

**KORELASI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KESE KECAMATAN GRABAG KABUPATEN PURWOREJO SELAMA PANDEMI COVID-19**

Rekno Sulandjari dan Fitri Alfiah

**Email:** *rekno.sulandjari@gmail.com, fitrialfiah473@gmail.com*

**ABSTRAK**

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Serta dalam suatu lembaga pendidikan harus mempunyai kualifikasi guru yang baik, agar tidak terjadinya kesenjangan di dalam proses belajar-mengajar. Dalam arti para calon pendidik harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tinggi dan proses berfikir yang kreatif dalam menyampaikan gagasan kepada para siswa-siswanya. Selain tenaga pendidik yang berkualitas, saran dan prasarana sekolah haruslah memadai, dengan begitu para siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar dari rumah.

Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang tidak jelas dapat dijelaskan, dan hal-hal yang sulit dapat disederhanakan. Menurut Brings media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar dan dipraktikkan. Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan penduduk maka semakin banyak pula kebutuhan akan pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menghasilkan hasil yang berkualitas dan mampu berdaya saing dengan orang lain, hal tersebut tentu tidak terlepas dari sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang mendukung serta kualitas tenaga pendidik yang relevan. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru harus wajib dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses pembelajaran terutama dalam masa pandemi covid-19 tahun 2020.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa kategorisasi Media Pembelajaran E-Learning di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo termasuk pada kategorisasi sedang sebesar 61%, sedangkan kategorisasi Efektivitas Pembelajaran di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo mayoritas juga masuk kategori sedang yaitu sebesar 55%. Sedangkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif kategori sedang antara media pembelajaran e-learning (x) dengan efektivitas pembelajaran e-learning dengan (y) sebanyak 99,64 % yang ditunjukkan pada Tabel Tabulasi Silang.

**Kata Kunci :** *efektifitas, e-learning, media, pembelajaran*

## **LATAR BELAKANG**

Belajar sebagai proses tingkah laku yang diperbaiki melalui serentetan reaksi dan situasi atau rangsang yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar tersedianya media pendidikan dan efektifnya suatu proses pembelajaran. (Jurnal Zarah,2016;2) .Oleh karena itu, unsur-unsur tersebut perlu mendapatkan perhatian guna menunjang tercapainya tujuan belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Untuk menunjang keberhasilan belajar, maka hendaknya tersedia media pembelajaran yang memadai. Sebab, dengan tersedianya media pendidikan siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme dan keaktifan pada diri siswa. Apalagi seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Serta dalam suatu lembaga pendidikan harus mempunyai kualifikasi guru yang baik, agar tidak terjadinya kesenjangan di dalam proses belajar-mengajar. Dalam arti para calon pendidik harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tinggi dan proses berfikir yang kreatif dalam menyampaikan gagasan kepada para siswa-siswanya. Selain tenaga pendidik yang berkualitas, saran dan prasarana sekolah haruslah memadai, dengan begitu para siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar dari rumah.

Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Sudjana dan kawan-kawan (1997: 2-3), mengatakan bahwa media pendidikan yang dapat memperjelas proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang tidak jelas dapat dijelaskan, dan hal-hal yang sulit dapat disederhanakan. Menurut Bringsgs media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar dan dipraktikkan. Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan penduduk maka semakin banyak pula kebutuhan akan pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menghasilkan hasil yang berkualitas dan mampu berdaya saing dengan orang lain, hal tersebut tentu tidak terlepas dari sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang mendukung serta kualitas tenaga pendidik yang relevan. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru harus wajib dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses pembelajaran terutama dalam masa pandemi covid-19 tahun 2020.

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya Infeksi virus Corona disebut COVID-19 atau *Corona Virus Disease 2019* dan pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara,

termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Hal tersebut membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus Corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB untuk menekan penyebaran virus Corona adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru atau *pneumonia*. Selain virus SARS-CoV-2 atau virus Corona, virus yang juga termasuk dalam kelompok ini adalah virus penyebab *Severe Acute Respiratory Syndrome* atau SARS dan virus penyebab *Middle-East Respiratory Syndrome* atau MERS.

Di Indonesia pembelajaran dari rumah diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Corona virus Disease* (Covid-19). Ada tiga poin kebijakan terkait pembelajaran dari rumah, (1) pembelajaran e-learning atau dari rumah untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh pencapaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, (2) dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. (3) aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah.

