BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang berada di wilayah sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.[1] Berdasarkan teori di atas pembelajaran adalah suatu proses mengatur peserta didik di lingkungan belajar yang akan mendorong peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar.[2] Sistem pendidikan nasional tertuang dalam UU RI bahwa dalam pembelajaran saling berhubungan antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Pembelajaran memiliki komponen-komponen utama, yaitu pendidik (guru), peserta didik (siswa), dan sumber belajar yang dimana dipandang sebagai suatu proses interaksi. Maka dapat dikatakan dengan proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan

[1]Aprida Pane, Muhamad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman,* Vol. 03, No. 2, 2017, hal. 337.

[2] Republik Indonesia, *"Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional",* hal. 6.

komponen yang saling berinteraksi dan berkaitan untuk dapat mencapai suatu hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

B. Model Pembelajaran

Secara umum, model pembelajaran adalah arti yang dapat digunakan untuk menggambarkan proses belajar mengajar dari awal hingga akhir. Model pembelajaran memiliki cakupan suatu pendekatan pembelajaran yang luas.

Menurut Agus Suprijono model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk pedoman dalam perencanaan dikelas maupun latihan. Berdasarkan pada pendapat diatas, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan untuk pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun latihan atau tutorial.[3] Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran dikarenakan memiliki cakupan yang luas dalam pendekatan pembelajaran.

C. Pengertian Strategi belajar

Strategi merupakan suatu seni atau karya merancang operasi dalam berperang seperti cara mengatur rencana atau posisi dalam peperangan, seperti dalam angkatan laut atau angkatan darat. Secara umum strategi merupakan teknik yang digunakan dalam mencapai sebuah tujuan.[4] Sedangkan strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran

---

[3]https://www.academia.edu/31385668/PENGERTIAN_MODEL_PEMBELAJARAN_SECARA_UMUM diakses pada tanggal 12 Juni 2020

[4]Fatimah, dkk., *"*Strategi Belajar & pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan Bahasa*", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 1, No. 2, 2018, hal. 108.

yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dapat tercapai.

1. Konsep dasar strategi belajar mengajar

   Konsep dasar strategi belajar mengajar meliputi menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku, menentukan pilihan terkait dengan pendekatan terhadap masalah dalam belajar mengajar, memilih prosedur, metode, teknik belajar mengajar, menerapkan norma dan kriteria keberhasilan kegiatan dalam belajar mengajar.

2. Belajar mengajar sebagai suatu sistem

   Belajar mengajar merupakan suatu sistem kesatuan yang meliputi beberapa komponen antara lain tujuan, peserta didik, pendidik, situasi, bahan, evaluasi, yang diperlukan kerjasama untuk mencapainya.[5] Berdasarkan komponen tersebut apabila salah satu komponen tidak ada maka pembelajaran dapat dikatakan cacat, karena tiap komponen saling berhubungan.

D. Pembelajaran *online*

Pembelajaran *online* pada dasarnya merupakan pembelajaran jarak jauh. Pemebelajarn *online* adalah pemebelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Maka dari itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran menggunakan media *online* dapat diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’. Pembelajaran *online* banyak disamakan dengan istilah lainnya seperti *internet learning, e-learning, tele-*

[5]Ali Asrun Lubis, *“*Konsep Strategi Belajar Mengajar Bahasa Arab*”, Jurnal Darul’ilmi*, Vol. 1, No. 2, 2013, hal. 202.

learning, web- based learning, distributed learning dan lain sebagainya.[6] Sedangkan pembelajaran *offline* dapat diartikan pembelajaran yang secara langsung seperti peserta didik bertatap muka langsung dengan guru tanpa adanya perantara, contohnya seperti pembelajaran konvensional.

E. Pengertian Media

Asal mula kata *media* yaitu dari Bahasa latin yaitu *medius* yang secara literal memiliki arti *tengah*, *pengantar* atau *perantara*. Gerlach & Ely mengatakan[7] bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah materi, manusia, atau persitiwa yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu mendapatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Dalam pengertian ini media mencakup, buku teks, guru atau pendidik, dan juga lingkungan sekolah. Secara spesifik, dalam proses pembelajaran, pengertian media juga dapat diartikan dengan alat grafis, photografis, atau elektronis untuk memproses, mengambil, serta membangun kembali informasi visual atau verbal.

F. Ciri-ciri Media Pendidikan[8]

1. Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif memiliki gambaran yaitu fitur yang dimiliki media dalam menyimpan data, merekam objek, melestarikan dan membangun ulang suatu kejadian. Suatu kejadian atau objek dapat diolah dengan mrnggunakan media seperti kaset komputer video, fotografi, audio,

---

[6] Tian Belawati, *"Pembelajaran Online",* (Banten:Universitas Terbuka, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2020), hal. 6.

[7] Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran",* Ed. Revisi, Cet.20, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 3.

[8] *Ibid*., hal. 15.

film. Suatu objek yang telah diambil fotonya dengan menggunakan kamera atau video, film dapat dibuat oleh siapa saja dengan mudah kapan saja diperlukan. Melalui ciri fiksatif ini media memungkinkan untuk disebarkan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif

Perubahan peristiwa atau objek memungkinkan karena media memiliki ciri memanipulasi atau manipulatif. Peristiwa yang berlangsung dalam waktu yang lama akan dapat dibuat dan disajikan dalam waktu yang pendek atau cepat, sau atau dua menit dengan teknik pengambilan gambar atau video dengan cara mempercepat waktu dalam rekaman sehingga rekaman menjadi pendek atau sering disebut dengan *time-lapse recording*. Contohnya seperti bagaimana proses kecebong menjadi berudu selanjutnya menjadi katak dewasa dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi. Rekaman tidak hanya bisa mempercepat suatu peristiwa atau kejadian, tetapi rekaman dapat pula diperlambat. Missalnya, proses gajah melompat atau reaksi kimia dengan bantuan manipulatif media bisa diamati secara perlahan. Demikian juga pengambilan foto atau merekam suatu kejadian atau peristiwa. Pada rekaman seperti film, video, *motion* film kejadian dapat diputar ulang sesuai dengan kemauan tanpa batas. Media rekaman seperti rekaman video atau audio dapat diedit sehingggan guru dapat menampilkan bagian-bagian terpenting dalam rekaman dari pidato,

ceramah.[9] Media pembelajaran memiliki ciri manipulatif yang dapat mempermudah siswa untuk memahami mata pelajaran atau materi pembelajaran dikarenakan media dengan ciri manipulatif ini dapat memanpulasikan sebuah objek tanpa batas.

3. Ciri Distributif[10]

Ciri distributif ini dari media dapat memungkinkan suatu peristiwa objek dikirimkan melalui ruang, dan peristiwa tersebut diberikan kepada sejumlah besar siswa dengan waktu yang bersamaan dan dengan rangsangan yang sama dengan pengalaman. Media tidak terbatas pendistribusiannya dalam satu kelas atau beberapa kelas dalam suatu wilayah, namun media seperti audio, video, kaset komputer dapat disebarkan ke seluruh penjuru yang diinginkan kapanpun.

Peristiwa atau kejadian dan informasi dapat disimpan dalam bentuk rekaman dengan format audio, maupun video apa pun, dapat diproduksi secara massal atau banyak serta siap untuk digunakan dalam waktu bersamaan di manapun hingga berulang-ulang.

G. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada enam fungsi yang dimiliki media pembelajaran sebagai berikut:[11]

a. Fungsi atensi, fungsi ini dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan apa yang dilihat dan didengar dari media tersebut.

---

[9] Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran"*…, hal. 16.
[10]Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran"*…, hal. 17.
[11]Jamil Suprihatiningrum, *"Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi,"* (Yogjakarta: Ar-Ruz Media, 2017), hal. 320.

b. Fungsi motivasi, fungsi ini dapat membangun kesadaran siswa agar lebih tekun lagi dalam belajar.
c. Fungsi afeksi, fungsi ini dapat membangun rasa emosional serta sikap siswa terhadap materi pembelajaran dan orang lain
d. Fungsi kompensatori, fungsi ini dapat mengakomodasikan siswa yang terlihat lemah saat memahami ataupun dalam hal menerima materi pelajaran yang disampaikan secara verbal atau teks.
e. Fungsi psikomotorik, fungsi ini dapat mengakomodasikan siswa untuk melakukian kegiatan yang berhubungan dengan motorik.
f. Fungsi evaluasi, fungsi ini memiliki peranan menilai kemampuan yang ada pada diri siswa dalam hal menanggapi materi pembelajaran.

Manfaat lain yang dimiliki media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi jelas, meningkatkan interaktivitas dan ketertarikan siswa, tenaga dan waktu lebih praktis, meningkatkan hasil belajar dari menjadi berkualitas, kegiatan belajar yang bisa dilakukan di manapun dan kapanpun, membangun sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar dan materi, meningkatkan daya ingat siswa pada materi pembelajaran, menyajikan objek pembelajaran berupa benda atau kejadianlangka dan berbahaya ke dalam kelas, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan pancaindra manusia, dan dapat merubah guru ke arah yang lebih positif dan produktif.[12] Pada intinya

[12]Jamil Suprihatiningrum, *"Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi,"...,* hal. 320.

media mempunyai fungsi serta manfaat penting terhadap proses pembelajaran.

1. Media *Online*

Media massa yang dimiliki oleh manusia dapat memenuhi kebutuhan hiduopnya dalam berbagai hal, media *online* salah satunya yaitu media yang paling baru. Media *online* tidak menghapus media massa tradisional seperti buku, majalah, koran, dan lainnya namun hanya mensubstitusinya. Media *online* adalah media jenis baru jurnalisme yang mempunyai segudang fitur dan ciri khasnya dari jurnalisme tradisional. Beberapa fitur unik dalam teknologinya memberikan memungkinkan yang tidak ada batasan dalam memperoleh, menyebarkan, dan memproses informasi.[13] Media *online* mempercepat penyebaran informasi maupun memperoleh informasi dengan bentuk media sosial *internet* seperti *Google, Whatsapp, Google Classroom, Zoom,* dll.

Septiawan Santana K[14] menyebutkan, ada 5 perbedaan yang utama antara media tradisional dengan media *online* yang sekaligus menjadi ciri khas media *online* yaitu antara lain:

1. Internet memiliki kemampuan menggabungkan beberapa media.
2. Minimnya dominasi penulis terhadap pembaca.
3. Perhatian publik tidak dapat dikendalikan.

[13]Septiawan Santana K, "*Jurnalisme Kontemporer",* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005), hal. 137.

[14]*Ibid*., hal. 137.

4. Proses komunikasi yang berlangsung secara berhubungan lewat internet.
5. Interaktifitas *web.*
6. Memiliki kecepatan secara meluas yang menarik dan menakutkan.

Media tersedia setiap harinya dari pagi hingga malam secara berkala, selalu berkembang, waktu yang tidak ada batasnya, dapat menjangkau berbagai daerah dan geografis dan ruang penyimpanan yang tidak ada batas, materi dan informasi yang selalu diperbarui serta intensistas akses kapanpun dan siapapun.

Media *online* memiliki fungsi utama yaitu adalah fungsi *Surveilance,* yaitu kemampuan menyebarkan informasi kepada masyarakat. Dan bukan hanya itu saja, media berbasis *online* bisa juga mencakup berbagai fungsi komunikasi dan lainnya.

2. Media Berbasis Komputer

Komputer mempunyai banyak fungsi dalam bidang latihan pendidikan. Peran komputer adalah pengatur pada kegiatan pembelajaran atau dikenal dengan *Computer-Mananaged Instruction* (CMI). Selain itu, dalam hal belajar komputer juga bisa menjadi pembantu tambahan, bermanfaat sebagai penyaji informasi isi materi dalam pelajaran, latihan atau keduanya yang ini dikenal dengan nama *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pelatihan dan pembelajaran namun komputer bukanlah sebagai penyampai materi

pelajaran yang paling utama. Komputer dapat menyajikan informasi serta tahapan pada pembelajaran.

3. Media *Google Classroom*

Tahun 2014 perusahaan *Google* mengeluarkan aplikasi yang bernama *Google Classroom* aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. *Google Classroom* dapat membantu guru untuk membuat dan mengatur materi, tugas secara cepat dan mudah, yang dapat memberikan respon kepada siswa langsung secara efisien, serta dapat berkomunikasi Bersama peserta didik tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.[15] Media pembelajaran *online* Dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* dapat mempercapat informasi, pengumuman, ataupun materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan wali murid.

