

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *E-LEARNING*

1. Pengertian *E-Learning*

Pembelajaran *E-Learning* (*Electronic Learning*) ialah proses belajar dengan menggunakan web (*website*) atau yang populer disebut disebut dengan WBE (*Web Based Learning*). Pembelajaran berbasis web ini dapat diakses dengan jaringan internet. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami secara sederhana bahwa semua pembelajaran yang memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran dan dapat dirasakan oleh orang yang mengikuti, maka kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan dengan pembelajaran berbasis web.

CAI (*Computer Assisted Instruction*) dan CAL (*Computer Assisted Learning*) merupakan media pembelajaran berbasis komputer. Dengan memanfaatkan disket, PC atau komputer dan dapat diakses melalui *work station* lokal sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Peran guru yang semula akan digantikan komputer dengan menggunakan konsep CAI dan CAL tidak berjalan dengan baik karena keterbatasan komputer yang tidak mampu memberikan interaksi sosial dengan maksimal.

Setelah itu barulah muncul komputer yang terhubung dengan jaringan, dan kini bahkan antar jaringan, sehingga munculah istilah *E-Learning*. Hal itu lah yang menjadi paradigma baru dalam pendidikan, kegiatan mengajar (*teaching*), beralih menjadi kegiatan belajar (*learning*). *E-Learning* bukan sekedar kegiatan berselancar di dunia maya. *E-Learning* dapat digunakan untuk berlatih, mencerna, menganalisis dari apa yang ingin dipelajari.

Banyak ahli yang yang menjelaskan mengenai pengertian *E-Learning* dari berbagai sudut pandang. Seperti menurut Rosenberg, yang menekankan *E-Learning* pada serangkaian solusi yang menggunakan teknologi internet untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.¹⁰ Sedangkan menurut Onno W. Purbo yang mendefinisikan *E-Learning* sebagai semua teknologi yang memanfaatkan internet yang digunakan untuk mendukung pembelajaran disebut *E-Learning*. Hal ini dijabarkan dari singkatan “e” yang mengarah pada elektronik, dan “learning” yang mengarah pada pembelajaran.¹¹

Menurut Dahiya, dkk. *E-Learning* merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan agar siswa lebih aktif dalam

¹⁰ Rosenberg, Marc J. *e-Learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital*. (New York: McGraw Hill). 2001.

¹¹ Purbo, Onno W. dan Antonius AH. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-Learning*. (Jakarta: Gramedia). 2002.

belajar kapan saja dan dimana saja.¹² Menurut Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan atau biasa disebut dengan ASTD (*The American Society for Training and Development*), yang mendefinisikan *E-Learning* sebagai:

*“E-Learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer-based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via the internet, intranets, audio, and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it involves electronic means communication, education, and training.”*¹³

Maksud dari definisi diatas ialah *E-Learning* merupakan kegiatan dan proses penerapan pembelajaran berbasis web (*web-based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer-based learning*), kelas digital dan virtual (*virtual and digital classrooms*). Penyampaian materi dalam *E-Learning* melalui media internet, intranet, tape video dan radio, penyiaran melalui satelit, televisi, CD-ROM. Pengertian ini menjelaskan jika *E-Learning* dapat divariasikan sesuai dengan situasi dan kondisi dari pengguna *E-Learning*.

Pernyataan tersebut banyak dijadikan referensi atau rujukan oleh berbagai intitusi pendidikan penyedia layanan perangkat lunak *E-*

¹² Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. “An eLearning System for Agricultural Education”. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.

¹³ Rusman, *Manajemen Kurikulum: Seri Manajemen sekolah bermutu*. (Jakarta: Rajawali Pers). 2009, 115.

Learning seperti learnframe.com yang menyediakan sistem manajemen *E-Learning*, atau aplikasi *Content Management System (CMS)*, *E-Learning*, MOODLE, dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan definisi dari ASTD mempunyai simpulan yang mendefinisikan dasar dari *E-Learning* adalah kegiatan pendidikan, pelatihan, dan komunikasi dengan mengaplikasikan secara elektronik.