Namun demikian, secara empirik realisasi kebijakan tersebut sangat bergantung pada berbagai faktor. Pemerintah pusat mesti menjamin dengan menyediakan koneksi internet yang lancar dan stabil, subsidi kuota, bantuan perangkat digital, dan peningkatan kapasitas digital juga meminimalisir ketimpangan akses di berbagai wilayah. Harus ada alokasi anggaran secara khusus untuk mendukung lancarnya kegiatan pembelajaran dari rumah tersebut.

Pembelajaran dari rumah tidak dapat dilakukan jika sekolah maupun orangtua tidak memiliki kapital memadai untuk mengakses perangkatnya. Pembelajaran ini tidak akan terjadi ketika guru dan siswa sama-sama tidak memiliki komputer, handphone, atau kuota dan jaringan internet yang memadai. Beruntung, belakangan pemerintah membolehkan anggaran dana BOS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dari rumah. Pemerintah memutuskan menghentikan sementara kegiatan belajar-mengajar di sekolah dan melakukannya secara *online*, Sistem pendidikan dari rumah dapat mengikuti pendidikan dengan sistem tatap muka. Konsep pendidikan dari rumah yang diberlakukan saat ini diharapkan dapat meminimalkan penyebaran virus covid 19. Namun kegiatan seperti itu tidak berjalan baik di sejumlah tempat .

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti “Korelasi Media Pembelajaran E-Learning Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19 “

#### **PERUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan pemaparan di atas berikut rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian penulis : Korelasi Media Pembelajaran E-Learning Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19.

## **KERANGKA TEORI**

### **Teori Penggunaan Dan Kepuasan**

Perkembangan awal yang menjadi cikal bakal teori penggunaan dan kepuasan dimulai pada tahun 1940-an. Herta Herzog (1944, dalam West dan Turner, 2008, h.101) dipandang orang pertama yang mengawali riset penggunaan dan kepuasan ini. Ia mencoba mengelompokkan berbagai alasan mengapa orang memilih mengosumsi surat kabar daripada radio. Teori penggunaan dan kepuasan mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan peserta mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda – beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda di antara individu dan peserta. Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan perhatian pada peserta sebagai konsumen media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa peserta dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus *diskrimitatif*. Peserta dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut. Ini memusatkan perhatian pada penggunaan atau *uses* isi media untuk mendapatkan pemenuhan atau *gratification* atas kebutuhan seseorang.

Perilaku peserta dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan kepentingan individu. Katz (1974 dalam Rakhmat, 2004:233) menggambarkan logika yang mendasari penelitian mengenai media *uses dan gratifications* sebagai berikut: (1) Kondisi sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya, (2) kebutuhan yang menciptakan, (3) harapan-harapan terhadap, (4) media massa atau sumber-sumber lain yang membawa kepada, (5) perbedaan pola penggunaan media yang akhirnya akan menghasilkan, (6) pemenuhan kebutuhan, (7) konsekuensi lainnya termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya.

### **Teori Hasil Belajar dan Pembelajaran**

Kingsley (dalam Susanto, 2013:3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu:

- (1) keterampilan dan kebiasaan;
- (2) pengetahuan dan pengertian;
- (3) sikap dan cita-cita.

Sedangkan Djamarah dan Zain (dalam Susanto, 2013:3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. Hasil merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh siswa, yaitu dari perubahan tingkah laku, pemikiran dan ketrampilan yang diperoleh siswa dari faktor internal dan eksternal.

Menurut Daryanto (2002:51), pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Dalam pembelajaran yang paling utama adalah bagaimana siswa belajar dimana aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku secara konstan. Aspek penting dalam proses pembelajaran adalah lingkungan, bagaimana lingkungan diciptakan dengan unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses kegiatan interaksi yang melibatkan tiga unsur utama pendidikan, yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar.

Pemahaman ini sesuai dengan pengertian pembelajaran dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pemikiran di atas maka guru sebagai pendidik harus dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan memberikan peran yang aktif pada siswa selaku peserta didik, Hal ini berarti peserta didik harus ditempatkan sebagai subyek pelaku dalam pembelajaran. Peserta didik harus diberi peluang untuk membangun sendiri suatu konsep berdasarkan pengalaman yang ia peroleh. Hal ini sebagai mana digambarkan dalam pembelajaran konstruktif. Demikian pula guru harus dapat mengoptimalkan sumber-sumber belajar dengan melakukan inovasi pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, aktivitas merupakan kegiatan guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan aktivitas pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan apa saja dari suatu individu yang dikelola dengan maksud untuk memperbaiki keterampilan, pengetahuan dan kompetensi. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. (Hamalik, 2001 : 154). Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge*(pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis), *synthesis* (Mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding*( memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory pre-routine*, dan *outinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar diartikan juga sebagai perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara *fragmentaris* atau terpisah, melainkan *komprehensif* (Suprijono, 2009 : 5-6). Hasil belajar dari pembelajaran berbasis masalah adalah peserta didik memiliki keterampilan penyelidikan, mengatasi masalah, kemampuan mempelajari peran orang dewasa, dan menjadi pembelajar yang mandiri. (Suprijono, 2009: 72).

### **Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih dari suatu usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektivitas apabila usaha itu telah mencapai tujuannya. Adapun efektivitas menurut Pringgodogjo (ensiklopedia Umum, 1973: 29) adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu efektif apabila itu mencapai tujuannya. Secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran

yang pasti. Lebih ditegaskan oleh Madya Kasihadi bahwa efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dari rumah adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan media e-learning dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolak ukur dalam pembelajaran ini adalah kephahaman siswa dalam menerima materi pelajaran. Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap mana tujuan-tujuan dicapai atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miskel, 1992: 320). Mengukur efektivitas media bukanlah suatu hal yang sederhana karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta mempresentasikan. apapun yang diperhatikan untuk tercapai suatu tujuan bagi media massa antara lain.

(1)*Accuracy* atau akurasi

Ketepatan atau akurasi merupakan hal paling utama dalam pembelajaran dari rumah melalui e-learning . Jika tidak sesuai dengan pengajaran tersebut gagal merebut minat pemirsa, yang berarti pula media tersebut harus terlebih dahulu dilakukan *Check and re-check* .

(2)*Balance* atau Berimbang

Dalam menampilkan kegiatan belajar-mengajar, agar hasilnya dapat digunakan sebagai materi pembelajaran

(3)*Clarity* atau jelas

Apabila pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat dimengerti oleh siswa, itu artinya pesan tersebut tidak jelas.

Pembelajaran dapat pula dikatakan Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto,1997: 34). Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauhmana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Sedangkan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, dimana kegiatan guru sebagai pendidik harus mengajar dan murid sebagai terdidik yang belajar. Dari sisi siswa sebagai pelaku belajar dan sisi guru sebagai pengajar, dapat ditemukan adanya perbedaan dan persamaan. Hubungan guru dan siswa adalah hubungan fungsional, dalam arti pelaku pendidik dan pelaku terdidik. Dari segi tujuan akan dicapai baik guru maupun siswa sama-sama mempunyai tujuan sendiri-sendiri.

Meskipun demikian, tujuan guru dan siswa tersebut dapat dipersatukan dalam tujuan *instruksional*.

Dari segi proses, belajar dan perkembangan merupakan proses internal siswa. Pada belajar dan perkembangan, siswa sendiri yang mengalami, melakukan, dan menghayatinya. Inilah yang dimaksud dengan pembelajaran, dimana proses interaksi terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental, sehingga menjadi mandiri dan utuh, di samping itu pula proses belajar tersebut terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan belajar. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto, 1997: 34).

Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya (Fathurrohman & Sutikno, 2007: 9). Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, antara lain: (1) Faktor *raw input* yakni faktor murid itu sendiri, dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam: kondisi fisiologis, kondisi psikologis (2) Faktor *environmental input* yakni faktor lingkungan, baik itu lingkungan alami maupun lingkungan sosial. (3). Faktor *instrumental input*, yang di dalamnya antara lain terdiri dari: Kurikulum, program atau bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, guru atau tenaga pengajar.

Faktor pertama disebut sebagai “faktor dari dalam“, sedangkan faktor kedua dan ketiga sebagai “faktor dari luar“.

