

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA PELAJARAN PKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN 122347 SILOMANGI PEMATANGSIANTAR

Sukardo Sitohang

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
Sukardositohang123@gmail.com

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of the use of web-based E-Learning learning media in civic education lessons on the learning outcomes of Class VI students at SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar when compared to conventional learning applied at the school. The research method used in this research is a quasi-experimental research method with the research sample being class VIA and VIB SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar. The research design used was a pretest-posttest control group design. Different tests were conducted to measure differences in the effectiveness of web-based E-Learning learning media and conventional learning media based on the criteria for learning outcomes. Based on the results of the study, it can be concluded that the effectiveness of web-based E-Learning learning media is in the medium criteria, namely with a normalized gain index of 0.54, the effectiveness of conventional learning media is in the medium criteria, namely with a normalized gain index of 0.30 and an increase in learning outcomes with E learning media. - Learning is better than the increase in learning outcomes of conventional learning media on the material for Presentation Maker Software VI SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar. Based on the results of the t test of the average value of learning outcomes obtained  $> (2.870 > 1.672)$ , and the significance value (P) is  $0.006 < (0.05)$ , thus is rejected and is accepted. This proves that the web-based E-Learning learning media is effective for improving student learning outcomes in the material for Presentation Maker Software VI SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar.*

**Keywords:** learning media, E-Learning, conventional, learning outcomes.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan

proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga *learner* atau siswa akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran di SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar, masih memberlakukan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah

pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya *powerpoint* atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* yang telah ada di SDN 122347 Silomangi Pematangsiantar untuk mata pelajaran PKN sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dilaksanakan. Selain itu, keaktifan siswa lebih ditekankan jika menggunakan media pembelajaran *E-Learning* karena langkah pembelajaran yang runtut telah diberikan sehingga budaya belajar yang diciptakan di sini menuntut siswa untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

## PEMABAHASAN

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan *software SPSS 16.0* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* kedua kelas dan dibuktikan dengan uji *t* untuk melihat persamaan dua rata-rata. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi belajar.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media pembelajaran *E-Learning* pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas

eksperimen 86.09 sedangkan pada kelas kontrol 80.34. Dari nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis web pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional juga digunakan perhitungan *gain* ternormalisasi. Hasil perhitungan tes dengan menggunakan *gain* ternormalisasi diperoleh nilai *g* untuk kelas kontrol adalah sebesar 0.30 sedangkan nilai *g* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0.54. Berdasarkan nilai *g* di atas terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, di kelas eksperimen siswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam serta dalam proses pembelajarannya lebih bervariasi seperti *meng-upload*, *men-download* maupun mendemonstrasikan hasil praktiknya. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias siswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru. Budaya belajar yang dikembangkan di kelas eksperimen adalah keaktifan siswa dalam membangun sendiri keingintahuannya, membangun karakter keinginan membantu teman yang kesulitan, serta pemanfaatan waktu yang bisa optimal di kelas karena kegiatan sudah terstruktur. Pada *E-Learning* terdapat kegiatan terstruktur untuk setiap pertemuan, sehingga siswa mampu memajemen waktu belajar di kelas yang harapannya sejalan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Dengan demikian, keaktifan siswa

dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran.

Mengingat hasil belajar siswa yang meningkat, kelebihan-kelebihan lain yang mendukung *E-Learning* efektif ditunjukkan dari beberapa indikator dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatnya keaktifan siswa, baik dalam hal bertanya maupun mempresentasikan tugas yang telah diselesaikannya. Kelebihan lainnya adalah tugas siswa menjadi lebih variatif dan kreatif karena siswa memiliki sumber belajar yang luas sehingga memiliki referensi materi lebih banyak dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *E-Learning*. Keunggulan siswa yang menggunakan *E-Learning* adalah memiliki kemampuan lebih dalam berinteraksi dengan internet dan penggunaannya, misal paham tentang cara meng-*upload* tugas serta mengetahui link-link belajar untuk meningkatkan kreativitas dalam mengerjakan tugas.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen pada awalnya mengalami sedikit hambatan. Pembelajaran yang baru bagi guru dan siswa memerlukan waktu untuk penyesuaian. Tetapi hambatan-hambatan yang terjadi perlahan dapat dikurangi karena partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Aktifitas di dalam kelas yang bervariasi dapat menambah semangat, motivasi, karakter berbagai, membantu dalam memecahkan masalah dan dapat menciptakan lingkungan belajar positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Seluruh uraian di atas menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* memberikan pengaruh yang berarti dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 122347.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini masih terdapat banyak

kekurangan dari segi pelaksanaan teknis maupun dalam pengontrolan variabel, maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Persiapan sebelum melakukan penelitian harus diperhatikan untuk menghasilkan *output* yang baik. Baik dari persiapan perangkat pembelajaran, instrumen, kondisi sampel serta kontrol variabel yang digunakan.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan pembahasan penelitian yang sudah dijelaskan di atas, dapat kita ketahui bahwa *E-Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya sistem pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah menggunakan media pembelajaran *E-Learning* yang dirasa lebih tepat. Namun demikian, penerapan *E-Learning* di sekolah tidak mudah, karena kenyataannya adalah bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media pembelajaran *E-Learning* ini. Maka, rekomendasi untuk sekolah sebelum menerapkan *E-Learning* secara keseluruhan adalah melakukan beberapa tahapan, antara lain:

1. Mengadakan pelatihan (*workshop E-Learning*) untuk memberikan asupan kompetensi mengenai operasional *E-Learning*, minimal 50% dari jumlah keseluruhan guru.
2. Sekolah mewajibkan 50% dari jumlah keseluruhan guru yang mengikuti pelatihan tersebut untuk menggunakan *E-Learning* pada mata pelajaran yang diampu.
3. Pengadaan pelatihan *E-Learning* dilakukan secara kontinyu untuk meng-*upgrade* kemampuan guru sekaligus menjadi sarana penilaian perkembangan dalam menerapkan *E-Learning* di sekolah.

Beberapa tahapan tersebut dapat dilakukan jika sekolah menginginkan penerapan *E-Learning* secara optimal. Setelah semua komponen sekolah terbiasa menggunakan *E-Learning*, maka kebiasaan tersebut dapat menjadi budaya belajar yang

tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis web lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis *posttest* dan nilai *gain* ternormalisasi. Hasil uji hipotesis *posttest* dengan Uji *t* adalah  $P(0.006) < \alpha(0.05)$ , sehingga  $H_0$  yang berbunyi 'Efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis web sama dengan penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 122347 pada mata pelajaran PKN' ditolak dan  $H_a$  'Efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis web lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 122347 pada mata pelajaran PKN' diterima. Perhitungan nilai *gain* ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu nilai *gain* ternormalisasi kelas eksperimen  $g = 0.54$  dan pada kelas kontrol  $g = 0.30$ . Melihat kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, seharusnya sekolah menggunakan dan mengoptimalkan keberadaan *E-Learning* yang sudah ada tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebaiknya sekolah menggunakan media pembelajaran *E-Learning* pada mata pelajaran yang lain dengan karakteristik sesuai dengan mata pelajaran PKN yang mana sudah diujicobakan dan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *E-Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suyitno. 2012. *Facebook Sebagai Media Kreatif E-Learning Untuk Distance Learning di Era Global*. Makalah dipresentasikan di BPU DINAMIK7 UPI.
- Agus Marsidi. 2007. *Pendidikan Luar Biasa Profesi Keguruan*. Jakarta : Dikti.
- Allen, Mary J. & Yen, Wendy M. 2001. *Introduction to Measurement Theory*. England : Waveland Pr Inc.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta :Graha Ilmu.
- Asep Herman Suyanto. 2005. *Mengenal E-Learning*. Universitas Gadjah Mada. [On-Line]. Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunne, Richard. 1996. *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Jakarta: Grasindo
- Edhy Sutanta. 2009. *Konsep dan Implementasi E-Learning*. Yogyakarta: IST Akprind.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Fitra Mayasari. 2009. *Pendesainan LKS Matematika Interaktif Model E-Learning Berbasis Web di Kelas X SMA Negeri 3 Palembang*. Palembang : Universitas Sriwijaya.
- Hadi Sutrisno. 2010. *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Haigh, W. 1993. *Using Computer to Solve Problems by The Guess and Test Method*. *School Science and Mathematics*, 93(2), 92 – 95.