2. Karakteristik E-Learning

Pembelajaran *E-Learning* dan pembelajaran konvensional memiliki karakteristik atau ciri masing-masing. Yang mana karakteristik tersebut bersifat membedakan. Menurut pendapat Rusman, karakteristik *E-Learning* adalah:¹⁴

a. *Interactivity* (interaktif)

Banyak jalur untuk komunikasi dalam E-Learning, seperti komunikasi secara langsung (*synchronous*), maupun komunikasi tidak langsung (*asynchronous*).

b. *Independency* (kemandirian)

Pembelajaran lebih berfokus kepada siswa, karena fleksibel terhadap waktu, pengajar, tempat dan bahan ajar, sehingga siswa mempunyai kemandirian dalam belajar.

c. *Accesability* (akseibilitas)

Pendistribusian sumber belajar menggunakan jaringan internet, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses sumber belajar.

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta), 2013, 292.

d. *Enrichment* (pengayaan)

Dengan adanya berbagai fitur seperti *video streaming*, animasi, dan lain sebagainya, memudahkan pengguna untuk memperkaya informasi.

Sedangkan menurut Aunurrahman dalam Tugiyo Aminoto dan Hairul Pathoni, yang menguraikan ciri dalam pembelajaran *E-Learning*, yaitu:

- a. Bentuk pembelajaran menekankan pada informasi, komunikasi, pelatihan dan pendidikan disampaikan secara online.
- b. Tersedianya alat yang dapat meningkatkan nilai belajar sehingga dapat menjawab tantangan global.
- c. Memperkuat model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
- d. Kapasitas pembelajaran bervariasi. Apabila konten dikemas dengan baik maka akan memberikan hasil yang baik.
- e. Memiliki banyak kelebihan seperti, komunikasi yang efektif, cepat dan kredibel, jangkauannya luas, dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

3. Fungsi E-Learning

Menurut pendapat Siahaan, minimal ada 3 fungsi dari pembelajaran elektronik apabila di implementasikan pada kegiatan pembelajaran, yaitu:

a. Suplemen (Tambahan)

Walaupun bersifat opsional, kebebasan dalam memilih materi pembelajaran sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan menegaskan peranan *E-Learning* sebagai suplemen (tambahan).

b. Komplemen (Pelengkap)

Memberi pelengkap pada materi yang sudah disampaikan guru di kelas sehingga diharapkan mempermudah dan memperdalam materi pembelajaran.

c. Substansi (Pengganti)

Maksud dari *E-Learning* sebagai pengganti adalah tersedianya alternatif yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan waktu yang diinginkan. Alternatif tersebut adalah full tatap muka, sebagian tatap muka dan sebagian belajar online, dan sepenuhnya belajar online.

B. Implementasi *E-Learning*

Suatu kebijakan pasti terdapat rancangan kebijakan terkait dengan program maupun kegiatan yang berkaitan dengan tindakan pelaksanaan atau implementasinya. Suatu kebijakan apabila tidak di implementasikan maka tidak akan ada artinya. Para ahli mendefinisikan mengenai implementasi yang mana menurut Van Meter dan Van Horn, dalam Wahab, yang menyatakan implementasi merupakan tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah digariskan dalam keputusan

kebijakan.¹⁵ Sedangkan menurut Nurdin Usman, implementasi merupakan kegiatan yang didasarkan pada aktifitas, aksi, maupun tindakan adanya prosedur dari suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas, tetapi merupakan kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.¹⁶

Berdasarkan pertanyaan ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan tindakan untuk melaksanakan sesuatu yang telah dirumuskan dan disepakati bersama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mengimplementasikan suatu kebijakan merupakan tahap yang krusial dalam proses kebijakan. Untuk mengetahui dampak atau tujuan yang telah ditetapkan maka suatu program kebijakan harus diimplementasikan. Salah satu variabel yang berpengaruh terhadap kebijakan dalam memecahkan permasalahan adalah dengan dilakukannya implementasi.