Adapun uraian mengenai faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

Faktor dari luar atau *Eksternal*

(1) Faktor *Environmental Input* atau Lingkungan

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik, alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik, alam termasuk di dalamnya adalah seperti keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar pada keadaan udara yang segar, akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal yang rumit dan membutuhkan konsentrasi tinggi, akan terganggu jika ada orang lain keluar-masuk, bercakap-cakap didekatnya dengan suara keras, dan sebagainya. Lingkungan sosial yang lain, seperti suara mesin pabrik, hiruk-pikuk lalu lintas, ramainya pasar, dan sebagainya juga berpengaruh

terhadap proses dan hasil belajar. Karena itulah, disarankan agar lingkungan sekolah berada di tempat yang jauh dari keramaian pabrik, lalu-lintas dan pasar.

(2). Faktor-faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah dicanangkan.

Faktor-faktor instrumental dapat berwujud faktor-faktor keras atau *hardware*, seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, dan sebagainya dan juga faktor-faktor lunak atau *software*, seperti kurikulum, bahan atau program yang harus dipelajari, pedoman belajar, dan sebagainya.

Faktor dari dalam atau *Internal*

Diantara faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah faktor individu siswa, baik kondisi fisiologis maupun psikologis anak.

(1). Kondisi Fisiologis Anak

Secara umum, kondisi fisiologis ini seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capai, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, akan sangat membantu dalam proses dan hasil belajar. Di samping kondisi yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah kondisi pancaindra, terutama indera penglihatan dan pendengaran.

Karena pentingnya penglihatan dan pendengaran inilah, maka dalam lingkungan pendidikan formal, orang melakukan berbagai penelitian untuk menemukan bentuk dan cara menggunakan alat peraga yang dapat dilihat sekaligus didengar (*audio-visual aids*). Guru yang baik, tentu akan memperhatikan bagaimana keadaan pancaindra, khususnya penglihatan dan pendengaran anak didiknya.

(2). Kondisi Psikologis Anak

Dibawah ini akan diuraikan beberapa faktor psikologis, yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar :

(1). Minat sangat mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Begitu pula sebaliknya, jika seseorang mempelajari sesuatu dengan minat, maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Maka, tugas guru adalah untuk dapat menarik minat belajar siswa, dengan menggunakan berbagai cara dan usaha mereka. (2). Kecerdasan telah menjadi pengertian relatif umum, bahwa kecerdasan memegang peran besar dalam menentukan berhasil-tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan. Orang yang lebih cerdas, pada umumnya akan lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas. Kecerdasan seseorang biasanya dapat diukur dengan menggunakan alat tertentu. Hasil dari pengukuran kecerdasan, biasanya dinyatakan dengan angka yang menunjukkan perbandingan kecerdasan yang terkenal dengan sebutan *Intelligence Quotient (IQ)*.

(3) Bakat Disamping *Intelegensi*, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Secara definitif, anak berbakat adalah anak yang mampu mencapai prestasi yang tinggi, karena mempunyai kemampuan-kemampuan yang tinggi. Anak tersebut adalah anak yang membutuhkan program pendidikan yang berbeda dan pelayanan diluar jangkauan program sekolah biasa,

untuk merealisasikan sumbangannya terhadap masyarakat maupun terhadap dirinya.

(4). Motivasi merupakan dorongan yang ada di dalam individu, tetapi munculnya motivasi yang kuat atau lemah, dapat ditimbulkan oleh rangsangan dari luar. Oleh karena itu, dapat dibedakan menjadi dua motif, yaitu : Motif Intrinsik adalah motif yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan, tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. motif ekstrinsik adalah motif yang timbul akibat rangsangan dari luar. Pada umumnya, motif intrinsik lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk lebih giat belajar daripada motif ekstrinsik.

(5) Kemampuan-kemampuan Kognitif walaupun diakui bahwa tujuan pendidikan yang berarti juga tujuan belajar itu meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Namun tidak dapat diingkari, bahwa sampai sekarang pengukuran kognitif masih diutamakan untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang. Sedangkan aspek afektif dan aspek psikomotorik lebih bersifat pelengkap dalam menentukan derajat keberhasilan belajar anak di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan kognitif akan tetap merupakan faktor penting dalam belajar siswa atau peserta didik. Kemampuan kognitif yang paling utama adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, mengingat, dan berpikir. Setelah diketahui berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti diuraikan di atas, maka hal penting yang harus dilakukan bagi para pendidik, guru, orangtua, dan sebagainya adalah mengatur faktor-faktor tersebut agar dapat berjalan seoptimal mungkin.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi yaitu dari segi hasil dan proses pembelajaran. Dari segi hasil belajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa menguasai materi pelajaran. Dari segi proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa terlibat secara aktif.

