

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis terhadap beberapa penelitian sebelumnya, maka ditemukan beberapa judul yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

Pertama, skripsi Yolandasari, Mega Berliana. 2020. Tentang *“Pengaruh Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020”*. Skripsi ini meneliti tentang bagaimana pengaruh pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang.

Berdasarkan skripsi Yolandasari metode yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisa data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan model interaktif yang terdiri dari tiga jalur kegiatan yaitu; reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II A dan Kepala MI Unggulan Miftahul Huda Tumang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II A yang dilakukan secara daring berjalan kurang efektif. Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran daring kurang efektif adalah tenaga pendidik atau guru tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan

peserta didik dan juga tidak stabilnya jaringan internet. Sedangkan kelebihan pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah waktu pembelajaran fleksibel, peserta didik tidak tergantung oleh guru, mereka bisa mencari materi pembelajaran dari berbagai sumber, peserta didik lebih dekat dengan orang tua karena pembelajaran bisa dilakukan dari rumah atau dari mana saja. Selain itu materi pembelajaran juga bisa dibuat dengan lebih menarik dengan menggunakan perangkat dalam komputer seperti video animasi, *slide show power point*.¹

Kedua, skripsi Nurul Azizah dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA*”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *E-learning* berbasis edmodo untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan *Quasy Experimental Design* dengan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest, non-equivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada SMA Negeri 15 Bandar Lampung dengan sampel peserta didik kelas X MIA 1 dan kelas X MIA 3. Kelas X MIA berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data uji sample tidak berkolerasi.

¹ Mega Berliana Yolandasari, *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan MiftahulHuda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi* (2020).

Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Perhitungan data yang digunakan untuk analisis menggunakan statistika inferensial dengan bantuan *microsoft office excel*.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *E-learning* berbasis edmodo sebagai kelas eksperimen mengalami peningkatan terhadap pemahaman konsep matematis dengan rata-rata interpretasi n-gain yaitu 0.726. Sedangkan kelas yang berperan sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata interpretasi n-gain sedang yaitu 0.541. Berdasarkan hasil uji analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *E-learning* berbasis edmodo terdapat pengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.²

Ketiga, skripsi Beni Mulyadi “*Pengembangan E-learning Pada Pengembangan Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta*”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *E-learning* pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan *E-learning* pada standar kompetensi mengoperasikan perangkat lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pengembangan *E-learning* dengan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Dick and Carrey yakni: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Penilaian kelayakan *E-learning*

² Nurul Azizah, “*Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Moodle Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA,*” skripsi (2018).

dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Subjek ujicoba E-learning adalah 64 peserta didik kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Yogyakarta. Ujicoba *E-learning* dilakukan dengan dua tahap ujicoba yakni ujicoba tahap satu terhadap kelompok kecil dan ujicoba tahap dua dengan kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran atau komentar sebagai data untuk perbaikan *E-learning*. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan kriteria penilaian ideal.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *E-learning* berhasil dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, *E-learning* yang dihasilkan memiliki fitur *teleconference* yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran praktek dan pembelajaran jarak jauh. *Teleconference* dapat digunakan sebagai media tatap muka secara online ketika guru tidak dapat hadir di kelas, *E-learning* memiliki kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi dengan rerata penilaian 4.25; (3.b) *E-learning* memiliki kriteria “Sangat Baik” dari ahli pembelajaran dengan rerata penilaian 4.27; (3.c) *e-learning* memiliki kriteria “Baik” dari ahli media dengan rerata penilaian 4.00; (3.d) hasil ujicoba *E-learning* tahap satu menunjukkan bahwa *E-learning* memiliki kriteria “Baik” dengan rerata penilaian 3.98, sedangkan pada hasil ujicoba *e-learning* tahap dua menunjukkan bahwa *E-learning* memiliki kriteria “Sangat Baik” dengan rerata penilaian 4.08. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang diperoleh maka dapat disimpulkan

bahwa pengembangan *E-learning* pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta layak untuk dikembangkan.³

Perbedaan skripsi di atas dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan menggunakan media *E-learning* Madrasah dalam menanamkan karakter *religius* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Pengaruh Pembelajaran

Pengaruh merupakan suatu gambaran seberapa jauh suatu tujuan dapat tercapai berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengaruh merupakan tolak ukur tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran sehingga menjadi salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran.⁴

Suatu proses pembelajaran dapat dinilai berhasil dengan baik dan efektif, apabila dalam proses pembelajaran dapat berlangsung interaktif dan membangkitkan semangat peserta didik, yang mana hal ini dapat diukur berdasarkan proses dan hasil dari pembelajaran tersebut.

Menurut Wotruba dan Wright yang dikutip oleh Hamzah dan Nurdin Mohamad dalam buku belajar dengan pendekatan PAIKEM,

³ Beni Mulyadi, *Pengembangan E-learning pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta, skripsi* (2017).

⁴ Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2015), hal. 119.

bahwa terdapat tujuh indikator suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif sehingga bisa memberi pengaruh kepada peserta didik, diantaranya sebagai berikut: ⁵

1) Pengorganisasian Materi yang Baik

Pengorganisasian adalah teknik menyusun materi yang akan disampaikan kepada peserta didik secara teratur dan logis, sehingga ada hubungan atau keterikatan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan. Dalam pengorganisasian materi ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya yaitu: perincian materi, urutan materi dari yang mudah ke yang sukar, dan keterkaitan antara materi dengan tujuan.

2) Komunikasi yang Efektif

Tenaga pendidik harus memiliki kecakapan dalam menyampaikan materi, penggunaan media atau alat bantu peraga dalam menyajikan materi perlu untuk diperhatikan. Bagaimana mendesain materi menjadi semenarik mungkin sehingga peserta didik merasa tertarik dan senang. Kemampuan tenaga pendidik dalam berkomunikasi tidak hanya diwujudkan dengan penjelasan secara verbal, tetapi dapat berupa makalah yang tertulis atau rencana pembelajaran yang jelas dan mudah dimengerti.

3) Penguasaan dan Antusiasme Terhadap Materi Pelajaran

Materi adalah salah satu bagian penting dalam pembelajaran sehingga tenaga pendidik haruslah menguasai materi pelajaran secara baik dan menyeluruh. Tenaga pendidik dituntut untuk mampu

⁵ Bistari, Bistari."Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 1.2 (2017): 13-20.

mengorganisasikan dan menghubungkan materi dengan keadaan yang ada di lapangan sehingga proses pembelajaran berjalan secara interaktif dengan adanya peserta didik yang aktif.

4) Sikap Positif Terhadap Peserta Didik

Seorang tenaga pendidik harus mampu memberikan motivasi dan semangat bagi para peserta didiknya, motivasi dan semangat dari seorang guru memiliki peran penting bagi muridnya, sebab seorang guru tidak hanya berperan sebagai seorang pengajar akan tetapi sebagai pembina, pembimbing, dan teladan. Guru adalah orang tua kedua di sekolah. Salah satu teknik motivasi dapat disampaikan dalam forum besar maupun langsung secara individu.

5) Pemberian Nilai yang Adil

Penting bagi seorang guru atau tenaga pendidik menyampaikan kepada peserta didik tentang kompetensi yang harus mereka kuasi dalam pembelajaran. Hal ini disampaikan agar mereka memiliki gambaran tentang tujuan belajar yang akan dicapai sehingga akan memunculkan semangat dan motivasi untuk mencapai target tersebut. Semangat dan motivasi peserta didik akan sangat berpengaruh terhadap nilai mereka. Tenaga pendidik harus memberikan penilaian secara adil hal ini dapat tercermin melalui kesesuaian antara tes dengan materi pelajaran yang di ajarkan, konsistensi dalam mencapai tujuan belajar, kejujuran peserta didik dalam proses belajar dan memperoleh nilai, serta umpan balik yang yang diberikan tenaga pendidik terhadap nilai mereka.

6) Keluwesan dalam Pendekatan Pembelajaran

Dalam kegiatan proses pembelajaran banyak pendekatan yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik. Pendekatan yang dilakukan dapat berdasarkan karakteristik peserta didik, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sehingga seorang tenaga pendidik harus memiliki pendekatan yang bervariasi, agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, menarik dan menyenangkan.

7) Hasil Belajar Peserta didik yang Baik

Melakukan evaluasi dan pemberian nilai terhadap hasil belajar peserta didik merupakan hal yang mutlak dilakukan oleh tenaga pendidik. Dalam melakukan penilaian tenaga pendidik harus memiliki indikator, dasar atau petunjuk penilaian sehingga penilaian dapat dilakukan dengan baik dan akurat.⁶

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran merupakan hal utama dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara tenaga pendidik, peserta didik, materi pelajaran, sumber belajar dan komponen belajar lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, atau kegiatan yang di dalamnya ada

⁶ Agus, *Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model ,Discovery Learning di Kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*, Yogyakarta: skripsi, hal.11

aktivitas belajar. Sehingga di dalam pembelajaran akan menghasilkan ilmu pengetahuan terhadap materi yang dipelajari.⁷

Sedangkan menurut diskursus Pendidikan Agama Islam, terdapat istilah bahasa Arab yang menjelaskan tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni, *at-tarbiyah*, *at-ta'dib*, dan *at-ta'lim*. Menurut Sayid Muhammad al-Naquib al-Attas beliau mengambil istilah *at-ta'dib* untuk menjelaskan pengertian pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebab istilah ini digunakan untuk istilah manusia sedangkan istilah *at-tarbiyah* dan *at-ta'lim* digunakan untuk makhluk lain (hewan).⁸ Tujuan dalam Pendidikan Agama Islam tidak hanya dapat belajar dan paham akan tetapi dapat mengamalkan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.⁹

b. Karakter *Religi*

Istilah karakter dihubungkan dengan kepribadian, etika, akhlak, atau nilai yang baik yang berhubungan dengan kekuatan moral. Secara lebih luas istilah karakter merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai budaya, karakter suatu masyarakat atau bangsa pada diri seseorang sehingga menjadi karakter pada dirinya, yang diamalkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat yang produktif dan kreatif. Menurut

⁷ Ibid, hal. 13

⁸ Aas Siti Sholichah, Teori-Teori Pendidikan Dalam Islam, *Jurnal Pendidikan Islam* 07, no. 1 (2018): 23–46.

⁹ Syam, A. R. "Guru dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 14 (1), 1–18." (2019).

Nauqib Al-attas konsep pendidikan karakter sama dengan konsep pendidikan ta'dib. Pendidikan ataupun penanaman adab merupakan hal yang paling awal untuk dilakukan, karena darinya akan membentuk tabiat, kebiasaan, dan kepribadian yang baik. sehingga unsur dalam penanaman adab dapat diimplementasikan dalam penanaman karakter.¹⁰

Tujuan dari pembelajaran karakter tidak hanya sebatas penjelasan materi yang tertulis. Akan tetapi merupakan pembelajaran yang tercermin dalam sikap dan perilaku kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di rumah maupun di dalam lingkungan masyarakat yang dilakukan melalui proses pembiasaan dan keteladanan secara berkesinambungan. Sehingga keberhasilan dalam pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama antara sekolah, masyarakat, dan orangtua.

Keberhasilan pendidikan karakter tidak dapat di evaluasi atau dinilai melalui tes formatif maupun sumatif yang dinyatakan dalam bentuk angka. Namun, keberhasilan pendidikan karakter dapat diukur melalui sikap atau perilaku yang mencerminkan perilaku berakhlak yang baik, berbudaya, santun, religius, kreatif, dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

¹⁰ Mujahidin, Endin, and Akhmad Alim. "18 Konsep Pendidikan Karakter dan Akhlak Syed Muhammad Naquib Al-Attas." *Prosiding Bimbingan Konseling* (2018): 163-170.

¹¹ Ifham Choli, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Islam," *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 35-52.

Karakter *religius* yang dimaksud disini adalah sikap dan perilaku yang berdasarkan nilai-nilai ajaran agama Islam disamping nilai-nilai budaya yang ada. Istilah *religius* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku taat terhadap nilai-nilai dan ajaran agama Islam. Sehingga dalam implementasinya harus berdasarkan aqidah, syariah dan ajaran-ajaran yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadist.¹²

3. Pembelajaran *E-learning* Madrasah

a. Pengertian *E-learning* Madrasah

E-learning Madrasah merupakan aplikasi pembelajaran yang dibuat oleh Kemenbud untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. Pembelajaran *E-learning* Madrasah merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Dengan bantuan komputer dan jaringan internet yang dikendalikan oleh operator proses pembelajaran dapat dilaksanakan mesti tanpa tatap muka atau berada di dalam satu tempat.

Proses pembelajaran *E-learning* Madrasah peserta didik tidak perlu duduk berdiam diri di dalam kelas dan menyimak penjas guru secara langsung. Penggunaan pembelajaran berbasis *E-learning* Madrasah dapat menghemat waktu dan biaya karena pembeajaran dapat diakukan dimana saja dan kapan saja. Banyak istilah yang

¹² Samrin Samrin, "Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)," *Jurnal Al-Ta'dib* 9, no. 1 (2016): 120–143.

menjelaskan tentang *E-learning* Madrasah diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) *E-learning* Madrasah adalah suatu proses pembelajaran yang memungkinkan tersampainya materi atau bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lainnya.
- 2) *E-learning* Madrasah adalah suatu sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standlone*.
- 3) *E-learning* Madrasah merupakan proses kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media komputer dan jaringan internet. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dalam satu kelas atau ruangan akan tetapi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.¹³

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet yang dikendalikan oleh operator yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

¹³ Yuliana, "Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19).", *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*: 2020

Sedangkan tata cara pelaksanaan *E-learning* Madrasah adalah sebagai berikut:

- 1) Lembaga pendidikan *login* ke *website E-learning* Madrasah *Official* dengan menggunakan Nomor Statistik Madrasah agar dapat mengakses aplikasi *E-learning* Madrasah.
- 2) Madrasah akan diminta untuk mengirim SK Operator untuk memenuhi persyaratan agar bisa menggunakan *E-learning* Madrasah.
- 3) SK Operator yang telah dikirimkan akan diverifikasi kurang lebih dalam jangka waktu satu hingga dua pekan sampai kemudian dinyatakan berhasil dan dapat *mendownload* aplikasi *E-learning* Madrasah.¹⁴

b. Karakteristik E-learning Madrasah

Menurut Deni Darmawan, menjelaskan tentang karakteristik media *E-learning* Madrasah adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan kecanggihan teknologi dan informasi dalam kegiatan komunikasi antara tenaga pendidik dengan peserta didik, antara tenaga pendidik dengan tenaga pendidik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik sendiri tanpa terbatas waktu dan tempat.
2. Menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet.

¹⁴ Shofaul Hikmah, "Pemanfaatan E-Learning Madrasah dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 4, no. 2 (2020): 76.

3. Menggunakan materi pelajaran berbasis *file* sehingga dapat disimpan di dalam komputer yang dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.
4. Menggunakan komponen pembelajaran berbasis *file* seperti, jadwal pelajaran, kurikulum, rencana pembelajaran, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan administrasi pendidikan, sehingga dapat tersedia saat dibutuhkan.

c. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *E-learning* Madrasah

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh para ahli tentang pembelajaran *E-learning* Madrasah terkesan bahwa pembelajaran menggunakan *E-learning* Madrasah terlihat lebih fleksibel dan modern dibandingkan pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka di kelas. Meski demikian, pembelajaran berbasis *E-learning* Madrasah memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelebihan

Menurut Susanto L. Tjokro pembelajaran *E-learning* Madrasah memiliki kelebihan diantara yaitu:

- a) Mudah untuk dipahami karena menggunakan fasilitas multimedia yang dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, teks, suara, video, animasi dll.
- b) Kegiatan lebih efektif dari segi biaya karena tidak perlu infrastruktur dan dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

- c) Dapat dilakukan dengan lebih ringkas tanpa terhambat dengan formalitas, karena dapat langsung ke pokok pembahasan atau materi yang dibutuhkan.
- d) Tersedia selama 24 jam, sehingga dapat diakses kapan saja, tergantung semangat dan daya serap peserta didik. Hal ini dapat dimonitor melalui fitur yang tersedia di dalamnya.

2) Kekurangan

Menurut Nursalam & Ferry Efendi menyebutkan kekurangan *E-learning* Madrasah adalah sebagai berikut:

- a) Kurangnya interaksi antara guru dengan murid, maupun antar murid itu sendiri.
- b) Kecenderungan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan sikap acuh terhadap aspek akademik maupun sosial yang kemudian dapat menimbulkan aspek bisnis.
- c) Kegiatan pembelajaran lebih cenderung kepada pelatihan dibandingkan pendidikan itu sendiri.
- d) Terjadinya perubahan peran tenaga pendidik yang semula cukup menguasai pembelajaran konvensional, namun sekarang dituntut untuk bisa menguasai pembelajaran berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*).
- e) Tidak semua tempat terdapat jaringan internet.
- f) Rendahnya sumber daya manusia yang dapat menguasai perkembangan teknologi informasi.

g) Lemahnya kemampuan memahami bahasa yang ada di dalam komputer.¹⁵

d. *Effectiveness* Apikasi *E-learning*

Aplikasi *E-learning* merupakan suatu sistem baru yang digunakan dalam pembelajaran dan masih sedikit madrasah yang menggunakannya, termasuk di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Sebagai sistem aplikasi yang baru kita perlu mengetahui bagaimana tingkat *effektivines* aplikasi tersebut. Untuk mengetahui tingkat *effektiviness* aplikasi tersebut penulis gunakan bantuan *tool USE Questionnaire* untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuisisioner. *USE Questionnaire* merupakan kepanjangan dari *Usefulness* (kegunaan), *Satisfction* (kepuasan), dan *Ease of use* (kemudahan penggunaan) yang dikembangkan oleh Amold Lund.¹⁶

Adapun kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *effetiveness* suatu produk atau layanan adalah sebagai berikut¹⁷:

1) *Usefulness*

Kriteria ini memungkinkan pengguna bersedia menggunakannya dan produk dapat mencapai tujuan dalam penggunaannya.

¹⁵ Mulyadi, *Pengembangan E-learning Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta. skripsi* (2017), hal. 54

¹⁶ Gao, Meiyuzi, "Psychometric evaluation of the use (usefulness, satisfaction, and ease of use) questionnaire for reliability and validity." *Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting*. Vol. 62. No. 1. Sage CA: Los Angeles, CA: SAGE Publications, 2018.

¹⁷ Asnawi, Noordin. "Pengukuran usability aplikasi google classroom sebagai E-learning menggunakan USE questionnaire (studi kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)." *Research: Journal of Computer, Information System & Technology Management* 1.1 (2018): 17-21.

2) *Efficient*

Kriteria ini memungkinkan tujuan dapat pengguna dapat tercapai dengan cepat dan akurat.

3) *Learnability*

Kriteria ini memungkinkan pengguna mampu mengoperasikan sistem.

4) *Satisfaction*

Kriteria ini berkaitan dengan perasaan atau persepsi pengguna.

5) *Accessibility*

Kriteria ini berkaitan dengan akses dalam penggunaan produk untuk mencapai tujuan.

