kini digunakan dalam konteks pendidikan, bimbingan, pembinaan, dan latihan. Mentoring merupakan salah satu sarana pembinaan yang didalamnya dilakukan pembelajaran (Probowati, 2013:40). Selanjutnya Santrock (2007) menyatakan bahwa mentoring merupakan bimbingan yang diberikan melalui demonstrasi, instruksi, tantangan dan dorongan secara teratur selama periode waktu tertentu.

Mentoring biasanya dilakukan oleh individu yang lebih tua untuk meningkatkan kompetensi serta karakter individu yang lebih

muda. Selama proses ini berlangsung, pementor dan mentee mengembangkan suatu ikatan komitmen bersama yang melibatkan karakter emosional dan diwarnai oleh sikap hormat serta kesetiaan. Metode mentoring adalah metode yang digunakan untuk transfer pengetahuan dari satu orang ke orang lain (Megginson, dkk., 2006:4).

Selanjutnya, F. Gordon Shea (2003) mengemukakan tujuan mentoring, yaitu:

1. Memajukan minat kelompok. Pada dasarnya mentoring merupakan suatu sistem untuk menolong diri peserta mentoring itu sendiri untuk memperoleh kemajuan bersama. Sehingga program-program yang dilaksanakan dalam mentoring ini adalah bukan berdasarkan kebijakan pemimpin-pemimpin mereka di lembaga atau organisasi. Tetapi program-program tersebut dibuat atas inisiatif peserta mentoring itu sendiri. Sehingga dikatakan mentoring ini bertujuan memajukan minatnya yang kemudian membentuk program-program berdasarkan minat mereka tersebut.
2. Mengubah dan mengalihkan pengetahuan khusus yang didasarkan pada tujuannya. Yaitu mengembangkan seutuhnya dengan pertimbangan yang ideal, perspektif yang luas, dan kebijaksanaan. Sehingga seorang siswa yang mengambil pelajaran tertentu tidak menutup kemungkinan untuk dapat dirubah dan dialihkan pengetahuan khususnya, seiring dengan perubahan lingkungan internal dan eksternal organisasi.

3. Mendorong peran aktif peserta mentoring. Dalam kegiatan mentoring peserta dituntut untuk memiliki peran aktif dalam hal pengembangan diri mereka dan pemecahan masalah yang dihadapinya. Sehingga peserta mentoring bukan peserta tong kosong yang harus diisi dengan air. Peserta mentoring juga dituntut untuk siap menerima dan menggunakan informasi yang diberikan atau dihasilkan melalui diskusi.
4. Menyatukan peserta dalam suatu lingkungan baru. Dengan peserta mentoring dari berbagai macam pelajaran dan tempat asal yang berbeda, sehingga mentoring ini menawarkan suatu lingkungan yang baru yang dapat mendatangkan pengalaman dan pengetahuan baru bagi siswa.
5. Membantu mencapai potensi penuh peserta mentoring. Seorang mentor yang membina atau orang yang memberikan mentoring, tidak mungkin mampu menyelesaikan semua masalah yang dialami peserta mentoring, untuk mencapai potensi penuh peserta mentoring. Tetapi mentor di sini memiliki peran untuk mendengarkan permasalahan yang dihadapi peserta mentoring, membantu menjelaskan permasalahan yang dihadapinya, menolong peserta mentoring itu menemukan permasalahannya secara mandiri, serta mendorong perilaku untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki.

6. Mengembangkan persaingan. Mengembangkan persaingan baik dalam hal keahlian individu maupun adanya pengembangan persaingan yang terjadi secara kolektif. Dimulai dari adanya peningkatan produktivitas seorang siswa yang mengikuti mentoring. Ada dua aspek mentoring yang mempengaruhi mengembangkan persaingan. Aspek yang pertama, mentoring adalah suatu hal yang privasi bagi seseorang yang mengikutinya. Artinya masing-masing dari peserta mentoring ini dalam hal mengukur keberhasilannya tidak dapat diukur sama antara peserta satu dengan peserta yang lainnya. Walaupun ada penilaian keberhasilan secara umum dapat diberikan berdasarkan kriterianya. Aspek yang kedua, mentoring adalah penguasaan perilaku setiap orang yang berada dan menjadi peserta mentoring. Tentunya menjadi suatu hal yang rumit dan kompleks dari perilaku peserta mentoring yang kemudian akan dikembangkan untuk melakukan persaingan yang ditandai dengan prestasinya. Terlihat pada potensi yang dimiliki dan yang akan dikembangkan dari mahasiswa yang mengikuti mentoring. Sehingga dalam aspek ini penting bagi mentor mengetahui kapasitas dari semua peserta mentoring.
7. Mengembangkan sebuah masyarakat yang lebih beradab. Program mentoring mengarahkan suatu komunitas yang terdapat keheterogenan. Terlihat pada suku dan tentunya budaya, bahkan memiliki kesempatan yang berbeda dalam berprestasi. Mentoring

menjadi suatu program yang membangkitkan minat dan imajinasi mereka dalam melihat potensi yang harus dikembangkan untuk menyongsong masa depan yang cemerlang.

### **b. Manfaat Mentoring**

Menurut Greenhouse dan Callanan (2006) ada beberapa manfaat mentoring, yaitu diantaranya:

1. Mentoring mempercepat pembelajaran
2. Mentoring mentransfer pengetahuan secara terpadu
3. Mentoring merupakan bonus
4. Mentoring meningkatkan karir
5. Kompetensi
6. Penetapan tujuan
7. Motivasi dan kepuasan
8. Kemampuan dipekerjakan (*employability*)
9. Dukungan psikososial
10. Kreativitas
11. Peluang jejaring
12. Perubahan organisasi
13. Perubahan personal
14. Efektivitas waktu
15. Meningkatnya kemungkinan sukses
16. Kurva belajar keterampilan teknis lebih singkat
17. Meningkatnya kesadaran terhadap organisasi<sup>i</sup>

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini,  
antara lain:



**Tabel 2.1** Kajian Penelitian yang Relevan  
Efektifitas Penggunaan *Whatsapp* dan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Mentoring Agama Islam Di SMP IT Ar-Rahmah Pacitan

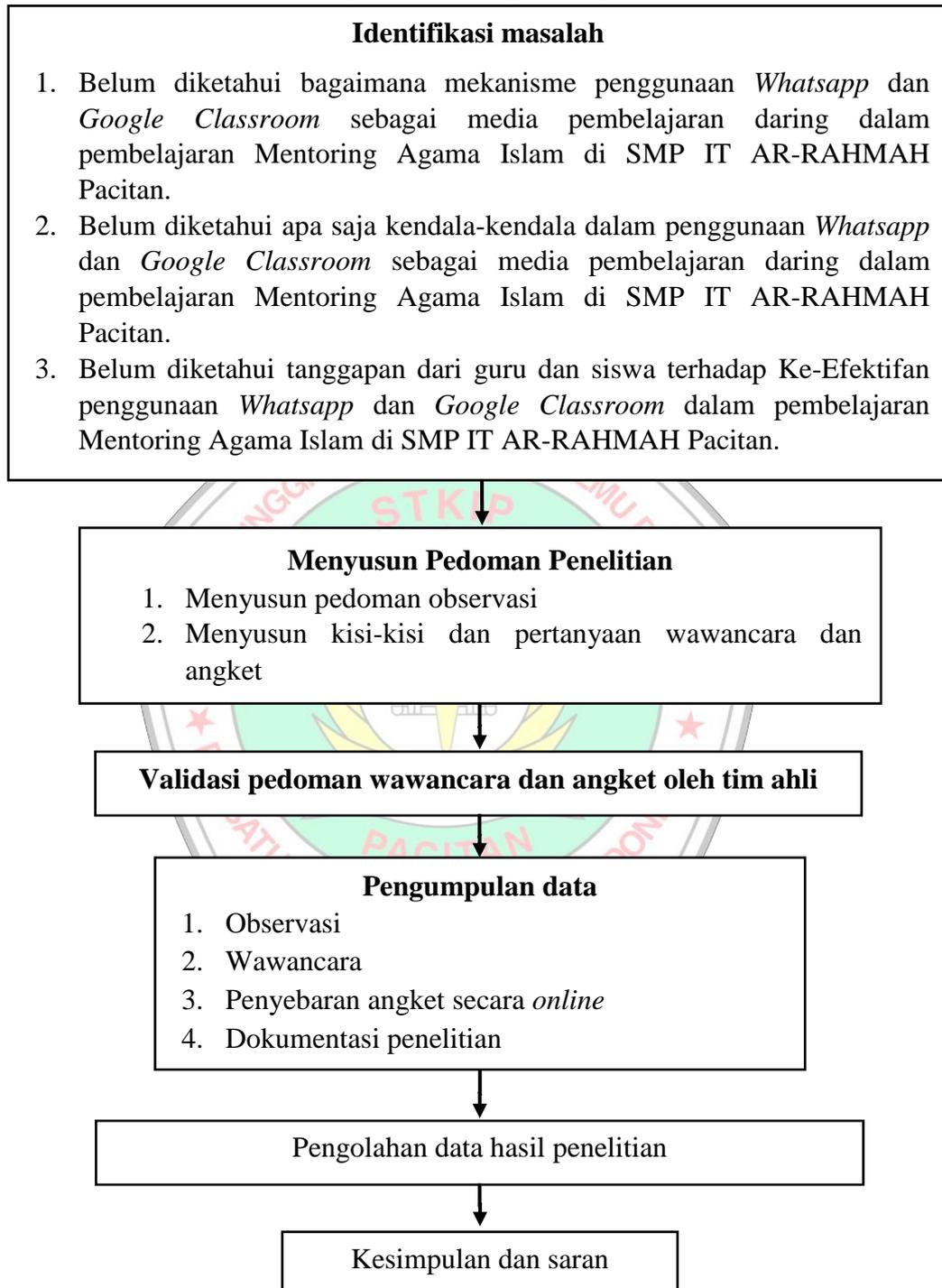
No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1	Efektivitas Penggunaan <i>Google Classroom</i> Sebagai Media Pembelajaran	Wa Linda, Skripsi Efektivitas Penggunaan <i>Google Classroom</i> Sebagai Media Pembelajaran, 2020	Untuk mengetahui efektivitas, mekanisme dan kendala-kendala dalam pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>google Classroom</i> .	Pembelajaran <i>Google Classroom</i> pada dasarnya berjalan efektif. Hal ini dapat dilihat dari pemberian tugas dan pengumpulan tugas selama satu semester selalunya melalui <i>Google Classroom</i> . Selain itu, dosen yang bersangkutan mengirim materi yang akan menjadi topik pembahasan jauh sebelum proses perkuliahan. Hanya saja proses pembelajaran <i>Google Classroom</i> ini belum maksimal dan tidak efisien.	Dalam penelitian ini Pengumpulan data dalam dilakukan dengan cara mewawancarai satu kelas sample saja dalam satu waktu sehingga data yang diperoleh atau dikumpulkan terbatas karena rata-rata jawaban dari pertanyaan itu tidak jauh berbeda antara mahasiswa satu dengan mahasiswa yang lainnya.	Penelitian dahulu hanya mengambil satu subject yaitu mahasiswa, sedangkan penelitian selanjutnya subjeknya adalah siswa dan guru karena selama kegiatan pembelajaran daring guru adalah tentor untuk anak yang mengetahui proses pembelajaran siswa.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
2	Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19	Nurdin <sup>1</sup> , La Ode Anhusadar <sup>2</sup> , Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021	Meneliti efektivitas pembelajaran <i>online</i> pada Lembaga PAUD di tengah pandemi covid 19	Pembelajaran <i>online</i> pada Lembaga PAUD di tengah pandemi covid 19 belum berjalan efektif. Masih ada pendidik PAUD yang tidak menjalankan pembelajaran, menjalankan pembelajaran <i>online</i> tanpa memperhatikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), Masih banyak pendidik PAUD yang belum mahir menggunakan aplikasi pembelajaran <i>online</i> . Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan pemberian tugas kepada peserta didik, Banyak pendidik PAUD yang tidak setuju dengan pembelajaran <i>online</i> karena tidak efektif dan tidak semua orang tua yang memiliki Laptop atau HP untuk	Dalam penelitian yang dilakukan hanya menitik beratkan pada satu subjek yaitu pendidik.	Peneliti menganalisa penggunaan <i>Whatsapp</i> pada efektivitas <i>Whatsapp</i> sebagai Media Pembelajaran dari pandangan orang tua siswa dan Perbandingan Sekolah dan Rumah sebagai tempat belajar

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				pembelajaran <i>online</i> .		
3	Efektifitas <i>Whatsapp</i> sebagai Media Belajar Daring	Mirzon Daheri, Jurnal Basicedu, 2020	Menganalisa bagaimana efektifitas belajar daring melalui media pembelajaran <i>Whatsapp Grup</i> .	Sangat diperlukan evaluasi peran guru juga orang tua dalam mengawal anak selama pembelajaran daring agar tercapainya tujuan pembelajaran.	Penelitian tersebut belum menampilkan pendapat anak dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui <i>Whatsapp Grup</i> .	Peneliti menambahkan solusi perbandingan antara <i>Whatsapp</i> dan Google Classroom dari hasil penelitian untuk mengatasi masalah yang di alami saat pembelajaran daring.

### C. Kerangka Pikir

**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir



Kerangka pikir dalam sebuah penelitian berguna untuk memperlancar penelitian. Kerangka pikir juga digunakan untuk mengarahkan analisis, sehingga tujuan dari penelitian bisa tercapai. Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka penelitian ini berusaha memaparkan bahwa penelitian “Efektifitas Penggunaan *Whatsapp* Dan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Mentoring Agama Islam Di SMP IT AR-RAHMAH Pacitan”, memiliki langkah-langkah dalam pemerolehan datanya. Dari skema kerangka pikir di atas, peneliti melakukan langkah awal yang berangkat dari mengidentifikasi masalah pada Penggunaan *Whatsapp* Dan *Google Classroom*. Setelahnya penulis menyusun pedoman penelitian. Data yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli. Kemudian penulis melaksanakan pengumpulan data dengan wawancara dan melakukan penyebaran angket. Dari data yang diperoleh tersebut dianalisis dan diolah, kemudian diharapkan akan mendapat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana mekanisme penggunaan *Whatsapp* dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring?
2. Apa kendala-kendala dalam penggunaan *Whatsapp* dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring?
3. Bagaimana ke-efektifan penggunaan *Whatsapp* dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada pembelajaran mentoring agama islam?