Implementasi *E-Learning* merupakan kegiatan awal yang sebelumnya merupakan sebuah kebijakan yang kemudian direalisasikan atau diterapkan dalam suatu kegiatan yang mana proses penyelenggaraannya dilaksanakan disuatu lembaga atau instansi. Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam mengimplementasikan *E-Learning*, yaitu:

¹⁵ Wahab 2005, 65

¹⁶ Nurdin Usman, 2002, 70

1. Penyesuaian kurikulum. Hal ini perlu diperhatikan karena dalam kurikulum terdapat pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang harus diintegrasikan dengan kebutuhan di era informasi ini.
2. Variasi mengajar. Hal ini penting dilakukan karena, konsep mengajar dengan tatap muka berbeda dengan konsep mengajar dengan E-Learning.
3. Memaksimalkan kemanfaatan teknologi, dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan murid, dan juga menyediakan penilaian dari pembelajaran yang telah berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Budhianto, keberhasilan pelaksanaan/implementasi *E-Learning* dipengaruhi oleh 3 faktor besar, yaitu:¹⁷

1. Faktor infrastruktur dan sistem yang digunakan
2. Faktor terkait isi dan informasi yang diberikan dalam pembelajaran (materi/bahan ajar)
3. Faktor kesiapan pengguna sistem.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam menerapkan *E-Learning* dalam pembelajaran setidaknya perlu mempertimbangkan 4 faktor, yaitu:

¹⁷ Bambang Budhianto, Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (E-Learning), *Jurnal AgriWidya*. Vol. 01 No. 1. Maret 2020, Diakses <http://repository.pertanian.go.id/>

1. Kebijakan

Dalam menggiring dan mensosialisasikan program, sangat dibutuhkan kebijakan dan komitmen pimpinan untuk mendukung proses perubahan.

2. Kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM)

Pembelajaran E-Learning merupakan perubahan pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran dalam jaringan (Daring), yang mana membutuhkan kesiapan sumber daya manusia untuk mampu menghadapi perubahan.

3. Bahan ajar atau materi

Untuk dapat memberikan nilai lebih dibandingkan dengan kelas konvensional, perlu dilakukannya restrukturisasi materi dan disesuaikan dengan teknologi yang digunakan.

4. Infrastruktur

Infrastruktur merupakan alat yang digunakan untuk mendukung efektivitas tujuan dari *E-Learning* bagi organisasi belajar.

C. *E-Learning* Madrasah

1. Dasar Hukum Penyelenggaraan *E-Learning* Madrasah

Beberapa dasar hukum yang dipakai sebagai dasar penyelenggaraan *E-Learning* Madrasah, sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Dasar 1945

- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
- d. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP).
- e. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik.
- f. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- g. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- h. Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2014 tentang Rencana Pitalebar Indonesia 2014-2019
- i. Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintah Berbasis Elektronik
- j. Peraturan Presiden Nomor 39 Tahun 2019 tentang Satu Data Indonesia
- k. Intruksi Menteri Agama Nomor 1 Tahun 2019 tentang Tindak Lanjut Hail Rapat Kerja Nasional
- l. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama.

- m. Peraturan Menteri Agama Nomor 66 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Madrasah.
- n. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- o. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2016 tentang Komite Madrasah.
- p. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

2. *E-Learning* Madrasah

Kementerian Agama meluncurkan platform belajar daring untuk madrasah yang disebut dengan *E-Learning* Madrasah guna tercapainya pembelajaran jarak jauh yang efektif. *E-Learning* Madrasah dibuat oleh Direktorat KSKK Madrasah yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dan merupakan aplikasi gratis yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di madrasah.