### **Fungsi Media Massa**

Media massa telah memborong sejumlah fungsi yang dulu dilakukan oleh lembaga sosial lainnya. Beberapa fungsi media tersebut antara lain adalah:

(1). Fungsi informasi. Media telah menjadi alat untuk mencari informasi bagi masyarakat. Dari media adalah berita lokal, nasional, dan mancanegara dapat diterima. Contoh: untuk mengetahui apakah jalan yang akan dilalui menuju tempat kerja macet atau tidak, untuk mengetahui keadaan sanak keluarga yang terkena musibah bencana alam, dan lain sebagainya. (2). Fungsi agenda. Melalui media, agenda manusia ditentukan. Orang akan mengerjakan apa hari ini banyak dipengaruhi oleh media. Contoh: banyak orang yang memiliki kebiasaan “sarapan” dengan membaca surat kabar atau menonton berita di televisi, banyak orang yang kini beralih sarapan pagi dengan mie instant daripada dengan nasi, anak-anak memilih komik berdasarkan film yang ditayangkan di televisi.

(3). Fungsi penghubung orang. Tidak dapat dipungkiri bahwa media memiliki fungsi untuk menghubungkan manusia satu dengan manusia yang lain. Contoh: kasus bencana alam di Aceh 2004, karena komunikasi antara Aceh dan dunia luar terputus.

(4). Pendidikan. Media massa sedikit banyak memberikan pesan tentang pendidikan. Contoh: bagaimana cara menjaga kesehatan, bagaimana menggunakan hak pilih, bagaimana mengatasi banjir dan sebagainya.

(5) Fungsi membujuk. Bagaimana pun media juga memiliki kekuatan untuk membujuk atau merayu pendengar, penonton atau pembacanya. Contoh: kampanye agar masyarakat membayar pajak, atau agar menabung di bank dan sebagainya.

(6). Fungsi menghibur. Fungsi ini sangat kental pada media penyiaran, dengan banyaknya acara sinetron, musik, lawak dan olah raga (Niryawan, 2007:60). Efek pesan media massa juga meliputi aspek kognitif, afektif dan behavioral. Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami atau dipersepsi khalayak. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan atau informasi. Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap atau nilai. Sedangkan efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku.

### **Media Pembelajaran E-learning**

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Mengacu pada pengertian media yang telah banyak diungkapkan oleh para ahli diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dengan pengertian seperti itu, guru, dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah media pembelajaran. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya. Semua itu merupakan media pembelajaran karena didalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar, sumber informasi adalah guru dan penerima informasi adalah murid. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur informasi dari sumber informasi, dalam hal ini guru, kepada penerima informasi, dalam hal ini siswa.

### **Tinjauan Media E-learning**

Upaya penerapan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan salah satunya ditandai dengan hadirnya situs belajar dan mengajar dengan menggunakan web dan internet yang sering kita sebut dengan e-learning. Istilah e-learning memiliki definisi yang sangat banyak. E-learning terdiri dari huruf "e" yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata learning yang berarti pembelajaran. Dengan demikian e-learning bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Pengertian Pembelajaran Berbasis e-learning dan Jaringan Pembelajaran elektronik atau e-Learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001).

Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet, konsep

belajar dan mengajar ini sebenarnya bukanlah barang baru, bukan juga ide ataupun pemikiran baru, bahkan sudah berkembang sejak beberapa tahun yang lalu. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *on-line learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning. web based distance education, e-Learning, web based teaching and learning*. Yang perkembangannya pada dunia pendidikan formal baru terjadi pada akhir 90 an. Secara global Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan seringkali diartikan hanya sebagai *e-Learning* atau *Distance Learning*. Perkembangan Konsep E-Learning ini ditandai dengan munculnya situs-situs yang melayani proses belajar mengajar dengan berbasis komputer dan jaringan sejak era 15 tahun yang lalu di seluruh pelosok Internet dari yang gratis maupun yang komersial. istilah e-learning dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Namun, e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. Dalam mengembangkan sistem e-learning perlu memperhatikan dua hal, yakni peserta didik yang menjadi target dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Pemahaman atas peserta didik sangatlah penting, yakni antara lain adalah harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti e-learning, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan *bandwidth*, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Pemahaman atas hasil pembelajaran diperlukan untuk menentukan cakupan materi, kerangka penilaian hasil belajar, serta pengetahuan Awal (E-Learning Konsep Dan Aplikasinya, 2014:23).

Model pembelajaran e-learning berbasis web, maka sekolah

- (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat,
- (2) pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan,
- (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan
- (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Di samping itu, hasil dari proses dan hasil dari belajar-mengajar bisa disimpan datanya di dalam bentuk database, yang bisa dimanfaatkan untuk mengulang kembali proses belajar-mengajar yang lalu sebagai rujukan, sehingga bisa dihasilkan sajian materi pelajaran yang lebih baik lagi. Sebagai bagian dari perkembangan e-Learning, Web merupakan salah satu teknologi internet yang telah berkembang sejak lama dan yang paling umum dipakai dalam pelaksanaan pendidikan dari rumah (*e-Learning*) tersebut. Secara umum aplikasi komunikasi di internet terbagi menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut: a. *Synchronous System Aplikasi* yang berjalan secara *real time* dimana seluruh pemakai bisa berkomunikasi pada waktu yang sama, contohnya: *chatting, video conference*, dan sebagainya. b. *Asynchronous System Aplikasi* yang tidak bergantung pada waktu dimana seluruh pemakai bisa mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing, contohnya: e-mail, dan sebagainya.

Pada pelaksanaan pembelajaran e-learning yang digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar diperlukan sebuah perangkat-perangkat atau teknologi untuk mengakses secara online dimana saja dan kapan saja seperti handphone, laptop, komputer, netbook, dan lainnya. Sistem pembelajaran e-learning ini banyak menggunakan media online berupa aplikasi seperti *Classroom* dan *Edmodo*. Ada juga menggunakan aplikasi yang dapat tatap muka secara online seperti *Google Meet* dan *Zoom* untuk memudahkan siswa dan guru berinteraksi dalam berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, media sosial juga digunakan untuk pembelajaran e-learning dalam kegiatan belajar-mengajar dari rumah seperti *WhatsApp Group*.

### **Proses Pembelajaran E-learning**

Proses pembelajaran e-learning terdiri atas tatap muka *virtual* dan LMS (*Learning Management System*). Tatap muka virtual dapat dilakukan melalui *video conference*, *teleconference* dan diskusi dalam group di media sosial atau aplikasi pesan. Di dalam tatap muka virtual memastikan adanya interaksi secara langsung antara guru dengan peserta didik. LMS adalah sistem pengelolaan pembelajaran terintegrasi secara daring melalui aplikasi. Aktivitas pembelajaran dalam LMS, antara lain pendaftaran dan pengelolaan akun, penguasaan materi, penyelesaian tugas, pemantauan capaian hasil belajar, terlibat dalam forum diskusi, konsultasi dan ujian/penilaian. Contoh LMS, antara lain kelas maya Rumah Belajar, *Google Classroom*, Ruang Guru, Zenius, Edmodo, Moodle, dan Si Ajar *LMS Seamolec*. Penyediaan akses internet merupakan salah satu upaya penting pada perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital ini, termasuk dalam penyelenggaraan *pembelajaran e-learning* dalam kegiatan belajar-mengajar dari sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. (hartanto,2016,6) kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan mengasah keterampilan harus ditunjang oleh kesediaan oleh akses internet yang ada. Apalagi dalam situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini, dimana kegiatan belajar-mengajar dilakukan dari rumah belajar peserta didik.

Di dalam melakukan akses internet, maka peserta didik memerlukan literasi digital, literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi pemanfaatannya harus secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-sehari.