4. Media *Zoom*

Zoom merupakan aplikasi *meeting online* yang baru-baru ini populer di kalangan karyawan, pengusaha dan bahkan di lembaga sekolah. Aplikasi *zoom* sangat membantu Ketika harus bekerja, mengerjakan tugas, pertemuan, ataupun sedang berada diluar daerah.

Musyawarah dan komunikasi dapat dilakukan dengan mudah lewat aplikasi *zoom* karena dengan zoom dapat melakukan panggilan

[15] Ula Nisa El Fauziah, dkk, "Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kepada Guru-guru Bahasa Bahasa Inggris SMP di Subang", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,* (IKIP Siliwangi, 2019), Vol. 02, No. 02, hal, 184.

video bersama banyak orang, rekan kerja, guru, dan teman sekolah.[16] Pembelajaran menggunakan media *online* bisa juga dilakukan melaui *meeting conference* diantaranya menggunakan aplkasi *zoom, google meet.*

H. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa jawa merupakan aset adi luhung yang dimiliki oleh bangsa Indonesia terutama di pulau Jawa, Bahasa Jawa juga merupakan bahasa ibu atau *mother tongue* dengan jumlah penutur yang banyak. Bahasa Jawa mendapat urutan ke-11 secara internasional, dengan jumlah penuturnya sekitar 75.500.000. Bahasa Jawa semakin merosot dikarenakan semakin tersisih dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing. Bahasa jawa memiliki tutur yang membentuk watak rendah hati, menghormati orang lain, dan luhur, sebaliknya Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing lebih berorientasi pada keberhasilan materi.[17] Berdasarkan data tersebut banyak dari para siswa yang belum bisa Bahasa Jawa khususnya di pulau jawa yang merupakan Bahasa asli pulau Jawa dikarenakan tersisih dengan Bahasa Indonesia.

---

[16] Arius satoni Kurniawansyah, Siswanto, "Kolaborasi Whatsapp Group, Zoom Cloud Meeting, dan Google Drive Sebagai Formua dalam Pelaksanaan Kegiatan Perkuliahan Online di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Media Infotama,* (Universitas Dehasen, Bengkulu, 2020) Vol, 16, No. 02, hal. 63.

[17] Siti juhroti, *"Penggunaan Bahasa Indonesia Dan Bahasa Jawa Dalam Proses Pembelajaran Di Tk Masyitoh Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes",* (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan Universitas Negeri Malang, 2011), hal. 17.

I. Hasil Belajar

Asep Jihad dan Abdul Haris dalam buku Evaluasi pembelajran[18] berpendapat "Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar".

Usman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris[19] menyatakan bahwa, "hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik, sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan pendidik sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik".

Sudijono[20] mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah tindakan evaluasi yang dapat memperlihatkan aspek proses berpikir (kognitif), juga dapat mengungkap aspek nilai atau sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik.

Simpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian dari bentuk perilaku yang berubah-ubah dan cenderung menetap dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku).

B. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil banyak informasi dari beberapa penelitian yang sebelumnya sebagai pelengkap, baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada. Bersamaan dengan itu peneliti juga mengambil informasi dari buku-buku maupun jurnal untuk mendapatkan

---

[18]Asep Jihad, dkk., *"Evaluasi pembelajaran",* Yogyakarta: Multi Pressido, 2013, hal. 15.
[19]Asep Jihad, dkk., *"Evaluasi pembelajaran"....*, hal. 16.
[20]Anas Sudijono, "*pengantar Evaluasi Pendidikan",* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012, hal. 32.

suatu informasi dari buku-buku maupun jurnal yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Penelitian Firman dan Sari Rahayu Rahman[21], yang berjudul *"Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19"* Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* di Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mempunayi fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk dapat mengikuti kegiatan belajar secara *online*, dalam pembelajaran *online* memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya serta memberikan motivasi, kemandirian dalam belajar dan dorongan untuk aktif belajar, pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social* distancing serta mengurangi munculnya kerumunan mahasiswa sehingga dapat meminimalisir penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus.

Penelitian Wicha Nandaniati[22] yang berjudul "*Efektivitas penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Sosiologi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA",* penelitian ini memperoleh hasil (1) Penggunaan internet sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi tergolong sangat tinggi. Penggunaan internet paling dominan adalah sebagai (pelengkap) dengan angka persentase 42% substitusi (pengganti) dengan persentase) dengan angka

[21] Firman, Sari rahayu Rahman, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19", *Indonesian journal of Educational Science*, (Universitas Sulawesi Barat, 2020), Vol. 02, No. 02, hal. 81.

[22]Nandaniati Wicha, *"*Efektifitas penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran Sosiologi Terhadap Hasil belajar Siswa SMA*". Artikel Penelitian*, (Universitas Tanjungpura, 2018) hal. 9.

persentase 32% dan suplemen (tambahan) dengan angka persentase 26% yang tergolong rendah. Secara keseluruhan maka angka persentase penggunaan internet sebesar 72% dengan kategori yang tinggi. (2) Hasil belajar Ulangan Harian sosiologi siswa kelas 11 IIS di SMA Negeri 3 Singkawang mengalami peningkatan setelah menggunakan media internet dengan rata-rata nilai73-75. (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media internet sebagai mudia dalam pembelajaran Sosiologi terhadap hasil hasil belajar peserta didik dengan nilai rhitung 0,39>rtabel 0,22. Nilai Sig. 0,02<taraf signifikansi 0,05.

Penelitian Novita Arnesi dan Abdul Hamid K[23] yang berjudul *"Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris".* Penelitian ini menemukan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa yang menggunakan media pembelajaran *online* lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran umum atau offline, hal ini ditunjukkan oleh F_{hitung} = 6.596 > F_{tabel} = 3.94, hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka lebih tinggi dibandingkan interpersonal tertutup hal ini ditunjukkan oleh F_{hitung} = 11.18 > F_{tabel} = 3,94, dan terdapat juga interaksi antara pengguna media pembelajaran dengan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Inggris yaitu F_{hitung} = 6838 > F_{tabel} = 3,94.

[23] Novita, Abdul hamid k, "Penggunaan Media pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan,* (Universitas Negeri Medan, 2015), Vol. 02, No. 01, hal. 85.

Penelitian Ikit Netra Wirakhmi[24] yang berjudul *"Efektivitas Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Semester Gasal D IV Kebidanan Fakultas Kedokteran UNS"*. Penelitian ini memperoleh hasil Mahasiswa semester 2, 4 dan 7 D4 Kebidanan Fakultas Kedokteran UNS yang memakai media internet secara aktif sebanyak 44 orang mahasiswa (45,4%) sedangkan sebanyak 53 Mahasiswa yang tidak aktif (54,6%), Efektifitas penggunaan internet pada mahasiswa semester 2, 4 dan 8 D4 Kebidanan Fakultas Kedokteran UNS terbanyak 25 mahasiswa yaitu dalam kategori yang efektif (56,8%) sedangkan dalam kategori yang cukup efektif sebanyak 19 orang mahasiswa (43,2%). hasil belajar semester gasal mehasiswa semester 2, 4 dan 8 D4 kebidanan Fakultas Kedokteran UNS terbanyak yaitu kategori yang sangat memuaskan (Indeks Prestasi (2,75-3,50) sebanyak 5 orang mahasiswa (11,4%) dan kategori dengan pujian (IP 3,51-4,00) sebanyak 3 orang mahasiswa (6,8%). Nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,549 (>0,05) menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara "efektifitas penggunaan internet" terhadap "hasil belajar mahasiswa" sehingga nilai koefisien korelasi sebesar -0,090 menunjukkan terdapat hubungan negatif yang sangat kecil yaitu 9%, sedangkan H1 ditolak.

Persamaan dalam penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran *online* untuk menambah pemahaman materi pembelajaran serta mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

[24]Ikit Netra Wirakhmi, *"Efektifitas Pengunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Semester Gasal D IV Kebidanan Fakultas Kedokteran",* (Karya Tulis Ilmiah Tidak Diterbitkan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010), hal. 36.

Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada subyek dan obyeknya. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Muhammadiyah Terpadu (SDMT) tepatnya di Jalan Jagadan, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo yang membahas `Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media *Online* Terhadap Hasil Belajar.