E-Learning Madrasah dapat digunakan mulai dari Raudhatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan juga Madrasah Aliyah (MA). Untuk dapat menggunakan aplikasi *E-Learning* madrasah, pengguna harus melakukan log in sebagai operator madrasah. Kemudian, aplikasi dapat diunduh di <https://elearning.kemenag.go.id/>. Upload Surat Keputusan (SK), yang mana merupakan syarat utama untuk mendapatkan aplikasi *E-Learning*

madrasah. Setelah itu, menunggu SK disetujui oleh tim Direktorat KSKK Madrasah. Apabila telah disetujui, maka operator akan diberikan akses untuk mengunduh aplikasi *E-Learning* madrasah tersebut.¹⁸

3. Konsep *E-Learning* Madrasah

E-Learning Madrasah tidak hanya berisi materi yang disampaikan oleh guru, lalu dikerjakan oleh murid saja. *E-Learning* Madrasah mempunyai berbagai fitur yang dapat mempermudah pengguna mendapatkan informasi juga pembelajaran dengan cepat. Fitur-fitur tersebut antara lain berupa Kelas Online, Akses *E-Learning*, Madrasah berbagi, dan Forum Komunitas Madrasah.¹⁹

a. Kelas online

Dalam fitur kelas online, terdapat menu-menu pengelolaan pembelajaran yang dimulai dari awal yaitu pembuatan standart kompetensi, RPP, materi pembelajaran, jurnal guru, pengelolaan penilaian harian KI-3 dan KI-4, ujian berbasis komputer (CBT), hingga pengelolaan nilai rapor. Menu-menu dalam kelas online seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar setiap pelajaran yang diampu, dibagikan oleh guru sehingga murid dapat memantau dan mengikuti

¹⁸ <https://ayomadrasah.blogspot.com/2020/03/e-learning-madrasah-gratis-dari-kemenag.html>
diakses pada tanggal 4 November 2020

¹⁹ <https://elearning.kemenag.go.id/web/layanan> diakses tanggal 25 Februari 2021

pembelajaran yang telah direncanakan selama satu semester kedepan.

Menu lain dalam kelas online adalah ujian berbasis komputer (CBT). Hal ini memungkinkan peserta didik mengikuti serangkaian penilaian dan evaluasi, sehingga murid dapat mengikuti serangkaian penilaian mulai dari kuis, penilaian harian, penilaian akhir semester, bahkan penilaian akhir tahun secara online.²⁰

b. Akses *E-Learning*

Fitur akses *E-Learning* yang merupakan fitur yang dibuat berdasarkan akses login, diantaranya kepala sekolah, operator madrasah, guru mata pelajaran, wali kelas, guru bimbingan konseling, dan siswa.

- 1) Supervisor (Kepala Madrasah dan jajarannya)
- 2) Operator madrasah (administrator)
- 3) Wali kelas
- 4) Guru mata pelajaran
- 5) Guru bimbingan konseling
- 6) Peserta didik (siswa)

c. Madrasah Berbagi

Dalam fitur ini menampung kreatifitas madrasah diseluruh Indonesia, sehingga dari setiap madrasah dapat berbagi, belajar,

²⁰ Dian Erika Nugraheny, *Kemenag Mulai Terapkan Pembelajaran E-Learning untuk Madrasah*, <https://amp.kompas.com/nasional/read/2020/03/07/12440701/kemenag-mulai-terapkan-pembelajaran-elearning-untuk-madrasah> (diakses 20 Januari 2021)

dan beramal sehingga mewujudkan visi madrasah hebat dan bermartabat.

d. Forum Komunitas Madrasah

Dalam forum ini berisi menu untuk berkomunikasi baik antar guru maupun guru dengan siswa dengan cara saling berkomentar, sehingga guru dan siswa dapat berbagi ide atau gagasan dan mengoptimalkan komunikasi dalam madrasah.

4. *E-Learning* Madrasah dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran, subjek utama adalah guru dan murid. Sama halnya dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning* Madrasah, terdapat role akses untuk masing-masing guru dan murid. Adapun role akses guru, sebagai berikut:

1. Menu Profil Guru

Menu ini difungsikan untuk menampilkan biodata guru, mulai dari gender, tempat tanggal lahir, foto, NUPTK.

2. Menu Forum Madrasah

Menu ini dapat disebut dengan menu beranda karena secara default menu ini menjadi tampilan pertama saat guru login *E-Learning* Madrasah. Dalam menu ini guru dapat memberikan pengumuman dan dapat pula berkomunikasi secara tertulis kepada warga Madrasah baik dengan siswa maupun dengan antar guru lainnya.

3. Menu Kelas Online

Menu kelas online merupakan menu yang dikhususkan untuk kegiatan pembelajaran. Dalam menu ini guru dapat membuat kelas sesuai dengan kelas dan mata pelajaran yang diampunya. Dalam menu “Buat Kelas Online” guru dapat mengisi data kelas seperti jenjang, rombel, nama kelas, deskripsi kelas, mata pelajaran, dan juga agenda pertemuan satu semester.

4. Menu Kalender

Menu ini berfungsi untuk menampilkan kalender pendidikan yang telah dibuat oleh administrator.

5. Menu Komunikasi

Menu ini difungsikan untuk menjalin komunikasi personal antar guru.

6. Menu Notifikasi

Menu ini difungsikan untuk memberi pemberitahuan kepada guru. misalnya saat siswa mengumpulkan tugasnya ataupun saat siswa mengomentari informasi atau pengumuman yang sudah disampaikan guru.

Terdapat pula fitur khusus seperti absensi guru secara online dan dapat dipantau langsung oleh kepala madrasah. Selain itu terdapat fitur daftar siswa online dan juga daftar guru online, yang berfungsi menampilkan guru atau siswa yang sedang online secara real-time.

Untuk melakukan kegiatan pembelajaran, guru dapat memilih kelas yang diinginkan dalam menu kelas online. Terdapat beberapa fitur utama dalam menu kelas online, diantaranya:

1. Timeline Kelas

Fitur ini merupakan fitur komunikasi tertulis antara guru dan siswa dan hanya khusus untuk satu kelas.

2. Video Convergence

Merupakan menu yang disediakan untuk komunikasi tatap muka secara virtual antara guru dan siswa dalam satu kelas.

3. Standart Kompetensi

Menu ini digunakan untuk menginput Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran sesuai dengan kelas dan semester.

4. Kriteria Ketuntasan Minimal

Menu ini digunakan untuk menginput KKM mata pelajaran sesuai dengan kelas dan semester.

5. Rencana Pembelajaran

Menu ini digunakan untuk membuat RPP, mulai dari tanggal pelaksanaan pembelajaran, jam, pertemuan, materi, KI, KD, tujuan pembelajaran, metode, media, kegiatan pembelajaran, dan penilaian.

6. Bahan ajar

Menu ini digunakan untuk membagikan bahan ajar (materi) kepada siswa permasing-masing kelas.

7. Data Siswa tergabung

Menu ini digunakan untuk memasukkan siswa kedalam kelas mata pelajaran.

8. Absensi kelas

Menu ini digunakan untuk mengontrol kehadiran siswa per kelas, per bulan, maupun per pertemuan.

9. Jurnal guru

Menu ini digunakan untuk mencatat semua kejadian yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

10. Computer Based Test

Menu ini digunakan untuk membuat soal ulangan/ujian.

11. Penilaian pengetahuan

Menu ini digunakan untuk membuat tugas atau bentuk penilaian harian. Teknik penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, maupun penugasan.

12. Penilaian Keterampilan

Menu ini fungsinya sama dengan menu penilaian pengetahuan, yang membedakan adalah menu ini digunakan untuk mengukur

ketrampilan siswa. Teknik penilaian dapat berupa praktik, proyek, portofolio, maupun produk.

13. Penilaian Akhir Semester

Menu ini digunakan untuk menampilkan nilai PAS dan Nilai Akhir. Dalam menu ini, bentuk pengolahan dapat dilakukan secara manual maupun otomatis yang diintegrasikan dari ujian CBT.

14. Rekap Nilai Rapor

Menu ini berfungsi menampilkan rekap nilai akhir mata pelajaran, baik nilai pengetahuan maupun ketrampilan.

15. Monitoring Aktifitas siswa

Menu ini berfungsi untuk memonitor aktifitas siswa dalam satu kelas.

16. Kalender Kelas

Menu ini berfungsi menampilkan jadwal pelaksanaan ujian/penugasan yang sudah dibuat oleh guru.

17. Pengaturan Kelas

Menu ini digunakan untuk mengubah data kelas. Jika ada kesalahan data saat membuat kelas online.

18. Hapus Kelas

Menu ini berfungsi untuk menghapus kelas yang sudah dibuat oleh guru per-mata pelajaran.

Dalam role akses siswa terdapat beberapa menu, diantaranya adalah:

1. Menu Profil Siswa

Menu ini berfungsi untuk menampilkan data diri siswa.

2. Forum Madrasah

Menu ini merupakan menu beranda, yang mana dalam menu ini siswa dapat berkomunikasi dengan guru atau dengan siswa lainnya.

3. Menu Kelas Online

Dalam menu ini, siswa dapat bergabung dalam kelas berdasarkan mata pelajaran.

4. Menu Notifikasi

Menu ini berfungsi menampilkan pemberitahuan yang dibuat oleh pihak madrasah atau guru mata pelajaran.

5. Menu Kalender

Menu ini berisi kalender akademik yang sudah dibuat administrator maupun guru mata pelajaran.

6. Menu Tugas Kelas

Menu ini berfungsi untuk menampilkan semua tugas maupun ujian yang dibuat oleh guru mata pelajaran. Dalam menu ini juga ditampilkan kelas mata pelajaran, jenis tugas, waktu pelaksanaan, dan keterangan tugas sudah dikerjakan atau belum.

Untuk dapat masuk dan mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat memilih menu kelas online, kemudian memilih kelas online yang diinginkan atau berdasarkan jadwal yang telah ditentukan. Dalam menu kelas online dengan role akses siswa terdapat beberapa fitur utama yaitu:

1. Timeline Kelas

Menu ini berfungsi untuk melihat informasi yang sudah dibuat guru mata pelajaran, dan siswa dapat mengomentari informasi yang telah diberikan oleh guru.

2. Video Convergence

Dalam menu ini siswa dapat mengikuti pertemuan tatap muka secara virtual.

3. Standart Kompetensi

Menu ini berfungsi untuk menampilkan daftar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang sudah dibuat oleh guru mata pelajaran.

4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Menu ini dibuat untuk memberi informasi KKM setiap mata pelajaran yang sudah dibuat oleh guru mata pelajaran.

5. Rencana Pembelajaran

Menu ini berfungsi untuk menampilkan rencana belajar yang sudah dibuat oleh guru.

6. Bahan Ajar

Menu ini berfungsi menampilkan bahan ajar (materi) yang sudah diberikan oleh guru, dan siswa dapat mendownload materi tersebut.

7. Data Siswa Tergabung

Menu ini berfungsi untuk menampilkan daftar siswa yang sudah bergabung ke dalam kelas mata pelajaran.

8. Rekap Kehadiran

Menu ini berfungsi untuk menampilkan rekap kehadiran masing-masing siswa setiap bulan.

9. Tugas Pengetahuan

Menu ini berfungsi menampilkan daftar tugas/ulangan yang berbasis pengetahuan yang dibuat oleh guru mata pelajaran.

10. Tugas Ketrampilan

Menu ini berfungsi menampilkan daftar tugas/ulangan yang berbasis pengetahuan yang dibuat oleh guru mata pelajaran.

11. Computer Based Test

Menu ini berfungsi menampilkan daftar ulangan yang mana didalamnya menampilkan jenis ulangan, waktu pelaksanaan dan tombol untuk mengerjakan ulangan.

12. Rekap Nilai

Menu ini berfungsi menampilkan rekap nilai siswa baik nilai pengetahuan maupun ketrampilan serta akan ditampilkan nilai akhir dari kedua aspek.

13. Kalender Kelas

Berfungsi menampilkan jadwal pelaksanaan ujian/tugas yang sudah dibuat oleh guru mata pelajaran.

D. Mutu Pembelajaran

1. Pengertian Mutu Pembelajaran

Istilah mutu atau sering disebut juga dengan kualitas, pemikiran selalu tertuju pada suatu benda atau keadaan yang baik. Mutu (kualitas) lebih memusat kepada sesuatu yang baik. Secara umum mutu merupakan gambaran dan karakteristik dari barang maupun jasa secara menyeluruh yang berkaitan dengan keunggulannya dalam memuaskan kebutuhan yang diharapkan atau yang tersirat. Dalam konteks pendidikan, mutu mencakup input, proses, dan output.²¹

Mutu pembelajaran merupakan salah satu bagian dari mutu pendidikan. Menurut pendapat Dadang Suhardan, mutu pembelajaran merupakan gambaran dari kemampuan profesionalitas guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya.²² Mutu pendidikan merupakan kemampuan sekolah dalam pengelolaan sekolah secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan sekolah, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma atau standart yang berlaku..²³

²¹ Hartono Kasmadi, *Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan*, (Bandung: Armiko), 1993, 24.

²² Dadang Suhardan, *Supervisi Profesional Layanan dalam Meningkatkan Mutu Pengajaran di Era Otonomi Daerah*, (Bandung: Alfabeta), 2010, 20.

²³ Kemendikbud, 2014, 7

Pada dasarnya, sekolah yang bermutu memiliki tujuan agar kegiatan pendidikan yang terjadi di dalamnya dapat berlangsung dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Semua aktivitas, usaha, maupun upaya yang dilakukan tertuju pada keberlangsungan kegiatan tersebut, yaitu kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menyiratkan bahwa pendidikan intinya adalah tentang belajar. Sehingga, ketika membicarakan tentang mutu sekolah, maka tidak dapat terlepas dari mutu pembelajaran yang dilakukan sekolah itu sendiri, karena dari situlah mutu dapat dilihat. Dari pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa mutu sekolah mengarah pada mutu proses yang terjadi didalamnya, yaitu proses mengajar, dimana terjadi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa.

Berkaitan dengan pembelajaran yang bermutu, Pudji Muljono menyebutkan bahwa konsep mutu pembelajaran mengandung 5 rujukan, yaitu, kesesuaian, daya tarik, efektifitas, efisiensi, dan produktifitas pembelajaran.²⁴ Menurut pendapat Hamzah B. Uno, mutu (kualitas) pembelajaran dapat diukur dengan 3 strategi pembelajaran, yakni pengorganisasian pembelajaran, penyampaian pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran.²⁵

Sedangkan menurut pendapat Rusman, mutu pembelajaran merupakan gambaran kualitas pembelajaran secara utuh mulai dari

²⁴ Suaedi Hammado Tantu, *Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup*, (Bogor: IPB Pers), 2016, 9.

²⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2012. 157

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditentukan.²⁶

Definisi dari mutu pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pernyataan dari Rusman yang mana mutu pembelajaran harus dilihat secara keseluruhan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran.

2. Faktor yang mempengaruhi mutu pembelajaran

Pada hakikatnya, mutu pendidikan secara umum dapat dikatakan baik apabila mutu pendidikan dalam setiap institusi pendidikan baik. Oleh sebab itu, pendidikan formal (sekolah) perlu ditingkatkan. Penyelenggaraan pendidikan formal harus dikelola secara profesional oleh orang-orang yang profesional pula.

Meningkatkan mutu sekolah harus didahului dengan mengefektifkan semua program sekolah sebagai organisasi yang dijalankan kedalam sistem yang terorganisasi dan terintegrasi.²⁷ Sebagai sebuah organisasi, sekolah mengambil masukan dari lingkungan (input), mengubah atau mengolahnya (proses), dan memproduksi hasil (output).

²⁶ Rusman, model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada), 2012, 4.

²⁷ Hoy, Wayne dan Miskel, Cecil. G. *Educational Administration, Theory, research and Practice 9th edition*. New York: McGraw Hill. 2013.

Pada dasarnya, sekolah yang bermutu memiliki tujuan agar kegiatan pendidikan yang terjadi di dalamnya bisa berlangsung dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Semua aktivitas, usaha, maupun upaya yang dilakukan tertuju kepada keberlangsungan kegiatan tersebut, yaitu kegiatan pembelajaran. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa apabila membicarakan mutu sekolah maka tidak terlepas dari mutu pembelajaran itu sendiri, karena dari situlah terjadi interaksi pembelajaran antara guru dan murid sehingga mutunya dapat dilihat.

Sekolah harus bisa menciptakan suatu sistem yang efektif sehingga akan mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu pendidikan yang bermutu. Mutu pendidikan itu sendiri adalah bagaimana kualitas dari penyelenggaraan atau pelayanan pendidikan yang meliputi: kesiapan siswa, ketersediaan tenaga pengajar, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, relevansi pendidikan dengan kebutuhan, suasana lingkungan, dan iklim sekolah.²⁸

Hal tersebutlah yang mendasari pemikiran bahwa segala kegiatan maupun upaya yang dilakukan oleh berbagai pihak yang berada dalam lingkungan pendidikan sejatinya akan bermuara pada kegiatan pembelajaran, walaupun pihak-pihak tersebut tidak semuanya berinteraksi langsung dalam prosesnya. Semua kegiatan dan upaya yang dilakukan di sekolah pada intinya selalu tertuju kepada

²⁸ Supriyadi, Oding. Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Kualitas Layanan Terhadap Mutu Pendidikan di Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. 6(2). 2009. 98 – 111.

bagaimana melayani pelanggan pendidikan melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai sekolah yang bermutu, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memajukan proses pembelajaran. Memajukan proses pembelajaran artinya adalah mengoptimalkan segala macam komponen yang terkait dengan proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran saat ini adalah guru dan media pembelajaran.

Menurut pendapat Leight dan Mead, guru mempengaruhi bagaimana mutu pembelajaran itu dapat terwujud dan bagaimana peserta didik dapat belajar.²⁹ Hal tersebut mengisyaratkan bahwa guru memiliki kontribusi yang sangat signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan. Adapun kontribusi guru untuk meningkatkan mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan profesional guru. Sejalan dengan pendapat Leight, penelitian dari Anggraeni, Wahyuningsih dan Suartama, yang menyebutkan bahwa dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan.

Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi

²⁹ Leigh, Andrew dan Mead, Sara. *Lifting Teacher Performance: Policy Report 2005*. Australia: Progressive Policy Institute. 2005.

lain melalui alat atau media tertentu.³⁰ Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk membantu proses penyampaian informasi baik secara verbal maupun non verbal sehingga informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.³¹ Berdasarkan hal tersebut, keberadaan media ini menjadi penting adanya, karena pendekatan, metode atau strategi apapun yang digunakan dalam pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan makna apapun terhadap peningkatan mutu pembelajaran selama dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak optimal.³²

³⁰ Wijanarko, S., & Purnomo, P. Numbered Head Together Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 2014. 24–30. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/5893/>

³¹ Criticos, C. Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press. pp. 1996. 182 - 185.

³² Sunaengsih, C. Pengaruh Model Pembelajaran Transdisciplinary Terhadap Karakter Siswa Pada Sekolah Dasar Internasional Berbasis. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 2015. 170–177.