Guru juga perlu memahami pendekatan dalam pelaksanaan literasi digital, pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital, mencakup dua aspek yaitu pendekatan konseptual dan pendekatan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan. Guru perlu memastikan kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, serta menggunakan media digital. Selain itu materi yang disampaikan secara e-learning belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara e-learning, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

**METODOLOGI DAN PEMBAHASAN**

Metodologi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. dengan dibantu matriks sebagai berikut:

<b>MATRIKS</b>		
<b>VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>SKALA</b>
Media pembelajaran e-learning	1. Multimedia Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar	NOMINAL
	2. Literasi terhadap media Keberhasilan dari pembelajaran online ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran e-learning.	ORDINAL
	3. Media sebagai alat bantu	ORDINAL
	4. Media sebagai minat belajar	ORDINAL
	5. Manfaat media bagi siswa	ORDINAL
	1. kesesuaian tingkat pembelajaran, ( <i>appropriate level of instruksion</i> ) sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru	ORDINAL
	2. Insentif seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.	ORDINAL
	3. kualitas pembelajaran (quality of insurance) seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.	ORDINAL
Media pembelajaran e-learning	6. Multimedia Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar	NOMINAL
	7. Literasi terhadap media	ORDINAL

	Keberhasilan dari pembelajaran online ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran e-learning.	
	8. Media sebagai alat bantu	ORDINAL
	9. Media sebagai minat belajar	ORDINAL
	10. Manfaat media bagi siswa	ORDINAL
	4. Kesesuaian tingkat pembelajaran ( <i>appropriate level of instruksion</i> ) Sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru	ORDINAL
	5. Insentif Seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.	ORDINAL
	6. Kualitas pembelajaran ( <i>quality of insurance</i> ) Seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semaki kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.	ORDINAL
	7. Waktu Waktu yg dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan	NOMINAL
	8. Materi belajar dan soal evaluasi Materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan;	ORDINAL
	9. Berkolaborasi Memahami dan menggunakan pembelajaran interasi dan berkolaborasi. Pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh siswa, maka siswa harus pandai berinteraksi dengan siswa lainnya ataupun dengan guru di dalam forum	ORDINAL

	yang telah disediakan. Interaksi tersebut sangat diperlukan, terutama ketika siswa mengalami kesulitan mengenai satu materi pembelajaran . selain itu siswa dengan pembelajaran e-learning perlu tetap menjalin interaksi untuk melatih jiwa sosial yang ada.	
10.	<b>Kreatifitas</b> Proses berpikir kreatif meliputi memikirkan cara-cara untuk menyederhanakan, membuat lebih mudah, menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.	ORDINAL
11.	<b>Komunitas</b> Siswa dapat mengembangkan grub online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan	ORDINAL
12.	<b>Spirit</b> Memiliki semangat yang kuat untuk pembelajaran secara mandiri	ORDINAL
13.	<b>Apresiasi</b> Apresiasi menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa atau pengalaman. Sehingga membantu siswa untuk memperhatikan pelajaran lebih baik	ORDINAL
14.	<b>Fleksibel</b> Peserta didik menjadi sangat <i>fleksibel</i> dalam memilih waktu dan tempat belajar karena tidak harus datang disuatu tempat pada waktu tertentu. Dilain pihak, pengajar dapat mempengaruhi materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja. Dari segi isi, materi pembelajaran pun dibuat scara fleksibel mulai dari materi yang berbasis teks sampai materi pembelajaran yang sarat dengan komponen multimedia	ORDINAL
15.	<b>Distributed learning</b> Merujuk pada pembelajaran dimana pengajar, peserta didik, dan materi pembelajaran terletak dilokasi yang berbeda, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan darimana saja	ORDINAL
16.	<b>Berkomunikasi interpersonal</b> Pembelajaran e-learning harus memiliki kemampuan interpersonal dan kemampuan interpersonal diperlukan untuk tetap menjalin interaksi atau hubungan dengan siswa yang lainnya.	ORDINAL

	17. Keterampilan untuk belajar mandiri Pembelajaran e-learning adalah memiliki kemampuan belajar secara mandiri. Belajar secara mandiri sangat diperlukan	ORDINAL
	18. Kesempatan bekerja sama Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau <i>real time</i> tanpa kendala jarak	ORDINAL

Pada penelitian ini, teknik pemilihan informan yang digunakan adalah teknik *purposive* atau disengaja. Teknik *purposive* bersifat tidak acak, dimana informan penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu (Singarimbun, 2000:35). Adapun pertimbangan yang digunakan dalam penentuan informan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa Kelas IV,V,VI SD Negeri Kese
2. Siswa yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran e-learning

Dan keseluruhan siswa yang menjadi responden adalah sejumlah 95 siswa.

