

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah suatu aktivitas untuk mencari dan mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya. Di dalamnya terdapat berbagai teori atau pendekatan yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Aplikasi Courselab V.2.4 pada Materi Sistem Koordinat UTM* oleh Hernita Pujihastuti (2014). Hasil penelitiannya adalah aplikasi media pembelajaran berbasis komputer dengan .html dan media yang digunakan termasuk dalam kategori sangat layak (4.278) untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

Kedua, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 20, Nomor 2, Oktober 2011 oleh Nuryadin Eko Raharjo (2011) dengan judul *Aplikasi Software Courselab V.2.4 untuk Implementasi Model Pembelajaran Interactive Problem Solving pada Mata Kuliah Matematika*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dinyatakan layak sebab dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Nurul Machfudhoh (2016) dengan judul *Pengembangan Media Courselab V.2.4 dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas XI TKJ SMK Salafiyah Kajen Margoyoso Pati*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan nilai media sebesar 84% oleh Ahli Media, 86% dari Ahli Materi, 87% dari uji kelayakan skala kecil, dan 85% dari uji kelayakan skala besar.

Keempat, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 2 Nomor 2 Tahun 2013 oleh Andhreas Virdhiyanto dan Asto Buditjahjanto (2013) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa teknik digital memberikan kontribusi positif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif diantara para mahasiswa.

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Nudiya Rahmadhani (2017) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Bentuk E-Materi Menggunakan Aplikasi Courselab pada Materi Suhu dan Kalor*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam multimedia interaktif memiliki kategori layak dengan rata-rata ahli sebesar 91.45. Kategori tersebut terdiri dari kelayakan isi 2, syarat pedagogik 86.66, dan syarat konstruksi 94.16.

Keenam, skripsi yang berjudul *Pengaruh Multimedia Interaktif Courselab Terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 5 Jember* oleh Zaldi Zakaria (2018). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dan bersifat positif dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap daya tarik dan motivasi peserta didik.

Ketujuh, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 5 Nomor 1 Tahun 2016 oleh Ahmad Novandi dan Asto Buditjahjanto (2016) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Menggunakan Courselab 2.4 pada Kompetensi Dasar-dasar Elektronik Digital di SMK 3 Negeri Surabaya*. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran ini dinyatakan layak dan mampu meningkatkan minat belajar para siswa di sekolah tersebut. Penilaian tersebut sebesar 84.43% dari penilaian guru dan 82.22% dari penilaian murid.

Kedelapan, Jurnal *Pillar of Physics Education* Volume 9 April 2017 dengan judul *Pembuatan Handout Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Courselab Berbasis Pendekatan Saintifik pada*

Pembelajaran Fisika Kelas X SMA oleh Yulia Pratiwi, Festiyed, dan Djusmaini Djamas (2017). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini bersifat efektif dan layak dengan ukuran keakuratan 83,2%.

Kesembilan, Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Berbasis Courselab 2.4 di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi* oleh Arie Iswara Filiang, Ekawarna, dan Nelly Indrayani (2016). Penggunaan media pembelajaran ini dinyatakan cukup baik atau layak dengan tingkat presentase 84.23%.

Mengacu pada penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaanya bahwa implementasi aplikasi *courselab* sudah sesuai dengan model pembelajaran. Selain itu juga penerapan aplikasi tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar. Dengan kata lain penggunaan aplikasi modul CAI menggunakan aplikasi *courselab* harus diterapkan di lembaga pendidikan baik dari tingkat bawah maupun tingkat atas.

Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian ini yang ingin membuat sebuah aplikasi yang mampu membantu salah satu lembaga pendidikan, yakni mahasiswa di Program Studi Manajemen Rumah Sakit Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Melalui implementasi aplikasi ini akan mempermudah dan meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam memahami mata kuliah manajemen strategik. Aplikasi ini terdapat 7 modul yaitu 6 modul mahasiswa dan 1 modul dosen. Di modul mahasiswa, mahasiswa dapat mengakses aplikasi secara *offline* maupun *online* dan saat menjawab soal tes, hasil akan menampilkan *score* secara otomatis. Di modul dosen, dosen dapat memantau aktivitas mahasiswa.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori adalah kumpulan definisi atau konsep yang sudah tersusun secara sistematis terkait beberapa variabel dalam penelitian. Dasar dalam penelitian yang akan dilakukan bersumber dari landasan teori.

Penggunaan landasan teori sangatlah penting untuk membentuk dasar teori yang kuat dan bukan tindakan mencoba-coba (Sugiyono, 2015: 52). Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teori untuk menganalisis masalah yang sedang diteliti, meliputi *Learning Management System (LMS)*, *Computer Aided Instruction (CAI)*, Aplikasi *Courselab V.2.4*, dan Teori Pembelajaran.

2.2.1 Learning Management System (LMS)

Learning Managemen System atau LMS adalah teknologi *web* yang berguna bagi perencanaan, distribusi, dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Di dalamnya terdapat proses penyatuan diantara materi, manajemen pembelajaran, dan penyampaian yang dapat digunakan oleh pengajar dan peserta didik. LMS itu sendiri sebagai pusat dari *e-learning* yang dapat menyampaikan berbagai materi. Munir menyebutkan LMS terdapat materi kompetensi pedagogik dan profesional dalam betuk multimedia (Limantara dan Jingga, 2014: 5).

Secara umum LMS menyediaka berbagai fitur yang berguna bagi pengembangan *e-learning*, yakni :

1. Fitur pembelajaran, seperti silabus, materi, daftar pelajaran, dan bahan pustaka.
2. Fitur komunikasi, meliputi forum, pesan cepat, profil, kontak instruktur, dan *file sharing*.
3. Fitur tugas dan ujian, terdiri dari ujian, tugas, dan penilaian (Limantara dan Jingga, 2014: 5).

2.2.2 Computer Aided Instruction (CAI)

Computer Aided Instruction (CAI) adalah sistem pembelajaran dengan menggunakan internet sebagai dasar pengetahuannya. Dalam prakteknya CAI terdapat keterpaduan antara audio, video, penampilan, dan teknologi multimedia. Implementasi CAI berpengaruh terhadap beberapa aspek pembelajaran, seperti umpan balik, percabangan, penilaian, kemajuan

berpikir, dan tampilan. *The Association for Education Communications and Technology* mendefinisikan CAI sebagai cara pembelajaran melalui penggunaan komputer yang berisikan bahan ajar sebagai sumber, evaluasi, dan konsep pembelajaran (Samsudin, 2017: 3).

2.2.3 Aplikasi Courselab V.2.4

Courselab v.2.4 merupakan *software* yang mampu membuat bahan ajar berbasis *e-learning*. Aktifasi aplikasi ini juga sangatlah mudah dapat diunduh secara cuma-cuma. Dalam praktiknya penggunaan *courselab* memiliki kesamaan dengan *microsoft power poin* bahkan memiliki tampilan yang hampir sama. Bagi pengguna pemula aplikasi ini akan mendapatkan kemudahan dalam mengoperasikannya (Hernita, 2014: 55). Terdapat beberapa kelebihan yang ada dalam aplikasi ini, meliputi :

1. Aplikasi yang dapat diperoleh atau diunduh secara cuma-cuma
2. Terdapat variasi dalam *template* yang disajikan
3. Data yang dihasilkan bisa berbentuk .html atau Scoorm 1.2 LMS.
4. Secara otomatis bisa disajikan dalam bentuk *Learning Management System (LSM)*
5. Terdapat menu khusus yang berfungsi sebagai penyelesaian secara otomatis.
6. Bisa juga diaplikasikan pada *auto-run play CD*
7. Mudah digunakan sebab tampilan secara keseluruhan menyerupai *microsoft power point* (Hernita, 2014: 56).

Di samping kelebihan terdapat juga kekurangan dalam penerapan aplikasi *courselab v.2.4*, yakni :

1. Sering ditemukan *system error* ketika proses ekstraksi dalam bentuk .html dalam beberapa *file* pendukung, seperti *video*, suara, atau animasi.
2. Data berkecstensi .html harus dibuka melalui beberapa tahapan yang rumit dan membutuhkan beberapa *software* dukungan lainnya untuk membuka data tersebut (Hernita, 2014: 56).

2.2.4 Teori Pembelajaran

Definisi pembelajaran adalah suatu aktivitas dengan memberikan pelayanan belajar kepada siswa atau mahasiswa. Teori ini menitikberatkan pada pengajar atau pendidik yang memberikan perubahan kepada siswa atau peserta didik dalam berbagai aspek pendidikan. Bisa dikatakan juga sebagai kegiatan mengatur lingkungan secara sistematis dan terarah yang melibatkan peserta didik dalam proses belajar (Sugihartono dkk, 2007: 84).

Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan beberapa metode pembelajaran, sebagai berikut :

1. Metode Ceramah

Cara pembelajaran dengan menyampaikan materi dari pengajar kepada peserta didik melalui bahasa verbal dan non verbal.

2. Metode Eksperimen

Pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat suatu percobaan.

3. Metode Proyek

Pembelajaran berupa suatu penyajian kepada peserta didik terkait materi tertentu yang bertolak dari suatu masalah. Nantinya dilanjutkan dengan membahas berbagai masalah yang relevan sehingga dapat memahami secara keseluruhan.

4. Metode Diskusi

Metode belajar dengan memberikan masalah kepada peserta didik dengan tujuan untuk mencari solusinya.

5. Metode Tanya Jawab

Penyajian belajar melalui pemberian berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik.