

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Analisis Teoritis

1. Analisis

a. Pengertian Analisis

Kata analisis atau analisa berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu “analisis” yang artinya melepaskan. Beberapa definisi mengenai analisis menurut para ahli, yaitu :

Menurut Komaruddin dalam (Roni dan Raymana, 2020:78) mengatakan bahwa “pengertian analisis adalah aktivitas berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponen kecil sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan masing-masing komponen, dan fungsi setiap komponen dalam satu keseluruhan yang terpadu.”

Sedangkan menurut (Satori dan Komariyah, 2014:200) mengungkapkan bahwa “Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau focus kajian menjadi bagian-bagian (decomposition) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai akan tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.”

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, maka dapat di simpulkan analisis merupakan suatu usaha untuk menguraikan

masalah secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan informasi yang tepat.

2. Kesulitan Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut M. Andi Setiawan (2017:3) mengatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis.”

Sedangkan menurut M. Fathurrohman (2017:5) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses merealisasi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami m;mlm;sesuatu.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktivitas yang dapat membawa perubahan perilaku pada individu yang melakukannya. Belajar adalah aktivitas yang dapat mengubah kepribadian sebagai hasil dari pengalaman.

b. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar adalah suatu kondisi yang menimbulkan hambatan dalam proses belajar seseorang. (Hakim 2005:22)

Menurut Lestari (2020:40) “Kesulitan belajar merupakan hambatan yang dialami oleh siswa dalam proses belajar yang menyebabkan siswa mendapatkan hasil yang kurang optimal dalam proses belajarnya.”

Sedangkan menurut Djamarah dalam (Husamah, Dkk 2016:236) mengatakan bahwa “Kesulitan belajar merupakan salah satu masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan suatu keadaan di mana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya yang disebabkan oleh hambatan atau gangguan tertentu dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar merupakan masalah yang ada pada setiap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kesulitan belajar dapat menghambat peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

a) Faktor Kesulitan Belajar

Faktor yang menyebabkan kesulitan belajar peserta didik ada banyak dan beragam. Faktor kesulitan belajar di bagi

menjadi dua yaitu faktor dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan dari luar diri peserta didik (eksternal)

Menurut Aunurrahman (2014:177-196) faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar ada dua faktor yaitu:

a. Faktor internal, yang berasal dari dalam diri siswa

meliputi :

1) Ciri khas atau karakteristik siswa. Hal ini berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa baik fisik maupun mental. Masalah-masalah belajar yang berkenaan dengan dimensi siswa sebelum belajar pada umumnya berkenaan dengan minat, kecakapan, dan pengalaman-pengalaman.

2) Sikap dalam belajar. Bila sebelum memulai pembelajaran siswa memiliki sikap menerima pembelajaran maka dia akan berusaha terlibat dalam kegiatan belajar yang baik, namun sebaliknya jika siswa memiliki sikap menolak maka dia juga akan cenderung kurang memperhatikan pembelajaran. Hal

ini akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.

3) Motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar yang tinggi akan cenderung lebih aktif bertanya, mencatat, membuat resume,

menyimpulkan bahkan mempratekan sesuai yang dipelajari, namun siswa yang kurang memiliki motivasi belajar akan cenderung kurang bersungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini akan berdampak dengan hasil belajar yang diperolehnya menjadi kurang baik.

- 4) Konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Seringkali siswa hanya memperhatikan namun tidak memahami dengan benar apa yang sedang diperhatikan. Hal inilah yang menjadi kesulitan berkonsentrasi dalam belajar yang nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal.

- 5) Mengolah bahan belajar. Mengolah bahan belajar merupakan proses berpikir seseorang untuk mengolah informasi-informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna. Bilamana siswa

kesulitan dalam mengolah pesan atau materi yang diterima maka siswa membutuhkan bantuan dari guru yang mendorong siswa agar mampu mengolah bahan belajar dengan sendiri. Hal tersebut apabila

tidak ditangani akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang memuaskan.

- 6) Menggali hasil belajar. Menggali hasil belajar adalah mempelajari kembali hasil belajar yang sudah ditemukan atau diketahui. Apabila dalam proses

sebelumnya yaitu dalam mengolah bahan ajar siswa kesulitan maka dalam menggali bahan ajar dia juga akan kesulitan untuk mengulangi kembali materi yang sudah diketahui.

- 7) Rasa percaya diri. Hal ini merupakan salah satu kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Biasanya siswa yang kurang percaya diri akan cenderung tidak memiliki keberanian melakukan sesuatu.

- 8) Kebiasaan belajar. Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu relatif lama sehingga memberikan ciri dalam

aktivitas belajar yang dilakukannya.

- b. Faktor eksternal, berasal dari luar peserta didik meliputi:

- 1) Guru sebagai pembina siswa belajar. Guru merupakan komponen dalam pembelajaran selain itu juga memiliki peranan yang penting yaitu mengajar

dan mendidik. Guru memiliki tanggung jawab terhadap pelaksanaan proses pendidikan. Hal ini akan berpengaruh dengan keberhasilan proses belajar mengajar.

- 2) Lingkungan sosial siswa di sekolah. Lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif. Tidak sedikit siswa yang mengalami peningkatan hasil belajarnya karena pengaruh teman sebayanya yang mampu memberikan motivasi belajar. Namun sebaliknya, bilamana teman sebayanya tidak memberikan hal yang positif untuk memotivasi belajar maka akan berdampak pada hasil belajar yang tidak baik. Teman sebaya bukan satu-satunya komponen lingkungan yang mempengaruhi namun bisa juga dari sikap guru dalam proses pembelajaran dan hubungan dengan pegawai administrasi.

- 3) Kurikulum sekolah. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum disusun berdasarkan tuntutan perubahan dan kemajuan masyarakat, maka dari itu

seringkali kurikulum mengalami perubahan. Hal ini akan menimbulkan permasalahan-permasalahan seperti tujuan yang akan dicapai, isi pendidikan, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi yang berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

- 4) Prasarana dan sarana pembelajaran. Hal ini merupakan faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dilihat dari dimensi guru ketersediaannya prasarana dan sarana akan memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Sedangkan dari dimensi siswa ketersediaan prasarana dan sarana akan menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif dan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar agar dapat mendorong berkembangnya motivasi mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam

proses pembelajaran pembuatan pola prasarana dan sarana yang dapat menunjang pembelajaran ini yaitu seperti tempat belajar yang bersih, peralatan praktik yang memadai, media pembelajaran yang lengkap

dan tepat, dan buku acuan yang lengkap untuk mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Utami dan Alan (2020:25) ada beberapa indikator yang mempengaruhi kesulitan belajar online yaitu :

1. Kendala teknis signal dan ketidak mampuan dalam belajar online.
2. Pelaksanaan interaksi, tugas dan bahan ajar dalam belajar online.
3. *Stake holder* membantu pemerintah, sekolah, wali murid dalam belajar online.

c. Kesulitan Belajar Online

Menurut Dosmika, dkk (2020:143) Pembelajaran daring tidak akan terlaksana jika siswa tidak memiliki computer, handphone, kuota internet dan jaringan internet yang memadai.

Menurut Utami dan Alan (2020:25) ada beberapa indikator yang mempengaruhi kesulitan belajar online yaitu :

4. Kendala teknis signal dan ketidak mampuan dalam belajar online.
5. Pelaksanaan interaksi, tugas dan bahan ajar dalam belajar online.
6. *Stake holder* membantu pemerintah, sekolah, wali murid dalam belajar online.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar online sangat bergantung dengan alat untuk belajar online yang dimiliki peserta didik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad 2017:3)

Menurut Yaumi (2018:7) mengatakan bahwa "Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi."

Sedangkan menurut Purba dkk (2020:29) mengungkapkan bahwa "Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau wadah untuk menyampaikan pesan informasi yang berupa materi pelajaran secara efektif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dari peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran."

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media atau alat bantu dalam pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan

pesan informasi yang berupa materi pelajaran dari sumber yang sudah dipercaya secara efektif sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman (2012:17) secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat seperti berikut ini:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model
 - b. Objek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelaps atau high-speed photography
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Menurut Arsyad (2017:30-31) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;

b. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;

c. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, di samping secara verbal.

d. objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;

e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

f. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi pendidikan sangat menguntungkan bagi guru dan peserta didik. Manfaat bagi guru adalah dapat memudahkan dalam menarik perhatian dan membangun minat belajar peserta didik dalam belajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik dapat membantu dalam memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru lewat media yang ditampilkan.

4. SI Bajakah

a. Pengertian SI Bajakah

SI-BAJAKAH, di buat dengan filosofi **BAJAKAH**, sebagai obat. Di harapkan dengan adanya SI-Bajakah ini dapat membantu para pengajar, siswa untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran, walaupun ada wabah *Virus Covid 19* yang sekarang sedang mewabah. Sistem Daring ini merupakan sumbangsih

Kolaborasi Penggiat IT Edukasi di Lingkungan Disdik Kalimantan Tengah. (<https://elearning.disdik.kalteng.go.id/> : 21 Januari 2020)

Adapun beberapa fitur yang ada di media pembelajaran SI Bajakah : (<https://humbel.id/2020/07/kumpulan-ebook-tutorial-penggunaan-lms-si-bajakah/> : 4 Maret 2020)

1. Absen Multisesion

- a. Cukup satu kali membuat untuk sekaligus satu tahun pelajaran.
- b. Rekap absen dapat didownload dalam bentuk file excel.
- c. Dapat di-sett, agar tiap siswa dapat menandai status kehadiran.
- d. Guru dapat memonitor presentase kehadiran siswa.
- e. Siswa dapat memonitor presentase kehadirannya secara mandiri.

2. *Embedded Answer (Cloze)*

Tes *cloze* adalah latihan, tes, atau penilaian yang terdiri dari sebagian bahasa dengan item, kata, atau tanda tertentu dihilangkan di mana peserta diminta untuk mengganti bahasa yang hilang tersebut.

Bisa digunakan untuk :

- a. Lembar kerja peserta didik Terstruktur
- b. LKS percobaan / praktikum
- c. Melengkapi paragraf rumpang
- d. Dan lain – lain

3. *Assignment*

Dengan fitur ini, guru dapat memberikan tugas dalam bentuk file yang akan di masukkan di SI Bajakah. Jenis file yang dapat digunakan adalah word documents, spreadsheets, images, audio dan video clips.

4. Chats

Dengan fitur chats, peserta didik dapat berdiskusi secara online, diskusi secara online ini dapat berlangsung antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa.

5. Forums

Dengan fitur forums, guru dapat membuat pengumuman di media pembelajaran SI bajakah, dan peserta didik dapat melihat pengumumannya lewat forums.

6. Quiz

Dengan fitur quiz, guru dapat mendesain soal, yang berisi multiple choice, true-false, dan pertanyaan jawaban singkat.

Pertanyaan – pertanyaan tersebut akan tersimpan di bank soal yang dapat dikategorikan dan digunakan ulang.

7. File

Dengan fitur file, guru dapat memasukkan materi berupa gambar, dokumen, file audio / video, dan file – file lainnya.

8. URL

Dengan fitur URL, guru dapat memasukkan materi pembelajaran berupa link / website ke media pembelajaran SI Bajakah.

5. Desain Grafis

a. Pengertian Desain Grafis

Menurut Slamet Riyanto dalam (Asrul Huda, 2018:4) menyatakan Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Migotuwio (2020:5) mengatakan bahwa “desain grafis dapat dipahami sebagai seni rupa yang dirancang untuk menyampaikan sebuah pesan kedalam simbol-simbol yang direpresentasikan melalui penyesuaian elemen warna, tipografi, dan ilustrasi atau foto kedalam media yang bersifat aksesibel bagi target komunikasi.”

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa desain grafis merupakan sarana yang bisa menyampaikan pesan dari desainer melalui hasil karya seni yang dibuat.

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan alternative referensi adalah sebagai berikut :

1. Dwi Ismawati dan Iis Prasetyo (2021) “Efektivitas Pembelajaran Mengguakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19” penelitian ini membahas tentang efektivitas media pembelajaran zoom pada anak usia dini di era pandemi. Media pembelajaran zoom sangat membantu anak usia dini di era pandemi untuk belajar secara online. Peneliti mengatakan bahwa media pembelajaran zoom dapat membantu peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh di era pandemi.
2. M. Arifin Rahmanto dan Bunyamin (2020) “Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom” penelitian ini membahas tentang media pembelajaran google classroom. Peneliti mengatakan bahwa hasil belajar mahasiswa semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis dengan menggunakan google classroom.

Tabel 1

Perbandingan Penelitian

Nama / Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
Efektivitas	Sama-sama	Perbedaannya yaitu

<p>Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19</p>	<p>menggunakan media pembelajaran jarak jauh (e-learning). Hasil dari penelitian ini dapat mengetahui manfaat dari aplikasi zoom meeting untuk proses pembelajaran online selama masa pandemi.</p>	<p>peneliti terhadulu menggunakan aplikasi zoom meeting, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media SI Bajakah.</p>
<p>Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom</p>	<p>Sama-sama menggunakan media pembelajaran jarak jauh (e-learning). Hasil dari penelitian ini dapat mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Google Classroom</p>	<p>Perbedaannya yaitu peneliti terhadulu menggunakan aplikasi google classroom, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media SI Bajakah.</p>