#### **Kategorisasi Penggunaan Media Pembelajaran E-learning dan Efektifitas Pembelajaran**

Berdasarkan kuesioner yang disebar dalam penelitian ini, pertanyaan yang dapat di skor sebanyak 22 pertanyaan, didapatkan nilai tertinggi yang dicapai oleh responden dengan nilai 84 dan nilai terendah dari responden dengan nilai 64.

Dari hasil penelitian maka diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Interval Kelas } I = \frac{N_t - N_r}{k}$$

Keterangan :

I = Interval kelas

N<sub>t</sub> = Nilai tinggi

$$22 \times 4 = 88$$

N<sub>r</sub> = Nilai rendah

$$22 \times 1 = 22$$

K = Jumlah kategori

Perhitungannya :

$$I = \frac{88 - 22}{3}$$

$$I = 22$$

Dengan hasil korelasi kedua variabel dijelaskan pada tabulasi silang berikut ini;

**Tabulasi Silang**  
**Persebaran Persentase Responden Berdasarkan korelasi media**  
**pembelajaran e-learning dan efektivitas pembelajaran di SD Negeri Kese**  
**Kec.Grabag, kab Purworejo**

Media Pembelajaran E-learning (X)	Efektivitas Pembelajaran (Y)			Jumlah
	T	S	R	
T	0	0	0	0
S	0	92 97,52%	1 1,06%	93 98,58%
R	0	2 2,12	0	2 2,12
Jumlah	0	94 99,64%	1 1,06%	95 100%

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif dalam kategori sedang antara media pembelajaran e-learning (x) dengan efektivitas pembelajaran e-learning dengan (y) dengan jumlah sebanyak 99,64 %

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

1. Kategorisasi Media Pembelajaran E-Learning di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo termasuk pada kategorisasi sedang sebesar 61%
2. Kategorisasi Efektivitas Pembelajaran di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo mayoritas juga masuk kategori sedang yaitu sebesar 55%.
3. Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif kategori sedang antara media pembelajaran e-learning (x) dengan efektivitas pembelajaran e-learning dengan (y) sebanyak 99,64 % yang ditunjukkan pada Tabel Tabulasi Silang.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian di atas yang sudah diselesaikan, maka hasil penelitian dapat penulis sampaikan beberapa saran :

1. Agar sebelumnya dilakukan survey awal terlebih dahulu sehingga bisa dipersiapkan lebih dinipersiapkan matang dan observasi mendalam serta membaca banyak referensi sehingga bisa menggali sisi lain dari Korelasi Media Pembelajaran E-Learning Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19.
2. Bagi orang tua, guru dan para ahli terutama yang bertanggung jawab terhadap pendidikan agar memperhatikan anak-anak didik selama di rumah selama pandemik covid-19 tahun 2020. Akan lebih baik anak-anak diperhatikan dalam memahami materi pembelajaran dan pendidikan yang sebelumnya dilakukan di sekolah.
3. Bagi Universitas Pandanaran, khususnya program Studi Hubungan Masyarakat agar bisa mengembangkan Laboratorium Program Studi Hubungan Masyarakat untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar, serta menyediakan

sarana dan prasarana penunjang mata kuliah berpraktik, terutama mata kuliah yang berhubungan dengan komunikasi massa. Sehingga mahasiswa dapat lebih mempelajari tentang media massa terutama media tentang e-learning.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alex, Rikki.2020.*Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori Penerapan*. Jakarta:Yayasan Kita Menulis.
- Akhiruddin,Sujarwo,Haryanto,Nurhikmah,2019.*Belajar dan Cara Pembelajaran*. Jakarta: CV.Cahaya Bintang Cemerlang.
- Cepy, Riyana.2012. *Media Pembelajaran*.Jakarta:Dikrorat Jedral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia
- Edi Suryadi,2018.*Strategi Komunikasi: Sbuah Analisis Teori dan Praktis di Era global*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Morissan,Andy Corry Wardhani, Farid Hamid, 2017.*Teori Komunikasi Massa*. Bogor:Ghalia Indonsia
- Morissan, 2013.*Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*.Jakarta : Prenadamedia group.
- Pringgodigjo.1973. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius
- Tonni Limbong,2019.*E-learning : Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis