

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Penelitian yang pertama oleh (Amri, 2014 : 3) yang berjudul "pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis web untuk mata kuliah pendahuluan fisika inti" penelitian dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis web untuk mata kuliah pendahuluan fisika inti yang valid dan praktis serta memenuhi kaidah pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan selain itu juga, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan mafaat, baik secara teoritis.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Davindra Joni Pratama , Ardi , Mades Fifendy (Pratama et al., 2017 :34) yang berjudul " Pengembangan media elektronik learning (*e-learning*) berbasis web pada materi system reproduksi manusia untuk pembelajaran biologi manusia ". Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat validitas dan praktikalitas terhadap media yang dihasilkan. penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Tahap *define* terdiri dari analisis materi, analisis siswa, dan analisis media *e-learning*. Tahap *design* dilakukan perancangan *e-learning*. Tahap *develop* dilakukan uji validitas oleh *validator* dan

ujipraktikalitas oleh guru dan siswa SMA kelas XII IPA SMAN 10 Padang serta siswa SMAN 1 Padang.

Penelitian yang ketiga di lakukan oleh Deviyanti, Ekawarna, Yantoro dengan judul “pengembangan media e-learning berbasis google classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA unggul sakti jambi” dari penelitian ini bertujuan untuk menunjukan peningkatan hasil belajar peserta didik yang kognitif dan signifikan dengan menggunakan media *e-learning* berbasis Google Classroom untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil dari uji coba lapangan yang di lakukan oleh peneliti memperoleh hasil sebesar 93,33% siswa mencapai nilai ketuntasan belajar minimal (KBM). Dan terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada kelompok besar dengan memiliki rata-rata meningkat sebesar 29,84% dari kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* (kelas konvensional) sebesar 63 dan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* 81,8 menggunakan skala nilai 100.

Penelitian yang ke empat dilakukan oleh neni citra dewi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas sebuah produk *e-learning* berbasis Google Sites dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (research and development) dan melibatkan siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1

Rejang Lebong sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar penilaian dan tes, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-learning* berbasis Google Sites dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan *e-learning* ini juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Animasi 2D. Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi *e-learning*, serta bagi pengembang produk *e-learning* dalam meningkatkan kualitas produk mereka (Zhou et al., 2020 :1-9).

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Kukuh Setiawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi desain media pembelajaran berbasis Google Sites pada pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dan menghasilkan beberapa temuan penting. Pertama, desain media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dinilai "LAYAK" berdasarkan hasil validasi ahli media, uji coba lapangan awal, dan uji pelaksanaan lapangan. Kedua, guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini mampu membuat dan mengembangkan desain media pembelajaran secara

daring. Ketiga, media pembelajaran berbasis Google Sites dinilai mudah, praktis, dan efektif oleh peserta didik dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi sekolah atau guru-guru untuk memanfaatkan media pembelajaran daring berbasis Google Sites dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran daring berbasis Google Sites dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam situasi pembelajaran jarak jauh (Setiawan et al., 2022 :73-82).

B. Kerangka Teoritis

a. Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat terjadinya rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, perhatian, serta minat peserta didik sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau isi yang disampaikan, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely yang dijabarkan oleh Azhar Arsyad (2011), media merupakan manusia, materi dan kejadian yang membangun

suatu kondisi data membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam penjelasan ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Apabila media tersebut membawa pesan-pesan maupun informasi yang bertujuan dalam embelajaran maka media tersebut disebut media embelajaran (Kustadi & Sutjito, 2011:19). Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan informasi dalam terjadinya proses pembelajaran.

b. *E-learning*

E-learning adalah singkatan dari electronic learning (Sohn, 2005). Merupakan definisi umum dari *e-learning* yang dijabarkan oleh Gilbert & Jones (2001), yaitu mengenai pengiriman materi pembelajaran dengan melalui media elektronik Internet, radio, TV, CD ROM. Definisi yang hampir sama juga disampaikan oleh Australian National Training Authority (2003) dan the ILRT of Bristol University (2005).

Menurut Khan (2005), *e-learning* adalah pengiriman materi pembelajaran terhada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan penggunaan teknologi terhada lingkungan pembelajaran yang terbuka,

fleksibel, dan terdistribusi. istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel adalah terhadap kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri (Lai, Pratt, & Grant, 2003).

E-learning, atau pembelajaran elektronik, dapat membawa suasana baru dalam pengembangan pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, *e-learning* memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam pembelajaran (Hartanto, 2020 : 3).

Dalam pengembangan *e-learning*, terdapat berbagai macam metode dan teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Salah satunya adalah penggunaan multimedia, seperti gambar, audio, dan video, untuk memperjelas dan memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, interaktivitas yang tinggi dalam *e-learning* dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antar peserta didik.

Dengan pemanfaatan *e-learning* yang baik, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Selain itu, *e-learning* juga memungkinkan

pembelajaran yang personal dan adaptif, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing.

Dalam kesimpulannya, pemanfaatan e-learning dapat memberikan banyak manfaat dalam pengembangan pembelajaran. Dengan penerapan metode dan teknik yang tepat, hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan maksimal.

c. Pendidikan Agama Buddha Dan Budi pekerti

1. Pendidikan Agama Buddha dan budi pekerti kelas X SMA

Definisi Pendidikan Agama Buddha dan budi pekerti kelas X bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral ke dalam sikap serta perilaku individual manusia. Sang Buddha Bersabda “Pengetahuan saja tidak akan membuat orang terbebas dari penderitaan, tetapi ia juga harus melaksanakannya” (Sn. 789). Buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas X ini di buat dengan sistem pembelajarannya terbagi dalam berbagai kegiatan-kegiatan keagamaan yang harus diketahui dan dilakukan oleh peserta didik dalam proses memahami pengetahuan agamanya. Dengan memahami, beberapa kegiatan kegiatan yang ada dalam buku tersebut peserta didik harus mamu melakukan tindakan nyata dan sikap keseharian sesuai dengan tuntunan agamanya, baik dalam bentuk ibadah ritual maupun ibadah sosial. (Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan 2017). Dalam (UU No. 20 Tahun 2003 SISDIKNAS, BAB II pasal 3) Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dalam peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik untuk menjadi individual manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta mandiri.

d. Materi Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas X Semester Ganjil

Sesuai yang ada dalam buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI materi pada semester I mencakup lima BAB materi diantaranya (1) indahny keberagaman Agama Buddhaku (2) tokoh Buddhis Adalah Inspirasiku (3) indahny pengalaman dan kesadaranku, (4) harmoni dan kedamaianku dalam bermeditasi.

1. Keberagaman Agama Buddha dan Indonesiaku

Perkembangan agama Buddha di Indonesia dari masa ke masa tidak bisa terlepas dari perubahan-perubahan pola pikir, peradaban, dan perilaku hidup manusia. Hal ini dapat kita lihat dari keberagaman perkembangan aliran agama Buddha di Indonesia. Namun demikian, perkembangan agama Buddha di Indonesia diawali sebelum bangsa

Indonesia terbentuk yang dalam hal ini pada masa kerajaan, hingga bisa bertahan sampai detik ini. Tentu, proses perkembangan agama Buddha di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari peran pelaku dan tokoh yang mengembangkan dan menyiarkan agama Buddha di Indonesia serta nilai-nilai agama Buddha yang mereka kembangkan.

2. Tokoh Buddhis Adalah Inspirasiku

Perkembangan keberagaman agama Buddha di Indonesia dari masa ke masa tidak bisa terlepas adanya keberagaman budaya yang dianut oleh pemeluk agama Buddha sendiri. Hal ini bisa kita lihat dari keberagaman perkembangan aliran agama Buddha di Indonesia yang berbeda sampai saat ini. Demikian pula dengan keberagaman agama Buddha yang makin beragam dan majemuk dari waktu ke waktu, terutama yang ada di Indonesia, akan makin banyak permasalahan muncul, seperti pergesekan, konflik ajaran, serta perpecahan yang terjadi. Tentu kita sebagai umat Buddha tidak mau permasalahan-permasalahan yang timbul akan merusak persatuan umat Buddha yang sudah terbina dengan baik. Proses mempertahankan dan menjaga keberagaman agama Buddha di Indonesia yang sudah terjalin baik tidak bisa dilepaskan dari peran pelaku dan tokoh yang mengembangkan dan menyiarkan agama Buddha di Indonesia serta transformasi nilai-nilai agama Buddha

yang mereka kembangkan dalam menciptakan toleransi dan sikap menghargai perbedaan.

3. Indahnya pengalaman dan kesadaranku

Dalam kehidupan sehari-hari, pernahkah kalian mendengar tentang manusia modern? Manusia modern merupakan manusia yang hidup di zaman sekarang yang selalu dituntut untuk sibuk atau melakukan segala sesuatu. Artinya, manusia yang selalu dinamis (bergerak). Aktivitas atau kesibukan yang dilakukan terus-menerus oleh manusia, lama-kelamaan membuat manusia modern terperangkap dalam rutinitas-rutinitas. Rutinitas yang menyibukkan ini menimbulkan kejenuhan dan perasaan kosong batin setelahnya. Kekosongan batin mengakibatkan manusia modern jauh dari kebahagiaan. Dalam atmosfer ketidakbahagiaan ini, manusia modern mencari cara menemukan kebahagiaan sejati. Salah satunya adalah latihan hidup dengan kesadaran.

4. Harmoni dan kedamaianku dalam bermeditasi

Meditasi secara pemahaman dalam bahasa Pali disebut *bhāvanā*, yang berarti pengembangan. Secara terminologis, *bhāvanā* ialah pengembangan batin dalam melaksanakan pembersihan. Kata *bhāvanā* berasal dari bentuk kata kerja “*bhu*” dan “*bhavati*”, yang berarti sebabnya dari ada, atau menjadi, penyebutan dalam keadaan dan perkembangan. Istilah lain yang memiliki arti dan corak

pemakaian istilah yang sama adalah samadhi. Samadhi berarti pemusatan pikiran pada suatu objek. *Samadhi* yang sebenarnya (*sammā-samādhi*) merupakan pemusatan pikiran pada objek yang dapat menghilangkan kekotoran batin tatkala pikiran bersatu dengan bentukbentuk karma yang baik.

5. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan teknik, seperti *Research and Development (R&D)*, *prototyping*, dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memfasilitasi pembelajaran, baik secara visual, audio, maupun gabungan keduanya. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar.

Proses pengembangan media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perencanaan desain media, produksi media, dan evaluasi hasil penggunaan media pembelajaran. Pada tahap

analisis kebutuhan pembelajaran, perlu dilakukan penentuan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Setelah tahap analisis, dilakukan perencanaan desain media, yang meliputi pemilihan jenis media, pengembangan struktur dan format media, serta penentuan aspek visual dan audio.

Tahap produksi media merupakan tahap pembuatan media pembelajaran, yang meliputi pembuatan desain, penulisan materi, dan produksi audio dan visual. Evaluasi dapat dilakukan melalui uji coba lapangan, penilaian dari ahli, dan uji coba pada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran mandiri. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran berbasis *E-Learning* di SMA Negeri 1 Donorojo, diketahui bahwa belum ada penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya tenaga kependidikan yang menguasai dalam pembuatan media bahan ajar dengan menggunakan *e-learning*. Selain itu, para guru juga masih perlu dilatih dalam mengenal dan

mempraktikan berbagai variasi pembelajaran yang bervariasi dan efektif dengan menggunakan teknologi yang berbasis internet. Variasi pembelajaran yang baru dapat membawa suasana pembelajaran yang lebih aktif dan efektif bagi siswa, sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diterapkan dengan baik. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah memberikan pelatihan kepada guru dan menyediakan fasilitas yang memadai untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *e-learning* agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran *e-learning* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan ini berorientasikan terhadap Website yang mudah untuk diakses secara online. Materi yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *e-learning* ini ditampilkan dalam bentuk yang bermacam-macam seperti *Power Point*, audio, maupun video. *e-learning* merupakan seperangkat aplikasi dan proses yang dibuat untuk membantu proses kegiatan pembelajaran (Aminoto, 2014: 2).

Pengembangan Media Pembelajaran ini dibuat dengan beberapa tahapan yaitu: perancangan, desain dan pembuatan. Pada proses perancangan diawali dengan penentuan masalah serta analisis kebutuhan. Setelah melakukan tahap pertama yaitu perancangan, kemudian media *e-learning* di terapkan terhadap penelitian serta dikembangkan untuk pembelajaran. Setelah media pembelajaran *e-learning* dibuat kemudian pada tahap selanjutnya yaitu dengan

validasi dan dinilai oleh ahli materi serta ahli media dalam bentuk uji coba terbatas.

Penerapan media pembelajaran di sekolah dapat membawa banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, bervariasi, dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara visual dan auditif. Sekolah perlu menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai seperti komputer, proyektor, internet, dan lain-lain. Selain itu, guru perlu dilatih dan diberikan pembekalan dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan presentasi slide, video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukasi, dan lain-lain. Penting juga untuk memperhatikan kualitas dan keamanan materi yang digunakan, serta memperhatikan ketersediaan dan aksesibilitas bagi seluruh siswa. Dengan penerapan media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa di sekolah

Berdasarkan dengan hasil masalah dan kajian teori tersebut dapat dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:

Analisis Media Pembelajaran yang belum dikembangkan karena Kurangnya tenaga ahli terhadap pembuatan bahan ajar berbasis *e-learning* di SMA Negeri 1 Donorojo pada materi pendidikan Agama Buddha Kelas X Semester I.

- 
1. Penyusunan dan pemilihan media *e-learning*
 2. Penyusunan materi Pendidikan Agama Buddha yang digunakan dalam media pembelajaran *e-learning*



Pengembangan media pembelajaran *e-learning* SMA Negeri 1 Donorojo

- 
1. Uji kelayakan produk media pembelajaran *e-learning*
 2. Media pembelajaran *e-learning* yang layak