

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi geografis Indonesia yang dominan maritim terdiri lebih dari 13.000 pulau dengan luas wilayah seperti daratan Amerika Serikat merupakan kendala utama bagi penyelenggaraan pendidikan yang merata baik dalam jumlah maupun mutunya secara nasional.¹

Diperkirakan laju tingkat pertumbuhan penduduk sekitar 1,04 persen pada tahun 2005-2010 dan 0,66 persen pada tahun 2015-2020, diproyeksikan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2020 akan mencapai 235,7 juta. Jumlah tersebut mencakup penduduk usia sekolah 7-12 tahun (260,0 juta), 13-15 tahun (12,9 juta), 16-18 tahun (12,3 juta), dan 19-24 tahun (24,7 juta). Lebih dari separuh (60%) penduduk tinggal di pulau jawa, dengan demikian persebaran penduduk di Indonesia tidak merata.

Dengan penduduk Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, kondisi kemajuan masing-masing daerah berbeda. Begitu

¹ Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media) h. 300

pun halnya dengan masalah pendidikan. Pendidikan di kota - kota besar dan daerah terpencil mengalami perbedaan. Di kota besar pendidikan yang dapat diterima oleh masyarakat setempat akan mudah dan baik diperoleh oleh masyarakat, sebaliknya untuk daerah terpencil pendidikan masih sulit diperoleh oleh masyarakat setempat dikarenakan adanya hal-hal yang kurang mendukung. Seperti sarana dan prasarana yang minim, kurangnya tenaga ahli yang kompeten, kondisi ekonomi masyarakat, serta letak geografis yang mempersulit akses pendidikan. Jika dilihat dari kota-kota besar hal-hal tersebut sudah dapat diminimalisir dikarenakan pola pikir masyarakatnya sudah lebih berkembang serta sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai. .

Pengaruh dari kondisi geografis, pertumbuhan, dan persebaran penduduk tersebut telah mendorong para pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk menjadikan sistem pendidikan terbuka dan jarak jauh sebagai alternatif bagi pemerataan kesempatan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi antar wilayah, antar pulau, dan kelompok penduduk usia sekolah maupun di luar usia sekolah.

Negara Indonesia yang dikenal dengan Negara kepulauan, serta perubahan besar yang terjadi dalam lingkungan global mengharuskan kita mengembangkan sistem pendidikan yang terbuka,

lebih luwes, dan dapat diakses oleh siapa saja yang memerlukan tanpa memandang usia, jender, lokasi, kondisi sosial-ekonomi, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Sistem tersebut berfungsi dalam meningkatkan mutu pendidikan secara merata, meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan pembangunan, dan meningkatkan efisiensi dalam penyelenggaraan pendidikan. Sistem pendidikan tersebut adalah sistem pendidikan terbuka dan jarak jauh, yang merupakan subsistem dari sistem pendidikan nasional.

Pendidikan nasional secara jelas dituangkan dalam Undang – Undang Sisdiknas tahun 2003 bab 2 pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta tanggung jawab”.²

Pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan antara pendidik dengan peserta didik atau warga belajar. Semua pendidikan jarak jauh

² Anon, Undang – Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta Visimedia, 2007), hal.4

merupakan pendidikan terbuka, sedangkan tidak semua pendidikan terbuka berupa pendidikan jarak jauh.

Perkembangan teknologi informasi yang serba cepat khususnya teknologi internet, mampu melahirkan inovasi pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan memanfaatkan internet sebagai salah satu bentuk pembelajaran dengan cara online. Yang disebut *E-learning*, E-learning menjadi salah satu alternatif model belajar di abad 21 ini yang dapat dipergunakan secara *online* maupun *offline*.

Salah satu garapan bidang ilmu dan keahlian dari Teknologi Pendidikan yaitu menjadikan pembelajaran yang edukatif, inovatif, dan kreatif. Sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan yaitu:

“Educational Technology in the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”³

Teknologi pendidikan merupakan studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dengan sumber daya.

³ Dewi Salma Prawiradilaga. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media)

Untuk itu dunia pendidikan mulai bertransformasi dari *teachered centered* ke *student centered*. Dari yang semula berpusat di guru menjadi berpusat di peserta didik atau murid. Transformasi ini dilakukan atas dasar bahwa sumber belajar tidak hanya ada pada guru. Proses pembelajaran pun tidak hanya sekedar transfer ilmu semata dari guru ke murid.

Sekarang ini dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan secara aktif di dalam kelas. Siswa dituntut untuk mengkonstruksikan pemikirannya sendiri sehingga dapat membangun daya nalar siswa tersebut. Agar meminimalisir masalah seperti, kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pelajar yang pasif dan miskin kreativitas⁴. Oleh karena itu pendekatan pembelajaran *student centered* lebih efektif diterapkan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Melalui pendekatan pembelajaran tersebut dapat dilihat aspek psikologis dari siswa yaitu gaya belajar. Gaya belajar yang dimiliki oleh siswa satu sama lain pasti berbeda. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, dan kemudian

⁴ Kasinyo Hartato dan Abduramansyah, *Metodologi Pembelajaran Berbasis Active Learning*, (Palembang:Grafika Telindo, 2009), hh.151-152

mengatur serta mengolah informasi. Ada tiga jenis gaya belajar yaitu: visual, auditori, dan kinestetik.

Gaya belajar (*Learning Styles*) dianggap memiliki peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa yang kerap dipaksa belajar dengan cara-cara yang kurang cocok dan berkenan bagi mereka tidak menutup kemungkinan akan menghambat proses belajarnya terutama dalam hal berkonsentrasi saat menyerap informasi yang diberikan. Pada akhirnya hal tersebut juga akan berpengaruh pada hasil belajar yang belum maksimal sebagaimana yang diharapkan.

Hidayana dalam penelitiannya pada tahun 2009 dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Balikpapan” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas dan variabel gaya belajar kinestetik merupakan variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

Dalam buku *The Power of Learning Style*, salah satu kunci menuju keberhasilan dalam belajar⁵ dapat dilihat dari tipe gaya belajar yang dimiliki oleh setiap orang. Sehingga gaya belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

⁵ Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (New York:Dell Publishing, 1992), hal:110

Untuk keberhasilan pembelajaran online memiliki dua faktor yaitu *hardware* dan *user*. Sedangkan Dalam pembelajaran konvensional hasil belajar bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal pebelajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, kurikulum, atau sarana prasarana pendidikan. Faktor internal siswa yang mempengaruhi pembelajaran seperti persepsi , belajar mandiri, motivasi , dan gaya belajar juga mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran online.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar pada pembelajaran online menjadi penting untuk dilaksanakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis telah membuat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Apakah gaya belajar dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran online?
2. Apakah ada hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pembelajaran online?
3. Apakah gaya belajar salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran online?

C. Pembatasan Masalah

Yang menjadi batasan ruang lingkup penelitian ini yaitu gaya belajar mahasiswa dan hubungannya dengan hasil belajar pada pembelajaran online.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka akan mengangkat masalah mengenai “Apakah terdapat hubungan antara gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran online?”

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan terdapat hubungan antara gaya belajar terhadap hasil belajar pada pembelajaran online.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak yaitu:

- a. Bagi Pengajar, sangat membantu tenaga pengajar dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- b. Bagi para peneliti lain, penelitian ini memotivasi peneliti lain untuk mengetahui karakteristik gaya belajar mahasiswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

- c. Bagi mahasiswa jurusan TP, penelitian ini dapat membantu mahasiswa khususnya untuk menyesuaikan gaya belajar dalam mengikuti pembelajaran online.
- d. Bagi ilmu pendidikan, penelitian ini berkolaborasi pada pengembangan teori dan memberikan pengetahuan yang luas dan dapat mencerdaskan anak bangsa melalui pendidikan.
- e. Bagi pembaca, sebagai bahan masukan dan informasi desainer pembelajaran dalam membuat materi ajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.⁶ Selanjutnya Warsito mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.⁷ Sehubungan dengan pendapat itu, Wahidmurni, dkk. (2010) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.⁸

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar: Cet. XV*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2010) h.22

⁷ Depdiknas, *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h.125

⁸ Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Lentera, 2010), h.18

Warsito⁹ mengemukakan dalam buku *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran*, bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Warsito memberikan kalimat kunci “perubahan perilaku ke arah positif”, karena pada hakikatnya perubahan hasil belajar bisa saja mengarah ke negatif. Seseorang yang belajar mencuri maka *output* yang diperoleh adalah ilmu mencuri sehingga ia menjadi seorang pencuri.

Tujuan utama adanya pendidikan adalah untuk membuat manusia menjadi pribadi yang cerdas dan beradab. Hal ini merupakan implementasi dari tujuan negara Republik Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang mempunyai sikap dan nilai-nilai yang positif merupakan cerminan dari bangsa yang cerdas.

