

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode *E-Learning* Berbasis Web

2.1.1 Perkembangan Teknologi

Menurut Oetomo dan Priyogutomo (2004) dalam Elyas (2018) pada awal perkembangannya, teknologi terbatas pada benda-benda nyata seperti perangkat dan mesin. Sejak pertama kali muncul, teknologi semakin berkembang pesat hingga saat ini. Bidang yang paling berdampak positif dari perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada pembelajar yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur guru sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta pembelajar itu sendiri. Menurut Oetomo (2004) dalam Elyas (2018) beberapa unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi. Salah satunya adalah penggunaan metode belajar *E-learning* berbasis *Web* dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

2.1.2 Pengertian *E-Learning*

Chaeruman (2008) dalam Sari (2015) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan serta menerapkan teknologi informasi dan komunikasi disebut dengan *E-learning*. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang berlangsung melalui jaringan komputer, biasanya melalui internet atau intranet. Pembelajaran daring membawa perubahan pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *learner*

centered atau berpusat pada siswa. Ini adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran di mana saja, kapan saja (Munir, 2009 dalam Sari, 2015). Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform yang digunakan disetiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti *Google Classroom, E-learning, YouTube, WAG, Edmodo, Zoom, Googlemeet* dan platform lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yunanta, 2019). Setiap platform yang digunakan tentu memiliki kekurangan serta kelebihan yang dimiliki pada saat digunakan untuk proses pembelajaran.

Naidu (2006) dalam Kustandi (2017) mengemukakan bahwa *E-learning* biasanya mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi jaringan yang sengaja dibentuk untuk pengajaran dan pembelajaran. *E-learning*, kemudian didefinisikan pula oleh Bullen dan Janes dalam Aida (2023) sebagai proses mengajar dan diajar yang terjadi saat menggunakan teknologi internet untuk menyampaikan, memfasilitasi, dan memungkinkan proses belajar meski terhalang jarak yang jauh.

2.1.3 Konsep Dasar Web

Sibero (2013) mengemukakan bahwa *web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet". Sedangkan menurut Kustiyahningsih

dan Devie dalam Hermanto, Kanedi, Zulfiandry (2023) *web* merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan multimedia lainnya.

2.1.4 Website

Seiring perkembangan teknologi yang pesat ini sangat dibutuhkan suatu jaringan yang bisa mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan siapapun yang akan mendapat akses internet dapat diakses dengan mudah dan cepat. Bekti (2015) mengemukakan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Kemudian Rahmadi (2013) mengemukakan bahwa *website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya”.

2.1.5 Mobirise Website Builder

Rahman (2020) menyatakan bahwa *Mobirise* adalah *software* pembuatan situs web berbasis desktop. Proses pengerjaan *website* hanya dapat dilakukan pada komputer, yang pertama adalah menginstal terlebih dahulu *software Mobirise* tersebut. *Software*

Mobirise ini memiliki kelebihan yaitu dapat diakses tanpa jaringan internet dan juga *mobirise* menyediakan beberapa fitur gratis di dalamnya.

2.1.6 Pengertian Domain

Rahman (2020) menyatakan bahwa domain adalah alamat jalan dan nomor rumah, sedangkan rumahnya merupakan hosting. Misalnya "surahman.net" adalah nama domain yang merupakan alamat dan nomor rumah. Jika orang yang mengakses akan masuk ke rumah yang berisi informasi terkait dengan apa yang ingin ditampilkan di website.

2.1.7 Kriteria Penilaian Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web adalah kegiatan belajar yang menggunakan situs media (situs web) yang dapat diakses melalui jaringan internet. Juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis web, atau *web based learning*“ adalah salah satu jenis metode penerapan dari pembelajaran elektronik (*E-learning*) (Rusman dalam Ersanty 2020). Pembelajaran berbasis web didasarkan pada beberapa prinsip. Prinsip ini merupakan suatu kegiatan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Berikut ini merupakan prinsip prinsip pembelajaran berbasis web menurut Rusman dalam Ersanty (2020):

1. Interaksi

Pembelajaran berbasis web ini bukan berarti peserta hanya berkomunikasi dengan mesin, tetapi dengan orang lain seperti peserta dan tutor mungkin tidak berada di tempat dan dengan waktu yang sama.

2. Kegunaan

Kegunaan menggambarkan seberapa mudahnya pelajar ketika menggunakan Internet. Ada dua bahan utama yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar ini secara konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten.

3. Relevansi

Relevansi dicapai melalui seberapa tepat dan mudah. Setiap orang materi yang ada di web harus dibuat dengan sangat spesifik agar dapat dipahami oleh peserta didik. Ini merupakan aspek efektivitas pada desain konten dan dinamika pencarian dan penempatan materi yang akan dibuat.

Ada beberapa kriteria penilaian terhadap kualitas multimedia pembelajaran menurut Surjono (2017), yaitu:

1. Isi

Isi atau materi ini berkaitan dengan kualitas materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Aspek ini disajikan dalam web pembelajaran dan perlu dievaluasi oleh ahli materi yang sesuai. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk memenuhi standar kualitas, berikut aspek aspek yang diperlukan:

- a. Materi yang disajikan harus sesuai dengan buku acuan yang digunakan serta tingkat materi harus sesuai dengan levelnya agar mudah dipahami.
- b. Jumlah materi harus sama seperti buku acuan, tidak boleh melebihi atau kurang dari buku yang digunakan.

- c. Struktur materi harus benar, seperti tata bahasa, ejaan, istilah, dan tanda baca yang digunakan.
- d. Tingkat kesulitan pembelajaran multimedia dengan pengguna dan materi yang digunakan harus sesuai dengan levelnya.

2. Aspek Tampilan

Aspek ini berhubungan dengan bagaimana tampilan pada multimedia pembelajaran yang dilihat oleh pengguna yang berisi tentang materi pembelajaran.

Aspek ini harus dievaluasi dengan ahli media. Berikut contoh aspek tampilan:

- a. Pengambilan desain yang menarik, meliputi warna serta kekontrasan latar belakang pada objek depan.
- b. Kualitas teks seperti ukuran, jenis font, dan warna
- c. Pengambilan kualitas gambar, resolusi harus tinggi agar gambar tidak pecah.
- d. Fungsi navigasi serta konsistensi navigasi.

2.2 Pembelajaran Kanji

2.2.1 Kesulitan Dalam Mempelajari Kanji

Huruf kanji memiliki dua cara baca yaitu on'yomi dan kun'yomi yang dalam setiap hurufnya memiliki perbedaan. Huruf kanji memiliki jumlah yang sangat banyak. Uosaki, Matsushita, Suzuki (2015) mengungkapkan bahwa belajar kanji merupakan tantangan yang nyata bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, khususnya yang bukan berasal dari Jepang.

Renariah (2002) dalam Kusnandar (2020) mengungkapkan bahwa pembelajar bahasa Jepang banyak yang mengakui dan tidak sedikit yang merasakan bahwa dalam bahasa Jepang kanji merupakan bidang yang sangat sulit dipelajari, terutama oleh para pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki “budaya kanji”, dalam bahasa Jepang disebut hikanjiken (非漢字圈), hal ini disebabkan dari beberapa faktor seperti cukup banyaknya jumlah kanji yang harus diingat, cara membaca kanji yang jumlahnya bervariasi, hitsujun (筆順 = cara menuliskannya) harus diperhatikan dengan benar, dan pengetahuan kanji meliputi bushu (部首 = bagian kanji yang menentukan arti) serta rikusho (六書 = pembentukan dan pemakaian kanji) .

2.2.2 Strategi Belajar Kanji

Dibutuhkan wawasan dan pengetahuan dasar untuk mempelajari kanji seperti cara membaca, menulis, arti dari kanji, dan bagaimana penggunaannya. Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan para pelajar untuk mempelajari huruf kanji seperti menulis kanji dibuku secara berulang kali, terdapat suatu studi kasus kepada 12 siswa selama satu tahun yang dilakukan oleh Rose dan Harbon (2013) pernah menyatakan bahwa para 5 siswa kurang mengendalikan emosi, mengelola komitmen, dan merasa bosan ketika mereka mempelajari kanji. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode pembelajaran mandiri dengan membuat atau mengembangkan situs pembelajaran khusus kanji maupun permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar kanji,

Aryadi dan Haristiani (2017). Kemudian Jianti, Renariah, dan Rasiban (2017) menyatakan bahwa dari hasil kegiatan eksperimen didapat beberapa temuan diantaranya, gambar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran kanji dasar dapat membantu siswa untuk mengingat huruf kanji dasar.

2.2.3 Metode Pembelajaran Kanji

Menurut Fitriana (2019) Kanji adalah salah satu huruf Jepang yang paling produktif. Siswa harus memahami dan menguasai keterampilan membaca dan menulis kanji agar dapat memahami teks bacaan bahasa Jepang. Namun, mengingat banyaknya coretan yang diperlukan untuk menguasai sebagian besar kanji, siswa mendapat kesan bahwa kanji adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sangat sulit dan membosankan. Mudlofir & Rusydiyah (2016) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan sikap belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran. Selain itu tingkat fleksibilitas pada multimedia pengajaran sangat baik, karena proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga pembelajar bisa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan dapat menikmati proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka dalam menyerap materi pembelajaran (Mayer, 2005; Neo, Neo & Yap, 2008; Shank 2008).