

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Efektivitas diartikan sebagai ukuran keberhasilan mencapai suatu tujuan. Sesuatu dikatakan efektif bila dapat mencapai tujuan tersebut sesuai dengan rencana dan aturannya. Berdasarkan pengertian tersebut efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana dalam pembelajaran yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga efektivitas pembelajaran pada dasarnya mengacu pada sebuah keberhasilan atau pencapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut seperti tertuang dalam pendapat Wiyono (2007: 137) yang menyatakan bahwa bahwa efektivitas diartikan suatu kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Popham (1992: 7) mengatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Sehingga efektivitas proses pembelajaran merupakan tingkat berhasilnya guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kyriacou (2012: 42) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terletak di dalam kemampuan guru untuk membangun pengalaman belajar yang membuahkan hasil pendidikan yang diinginkan, sedangkan Miarso (2004: 536) berpendapat bahwa pembelajaran efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para mahasiswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat supaya prosedur pembelajaran yang dipakai oleh dosen dan dan bukti mahasiswa belajar akan dijadikan fokus dalam usaha pembinaan efektivitas pembelajaran. Sehingga untuk menghasilkan manfaat dan tujuan yang

diinginkan maka digunakanlah media pembelajaran. Menurut Djamarah (2013: 122) media mempunyai fungsi melincinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. oleh karena itu kegiatan belajar dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Menurut Wotruba dan Wright dalam Miarso (2004: 536) indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah: (a) pengorganisasian materi yang baik, (b) komunikasi yang efektif, (c) penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran, (d) sikap positif terhadap siswa, (e) pemberian nilai yang adil, (f) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan (g) hasil belajar siswa yang baik.

Menurut Degeng dalam Firmina Angela Nai (2017: 317-323) indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran diantaranya: (a) kecermatan penguasaan perilaku, (b) kecepatan unjuk kerja, (c) kesesuaian dengan prosedur, (d) kuantitas unjuk kerja, (e) kualitas hasil akhir, (f) tingkat alih belajar, dan (g) tingkat retensi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pada penelitian ini, tingkat keberhasilan yang digunakan adalah persepsi peserta didik setelah dilakukan pembelajaran daring melalui grup *WhatsApp*.

2. WhatsApp

Media Sosial adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan, serta memungkinkan untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Intinya sosial media dapat melakukan aktivitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual (Puntoadi, 2011: 1-2). Salah satu aplikasi sosial media yang paling banyak digunakan untuk berkomunikasi saat ini adalah adalah Whatsapp.

Dikutip dari laman *Appstore* (Whatsapp inc, 2018), aplikasi *WhatsApp* merupakan aplikasi pengirim pesan yang tersedia untuk iphone dan ponsel cerdas lainnya yang beroperasi menggunakan koneksi internet telepon seperti sambungan 4G, 3G, EDGE atau Wifi untuk mengirim dan menerima pesan, panggilan, foto, video, dokumen, dan pesan suara dari teman atau keluarga. *WhatsApp* merupakan aplikasi pesan instan atau instant messaging (IM) yang memungkinkan penggunanya terhubung secara terus menerus dalam jaringan dan berkomunikasi satu sama lain dalam bentuk teks. Menurut Poore (2013: 122-123) pesan instan merupakan salah satu cara berbicara secara *real time* dalam bentuk tulisan yang pada umumnya ditulis secara singkat. Pembicaraan dilakukan dalam bentuk tulisan disebut *text speak*. Pesan yang dikirim disebut pesan instan karena pengiriman antar pengguna dapat langsung menerima dan membaca pesan yang dikirimkan oleh pengirim selama masing-masing pengguna masih terhubung dalam jaringan dan layanan pesan instan yang digunakan aktif.

Dalam laman resmi *Whatsapp* di dalam *Appstore* (Whatsapp inc, 2018), dijelaskan fitur-fitur yang dimiliki dan keuntungan menggunakan layanan Whatsapp yaitu:

- a. Tanpa biaya tambahan: *WhatsApp* menggunakan koneksi internet telepon (4G/3G/2G/EDGE atau Wi-Fi, jika tersedia) untuk mengirim pesan dan

menelepon pengguna lain, sehingga tidak perlu digunakan biaya tambahan untuk setiap pesan atau panggilan kecuali biaya untuk sambungan internet.

- b. Multimedia: Kemampuan multimedia untuk mengirim dan menerima foto, video, dokumen, dan pesan suara.
- c. Panggilan *WhatsApp*: Panggilan gratis yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk menelepon pengguna lain secara gratis bahkan untuk panggilan antar negara.
- d. *Group Chat* atau Obrolan Grup: yang memungkinkan pengguna melakukan percakapan grup dengan beberapa kontak-kontak *WhatsApp* sehingga dapat dengan mudah menjalin komunikasi dengan beberapa pengguna sekaligus.
- e. *WhatsApp Web*: dapat mengirim dan menerima pesan *WhatsApp* secara langsung dari *browser* atau peramban komputer.
- f. Tanpa biaya Internasional: Tidak ada biaya tambahan untuk mengirim pesan *WhatsApp* internasional.
- g. Tidak adanya *Username* dan PIN: Tidak diperlukan kode pin karena *WhatsApp* bekerja persis seperti SMS dengan menggunakan nomor telepon dan terintegrasi dengan buku alamat pada telepon.
- h. Tidak diperlukan *log in* atau *log out*: karena pada perangkat *WhatsApp* selalu terhubung dengan jaringan.
- i. Terhubungun dengan kontak: Pembacaan kontak yang tersimpan pada telepon secara otomatis dapat dengan mudah dan cepat terhubung kekontak yang sudah menggunakan *WhatsApp*.
- j. Fitur lain seperti pengiriman lokasi berdasar *GPS* telepon, bertukar kontak, nada pemberitahuan khusus, simpan riwayat *chatting*, dan siarkan pesan ke beberapa kontak sekaligus.

Berdasarkan uraian mengenai layanan *WhatsApp* dan fitur-fitur yang dimilikinya, dapat diketahui bahwa aplikasi layanan *WhatsApp* menyediakan layanan pesan instan yang berjalan pada beberapa *platform* seperti *Android*, *iOS*, dan *Windows* yang memungkinkan pengguna untuk saling mengirim pesan, gambar, video, dokumen, dan sebagainya dengan jangkauan internasional tanpa dibebani biaya tambahan melainkan menggunakan sambungan internet. *WhatsApp* beroperasi seperti *Short Message Service (SMS)* dengan menggunakan nomor ponsel sebagai identitas pengguna sehingga tidak memerlukan PIN atau ID tertentu lainnya (WhatsApp inc, 2018).

Dalam hal ini ditekankan bahwa pengembangan media pembelajaran daring dengan memanfaatkan fitur obrolan grup yang disediakan oleh layanan *WhatsApp*. Peserta didik dimasukan kedalam sebuah grup untuk kemudian diberikan file materi pembelajaran dengan menggunakan fitur pengiriman file maupun dokumen yang disediakan oleh layanan *WhatsApp*, sehingga dalam sekali pengiriman setiap anggota dalam grup dapat langsung melihat dan membaca pesan tersebut sehingga baik guru maupun peserta didik dapat saling berinteraksi dalam forum pembelajaran daring dalam grup obrolan tersebut. Grup yang telah terbentuk tidak menutup kemungkinan dapat digunakan sebagai sarana berdiskusi baik antar peserta didik ataupun guru dengan peserta didik. Menurut Handayani dan Chayati (2010: 233) pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar internet dapat lebih menambah wawasan, dan membuat peserta didik lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan prestasi.

3. Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar. Penggunaan alat bantu menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Alat bantu mengajar pendidikan lebih sering disebut dengan media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Munadi (2012) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyimpanan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016: 2-3).

Miarso (1984: 48) berpendapat bahwa media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Disamping itu Sharon E, Smaldino dalam Pujiriyanto (2012) menyatakan media yang menyajikan pesan-pesan terkait dengan tujuan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Smaldino dalam Pujiriyanto (2012: 24) mengatakan bahwa pada dasarnya ada 6 bentuk dasar media yaitu:

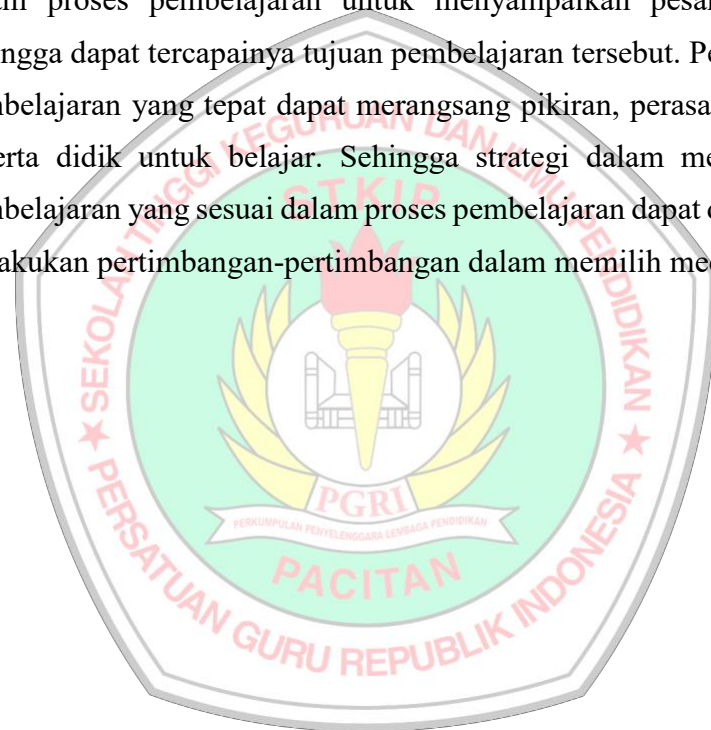
- a. Teks berupa huruf-huruf maupun angka yang disajikan dalam format seperti buku, poster, tulisan di papan tulis, layer komputer dan sebagainya,
- b. Audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara orang music, music, suara mekanis, dan sebagainya,
- c. Visual seperti diagram atau poster, gambar di papan tulis, foto, grafik, buku, kartun, dan sebagainya,
- d. Media gerak yang menunjukkan gerakan seperti video, animasi, dan sebagainya,
- e. Tiruan berupa media tiga dimensi yang bisa disentuh dan dipegang dan
- f. Orang bisa berupa guru, siswa, maupun ahli materi.

Pengertian media pembelajaran adalah media yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena pendidikan adalah proses komunikasi. Media yang dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pembimbing dan mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan informasi, serta mengandung materi instruksional dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar (Pujiriyanto, 2012).

Menurut Imam, Sukir dan Chandra (2007: 17) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mempunyai ujuk kerja yang baik. Dari berbagai dampak positif tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Sehingga penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan memperlancar penyampaian informasi kepada mahasiswa calon guru sehingga dapat berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa calon guru dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tertentu selama proses belajar mengajar tentunya memiliki faktor pendukung maupun faktor penghambat dalam penggunaannya. Faktor pendukung merupakan suatu hal yang menjadi dorongan agar kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sedangkan faktor penghambat merupakan suatu hal yang menjadi kendala untuk mencapai tujuan (DM Buanasari, 2020: 8).

Berdasarkan definisi tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Sehingga strategi dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan dalam memilih media.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kelebihan dan Kekurangan
1	Fauziah Hanum, dan Heylen Amildha Yanuarit	Efektivitas Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Selama Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Jombang	Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa proses belajar daring selama masa pandemi masih belum optimal. Hal ini disebabkan banyaknya kendala yang dialami seperti kekurangan sarana prasarana layaknya gawai dan jaringan internet, serta kurangnya tingkat literasi media digital	Kelebihan: Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tambahan tinjauan studi literatur sederhana yang digunakan untuk mendapat gambaran dan penjelasan secara detail dan menyeluruh mengenai data-data yang ada. Dimana pengambilan data dilakukan dengan proses pendekatan terhadap subjek secara lebih mendalam, dibantu dengan berbagai tinjauan literatur yang sudah ada sebelumnya. Kekurangan: Adanya keterbatasan peneliti dalam menjangkau seluruh populasi di kawasan Kabupaten Jombang. Atau dengan kata lain, sampel yang diambil hanya khusus pihak tertentu atau orang-orang yang punya keterkaitan dengan masalah yang diteliti sehingga kurang spesifik dalam pemilihan objek penelitian.
2	Fahreza Azhar	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plumbing	Berdasarkan hasil dari penelitian eksperimen dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang telah digunakan selama pembelajaran satu semester sudah bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa walaupun belum maksimal karena terjadinya kenaikan berkelanjutan dari sesi teori ke praktikum yaitu dari 80 menjadi 81 pada kelas eksperimen dan nilai yang didapatkan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.	Kelebihan: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bias digunakan sebagai referensi dan gambaran mengenai hasil penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, sehingga memotivasi tenaga pengajar untuk lebih mengoptimalkan peran teknologi dalam proses pembelajaran. Kekurangan: Penelitian ini hanya terfokus pada efektivitas hasil penggunaan media pembelajaran secara interaktif tanpa adanya studi mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan media interaktif selama proses pembelajaran.

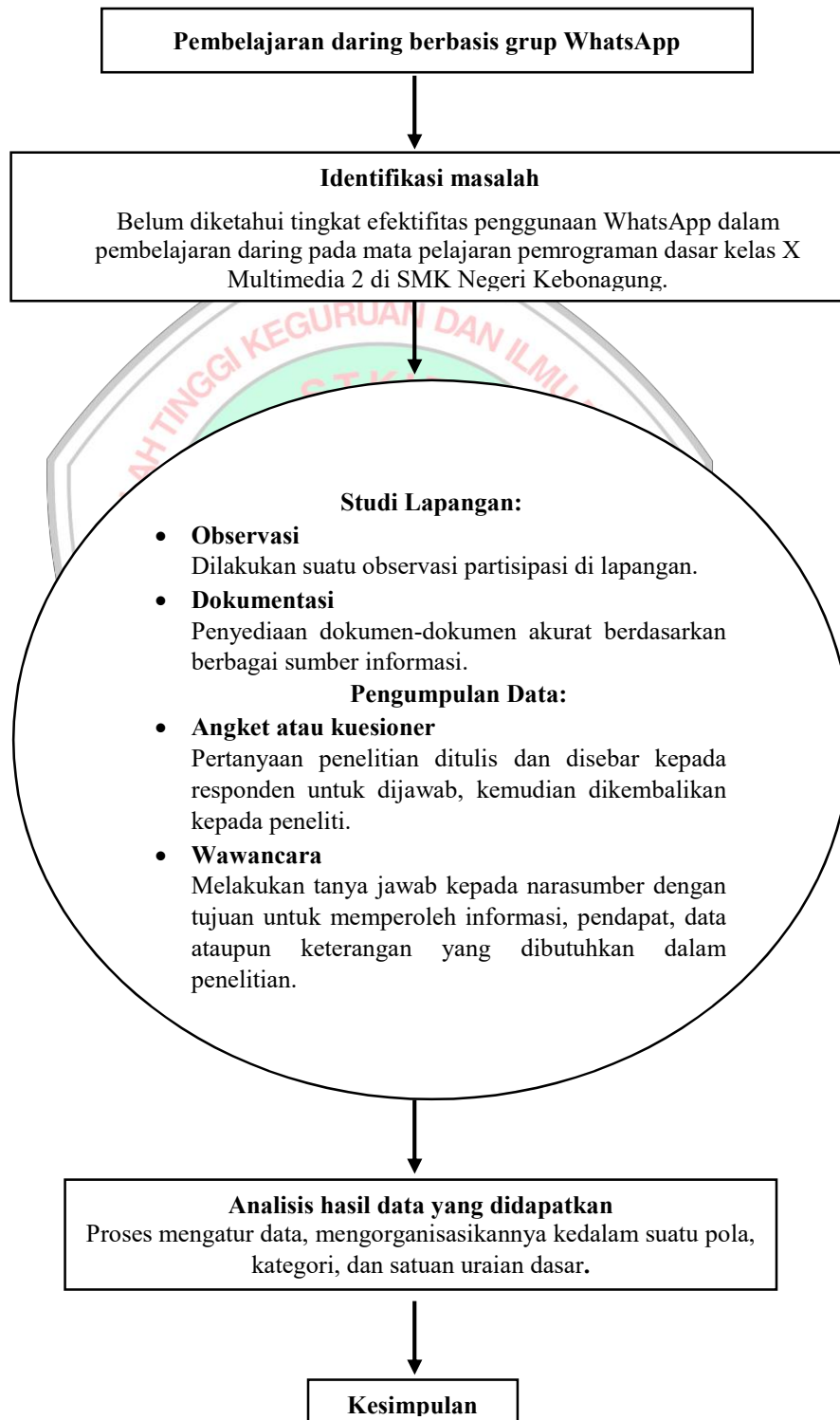
3	Siti Nurkholis, Parijo, Bambang Budi Utomo	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMA	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi ini terlihat dari uji-t, $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,112 < -2,003$) dengan perhitungan effect size sebesar 0,7975 termasuk dalam kategori tinggi. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>powerpoint</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.	Kelebihan: Penelitian ini tidak hanya dilakukan lebih dari sekali pengambilan data, namun dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dan 3x 45 menit sehingga memungkinkan peneliti untuk mengambil data secara lebih mendalam dan mampu melakukan penyimpulan hasil penelitian secara lebih baik. Kekurangan: Adanya keterbatasan peneliti dalam menjangkau seluruh populasi pada penelitian, dimana peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 62 siswa dari populasi maksimum sebanyak 166 siswa.
4	Suwandi, Endang Dimiyati, Yuniar	Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Kemampuan Memahami Konsep Makna Denotasi Dan Konotasi	Setelah memperoleh data penelitian serta menganalisisnya, dapat penulis kemukakan simpulan penelitian yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang termaktub dalam rumusan masalah Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VII SMPN 1 Cigedug Kabupaten Garut. Dan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan pemahaman makna denotasi dan konotasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VII SMPN 1 Cigedug Kabupaten Garut.	Kelebihan: Peneliti memaksimalkan jumlah populasi dari sampel yang ada, yaitu diambil 63 siswa, satu kelas yang terdiri atas 31 orang siswa diposisikan sebagai siswa eksperimen yang dalam proses belajar mengajarnya menggunakan media video pembelajaran; dan kelas lain yang berjumlah 32 orang siswa diposisikan sebagai kelompok pembanding yang dalam proses belajarnya menggunakan model pembelajaran konvensional. Kekurangan: Penelitian ini hanya terfokus pada efektivitas hasil penggunaan media video dalam meningkatkan hasil pembelajaran tanpa adanya studi mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan media interaktif selama proses pembelajaran.

5	Mega Berliana Yolandasari	Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Ii A Mi Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa 1) Pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A kurang efektif. 2) Kelebihan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A adalah waktu belajar fleksibel, siswa lebih dekat dengan orang tua, siswa tidak bergantung pada guru dan melatih kepercayaan diri siswa. Sedangkan kekurangan pelaksanaan pembelajaran daring adalah guru tidak dapat berinteraksi langsung dengan siswa, serta tidak stabilnya jaringan internet. 3) Bidang yang diperbaiki agar pembelajaran daring berjalan lebih baik adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik seperti video animasi, sslide show power point.</p>	<p>Kelebihan: Penelitian ini tidak hanya berfokus mengenai efektivitas pembelajaran daring, namun juga mengambil fokus penelitian berupa kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring, dilanjutkan dengan bidang yang perlu diperbaiki agar pembelajaran daring mampu berjalan dengan lebih baik</p> <p>Kekurangan: Dalam penelitian ini, peneliti hanya berperan sebagai observator tidak langsung, sehingga pengambilan data seputar pembelajaran daring hanya mengambil dari narasumber tanpa adanya keterangan deskripsi pribadi dari peneliti (tanpa adanya observasi lapangan).</p>
---	---------------------------	--	--	---

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori, maka kerangka pikir yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Alur Penelitian



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah tingkat keefektivan pembelajaran daring berbasis grup *WhatsApp* yang digunakan dalam penelitian ini untuk membantu peserta didik dalam belajar pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia 2 di SMKN Kebonagung?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis grup *WhatsApp* dalam mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia 2 di SMKN Kebonagung?