Hasil belajar juga tercermin dari perubahan tingkah laku. Bloom dengan teori yang dikenal dengan Taksonomi Bloom merumuskan tiga ranah dalam pendidikan yaitu ranah kognitif atau kemampuan berfikir,

⁹ Depdiknas, *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h.125

ranah afektif atau sikap, dan ranah psikomotorik atau keterampilan. Tiga ranah inilah yang harus tercermin dalam hasil belajar.

Gagne dalam Sudjana mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

1. Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik.
2. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah.
3. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian.
4. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
5. Keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.¹⁰

Lima komponen hasil belajar Gagne sejatinya adalah pengembangan dari Taksonomi Bloom dengan tambahan dua aspek yaitu kemampuan intelektual dan informasi verbal. Tetapi dalam pengembangan kurikulum di Indonesia terutama Kurikulum Tingkat

¹⁰ Nana Sudjana, *Op.Cit*, h.22

Satuan Pendidikan (KTSP) dan kaitannya dengan hasil belajar Taksonomi Bloom masih dijadikan rujukan dalam penilaian hasil belajar.

Berdasarkan definisi para ahli tentang hasil belajar, maka pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa perkembangan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Ciri – Ciri Hasil Belajar

Slameto mengemukakan ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut¹¹:

1. Perubahan tingkah laku secara sadar, berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, yaitu sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung secara terus menerus dan tidak statis.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Bahwa perubahan tersebut senantiasa akan bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

¹¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003). h.23

4. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai.
5. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Bahwa suatu proses belajar tersebut meliputi perubahan tingkah laku.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono membagi beberapa ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut.¹²

1. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
2. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
3. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Kesimpulan tentang ciri-ciri hasil belajar yang dikemukakan di atas memiliki satu kesamaan tentang hasil belajar yaitu adanya “perubahan”. Perubahan pada diri pebelajar merupakan syarat mutlak keberhasilan dalam proses belajar yang tercermin dalam hasil belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi¹³, antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal :

¹² Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta , 2002)

¹³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: ALFABETA, 2012), h.12

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis.

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis.

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan.

Menurut Sunarto¹⁴, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:

- a. Kecerdasan/intelegensi
- b. Bakat
- c. Minat
- d. Motivasi

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

¹⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h.93

- a. Keadaan lingkungan keluarga
- b. Keadaan lingkungan sekolah
- c. Keadaan lingkungan masyarakat

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar, jika dilihat dari faktor internal yaitu motivasi, motivasi seseorang dalam belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu keadaan lingkungan, keadaan lingkungan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dikarenakan kondisi lingkungan yang nyaman akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

2. Hakikat Pembelajaran Online

a. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Undang – Undang yang berbunyi:

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran, bukan Belajar). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 20).

Menurut BNSP, pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental

dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Menurut Sadiman, pembelajaran adalah usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar¹⁵ peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Menurut Miarso, Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain¹⁶. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Dapat pula dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh

¹⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.266

¹⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), h.545

pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pemelajar dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dari ketiga definisi pembelajaran menurut para ahli di atas, bahwa hal pokok dalam pembelajaran adalah proses belajar yang dapat memberikan perubahan perilaku seseorang. Perubahan yang terjadi secara intern dalam diri orang lain.

Warsito¹⁷ mengemukakan dalam buku *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran*, bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Warsito memberikan kalimat kunci “perubahan perilaku ke arah positif”, karena pada hakikatnya perubahan hasil belajar bisa saja mengarah ke negatif. Seseorang yang belajar mencuri maka *output* yang diperoleh adalah ilmu mencuri sehingga ia menjadi seorang pencuri.

Tujuan utama adanya pendidikan adalah untuk membuat manusia menjadi pribadi yang cerdas dan beradab. Hal ini merupakan implementasi dari tujuan negara Republik Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke 4 yaitu

¹⁷ Depdiknas, *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h.125

mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang mempunyai sikap dan nilai-nilai yang positif merupakan cerminan dari bangsa yang cerdas.

Sehubungan dengan pendapat dari Warsito, Wahidmurni, dkk. Menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya.¹⁸ Perubahan perilaku menjadi inti dari definisi Wahidmurni tentang hasil belajar. Definisi ini memiliki kesamaan dengan definisi dari Warsito. Wahidmurni menambahkan bahwa perubahan-perubahan yang dimaksud di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Dari ketiga definisi yang telah dipaparkan, titik fokus dari definisi hasil belajar ada pada perubahan perilaku ke arah yang positif pada individu. Bila tidak ada perubahan perilaku atau malah mungkin lebih buruk maka pendidikan tersebut harus ada evaluasi.

Dari definisi yang telah dipaparkan di atas, titik fokus dari definisi hasil belajar ada pada perubahan perilaku ke arah yang positif pada individu. Bila tidak ada perubahan perilaku atau malah mungkin lebih buruk maka pendidikan tersebut harus ada evaluasi.

¹⁸ Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Lentera, 2010), h.18

Dick mendefinisikan pembelajaran sebagai bahan intervensi pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu, bahan atau prosedur yang ditargetkan pada pencapaian tujuan tersebut, dan pengukuran yang menentukan perubahan yang diinginkan pada perilaku¹⁹. Dengan membandingkannya dengan istilah kurikulum, Snelbecker, seperti yang dikutip oleh Reigeluth, menyatakan bahwa perbedaan utama antara kurikulum dan pembelajaran adalah bahwa kurikulum berkaitan dengan apa yang diajarkan sedangkan pembelajaran berkaitan dengan bagaimana mengajarkannya²⁰.

Sekarang ini, banyak orang salah mengartikan antara konsep pembelajaran dengan pengajaran. Padahal jika kita telaah lagi kedua istilah tersebut memiliki dasar kata yang berbeda. Pembelajaran berasal dari kata “belajar” sedangkan pengajaran berasal dari kata “mengajar”. Dengan demikian istilah pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar sedangkan istilah pengajaran lebih berorientasi pada proses mengajar yang dilakukan oleh pembelajar.

Pembelajaran tidaklah selalu diartikan sebagai sesuatu yang statis melainkan suatu konsep fleksibel yang berkembang dan mengikuti tuntutan pendidikan juga kebutuhan ilmu pengetahuan dan

¹⁹ Dick & Carey, *The systematic design of instruction: Fourth Edition*, (New York: Harper Collins College Publishers, 1996), hh.96-97

²⁰ Dick & Carey, *Loc.Cit*

teknologi yang melekat pada wujud pengembangan sumber daya manusia. Dalam hubungan dengan sekolah pengertian pembelajaran ialah “kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma/standar yang berlaku”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, Pembelajaran merupakan usaha yang disengaja dan bisa dilakukan dimana saja. Selama komponen pembelajaran itu terpenuhi maka sudah bisa dikatakan aktivitas itu adalah aktivitas pembelajaran. Paradigma baru pendidikan saat ini juga sudah melepas mindset bahwa proses pembelajaran hanya terjadi di ruangan kelas diisi dengan pebelajar dan seorang guru. Paradigma pembelajaran saat ini sudah fleksibel sehingga lingkungan-lingkunga di luar kelas pun bisa dijadikan sarana pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran online

Perkembangan ICT yang sangat pesat membawa dampak yang begitu besar bagi pola hubungan antar individu, antar komunitas,

bahkan antar negara atau bangsa. Perkembangan ICT ini telah mengubah pemikiran baru di masyarakat.²¹

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran, telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola bermedia, di antaranya media computer dengan internetnya.

Pembelajaran online atau jarak jauh adalah kegiatan belajar yang tidak terikat waktu, tempat, dan ritme kehadiran guru atau pengajar, serta dapat menggunakan sarana media elektronik dan telekomunikasi.²² Salah satu bentuk perkembangan pembelajaran *online* adalah *e-learning*.

E-learning berasal dari huruf 'e' (*electronic*) dan 'learning' (pembelajaran). Dengan demikian E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika.²³

Menurut Sujono, *e-learning* merupakan suatu pengelolaan pembelajaran melalui media internet atau web yang meliputi aspek – aspek materi, evaluasi, interaksi, komunikasi dan kerjasama.

²¹ Husamah, pembelajaran bauran (blended learning), Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014. h. 107

²² Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-learning* (Jakarta: Prenadamedia, 2013), h.109

²³ Nurul Ithnin Nuri, E-learning: Sistem Manajemen Pembelajaran Online (http://www.academia.edu/8395990/E-Learning_Sistem_Manajemen_Pembelajaran_Online_Oleh_Pepen_Permana)

Sedangkan menurut Jaya Kumar C, mendefinisikan *e-learning* sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Swajati, mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan usaha membuat sebuah transformasi proses belajar - mengajar yang ada di sekolah kedalam bentuk digital. Menurut, model – model dalam *e-learning* dapat berupa tutorial, instructional game, tes, pemeliharaan dokumen, dan panduan, serta bisa kombinasikan berbagai model.

Dari definisi di atas menurut para ahli pembelajaran online merupakan suatu pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan sebagai salah satu bentuk pembelajaran secara online. Perkembangan pembelajaran *online* adalah *e-learning*, *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jasa elektronik, dalam *e-learning* pembelajaran bisa terjadi secara online maupun offline.

c. Komponen Pembelajaran Online

Komponen diartikan sebagai suatu bagian dari keseluruhan atau unsur menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kaitannya dengan komponen dalam pembelajaran *online* bahwa pembelajaran *online* memiliki unsur – unsur atau bagian – bagian sehingga membantu sebuah sistem pembelajaran *online*.

Byron Henderson menyebutkan bahwa setidaknya ada enam komponen di dalam pembelajaran *online*.²⁴ Keenam komponen tersebut adalah:

- a. *The Convergence of Internet and Education*
- b. *The social and Economic Forces Driving Change*
- c. *Counter-Currents*
- d. *New Objects of Production*
- e. *Strategies for Educational Leadership*
- f. *Leaders in Component Methods in Education*

Menurut Henderson komponen tersebut dibagi menjadi tiga, bagian pertama yang menjadi sorotan adalah *The Convergence of Internet and Education*, *The social and Economic Forces Driving Change*, dan *Counter-Currents*.²⁵ Pada bagian pertama yang disoroti yaitu terbentuknya industri dalam pendidikan *online*. Internet merupakan sesuatu yang global, kuat secara finansial, dan secara teknis menumbuhkan sifat industri dari semua aspek, termasuk pembelajaran *online* yang tidak dapat dipisahkan dari kemunculan industri dalam pendidikan. Orientasi untuk dapat mengaksesnya setiap saat, dari mana saja ke dalam semua spek terutama pembelajaran, itu semua merupakan aspek yang paling penting dari dampak sosial dalam internet. Dari kesemua hal yang paling mendasar adalah bagaimana cara mengubah suatu kelas virtual kedalam sifat kelas

²⁴ Byron Henderson, *The Components Of Online Education* (Saskatoon: University of Saskatchewan, 1999), h. 11-52

²⁵ *Ibid*, h.6

konvensional yang memiliki lingkungan belajar dan memiliki cara – cara dimana guru dapat menyampaikan pembelajaran.²⁶

Bagian kedua yaitu *new object of production* ²⁷ yang menekankan pada implikasi pembelajaran *online* dalam kualitas terbaik, dapat diakses setiap saat, dimana saja. Suatu metode dan perangkat lunak (*software*) yang telah diadopsi untuk memenuhi tuntutan tersebut. Bagian terakhir adalah *Strategies for Educational Leadership*, dan *Leaders in Component Methods in Education*.²⁸

Selain itu Gagne, komponen-komponen pembelajaran online meliputi:

a. Urutan Penyajian

Gagne membuat Sembilan langkah yang bisa disebut dengan kegiatan pembelajaran (*events instruction*) yang berhubungan pada kondisi belajar dimana kesembilan langkah tersebut adalah:

1. Memberikan motivasi dan menarik perhatian
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada pebelajar
3. Mengingatnkan kompetensi prasyarat dengan merangsang ingatan dari belajar yang sebelumnya
4. Menyampaikan isi
5. Memberikan panduan belajar

²⁶ *Ibid*, h. 34

²⁷ *Ibid*, h. 42

²⁸ *Ibid*, h. 52

6. Latihan
7. Mempersiapkan umpan balik
8. Menilai kinerja
9. Meningkatkan retensi dan menerapkan kepada pekerjaan

b. Metode

Strategi atau metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran e-learning yaitu: presentasi, demonstrasi, metode simulasi, drill and practice, games, bermain peran, dan diskusi.

c. Media

E-learning bisa disampaikan melalui media yang berbeda, termasuk internet dan teknologi digital. Contohnya buku dan materi cetak bisa dikombinasikan dengan e-learning.

d. Waktu

Pengaturan waktu akan berjalan seiring dengan pemilihan metode yang dipakai dan jenis materi yang akan di bahas.

Dari komponen – komponen pembelajaran *online* yang dibahas dari dua tokoh di atas bahwa komponen berguna sebagai suatu ancap-ancang dan apa saja yang harus diperhatikan sebelum mengembangkan suatu sistem pembelajaran *online*.

d. Prinsip Pembelajaran Online

Prinsip merupakan hubungan – hubungan antara dua konsep, menurut Kemp, *et al.*²⁹ Sedangkan menurut Merrill prinsip diartikan sebagai suatu penjelasan atau ramalan atas suatu kejadian di dunia ini. Prinsip menyangkut hukum sebab akibat dengan sifat hubungan kor elasi untuk mengintepretasi kejadian khusus.³⁰ Dapat ditarik kesimpulan penjelasan menurut para tokoh diatas, yaitu prinsip pada dasarnya adalah kejadian yang memiliki suatu landasan dan memiliki sebab akibat. Bahwa prinsip pembelajaran *online* merupakan suatu penjabaran tentang apa saja yang harus diperhatikan dalam suatu sistem pembelajaran *online*.

Dr. Ruth Clark dalam artikelnya menyatakan bahwa setidaknya ada enam prinsip yang harus diketahui. Dalam menerapkan sistem pembelajaran *online*, ada enam prinsip yang harus diperhatikan. Keenam prinsip tersebut adalah:

a. Prinsip Multimedia

Dapat dilakukan dengan menambahkan grafik ke dalam teks kalimat dapat meningkatkan belajar mereka.

²⁹ Dewi Salma Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran (Jakarta: kencana Prenada Media Group. 2008), h. 86

³⁰ *Ibid.* h. 87

b. Prinsip hubungan

Menjelaskan bahwa melaksanakan teks tidak auh dari gambar grafik ternyata dapat meningkatkan belajar mereka

c. Prinsip modalitas

Menjelaskan grafik dengan suara meningkatkan kegiatan belajar dan belum dikenal oleh pembelajar

d. Prinsip redundasi

Menjelaskan grafik dengan suara da teks yang berlebihan dapat merusak kegiatan belajar

e. Prinsip koherensi

Menggunakan visualisasi, teks, dan suara yang tidak berhubungan (sembarangan) dapat merusak kegiatan belajar. Penambahan – penambahan ini, selain tidak meningkatkan kegiatan belajar, juga dapat merusak kegiatan belajar itu sendiri.

f. Prinsip personalisasi

Menggunakan bentuk percakapan dan gaya-gaya pedagogis dapat meningkatkan kegiatan belajar. Sejumlah penelitian yang dirangkum oleh Byron Reeves dan Clifford Nass dalam bukunya, *The Media Equation*, menunjukkan bahwa seseorang memberikan respon terhadap computer seperti ketika ia memberi respon kepada orang lain.

Prinsip yang dikemukakan Dr. Robert Clark di fokuskan dalam penyajian suatu materi yang dilakukan dalam *online learning*. Penyajian materi merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran *online*, prinsip tersebut sangat berguna agar materi dapat disajikan secara tepat, baik, dan benar. Karena acara penyampaian materi antara pembelajaran online dan konvensional sangatlah berbeda.

Ada tujuh prinsip untuk menawarkan suatu pendidikan secara elektronik dalam lingkup kelembagaan atau intuisi menurut Western Interstate Commission for Higher Education³¹ (WICHE) (1999), ketujuh prinsip tersebut yaitu: (a) penyediaan waktu interaksi yang tepat, pemberian wewenang, institusi untuk mengawasi pendidikan jarak jauh, menyediakan pelayanan dukungan, menyediakan suatu pelatihan yang tepat, memastikan pembelajar memiliki akses secara efektif, dan memberikan akses ke berbagai layanan mahasiswa.

Sedangkan Herrington & Oliver (2000) mengklasifikasikan prinsip pembelajaran online ke dalam implementasi secara konstruktif dalam pembelajaran online yaitu:

- a. konteks yang bermakna
- b. tugas yang kompleks dan realistik

³¹ Terry Anderson, *The theory and Practice of Online Learning* (Second Edition), (Athabasc University: Marquis Book Printing: 2008), h. 181

- c. pemberian kesempatan dalam refleksi dan kolaborasi
- d. pembinaan dan perancah
- e. penilaian yang terintegritas³²

Dari ketiga tokoh diatas, bahwa perinsip pembelajaran online tersebut merupakan integrasi dari landasan atau acuan sebagai suatu sistem yang dapat berjalan dengan baik.

g. Karakteristik Konten Pembelajaran Online

Menurut Clark and Mayer³³, karakteristik konten *e-learning* terdiri dari 3. Ketiga konten tersebut bersifat audio, visual, dan teks. Audio merupakan unsur media berupa suara untuk menjelaskan isi dalam pembelajaran online. Untuk media yang berupa gambar atau visualisasi termasuk dalam visual untuk menjelaskan isi dalam pembelajaran online. Sedangkan tulisan (*teks*) merupakan kata-kata untuk menjelaskan isi dalam pembelajaran online. Berikut contoh-contoh dari konten dalam pembelajaran online:

Contoh	Visual	Audio	Teks
<i>Video</i>	√	√	√
<i>Photo</i>	√		√
<i>Still Picture</i>	√		√

³² R. Oliver, dkk. *Online Learning as Information delivery: Digital myopia* (Jurnal, Research Online, University of Wollongong: 2005), h. 6

³³ R.C. Clark and R.E. Mayer. *E-learning and the science of instruction* (San Francisco: United State of America, 2008)

<i>Animasi</i>	√	√	√
<i>Illustration</i>	√		√
<i>Pdf</i>	√	√	

Tabel 2.1

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan lebih banyak unsur visual yang berada dalam konten *e-learning*. Dari contoh diatas dalam *e-learning* kita dapat memanfaatkan tools yang tersedia melalui *audio chat, text chat, video, link, wikis, discussion boards, dan email*.

h. Manfaat Pembelajaran Online

Beberapa manfaat yang bisa dinikmati dari proses pembelajaran dengan *onlin* diantaranya:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran

Peserta didik lebih bebas berdiskusi atau bertanya jawab terhadap materi yang disediakan dosen atau pengajar, karena tidak semua peserta didik dalam pembelajaran konvensional mampu atau berani untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya.

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dimana pun dan kapan pun

E-learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk peserta didik dalam mengakses pelajaran.

3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas

Akses melalui internet menjangkau cakupan yang luas, sehingga dengan *e-learning* pastinya dapat mencangkup peserta didik dimana pun dan berapa pun jumlahnya.

4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran

Melalui *e-learning* penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar yang sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah.

5. Independent learning

E-learning memberikan pebelajar memegang kendali atas kesuksesan belajarnya sendiri

6. Biaya

Menghemat biaya seperti biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi saat belajar jika tempat belajarnya jauh berada di Kota lain.

i. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Online

1. Kelebihan Pembelajaran Online

Setiap suatu sistem pembelajaran online pastilah memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran online karena

dengan adanya sistem pembelajaran yang terintegrasikan dengan jaringan banyak mendapatkan keuntungan.

Morrison³⁴ (2002) menyatakan keuntungan dalam sistem pembelajaran online memungkinkan pembelajaran tidak mengenal batas waktu dan lokasi. Bagi para pembelajar zona waktu dan jarak lokasi bukanlah menjadi isu utama lagi.

Selain itu menurut Articulate, mereka membagi ke dalam 3 keuntungan, yaitu: (a) *e-learning* mendukung tujuan organisasi, (b) *e-learning* mendukung pengembangan pembelajar, dan (c) *e-learning* membina komunitas dan organisasi belajar.

Dari keuntungan-keuntungan yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran online dapat mendukung pengembangan pembelajar dengan tidak mengenal batas waktu dan lokasi.

2. Kekurangan Pembelajaran Online

Setelah membahas kelebihan yang sudah disebutkan di atas. Pembelajaran online juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Badrul H. Khan dapat dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu:

³⁴ Terry Anderson, *The Theory and Practice of Online Learning (Second Edition)* (Althabasca University: Marquis Book Printing: 2008), h. 17

a. Secara logis

Secara logis, keterbatasan dalam pembelajaran online ada pada tersedianya bandwidth. Karena bandwidth sangatlah penting dalam proses mengunduh ketika koneksi yang lambat membuat perhatian pebelajar akan berkurang perhatiannya.

b. Secara pembelajaran

Interaksi secara *online* tidak akan sebaik interaksi tatap muka pada pembelajaran konvensional. Membuat beberapa pebelajar dengan karakteristik yang bermacam-macam memiliki motivasi yang berbeda untuk menyelesaikan pembelajarannya sehingga sulit untuk memonitor progress pebelajar.

c. Secara Ekonomi

Walaupun meningkatkan efisiensi biaya, tetapi pembelajaran online belum bisa merata digunakan oleh daerah-daerah terpencil karena keterbatasan dalam hal biayanya.

Sedangkan menurut Pamela Berman (2006) pembelajaran online memiliki kekurangan diantaranya adalah untuk mengikuti sistem pembelajaran online diperlukan akses komputer dan internet, keterisolasian interaksi yang bersifat virtual, serta kemampuan dibutuhkan kemampuan yang baik dalam menulis dan berkomunikasi.

Dari kekurangan-kekurangan yang dibahas oleh para tokoh diatas, dapat disimpulkan inti dari kekurangan pembelajaran online yaitu interaksi dalam pembelajaran online tidak sebaik interaksi secara tatap muka dalam kelas konvensional.

3. Hakikat Gaya Belajar

a. Pengertian Gaya Belajar

Setiap manusia yang lahir ke dunia ini selalu berbeda satu sama lainnya. Baik bentuk fisik, tingkah laku, sifat, maupun berbagai kebiasaan lainnya. Tidak ada satupun manusia yang memiliki bentuk fisik, tingkah laku dan sifat yang sama walaupun kembar sekalipun. Suatu hal yang perlu kita ketahui bersama adalah bahwa setiap manusia memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya dengan cara yang berbeda satu sama lainnya. Ini sangat tergantung pada gaya belajarnya. "Seperti yang dijelaskan oleh Hamzah B. Uno, "bahwa pepatah mengatakan lain ladang, lain ikannya. Lain orang, lain pula gaya belajarnya. Peribahasa tersebut memang pas untuk menjelaskan fenomena bahwa tak semua orang punya gaya belajar yang sama. Termasuk apabila mereka bersekolah disekolah yang sama atau bahkan duduk dikelas yang sama."³⁵

³⁵ Hamzah B. Uno, Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran. . . , hal. 180.

Berdasarkan Sukadi, bahwa “gaya belajar yaitu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat.”³⁶ Sedangkan menurut S. Nasution, “gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal.”³⁷

Menurut DePorter & Hernacki, “gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.”³⁸

Menurut Fleming dan Mills, “gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran.”

Willing mendefinisikan, “gaya belajar sebagai kebiasaan belajar yang disenangi oleh pembelajar. Keefe memandang gaya belajar

³⁶ Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal. 93.

³⁷ Nasution, *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*. . . , hal. 94.

³⁸ Bobby DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. . . , hal. 110.

sebagai cara seseorang dalam menerima, berinteraksi, dan memandang lingkungannya.”³⁹

Walaupun masing-masing peneliti menggunakan istilah yang berbeda dan menemukan berbagai cara untuk mengatasi gaya belajar seseorang, telah disepakati secara umum adanya dua kategori utama tentang bagaimana kita belajar. Pertama, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas) dan kedua, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Selanjutnya, jika seseorang telah akrab dengan gaya belajarnya sendiri, maka dia dapat membantu dirinya sendiri dalam belajar lebih cepat dan lebih mudah.⁴⁰

Seluruh definisi gaya belajar di atas tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara yang satu dengan yang lainnya. Definisi-definisi gaya belajar tersebut secara substansial tampak saling melengkapi. Berdasarkan keterangan-keterangan di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa gaya belajar yaitu suatu cara pandangan pribadi terhadap peristiwa yang dilihat dan dialami. Oleh karena itulah pemahaman, pemikiran, dan pandangan

³⁹ Minarti, “Pengertian Gaya Belajar & Macam-macam Gaya Belajar” dalam <http://minartirahayu.blogspot.com/2013/03/pengertian-gaya-belajar-berbagai-macam.html>, diakses 19 April 2014.

⁴⁰ Bobby DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. . . , hal. 110-112.

seorang anak dengan anak yang lain dapat berbeda, walaupun kedua anak tersebut tumbuh pada kondisi dan lingkungan yang sama, serta mendapat perlakuan yang sama.

b. Macam – Macam Gaya Belajar

Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual⁴¹, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

1. Gaya Belajar Visual

Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki yang dikutip oleh Sukadi, berdasarkan arti katanya, Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya. Hal ini sangat berpengaruh

⁴¹ Bobby DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. . .*, hal. 112.

terhadap pemilihan metode dan media belajar yang dominan mengaktifkan indera penglihatan (mata).⁴²

Seorang yang bertipe visual, akan cepat mempelajari bahan bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik, ⁴³gambar. Pokoknya mudah mempelajari bahan pelajaran yang dapat dilihat dengan alat penglihatannya. Sebaliknya merasa sulit belajar apabila dihadapkan bahan-bahan bentuk suara, atau gerakan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar visual memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera mata. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya.

2. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, ia mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga). Orang

⁴² Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal. 95.

⁴³ Abu ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 84-85.

dengan gaya belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.⁴⁴

Anak yang bertipe auditorial, mudah mempelajari bahan-bahan yang disajikan dalam bentuk suara (ceramah), begitu guru menerangkan ia cepat menangkap bahan pelajaran, disamping itu kata dari teman (diskusi) atau suara radio/casette ia mudah menangkapnya. Pelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan, perabaan, gerakangerakan yang ia mengalami kesulitan.⁴⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar Auditorial memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera telinga. Untuk mencapai kesuksesan belajar, orang yang menggunakan gaya belajar auditorial bisa belajar dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi.

3. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia

⁴⁴ Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal.98.

⁴⁵ Abu ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. . . , hal 85

bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Misalnya, ia baru memahami makna halus apabila indera⁴⁶ perasanya telah merasakan benda yang halus.

Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan, dan sulit mempelajari bahan yang berupa suara atau penglihatan.⁴⁷ Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Dari pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar kinestetik memperoleh informasi dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu yang mempunyai gaya belajar kinestetik mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Selain itu dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

4. Gaya Belajar Verbal

Gaya belajar verbal adalah seseorang yang dapat belajar dengan baik melalui kata-kata atau penjelasan tertulis maupun lisan. Biasanya seseorang yang memiliki gaya belajar ini ketika sebuah

⁴⁶ Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal.100

⁴⁷ Abu ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. . . , hal 85.

informasi dijelaskan akan lebih mudah menyerap melalui cara verbal daripada visual.

Dari keempat gaya belajar yang telah dijelaskan diatas, banyak hasil riset yang melaporkan keunggulan visualisasi dalam pembelajaran (Anglin dkk, 2004:880-893: Sanger dkk 2007:875). Serta Allen's (2007:37) menyatakan:

*"Half of the human brain cortex is devoted to processing visual information. We process visual information more effectively than any other type"*⁴⁸

Bahwa setengah dari korteks otak manusia dikhususkan untuk pengolahan informasi visual yang lebih efektif daripada jenis tipe yang lain. Tipe visual juga yang ditegaskan oleh Anglin sebagai *picture superior effect*. Bahwa visual unggul dalam membangun mental mahasiswa. Peneliti juga hanya akan menggunakan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dalam penelitian ini.

c. Karakteristik Gaya Belajar

Pada dasarnya, dalam diri setiap manusia terdapat tiga gaya belajar. Akan tetapi ada di antara gaya belajar yang paling menonjol pada diri seseorang. Disini peneliti membahas tiga ciri gaya belajar, yaitu ciri gaya belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik.

⁴⁸ *Cakrawala Pendidikan*. Th. XXXIII. Juni 2014. No.2

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar

Visual:

1. Senang kerapian dan ketrampilan.
2. Jika berbicara cenderung lebih cepat.
3. Ia suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang.
4. Sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya.
5. Kadang-kadang suka kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.⁴⁹

Ciri-ciri bahasa tubuh yang menunjukkan seseorang gaya belajar Visual yaitu biasanya duduk tegak dan mengikuti penyaji dengan matanya.

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar

Auditorial:

1. Saat bekerja sering berbicara pada diri sendiri.
2. Mudah terganggu oleh keributan atau hiruk pikuk disekitarnya.
3. Sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca.
4. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan sesuatu.
5. Lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya.⁵⁰

⁴⁹ Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal. 96-98.

⁵⁰ Sukadi, *Progressive Learning*. . . , hal. 99-100

Ciri-ciri bahasa tubuh yang menunjukkan seseorang gaya belajar Auditorial yaitu sering mengulang dengan lembut kata-kata yang diucapkan penyaji, atau sering menggunakan kepalanya saat fasilitator menyajikan informasi lisan. Pelajar tipe ini sering “memainkan sebuah kaset dalam kepalanya” saat ia mencoba mengingat informasi. Jadi, mungkin ia akan memandang ke atas saat ia melakukannya.

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar Kinestetik:

1. Senang melakukan aktivitas fisik
2. Suka dengan tantangan
3. Jika menarik perhatian seseorang, ia akan menyentuh orang tersebut
4. Sulit mengingat ciri suatu tempat apabila pernah berada disana
5. Menyukai seni tari dibandingkan seni lainnya

Sedangkan menurut Richard Bandler dan John Grinder, mengungkapkan bahwa seseorang mungkin lebih cepat belajar dengan melihat apa yang terjadi melalui penglihatan (tipe visual), ada pula yang dengan mendengarkan (tipe auditori) dan lainnya melalui

gerakan (tipe kinestetik). ⁵¹Dibawah ini merupakan karakteristik dari ketiga gaya belajar yaitu :

1. Tipe Visual

Mereka yang termasuk tipe visual memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- a. Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar
- b. Lebih senang membaca sendiri daripada dibacakan oleh orang lain
- c. Senang membaca dan dapat membaca dengan baik dan dapat membayangkan kata – kata dalam pikiran
- d. Biasanya tidak terganggu oleh suara
- e. Berpenampilan rapi dan teratur
- f. Lebih memilih mendemonstrasikan sesuatu daripada menjelaskan dengan kata – kata
- g. Mempunyai kebiasaan coret – coret
- h. Lebih menyukai seni lukis

2. Tipe Auditori

Mereka yang memiliki tipe ini cenderung lebih suka mendengarkan atau diterangkan secara lisan. Dengan ciri – ciri sebagai berikut :

⁵¹ Iwan Sugiarto, *mengoptimalkan daya kerja otak dengan berpikir holistik & kreatif*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama), 2011, hal. 112.

- a. Lebih senang belajar dengan cara mendengar daripada membaca
- b. Lebih mudah mengingat apa yang diterangkan atau didiskusikan daripada apa yang dilihat
- c. Senang membaca dengan bersuara atau pada saat membaca menggerakkan bibirnya
- d. Mudah terganggu oleh suara –suara berisik
- e. Biasanya merupakan pembicara yang cakap
- f. Senang berbicara dan berdiskusi
- g. Lebih menyukai seni musik

3. Tipe Kinestetik

Mereka yang memiliki tipe kinestetik menyukai hal – hal yang banyak melakukan gerak atau sentuhan. Ciri – ciri nya sebagai berikut :

- a. Banyak bergerak sewaktu belajar dan tidak bisa diam di suatu tempat
- b. Tidak dapat duduk diam di suatu tempat untuk waktu yang lama
- c. Ketika berbicara dengan seseorang, ia akan berdiri mendekati ke orang yang diajak bicara
- d. Ketika membaca suka menggunakan jari atau pensil sebagai penunjuk

- e. Jika ingin menarik perhatian seseorang, ia akan menyentuh orang tersebut
- f. Menyukai bahasa isyarat atau gerak tubuh
- g. Menyukai seni tari

d. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai gaya belajar bukan pertama kali dilakukan. Sebelumnya beberapa penelitian mengenai gaya belajar telah dilakukan di beberapa perguruan tinggi. Salah satunya penelitian dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Balikpapan” yang dilakukan oleh Hidayana pada tahun 2009 di Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara gaya belajar (variable X) dengan prestasi belajar (variable Y).

e. Kerangka Berfikir

Hasil belajar merupakan sesuatu yang penting untuk melihat perkembangan siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Hasil Belajar merupakan satu dari berbagai variabel yang ada dalam suatu

sistem pendidikan. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu dari internal maupun eksternal pebelajar. Salah satu faktor internal yang berpengaruh yaitu gaya belajar. Gaya belajar memiliki hubungan yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Karena seseorang memiliki cara belajar yang berbeda-beda untuk mengamankan diri dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang mereka capai.

Pembelajaran online merupakan model pembelajaran dimana siswa bisa belajar dari mana saja dan kapan saja. Sumber belajar dalam pembelajaran online pun sangat beragam dan tak terbatas. Tidak seperti pembelajaran konvensional dimana sumber belajar hanya ada pada guru sebagai sumber informasi. Dilihat dari pembelajar online materi disajikan dalam bentuk digital yang memberikan efek visual, audio maupun gerakan. Melalui gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, hal inilah yang menjadi kenyamanan seseorang dalam kesuksesan pembelajaran online. Dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Berdasarkan pemaparan di atas, diduga ada hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Umum Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Tepatnya di program studi Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar yang menggunakan sistem perkuliahan *Blended Learning*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 103 tahun ajaran 2015/2016 Penelitian ini dimulai dari Bulan September 2015 sampai Desember 2015.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan teknik korelasional, yaitu untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (gaya belajar) dengan variabel terikat (hasil belajar pada pembelajaran online).

Singarimbun dan Effendi menyatakan bahwa, penelitian survey adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok dan mengumpulkan data mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan variabel penelitian.⁵²

Adapun penggunaan metode survey dengan pendekatan korelasional karena penelitian korelasi adalah penelitian yang mencoba melihat hubungan antara beberapa variabel. Apakah mungkin perubahan satu variabel berhubungan dengan perubahan variabel lainnya.⁵³

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁵⁴

Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan yang mengikuti mata kuliah evaluasi hasil belajar sebanyak 43 orang. peneliti menggunakan teknik sampling

⁵² Masri Singarimbun & Sofyan Effendi, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1995) h.31

⁵³ Ronny Kountur. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, (.Jakarta: Penerbit PPM, 2004), h.54

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2008), h. 117

Nonprobability dengan Sampling Jenuh untuk mendapatkan sampel. Menurut Riduwan, “sampling jenuh ialah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel dan dikenal juga dengan istilah sensus”.⁵⁵

Sedangkan Arikunto, mengemukakan “apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.”⁵⁶

Dengan demikian dengan jumlah populasi sebanyak 43 orang semua anggotanya dijadikan sampel penelitian. Karena populasi kurang dari 100 hanya 43 orang sehingga teknik sampling yang digunakan yaitu sampling jenuh atau dikenal dengan sensus.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang diukur terdiri dari dua macam variabel utama yaitu variabel bebas dan variabel terikat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu gaya belajar.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada pembelajaran online.

⁵⁵ Riduwan, 2012, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, & Peneliti Pemula, Alfabeta, Bandung. Hal 64

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006), h.134

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian, cara memperoleh data dikenal dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penyebaran angket. Angket merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diisi oleh responden, setelah diisi angket dikirim kembali atau dikembalikan ke petugas atau peneliti.⁵⁷

Angket yang dipergunakan dalam penelitian ini dalam bentuk *rating scale*. Dalam skala model *rating scale*, tidak hanya mengukur terhadap sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.⁵⁸

Penelitian ini meneliti dua variabel yaitu Gaya Belajar (Variabel X) dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Online (Variabel Y). Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan nilai uts dan tugas online mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar yang diselenggarakan secara *Blended Learning*. Dengan demikian, hanya variabel gaya belajar saja yang dirumuskan menjadi instrumen alat ukur.

⁵⁷ Burhan Bugin, Metode Penelitian Kualitatif. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h.22

⁵⁸ Sugiyono, (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta. hal 28

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual yaitu suatu definisi yang masih berupa konsep dan maknanya masih sangat abstrak walaupun secara intuitif masih bisa dipahami maksudnya.⁵⁹

Definisi konseptual dari variabel gaya belajar adalah suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.⁶⁰

Sedangkan definisi konseptual Hasil Belajar adalah perubahan perilaku serta kemampuan yang dimiliki siswa ke arah positif dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional, menurut Saifuddin Azwar adalah suatu definisi yang memiliki arti tunggal dan diterima secara objektif bilamana indikatornya tidak tampak.⁶¹ Suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang diamati. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul skripsi ini, maka perlu dijelaskan tentang definisi operasional dari judul tersebut.

⁵⁹ Azwar, Saefuddin. 2007. Metode Peneletian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.hal.72

⁶⁰ Bobby DePorter dan Mike Hernacki. Quantum Teaching: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan., hal. 110.

⁶¹ ibid

Definisi operasional dari Gaya Belajar adalah skor respon yang di peroleh mahasiswa sebagai respon jawaban terhadap angket gaya belajar mahasiswa dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi.

Sedangkan definisi operasional Hasil Belajar adalah skor yang diperoleh mahasiswa dari awal semester sampai tengah semester yang berupa tugas *online*.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang disajikan pada bagian ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel gaya belajar siswa dalam belajar dan juga untuk memberikan gambaran seberapa jauh instrumen ini mencerminkan indikator variabel gaya belajar siswa dalam belajar.

disajikan dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai butir- butir yang drop setelah dilakukan uji validitas dan uji realibilitas serta analisis butir soal, dan juga untuk memberikan gambaran sejauh mana instrumen final masih mencerminkan indikator variabel gaya belajar siswa. (kisi-kisi instrument ada pada lampiran).

Pengukuran skala ini mengikuti skala Likert, dalam variabel gaya belajar dengan mempergunakan lima alternatif jawaban : “Selalu”,

“sering kali”, “kadang-kadang”, “jarang” dan “tidak pernah”. Skor jawaban mempunyai nilai antara 1 sampai 5 dengan variasi pernyataan positif dan negatif. Nilai yang diberikan pada masing-masing jawaban apabila pernyataan positif adalah:

- a) Alternatif jawaban selalu memperoleh nilai 5
- b) Alternatif jawaban sering memperoleh nilai 4
- c) Alternatif jawaban kadang-kadang memperoleh nilai 3
- d) Alternatif jawaban jarang memperoleh nilai 2
- e) Alternatif jawaban tidak pernah memperoleh nilai 1

Nilai yang diberikan pada masing-masing jawaban apabila pernyataan negatif adalah:

- a) Alternatif jawaban selalu memperoleh nilai 1
- b) Alternatif jawaban sering memperoleh nilai 2
- c) Alternatif jawaban kadang-kadang memperoleh nilai 3
- d) Alternatif jawaban jarang memperoleh nilai 4
- e) Alternatif jawaban tidak pernah memperoleh nilai 5

4. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Proses pengembangan instrumen gaya belajar dimulai dengan penyusunan pengembangan instrumen yang menggunakan skala

gaya belajar sebanyak 60 butir pernyataan yang mengacu pada indikator-indikator variabel gaya belajar seperti terlihat pada tabel 3.1 yang disebut sebagai konsep instrumen untuk mengukur variabel gaya belajar.

Tahap berikutnya, konsep instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing berkaitan dengan validitas konstruk yaitu seberapa jauh butir-butir instrumen tersebut telah mengukur indikator dari variabel gaya belajar. Setelah disetujui selanjutnya instrumen itu diujicobakan kepada 69 orang mahasiswa.

Cara yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan. Untuk mengukurnya menggunakan analisis butir. Pengukuran pada analisis butir yaitu dengan cara skor-skor yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan Rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2002: 146) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \left\{ \frac{\sum x}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y}{N} \right\}}{\sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}}$$

dengan pengertian

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y r_{xy}

N : Jumlah Subyek

X : Skor item

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor items

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2002 : 146)

Kriteria batas minimal butir pernyataan yang diterima adalah $r_{tabel} = 0,361$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid dan sebaiknya tidak digunakan.

Hasil analisis validitas menunjukkan bahwa dari 60 butir pernyataan, terdapat 38 butir yang valid, dimana $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} , sedangkan sisanya pernyataan dinyatakan tidak valid atau drop karena $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} .

b. Uji Reliabilitas

Sugiono (2005) dalam Suharto (2009) yang menyebutkan bahwa Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Pada penelitian ini

untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus alpha α , karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket atau daftar pertanyaan yang skornya merupakan rentangan antara 1-5 dan uji validitas menggunakan item total.

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama (Syarifuddin Azwar, 2000 : 3). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula Alpha Cronbach dan dengan menggunakan program Microsoft Excel.

Rumus :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

- α = koefisien reliabilitas alpha
- k = jumlah item
- S_j = varians responden untuk item I
- S_x = jumlah varians skor total

Indikator pengukuran reliabilitas menurut Sekaran (2000: 312)

yang membagi tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut :

Jika alpha atau r hitung:

- 1). 0,8-1,0 = Reliabilitas baik
- 2). 0,6-0,799 = Reliabilitas diterima
- 3). kurang dari 0,6 = Reliabilitas kurang baik

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai reliabilitasnya sebesar 0,938 yang berarti reabilitasnya baik. Dengan demikian dari 38 butir yang valid tersebut juga reliabel dapat dijadikan instrument untuk mengukur gaya belajar.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini sesuai dengan metodologi dan tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online. Dilakukan dengan analisis korelasi dan regresi. "Analisis korelasi adalah sekumpulan teknik statistika yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan (korelasi) antara dua variabel. Fungsi utama analisis korelasi adalah untuk menentukan seberapa erat hubungan antara dua variabel"⁶². Sedangkan regresi adalah hubungan antara variabel biasanya dinyatakan dalam bentuk persamaan matematika yang

⁶² Muhammad Idrus. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Edisi Kedua (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009). h.168

dikenal dengan hubungan fungsional antara variabel. Langkah-langkah analisis regresi dan korelasi adalah sebagai berikut :

a. Mencari Persamaan Regresi Y

Didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

dimana koefisien a dan b dapat dicari dengan rumus berikut

$$a = Y - bX$$

$$b = \frac{\sum xy}{\sum x^2}$$

b. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

dengan uji *lilliefors* pada taraf signifikansi (α) = 0,05

Rumus yang digunakan adalah:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

F (Z_i) : Merupakan peluang angka baku

S (Z_i) : Merupakan proporsi angka baku

L_o : L observasi (harga mutlak terbesar)

Hipotesis statistik :

H_o : Data berdistribusi normal

H_i : Data berdistribusi tak normal

Kriteria Pengujian:

Jika $L_{tabel} > L_{hitung}$, maka H_0 diterima, berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi tersebut berbentuk linear (garis lurus) atau tidak.

Hipotesis statistik :

$H_0 : Y = \alpha + \beta x$ $H_1 :$

$Y \neq \alpha + \beta x$

$$F_h = \frac{RJK(TC)}{RJK(G)}$$

Kriteria pengujian linearitas regresi adalah:

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan tolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti regresi dinyatakan Linear jika H_0 diterima.

3. Uji Korelasi

Menghitung r_{xy} menggunakan rumus "r" (*Product Moment*) dari

Pearson dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi *Product Moment*

X = Jumlah skor dalam sebaran x

y = Jumlah skor dalam sebaran y

Analisis data dimulai ketika data yang telah dikumpulkan melalui instrumen angket telah terisi. Data-data yang terkumpul tersebut akan ditabulasikan sehingga akan tersaji data secara kuantitatif. Data kuantitatif tersebut dibutuhkan untuk mengetahui seberapa jauh presentase gaya belajar melalui instrumen-instrumen tersebut.

Koefisien Korelasi Sederhana disebut juga dengan Korelasi Pearson karena rumus perhitungan korelasi sederhana ini dikemukakan oleh Karl Pearson yaitu seorang ahli Matematika yang berasal dari Inggris.

Rumus yang dipergunakan untuk menghitung Korelasi Sederhana adalah sebagai berikut :

(Rumus ini disebut juga dengan Pearson Product Moment)

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana :

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

$\sum y^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Pola / Bentuk Hubungan antara 2 Variabel :**1. Korelasi Linear Positif (+1)**

Perubahan salah satu Nilai Variabel diikuti perubahan Nilai Variabel yang lainnya secara teratur dengan arah yang sama. Jika Nilai Variabel X mengalami kenaikan, maka Variabel Y akan ikut naik. Jika Nilai Variabel X mengalami penurunan, maka Variabel Y akan ikut turun.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati +1 (positif Satu) berarti pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki Korelasi Linear Positif yang kuat/erat.

2. Korelasi Linear Negatif (-1)

Perubahan salah satu Nilai Variabel diikuti perubahan Nilai Variabel yang lainnya secara teratur dengan arah yang berlawanan. Jika Nilai Variabel X mengalami kenaikan, maka Variabel Y akan turun. Jika Nilai Variabel X mengalami penurunan, maka Nilai Variabel Y akan naik.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati -1 (Negatif Satu) maka hal ini menunjukkan pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki Korelasi Linear Negatif yang kuat/erat.

3. Tidak Berkorelasi (0)

Kenaikan Nilai Variabel yang satunya kadang-kadang diikuti dengan penurunan Variabel lainnya atau kadang-kadang diikuti dengan kenaikan Variable yang lainnya. Arah hubungannya tidak teratur, kadang-kadang searah, kadang-kadang berlawanan.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati 0 (Nol) berarti pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki korelasi yang sangat lemah atau berkemungkinan tidak berkorelasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Dari hasil penelitian berupa dua variable yang diteliti yaitu variable gaya belajar dan hasil belajar pada pembelajaran online. Yang telah dilakukan perhitungan data menggunakan *Microsoft Excel* 2011.

Data variabel gaya belajar diperoleh melalui angket yang dirancang oleh peneliti sesuai dengan indikator variabel yang diteliti. Sedangkan variabel hasil belajar diperoleh melalui nilai hasil belajar mahasiswa (responden).

1. Gaya Belajar

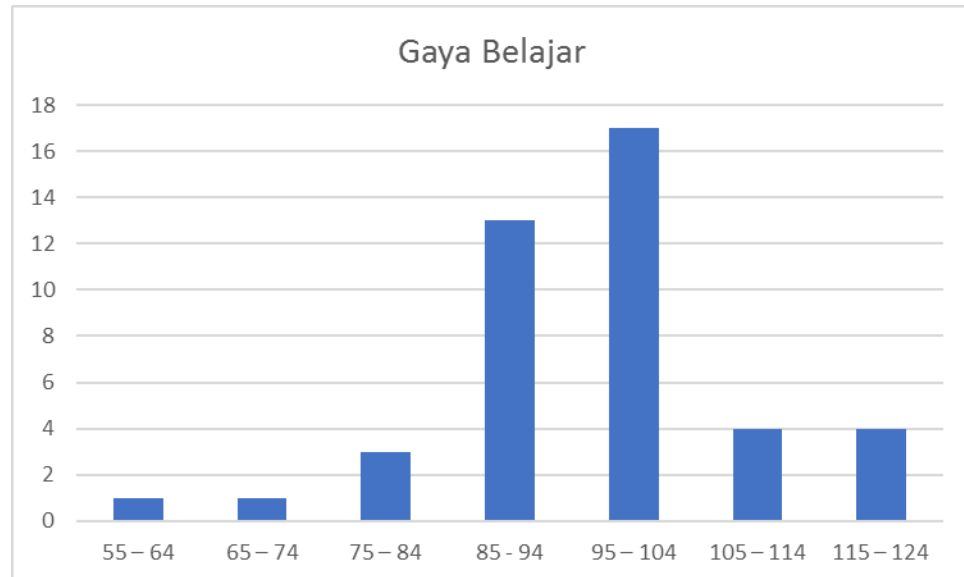
Berdasarkan hasil data yang telah diolah, data gaya belajar (variable X) yang diperoleh melalui pengisian instrument penelitian berupa angket gaya belajar oleh 43 responden dengan banyaknya butir pernyataan 38. Dari data tersebut memungkinkan seorang mahasiswa mendapatkan skor tertinggi yaitu 160 dan skor terendah yaitu 32.

Ternyata setelah dilakukan pengolahan data, data yang dikumpulkan menghasilkan skor terendah 60 dan skor tertinggi 120, skor rata-rata (\bar{X}) yang diperoleh yaitu sebesar 96,55 dan simpangan baku (S) sebesar 12,09.

Distribusi frekuensi data gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif (%)
55 – 64	54,5	60,5	1	2,3%
65 – 74	60,5	65,5	1	2,3%
75 – 84	65,5	70,5	3	6,9%
85 - 94	70,5	75,5	13	30,2%
95 – 104	75,5	80,5	17	39,5%
105 – 114	80,5	85,5	4	9,3%
115 – 124	85,5	90,5	4	9,3%
jumlah			43	100%



Grafik 4.1

2. Hasil Belajar

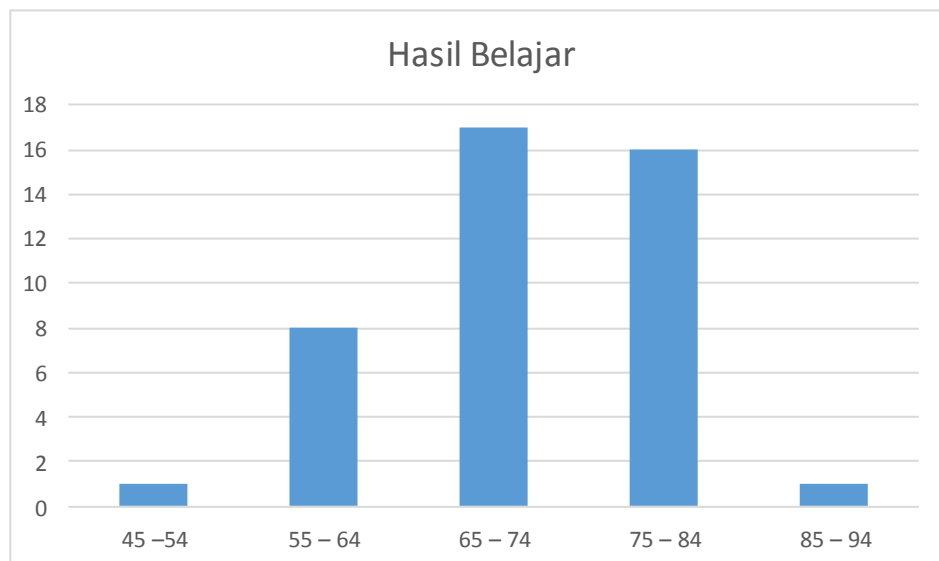
Data hasil belajar pada pembelajaran online (variabel Y) diperoleh melalui tes hasil belajar pada pembelajaran online oleh 43 responden. Data yang dikumpulkan menghasilkan skor terendah 47 dan skor tertinggi 87 skor rata-rata (\bar{X}) sebesar 72 dan simpangan baku (S) sebesar 8,62.

Distribusi frekuensi data hasil belajar pada pembelajaran online dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif (%)
45-54	44,5	54,5	1	2,3%

55 – 64	54,5	64,5	8	18,6%
65 – 74	64,5	74,5	17	39,5%
75 – 84	74,5	84,5	16	37,2%
85 – 94	84,5	94,5	1	2,3%
Jumlah				100%



Grafik 4.2

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Dilakukan untuk menguji apakah data dari sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Pengujian distribusi normal bertujuan untuk melihat apakah sampel yang diambil mewakili distribusi populasi. Jika distribusi sampel adalah normal, maka dapat dikatakan

bahwa sampel yang diambil mewakili populasi. Pengujian normalitas dilakukan dengan Uji Liliefors pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan tingkat kepercayaan 95% dengan sample sebanyak 43. Hasil perhitungan Uji Liliefors menyimpulkan bahwa data variabel X dan Y berdistribusi normal. Syarat data berdistribusi normal adalah $L_o < L_t$.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan L_o untuk variabel X sebesar 0,083 sedangkan $L_t = 0,135$. L_o untuk variabel Y sebesar 0,092 sedangkan $L_t = 0,135$ Ini berarti $L_o < L_t$. (proses perhitungan lihat lampiran).

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut.

Variabel	n	a	L_{Hitung}	L_{Tabel}	Keterangan
X	43	0,05	0,083	0,135	Data Berdistribusi Normal
Y	43	0,05	0,092	0,135	Data Berdistribusi Normal

Tabel 4.3

2. Uji linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui garis hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat berbentuk linier atau

tidak. Dari asumsi analisis regresi diantaranya linieritas, maksudnya apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linier atau tidak. Kala tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan (Sugiono, 2011 : 256).

Hipotesis yang diuji adalah :

H_0 : kelinieran tidak terpenuhi

H_1 : kelinieran terpenuhi

Kelinieran terpenuhi jika hasil uji signifikan lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya, H_0 diterima apabila nilai uji signifikan lebih kecil dari taraf signifikan yang ditentukan. Dari hasil perhitungan linieritas dengan diketahui hasil signifikan sebesar 0,864 dan taraf signifikan yang ditentukan $\alpha = 0,05$. Maka kesimpulannya adalah H_1 diterima artinya kelinieran terpenuhi atau data linier.

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada table 4.4 berikut.

Variabel	N	A	Linerarity	Keterangan
X-Y	43	0,05	0,864	Data linier

Tabel 4.4

C. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Hipotesis yang diajukan adalah diduga terdapat hubungan positif antara gaya belajar (variabel X) dengan hasil belajar pada pembelajaran online (variabel Y). Untuk menguji hipotesis tersebut, berikut ini dilakukan beberapa analisis.

1. Uji Persamaan Regresi

Persamaan regresi yang dilakukan adalah regresi linear sederhana. Bersamaan regresi ini bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel gaya belajar terhadap hasil belajar pada pembelajaran online dan memprediksi hasil belajar pada pembelajaran online dengan menggunakan gaya belajar.

Analisis regresi linier sederhana terhadap pasangan data penelitian antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online menghasilkan koefisien arah regresi sebesar 1,79 dan konstanta sebesar 90,214. Dengan demikian bentuk hubungan antara Gaya belajar dengan Hasil belajar Pada pembelajaran online memiliki persamaan regresi $\hat{Y} = 90,214 + 1,79X$.

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor gaya belajar dapat menyebabkan kenaikan hasil belajar pada pembelajaran online sebesar 1,79 pada konstanta 90,214 dan jika penurunan satu skor gaya belajar dapat menyebabkan penurunan

hasil belajar pada pembelajaran online, ini termasuk dalam korelasi linear positif.

Persamaan garis linear regresi $\hat{Y} = 90,214 + 1,79X$

2. Uji Korelasi

Selanjutnya, dilakukan pengujian korelasi. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat hubungan antara variabel X dan variable Y dengan menggunakan rumus koefisiensi korelasi Product Moment dari pearson.

Hasil uji korelasi dan uji kebenaran dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Korelasi Antara	Koefisien Korelasi
X dan Y	0,48

Tabel 4.5

Hasil perhitungan korelasi antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online diperoleh koefisien korelasi sederhana (rhitung) 0.48.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,48 menunjukkan adanya hubungan dan korelasi antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online.

D. Interpretasi Hasil Penelitian

Pembelajaran online merupakan model pembelajaran dimana siswa bisa belajar dari mana saja dan kapan saja. Sumber belajar dalam pembelajaran online pun sangat beragam dan tidak terbatas. Tidak seperti pembelajaran di ruang kelas (konvensional) dimana sebagian besar sumber belajar hanya ada pada guru sebagai sumber informasi. Karakter pembelajaran online yang bebas dan fleksibel dapat menerapkan gaya belajar masing-masing mahasiswanya.

Salah satu kunci menuju keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari tipe gaya belajar yang dimiliki oleh setiap orang. Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan di atas, bahwa adanya hubungan yang positif antara gaya belajar dan hasil belajar pada pembelajaran online. Dari perhitungan itu pula maka hasil penelitian diinterpretasikan bahwa gaya belajar mempunyai hubungan yang cukup baik dengan hasil belajar pada pembelajaran online.

Namun demikian, gaya belajar bukan satu-satunya variabel atau faktor yang berhubungan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran online. Tetapi terdapat faktor-faktor lain yang berhubungan dengan tinggi rendahnya hasil belajar siswa baik faktor internal maupun eksternal seperti motivasi, sarana dan prasarana,

disiplin, model e-learning, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dosen dan lainnya.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran mutlak. Dari hasil uji hipotesis tersebut peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa kelemahan antara lain :

1. Keterbatasan variabel, karena variable yang di teliti terdiri dari dua yaitu gaya belajar dan hasil belajar pada pembelajaran online. Sedangkan masih banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.
2. Penelitian ini hanya merupakan penelitian survey yang menghasilkan deskripsi data hasil penelitian yang cukup sederhana. Karena hanya melihat hubungan antara variabel satu (X) dengan variabel yang telah ditentukan (Y).
3. Hasil dari penelitian hanya berlaku pada mahasiswa di universitas negeri jakarta khususnya pada jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian ini belum bisa digeneralisasikan karena karakteristik mahasiswa dan kualitas online learning yang digunakan turut mempengaruhi hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara gaya belajar mahasiswa dengan hasil belajar pada pembelajaran online. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,48 > 0,361$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan N 43 responden. Perhitungan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*.

Koefisien arah regresi sebesar 1,79 dan konstanta sebesar 90,214. Dengan demikian bentuk hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online memiliki persamaan regresi $\hat{Y} = 90,214 + 1,79X$. Menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor gaya belajar dapat menyebabkan kenaikan hasil belajar pada pembelajaran online sebesar 1,79 pada konstanta 90,214. Jadi bisa dibuktikan bahwa antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online memiliki hubungan yang kuat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran online dapat ditunjang oleh gaya belajar

atau cara belajar mahasiswa tersebut. Seseorang yang cenderung bergaya belajar visual hasil belajar pada pembelajaran online akan lebih baik dibandingkan orang yang bergaya belajar yang lain.

B. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian telah membuktikan adanya hubungan gaya belajar mahasiswa dengan hasil belajar pada pembelajaran online. Dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan tidak ada hubungan antara gaya belajar mahasiswa dengan hasil belajar pada pembelajaran online, ditolak. Dan hipotesis penelitian menyatakan ada hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran online, diterima. Hal ini berarti bahwa gaya belajar memiliki peranan penting terhadap hasil belajar pada pembelajaran online.

Pentingnya gaya belajar dalam proses pembelajaran online khususnya pada mata kuliah evaluasi hasil belajar yang diselenggarakan oleh jurusan teknologi pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dapat dijadikan bahan masukan bagi para pengajar. Hal itu untuk mengenali gaya belajar mahasiswa baik visual, auditori maupun kinestetik, sehingga pengajar dapat memvariasikan metode

pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa didalam suatu pembelajaran.

C. Saran

1. Perlu dilakukan penelitian lebih mendalam yang berkaitan dengan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran *online*. Penelitian ini hanya untuk melihat hubungan antara gaya belajar mahasiswa dengan hasil belajar pada pembelajaran *online*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan dalam satu mata kuliah yang menggunakan sistem *blended learning*. Jadi, tidak bisa digeneralisasikan sehingga apabila melihat karakteristik di universitas lain dan model pembelajaran *online* yang digunakan mungkin akan berbeda hasil yang diperoleh.