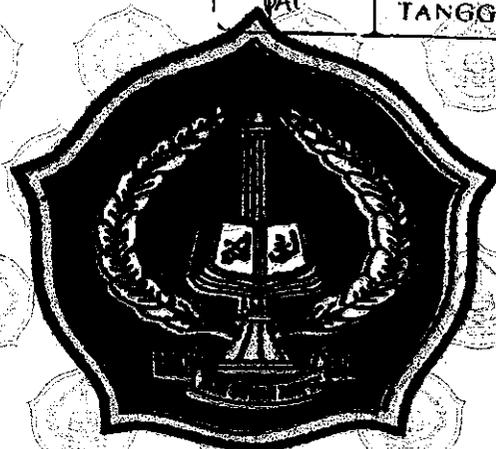


**STUDI EKSPERIMEN TENTANG EFEKTIVITAS APLIKASI
E-LEARNING TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) KELAS 2 AK SMK YPM 3 TAMAN**

SKRIPSI

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS E T-2010 359 PAI	No. REG : T-2010/PAI/359 ASAL BUKU : TANGGAL :



OLEH :

NUR FAJRIYAH
D01205206

**FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
JULI 2010**

PERSETUJUAN PEMBIMBUNG SKRIPSI



Skripsi oleh:

Nama : Nur Fajriyah

Nim : D01205206

Judul : **STUDI EKSPERIMEN TENTANG EFEKTIVITAS APLIKASI *E-LEARNING* TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS 2 AK SMK YPM 3 TAMAN**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya,

H. Ach. Muhibbin Zuhri, M.Ag
NIP. 197207111996031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nur Fajriyah ini telah dipertanggung jawabkan di depan

Tim penguji skripsi

Surabaya, 21 Juli 2010

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



H. Ach. Hamim, M. Ag
NIP. 1963121 991 031002

Ketua,

H. Ach. Muhibbin Zuhri, M. Ag
NIP. 197207111996031001

Sekretaris

Supriyadi SH, MM
NIP. 196510051989021001

Penguji I,

Hisbullah Huda M. Ag
NIP. 197001072001121001

Penguji II,

Drs. Suparto M. Pd. I
NIP. 196 904021995031002

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri. Dengan strategi pembelajaran *e-learning* inilah peneliti mencoba meneliti ketuntasan belajar siswa di SMK YPM 3 Taman,

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas aplikasi *e-learning* terhadap ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan strategi *e-learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam) dengan siswa kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan strategi *e-learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam) pada siswa kelas 2 Ak SMK YPM 3 Taman tahun Pelajaran 2009-2010 sebanyak 448 siswa sebagai populasi. Sedangkan sampel yang digunakan adalah Teknik Sampling Non Probabilitas Type Purposive Sampling yaitu pengambilan sampel dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan pada strata, random atau daerah, melainkan didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 AK 1 (48 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas 2 AK 2 (48 siswa) sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Untuk analisis data digunakan teknik *Doeble Test Double Trial Method* yang kemudian dilanjutkan dengan analisis Statistik Uji "t" (Rumus Fisher) untuk menganalisa data tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata kelompok Eksperimen dari 52,979 (Pre Test) menjadi 68,562 (Post Test) dan kelompok kontrol dari 66,416 (Pre Test) menjadi 67 (Post Test). Ini menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 1,562. Dalam hasil perhitungan Uji t diperoleh t_0 sebesar 8,990. Angka ini jauh lebih besar dibanding t_t pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,63 dan taraf signifikansi 1% yaitu 1,99 ($1,99 < 8,990 > 2,63$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *e-learning* cukup efektif terhadap ketuntasan belajar siswa Kelas 2 AK SMK YPM 3 Taman.

Dikarenakan keterbatasan peneliti, maka diperlukan pengkajian lebih lanjut oleh peneliti-peneliti lain, terutama mengenai varias-variasi baru strategi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam..

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR

SAMPUL DALAM

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Batasan Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional	10
H. Sistematika Pembahasan	11



BAB II : LANDASAN TEORI

A.	Konsep <i>E-learning</i>	13
1.	Definisi <i>E-learning</i>	13
2.	Karakteristik, Manfaat dan Fungsi <i>E-learning</i>	16
3.	Faktor yang Perlu di Pertimbangkan dan Syarat-syarat dalam Memanfaatkan <i>E-learning</i>	23
4.	Model Pembelajaran <i>E-learning</i>	29
5.	Pendekatan Pedagogik dalam <i>E-learning</i>	31
6.	Aplikasi <i>E-learning</i>	34
7.	Piranti-piranti Pendukung <i>E-learning</i>	41
8.	Kendala dalam Penerapan <i>E-learning</i>	44
9.	Kelebihan dan Kelemahan <i>E-learning</i>	44
B.	Tinjauan tentang Belajar Tuntas.....	49
1.	Pengertian Belajar Tuntas.....	49
2.	Dasar-dasar Belajar Tuntas.....	50
3.	Implikasi Belajar Tuntas.....	51
4.	Ciri-ciri Belajar dengan Prinsip Belajar Tuntas	52
C.	Tinjauan tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	54
1.	Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	54
2.	Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	56
3.	Perlunya Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.....	56
4.	Tujuan dan Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	57

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	59
B. Identifikasi Variabel	61
C. Teknik Pengumpulan Data.....	63
D. Teknik Analisa Data.....	66
E. Langkah eksperimen.....	70

BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	72
1. Sekilas Profil Sekolah SMK YPM 3 Taman.....	72
2. Visi dan Misi SMK YPM 3	73
3. Target dan Strategi SMK YPM 3 TAMAN.....	74
4. Konsentrasi Untuk Tiap Program.....	76
5. Kegiatan Ekstra.....	76
6. Tujuan.....	77
7. Sarana dan Prasarana SMK YPM 3 TAMAN.....	78
8. Jumlah Siswa	80
9. Struktur Organisasi.....	82
B. Deskripsi Data	83
1. Deskripsi Data Hasil Angket	83
a. Data tentang aplikasi <i>E-learning</i>	83
b. Data tentang ketuntasan belajar siswa.....	85

C.	Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	87
1.	Analisa Data	87
a.	Data Tentang Penerapan <i>E-learning</i>	87
b.	Data Tentang Ketuntasan Belajar Siswa.....	88
c.	Data Hasil Tes Siswa.....	89
d.	Analisa Data tentang Ketuntasan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	94
e.	Analisa Data Tentang Efektifitas Aplikasi <i>E-learning</i> Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 2AK Di SMK YPM 3 TAMAN.....	97
2.	Pengujian Hipotesis	101
D.	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
1.	Aplikasi <i>E-learning</i>	102
2.	Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	103
3.	Efektivitas Aplikasi <i>E-Learning</i> Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 2 AK SMK YPM 3 Taman.....	104

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Simpulan	106
----	----------------	-----

B. Saran 107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel 2.1 : Contoh Moodle.....	34
Tabel 2.2 : Contoh Atutor : <i>Learning Content Management System</i> (LCMS) Berbasis Opensource.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	: SILABUS.....	109
Lampiran 2	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	111
Lampiran 3	: Angket Penelitian.....	114
Lampiran 4	: Soal Pre Test dan Post Test.....	116
Lampiran 5	: Kunci Jawaban Soal Pre Test dan Post Test.....	118
Lampiran 6	: Pedoman Penilaian.....	119
Lampiran 7	: Daftar Nilai "t" untuk berbagai df.....	120
Lampiran 8	: Kartu Konsultasi Skripsi.....	121
Lampiran 9	: Surat Tugas.....	122
Lampiran 10	: Surat Izin Penelitian	123
Lampiran 11	: Surat Keterangan Penelitian	124

BABI

PENDAHULUAN

www.uinsby.ac.id | digital.library@uinsby.ac.id | library.uinsby.ac.id | www.uinsby.ac.id | digital.library@uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah memasuki berbagai sendi kehidupan, termasuk dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran telah diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajar melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi. Berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang mengandalkan guru sebagai sumber belajar yang pertama dan utama sedangkan sumber lain hanyalah pelengkap kegiatan pembelajaran.¹

Selama ini telah mengenal bahkan menggunakan beberapa bentuk teknologi pendidikan untuk membantu kegiatan-kegiatan pembelajaran. Beberapa alat bantu tersebut misalnya OHP, LCD, Projector, penggunaan computer, dan penggunaan beberapa bentuk peralatan laboratorium. Munculnya alat bantu dalam berbagai bentuk teknologi pendidikan tersebut membawa nuansa baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sambutan masyarakat para pengguna teknologi pendidikan sangat besar, sehingga dalam

¹ Udin Saifudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta,2008), 179-180.

waktu yang tidak terlalu lama teknologi ini sudah begitu familiar dalam membantu kelancaran pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang demikian pesat, terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga berkembang sebagai akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika waktu-waktu sebelumnya hubungan antara pendidik – peserta didik hanya berlangsung melalui kegiatan tatap muka, dibatasi oleh sekat ruang dan waktu, atau melalui media cetak, ternyata saat ini telah dapat dikembangkan melalui komunikasi online yang menembus sekat-sekat ruang dan waktu. Melalui media elektronik ini, disamping banyak nilai tambah atau katakanlah "keunggulan" atau kelebihan, dari dimensi pedagogis tentu banyak faktor yang patut dicermati, misalnya bagaimana pergeseran pola komunikasi edukatif antara guru dan siswa, bagaimana dengan teknik-teknik pemotivasian belajar, bagaimana dengan pemahaman peserta didik, dan beberapa aspek psikologi belajar lainnya.²

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arti sendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan inilah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan. pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai, gagasan-gagasan, sehingga setiap orang

² Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta CV, 2009), 229-230.

mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Ini berarti bahwa pendidikan adalah wadah untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kepentingan kehidupan manusia.

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan diperlukan dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis, dan rasional, sebagaimana di tuntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai.³

Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi dan komunikasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan mesin (komputer dan telekomunikasi) dan teknik yang digunakan untuk menangkap (mengumpulkan), menyimpan, memanipulasi, dan mengantarkan. Komputer yang mengendalikan semua bentuk ide dan informasi memainkan peranan penting. Pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan dan penyebaran informasi suara, gambar, teks dan nomor oleh gabungan pengkomputeran dan telekomunikasi yang beraskan mikroelektronik. Teknologi informasi dan komunikasi menggabungkan bidang teknologi secara pengkompunan, telekomunikasi dan elektronik dan bidang informasi seperti data, fakta dan proses.⁴

³ Sudarmawan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara,1995),2.

⁴ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta,2009),30-31.

Pada dasarnya, tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh murid. Dalam Undang-undang dasar 1945 menginginkan, agar setiap negara mendapat kesempatan belajar seluas luasnya .

Bila seseorang mau belajar terus sepanjang hidupnya, maka pelajaran di sekolah harus merupakan pengalaman yang menyenangkan baginya. Murid yang frustrasi sering mendapat nilai rendah disamping teguran, kecaman dan celaan akan benci terhadap segala bentuk pelajaran formal dan tidak cukup mempunyai motivasi untuk melanjutkan pelajarannya. Sehingga, sebagian besar yang mendapat nilai rendah dan mengalami frustrasi akan berhenti belajar dan tidak mengembangkan bakat yang dapat disumbangkan kepada masyarakat.

Diakui bahwa bakat anak berbeda-beda. Ada anak yang mempunyai bakat tinggi dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika, sejarah, ilmu pengetahuan alam, bahasa dan sebagainya dan sanggup mempelajarinya lebih cepat dan lebih mudah. Menurut penelitian, bila semua anak-anak yang bermacam-macam bakatnya itu diberi pengajaran yang sama, maka hasilnya akan berbeda menurut bakat mereka. Ada korelasi yang cukup tinggi antara bakat dengan hasil belajar. Akan tetapi jika diberi metode pengajaran yang lebih bermutu yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap anak serta waktu belajar yang

lebih banyak, maka dapat dicapai keberhasilan penuh bagi setiap anak dalam bidang studi.⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran *e-learning* dengan *static station model*, karena dalam waktu yang sesingkat mungkin (satu jam pelajaran dalam seminggu) materi dapat dipelajari secara keseluruhan melalui media internet tanpa menunggu penjelasan dari guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara tuntas.

Selain itu, peneliti memilih SMK YPM 3 Taman sebagai tempat penelitian karena SMK YPM 3 Taman salah satu sekolah yang jumlah muridnya banyak dan kurang familiernya guru terutama guru agama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terutama internet. Dari alasan ini, peneliti ingin mencoba suatu pendekatan model pembelajaran yaitu *e-learning* dengan mengaitkan ketuntasan belajar siswa.

Dari pemaparan diatas, peneliti ingin mencoba dan mengetahui melalui pendekatan pembelajaran berbasis *E-Learning* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, apakah dengan pendekatan ini merupakan cara yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan dan pembelajaran siswa dapat tuntas dalam arti siswa dapat menguasai secara penuh terhadap seluruh bahan yang sudah dipelajari. sehingga peneliti memberikan judul pada penelitian ini dengan " **STUDI EKSPERIMEN TENTANG**

⁵ .S.Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2000), 37-38.

EFEKTIVITAS APLIKASI *E-LEARNING* TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS 2AK DI SMK YPM 3 TAMAN”.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana aplikasi pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *static station model* dikelas 2 AK SMK YPM 3 Taman ?
2. Bagaimana ketuntasan belajar siswa 2AK SMK YPM 3 Taman pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ?
3. Apakah aplikasi *E-learning* efektif diterapkan untuk mencapai ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 2AK SMK YPM 3 Taman ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab persoalan pokok pendidikan yang diajukan dalam rumusan masalah untuk kejelasannya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan aplikasi *e-learning* dengan menggunakan *static station model* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 2 AK SMK YPM 3 Taman.
2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 2 AK SMK YPM 3 Taman.

3. Untuk mengetahui efektif atau tidaknya *e-learning* dalam mencapai ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 2AK SMK YPM 3 Taman ?

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Sebagai uji coba efektivitas penerapan teori *e-learning* pada mata pelajaran yang membutuhkan banyak referensi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Secara social praktis

Sebagai pendorong bagi kalangan pendidikan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet untuk kemajuan dunia pendidikan. Diantaranya :

- a. Untuk Peneliti

Sebagai pedoman dan acuan dalam memilih model pembelajaran yang efektif ketika mengajar, dan sebagai puncak rangkaian proses belajar mengajar yang ditempuh untuk menyelesaikan studi di IAIN Sunan Ampel Surabaya.

- b. Untuk Guru

Sebagai bahan perbandingan dan sekaligus referensi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan *e-learning*.

- c. Untuk Siswa

Sebagai pengenalan model pembelajaran baru agar tidak bosan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis berasal dari dua kata "*hypo*" yang artinya "dibawah" dan "*thesa*" yang artinya "kebenaran". Yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis.

Hipotesis dapat diartikan menjadi hipotesa yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁶ Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin salah, ditolak bila salah dan diterima bila fakta-fakta membenarkannya. Penolakan dan penerimaan hipotesis sangat tergantung pada hasil penelitian terhadap fakta-fakta yang ditimbulkan.⁷

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 1) Hipotesis kerja (H_a) : Menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. yaitu antara efektivitas aplikasi *e-learning* (X) dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2Ak di SMK YPM 3 Taman (Y).

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 71.

⁷ Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research* Jilid I, (Yogyakarta : Andi Offset, 1980), 63.

Dengan rumusan : Jika aplikasi *e-learning* sangat efektif, maka belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2Ak tuntas.

- 2) Hipotesis nol (Ho) : Menyatakan tidak adanya hubungan yang signifikan antara dua variabel. yaitu antara efektivitas aplikasi *e-learning* (X) dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2AK di SMK YPM 3 Taman (Y).

Dengan rumusan : Jika aplikasi *e-learning* tidak efektif, maka belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2AK tidak tuntas.

F. BATASAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah aplikasi *e-learning* dengan menggunakan *static station model*. Yaitu model pembelajaran *e-learning* yang digunakan jika jumlah computer di sekolah atau kelas terbatas. Di dalam model ini, guru mempunyai beberapa sumber pelajaran yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Bahan *e-learning* digunakan oleh satu atau dua kelompok siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kelompok siswa lainnya menggunakan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.⁸ disisi lain, peneliti juga membatasi penelitian dengan menggunakan aplikasi *e-learning* dengan *browsing*, yaitu siswa mencari bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mencari artikel atau bahan pelajaran melalui situs-situs yang tersedia di internet.

⁸ Udin Saifudin Sa'ud, 208.

Dalam pembatasan penelitian ini peneliti menggunakan *static station model*, karena waktu yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam seminggu hanya satu jam. Jadi, menurut peneliti lebih tepat ketika difokuskan menggunakan *static station model*. Bukan berarti, computer yang tersedia disekolah terbatas.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk lebih memberikan interpretasi yang tepat terhadap judul “**STUDI EKSPERIMEN TENTANG EFEKTIVITAS APLIKASI *E-LEARNING* TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS 2AK DI SMK YPM 3 TAMAN**”, maka di sini penulis ingin menguraikan apa saja yang telah dicantumkan pada judul diatas:

Studi Eksperimen : Studi :Penyelidikan yang kritis, hati-hati dan penuh perhatian, kajian, telaah.⁹ Sedangkan eksperimen: Percobaan yang sistematis dan berencana.¹⁰ Jadi studi eksperimen adalah penyelidikan tentang percobaan yang sistematis dan berencana

Efektivitas : Berasal dari kata efektif yang artinya tepat mengenai sasaran.¹¹
Efektif disini adalah penggunaan strategi yang tepat untuk

⁹ Djalinusyah, dkk, *Kamus PelajarKata Serapan Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1993), 228.

¹⁰ Ibid, 53

¹¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta, Yayasan penerbit UGM,1996),3.

mencapai tujuan tertentu. Sedangkan efektivitas adalah ketepatangunaan, hasil guna, menunjang tujuan.¹²

Aplikasi *E-Learning* : Aplikasi: Penggunaan ; penerapan.¹³ Sedangkan *E-Learning* :

Belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet.¹⁴ Jadi Aplikasi *E-Learning* adalah penerapan belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet

Ketuntasan belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam : Ketuntasan belajar :

Penguasaan (hasil belajar) siswa secara penuh terhadap seluruh

bahan yang dipelajari.¹⁵ Jadi Ketuntasan belajar Pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam adalah penguasaan secara penuh seluruh materi

Sejarah Kebudayaan Islam yang telah di pelajari

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Adapun yang menjadi sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I : berisikan pendahuluan yang menguraikan beberapa unsur yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, batasan penelitian, definisi

¹² Pius A Patanto & Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya : Arkola,2004),128.

¹³ Djalinusyah, dkk , 19.

¹⁴ Udin Saifudin Sa'ud, 180.

¹⁵ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 1997), 95.

operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan teori merupakan studi literatur atau teoritis yang membahas tentang isi penelitian. Dalam hal ini berisi tentang konsep *E-Learning*, yang terdiri dari definisi *e-learning*, karakteristik, manfaat dan fungsi *e-learning*, faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning*, model pembelajaran *e-learning*, pendekatan pedagogik dalam *e-learning*, aplikasi *e-learning*, piranti pendukung *e-learning*, kendala dalam penerapan *e-learning* dan kelebihan dan kekurangan *e-learning*. Tinjauan tentang belajar tuntas, yang terdiri dari pengertian belajar tuntas, dasar-dasar belajar tuntas, implikasi belajar tuntas, ciri-ciri belajar dengan prinsip belajar tuntas. Tinjauan tentang pembelajaran (SKI) yang terdiri dari pengertian SKI, Karakteristik SKI, perlunya belajar SKI dan tujuan dan fungsi SKI.

BAB III : Metode penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, identifikasi variabel, populasi dan sampel, teknik Pengumpulan data, teknik analisa data, dan langkah-langkah eksperimen.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian Berisikan tentang deskripsi data, Analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir dari seluruh pembahasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI



BAB II

LANDASAN TEORI

A. KONSEP E-LEARNING

1. Definisi *e-learning*

a. Persepsi dasar *e-learning*

Perkembangan sistem komputer melalui jaringan semakin meningkat. Internet merupakan jaringan publik. Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas. Salah satu pemanfaatan internet adalah pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *E-Learning*.

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang *E-Learning* yaitu :

1. *Electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, projector, dan lain-lain.
2. *Internet Based*, adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat *online*, yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan

internet. Artinya pembelajar dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*).

Kedua persepsi tersebut di tunjang oleh berbagai pendapat para ahli yang berbeda. Beberapa ahli yang mendukung pendapat e-learning sebagai electronic based diantaranya Elliott Masie, Cisco and Cornellia (2000) menjelaskan, e-learning adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, intranet, satelit, TV, CD-ROM, dan lain-lain, jadi tidak harus internet, karena internet salah satu bagian dari e-learning. Pendapat ini didukung oleh Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic Center (2003) bahwa e-learning adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi.

Para ahli yang mendukung pemahaman *e-learning* sebagai media yang menggunakan internet diantaranya *e-learning* adalah "penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan".(Rosenberg (2001). *E-learning* atau *internet enable learning* menggunakan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar (Dr.Jo Hamilton-Jones).

b. Pengertian *E-learning*

E-learning tersusun dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari '*electronica*' dan '*learning*' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya¹⁶. Dengan kata lain *e-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer.(Tafiardi, 2005). Sejalan dengan itu, Onno W. Purbo (dalam Amin, 2004) menjelaskan bahwa istilah "e" dalam e-learning adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif, dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) ataupun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*).

Secara lebih singkat William Horton mengemukakan bahwa (dalam Sembel, 2004) e-learning merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet). Tidak jauh berbeda dengan itu Brown, 2000 dan Feasey, 2001 (dalam Siahaan, 2002) secara sederhana mengatakan bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode

¹⁶ Ibid, 168-170.

penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Selain itu, ada yang menjabarkan pengertian e-learning lebih luas lagi. Sebenarnya materi e-learning tidak harus di distribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internetpun bisa dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *off-line* atau *archieved*. Distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar di kembangkan sesuai kebutuhan dan di distribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat dimana dia berada (Lukmana, 2006).

2. Karakteristik, Manfaat Dan Fungsi *E-learning*

A. Karakteristik *e-learning* ini antara lain adalah:

- 1). Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
- 2). Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) atau (*digital media*).

- 3). Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
- 4). Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
- 5). Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

B. Manfaat *E-learning*

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (Website Kudos, 2002, dalam Siahaan).

Secara lebih rinci, manfaat *e-learning* dapat dilihat dari 2 (dua) sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru :

1) sudut peserta didik

Dengan kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Menurut Brown, 2000 (dalam Siahaan) ini dapat mengatasi siswa yang :

(a) Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(b) Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan ketrampilan di bidang komputer,

(c) Merasa phobia dengan sekolah atau peserta didik yang di rawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan

(d) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

2) guru

Menurut Soekartawi (dalam Siahaan) beberapa manfaat yang diperoleh guru adalah bahwa guru dapat :

- (a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi,
- (b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak,
- (c) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang,
- (d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan
- (e) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.¹⁷

Selain itu, manfaat *e-learning* dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain :

¹⁷ Effendi, Empy, "E-Learning : Pelatihan di era informasi", http://www.freshmindsgroup.com/resources/index.php?option=com_content&task=view/&i

1. Guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi bisa dilakukan.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (scope) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui internet.
3. Dengan e-learning dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan dikomputer, sehingga siswa dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya.
4. Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di internet.
5. Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara guru dengan siswa, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan missal.
6. Peran siswa menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, tidak mengandalkan pemberian dari guru, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.

7. Relatif lebih efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.
8. Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya, sehingga tidak mempunyai waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan, maka dapat mengakse internet kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.
9. Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya.
10. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna pula (meaningfull), mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk diungkapkan kembali.
11. Kerja sama dalam komunitas online yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi, sehingga tidak akan kekurangan sumber atau materi pembelajaran.
12. Administrasi dan pengurusan terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya.
13. membuat pusat perhatian dalam pembelajaran.¹⁸

C. Fungsi *E-learning*

¹⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 171-172.

Setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu (dalam Siahaan, 2002) :

1) Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) Komplemen (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi e-learning diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai komplemen berarti materi e-learning diprogramkan untuk menjadi materi *enrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi e-learning yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya

agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3) Substitusi (pengganti)

Tujuan dari *e-learning* sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik :

- (1) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional),
- (2) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan
- (3) Sepenuhnya melalui internet.¹⁹

3. Faktor yang Perlu Dipertimbangkan dan Syarat-Syarat dalam Memanfaatkan *E-Learning*

A. Faktor yang Perlu Dipertimbangkan dalam Memanfaatkan *E-Learning*

¹⁹ Effendi, Emphy, "E-Learning : Pelatihan di era informasi", http://www.freshmindsgroup.com/resources/index.php?option=com_content&task=view/&i

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan e-learning untuk pembelajaran jarak jauh adalah memilih internet untuk kegiatan pembelajaran. Memilih internet ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu :

1. Analisis kebutuhan (Need Analysis)

Pemanfaatan *e-learning* sangat tergantung pada pengguna dalam memandang atau menilai e-learning tersebut. Digunakannya teknologi tersebut jika e-learning itu sudah merupakan kebutuhan. Untuk menentukan apakah seseorang atau lembaga pendidikan membutuhkan atau tidak e-learning itu, maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul, yaitu apakah fasilitas pendukungnya sudah memadai, apakah didukung oleh dana yang memadai, dan apakah ada dukungan dari pembuat kebijakan. Jika berdasarkan analisis kebutuhan ini diputuskan bahwa e-learning diperlukan, maka perlu membuat studi kelayakan (*feasibility study*). Ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

- a). Secara teknis, apakah jaringan internet bias dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti : jaringan computer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.

- b). Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (skill dan knowledge) yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
- c). Secara ekonomis, apakah kegiatan yang dilakukan dengan e-learning ini menguntungkan atau tidak, apakah membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
- d). Secara social, apakah sikap (attitude) masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan e-learning sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu, perlu diciptakan sikap (attitude) yang positif terhadap e-learning, khususnya. Dan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya, agar bisa mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.

2. Rancangan pembelajaran

Dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal, antara lain :

- a. *Course content and learning unit analysis* (analisis isi pembelajaran), seperti : ruang lingkup (scope) dan urutan (sequence) materi pembelajaran, atau topic yang relevan.
- b. *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti : latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya.

- c. *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran), seperti : kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini.
- d. *Intructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti : materi pembelajaran yang akan dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya.
- e. *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran.
- f. *Construct criterion test items*, (penyusun tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- g. *Select instructional strategy* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan e-learning dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan prototype materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu di pertimbangkan dan di evaluasi secara terus menerus.

4. Pelaksanaan

Prototype yang sudah lengkap dapat dipindahkan ke jaringan computer (LAN). Untuk itu pengujian terhadap prototype hendaknya terus menerus dilakukan. Dengan pengujian ini akan diketahui berbagai hambatan yang dihadapi, seperti berkaitan dengan management course tool, apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri (*self learning materials*).

5. Evaluasi

Sebelum dilakukan evaluasi, program terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil beberapa sample orang. Dari uji coba ini lalu dilakukan evaluasi. Prototype perlu dievaluai dalam jangka waktu relative lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya. Proses dari kelima tahapan tadi di perlukan waktu yang relative lama dan dilakukan berulang kali, karena prosesnya terjadi secara terus menerus. Masukan dari pembelajar atau pihak lain sangat di perlukan untuk perbaikan program tersebut.²⁰

B. Syarat-Syarat pemanfaatan *E-Learning*

Menurut Newsletter of ODLQC, 2001 (dalam Siahaan) syarat-syarat kegiatan pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah :

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan dalam hal ini internet.

²⁰ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 173-174.

- 2) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM atau bahan cetak
- 3) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan
- 4) Adanya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan e-learning
- 5) Adanya sikap positif pendidik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet
- 6) adanya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh setiap peserta belajar
- 7) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik
- 8) Adanya mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Berbeda dengan yang telah diungkapkan di atas, dalam Sembel, 2004, lebih menyoroti dari tenaga-tenaga ahli yang perlu ada untuk “menghidupkan” sebuah *e-learning* adalah :

- a) *Subject Matter Expert* (SME), merupakan nara sumber dari pembelajaran yang disampaikan.
- b) *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-learning* dengan memasukkan metode

pengajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah, dan lebih menarik untuk dipelajari.

- c) *Graphic Designer (GD)*, bertugas untuk mengubah materi teks menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan *layout* yang enak dipandang, efektif, dan menarik untuk dipelajari.
- d) *Learning Management System (LMS)*, bertugas mengelola sistem di website yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan siswa, antarsiswa dengan siswa lainnya, serta hal lain yang berhubungan dengan pembelajaran, seperti tugas, nilai, dan peringkat ketercapaian belajar

siswa.

4. Model Pembelajaran *E-learning*

Dalam implementasi pembelajaran, terdapat model penerapan *e-learning* yang bisa digunakan, yaitu :

a. *Selective Model*

Model selektif ini digunakan jika jumlah computer di sekolah sangat terbatas (misalnya hanya ada satu unit computer). Di dalam model ini, guru harus memilih salah satu alat atau media yang tersedia yang dirasakan tepat untuk menyampaikan bahan pelajaran. Jika guru menemukan bahan *e-learning* yang bermutudari internet, maka dengan terpaksa guru hanya dapat menunjukkan bahan pelajaran tersebut

kepada siswa sebagai bahan demonstrasi saja. Jika terdapat lebih dari satu computer di sekolah / kelas, maka siswa harus diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung.

b. *Sequential Model*

Model ini di gunakan jika jumlah computer di sekolah / kelas terbatas (misalnya hanya dua atau tiga unit computer). Para siswa dalam kelompok kecil secara bergiliran menggunakan computer untuk mencari sumber pelajaran yang dibutuhkan. Siswa menggunakan bahan e-learning sebagai bahan rujukan atau untuk mencari informasi baru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Static Station Model*

Model ini digunakan jika jumlah computer di sekolah / kelas terbatas, sebagaimana halnya dalam sequential model. Di dalam model ini, guru mempunyai beberapa sumber belajar yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Bahan e-learning digunakan oleh satu atau dua kelompok siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kelompok siswa lainnya menggunakan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

d. *Laboratory Model*

Model ini di gunakan jika tersedia sejumlah computer di sekolah / laboratorium yang dilengkapi dengan jaringan internet, dimana siswa dapat mengguunakannya secara lebih leluasa (satu siswa satu computer). Dalam hal ini, bahan e-learning dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri.

Setiap model *e-learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran diatas masing-masing mempunyai kekuatan dan kelemahan. Pemilihannya tergantung infrastuktur telekomunikasi dan peralatan yang tersedia disekolah. Bagaimanapun upaya pembelajaran dengan pendekatan e-learning ini perlu terus dicoba dalam rangka mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dimasa yang akan datang.²¹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

⚡ Pendekatan Pedagogik Dalam *E-learning*

Teknologi komunikasi secara umum dapat dikategorikan sebagai asynchronous dan synchronous. Asynchronous merupakan aktivitas yang menggunakan teknologi dalam bentuk blogs, wikis, and discussion boards. Dalam bentuk ini partisipan dapat mengembangkan ide atau saling bertukar ide atau informasi tanpa keterkaitan antara partisipan satu dengan partisipan lainnya pada waktu yang sama, sebagai contoh penggunaan e-mail termasuk asynchronous dimana pesan dapat dikirim atau diterima

²¹ Udin Saifudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, 207-209.

tanpa keduanya harus berpartisipasi pada waktu yang bersamaan. Dalam hal ini seorang pengirim pesan atau informasi tertentu kapan saja yang ia perlukan. Pada sisi lain penerima pesan tidak diharuskan mengakses pesan atau informasi tersebut pada waktu yang bersamaan.

Synchronous menunjukkan pada pengkategorian aktivitas pertukaran ide atau informasi yang mengharuskan partisipan menggunakan waktu yang bersamaan. Face to face discussion merupakan salah satu contoh bentuk komunikasi synchronous. Aktivitas synchronous mempersyaratkan seluruh partisipan saling berkomunikasi atau berhubungan antara satu dengan yang lain seperti sesi online atau virtual classroom atau meeting.

Meskipun aktivitas pembelajaran melalui perangkat e-learning menekankan system komunikasi online, tidak berarti proses ini sama sekali meniadakan unsure-unsur hubungan pedagogis antara guru dan siswa. Bilamana ini terjadi, maka dikhawatirkan proses pembelajaran menjadi kehilangan makna esensialnya. Karena pembelajaran merupakan kegiatan yang kompeherensip, mencakup berbagai dimensi baik kognitif, psikomotorik dan afektif.²²

Melalui situs wikipedia (2008) dikemukakan beberapa pendekatan pedagogi yang diterapkan dalam *e-learning*, yaitu :

²² Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, 234.

- a. *Intructional design*, dimana pembelajaran lebih terfokus pada kurikulum yang dikembangkan dengan menitik beratkan pada pendekatan pendidikan kelompok atau guru secara perorangan.
- b. *Social-constructivist*, merupakan pendekatan pedagogi yang kebanyakan aktivitasnya dilakukan dalam bentuk forum-forum diskusi, blogs, wiki dan aktivitas-aktivitas kolaboratif online.
- c. *Laurillard's conversational model*, merupakan salah satu bentuk pendekatan pedagogi yang menitik beratkan pada penggunaan bentuk-bentuk diskusi langsung secara luas.
- d. *Cognitive prespective*, menitik beratkan pada proses pengembangan kognitif melalui kegiatan pembelajaran.
- e. *Emotional prespective*, lebih difokuskan pada pengembangan dimensi-dimensi emosional pembelajaran, seperti motivasi, engagement, model-model permainan, dan lain-lain.
- f. *Behaviour perspective*, menitik beratkan pada keterampilan dan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar. Model pembelajaran dalam bentuk ini misalnya bermain peran (role playing) dan penerapannya di dalam aktivitas-aktivitas nyata lapangan.
- g. *Contextual perspective*, difokuskan pada penataan factor instrumental dan social lingkungan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Bentuk-bentuk nyata model ini seperti interaksi dengan orang lain, model-model kolaboratif dan sebagainya.

6. Aplikasi *E-learning*

Adapun jenis aplikasi e-learning dalam pembelajaran jarak jauh antara lain :

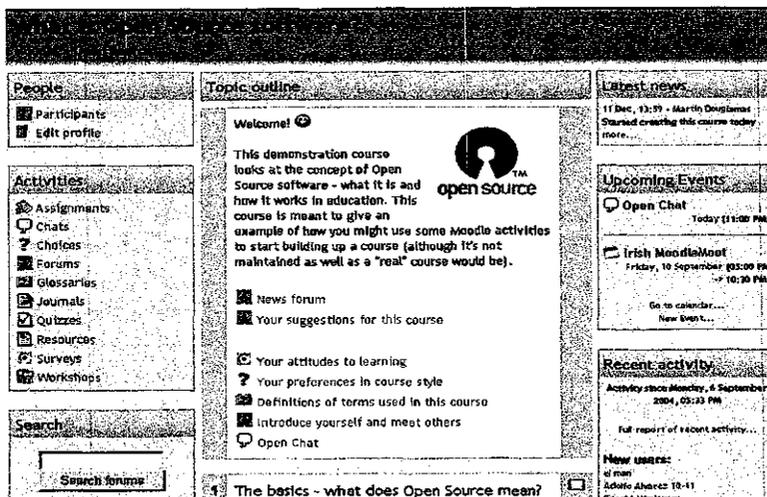
a. Berbasis *Open Source*

1. Moodle

Istilah moodle singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar yang dinamis dengan menggunakan model berorientasi pada objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis web yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi pada objek. Adapun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

contoh moodle sebagai berikut ²³:



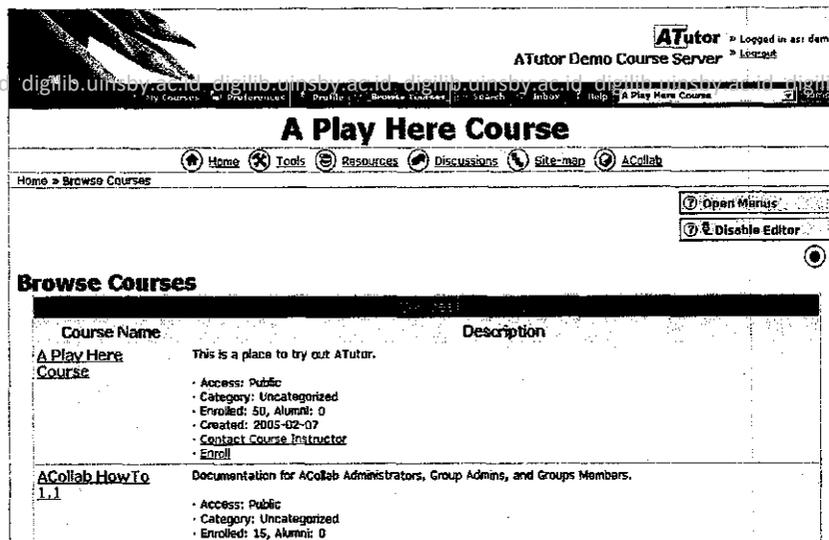
Gambar.2.1 contoh Moodle

2. Atutor

²³Romi Satrio Wahono, <http://romisatriawahono.net>. 6

Aplikasi *e-learning* yang berbasis open source selain moodle adalah atutor. Atutor adalah *Web based open source learning control management system* (LCMS) di desain dengan aksesibilitas dan kemampuan adaptasi. Atutor merupakan paket software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet. Pengajar dapat cepat memasang, memaketkan dan mendistribusikan materi pembelajaran, dan mengadakan kursus online-nyasendiri.

Adapun contoh atutor adalah sebagai berikut²⁴ :



The screenshot shows the ATutor Demo Course Server interface. At the top, it says 'ATutor Demo Course Server' and 'Logged in as: demo'. Below this is a navigation bar with links for Home, Tools, Resources, Discussions, Site-map, and ACollab. The main content area is titled 'Browse Courses' and contains a table with two course entries:

Course Name	Description
A Play Here Course	This is a place to try out ATutor. <ul style="list-style-type: none"> Access: Public Category: Uncategorized Enrolled: 50, Alumni: 0 Created: 2005-02-07 Contact Course Instructor Enroll
ACollab HowTo 1.1	Documentation for ACollab Administrators, Group Admins, and Groups Members. <ul style="list-style-type: none"> Access: Public Category: Uncategorized Enrolled: 15, Alumni: 0

Gambar 2.2 Contoh Atutor : *Learning Content Management System* (LCMS) Berbasis Opensource

b. *Audio dan video conferencing serta Videobroadcasting*

1. *Audio Conferencing*

²⁴ Romi Satrio Wahono, <http://romisatriawahono.net>. 7.

Audio conferencing adalah interaksi atau konferensi langsung dalam bentuk audio (suara) antar dua orang atau lebih yang berada dalam tempat berbeda, bahkan dapat melibatkan pembelajar yang banyak pada lokasi yang tersebar dan berbeda. Teknologi yang digunakan adalah sarana telephon. Dalam pelaksanaan audio conferencing dibutuhkan perangkat tambahan (audio conferencing bridge) yang dapat mengurangi gangguan (noise) maupun interaksi pada system.

2. *Video Conferencing*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknologi multimedia videobroadcasting dapat

memungkinkan seluruh pembelajar melihat, mendengar, dan bekerja sama secara langsung. Sesuai namanya, videoconferencing memberikan visualisasi secara langsung dan lengkap kepada seluruh pembelajar dengan multimedia (video, audio dan data).

Videoconferencing distance learning memungkinkan intraksi antara dua orang atau lebih, dua kelas atau lebih pada tempat yang berbedadan waktu yang bersamaan dengan menggunakan system multipoint. Interaksi terjadi antara pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan pembelajar lain, pembelajar dengan materi pembelajaran dan pembelajar dengan sumber-sumber informasi (information resources) pada lokasi yang berbeda dan dilakukan secara

langsung (real time) dengan komunikatif seperti pada kelas konvensional yang menerapkan tatap muka langsung. Materi pembelajaran pada videoconferencing distance learning disajikan dalam bentuk suara (audio), gambar (visual), maupun teks, secara terpisah atau bersamaan (simultan).

Adapun aplikasi videoconferencing dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran antara lain :

a). Pertemuan (meeting) pengajar dengan pembelajar

Videoconferencing memberikan kemampuan untuk menjelaskan pembelajaran dengan sangat hidup dan interaktif tanpa harus menghabiskan biaya dan waktu yang banyak untuk melakukan sesuatu pada tempat yang sama.

b). Seminar jarak jauh (Teleseminar)

Teleseminar adalah seminar yang diselenggarakan melalui teleconference. Teleconference ini menjangkau beberapa tempat pada waktu yang bersamaan. setiap tempat dihubungkan dengan media videoconferencing, sehingga seminar dapat diikuti oleh pembelajar dari beberapa tempat sekaligus. Pembicara seminar pun dapat menyampaikan materi seminar dari mana saja selama dia memiliki akses ke system videoconferencing yang digunakan untuk teleseminar tersebut.

c). Silabus online

d). The word wide web (WWW)

Kehadiran situs web bagi suatu organisasi pada era digital dan internet sebagai pintu masuk menemukan dan mengenal untuk memperoleh informasi suatu organisasi di lingkungan dunia maya.

e). Elektronik mail (e-mail) atau surat elektronik

E-mail merupakan surat elektronik yang menyediakan suatu infrastuktur komunikasi baru. E-mail umumnya digunakan untuk menukar pesan tertulis, mengirim dan menerima dari jaringan telekomunikasi seseorang. Seseorang pengguna e-mail di sediakan sebuah mailbox elektronik dengan sebuah alamat. Sebuah pesan sering kali berupa sebuah catatan atau memo. Tetapi juga berupa dokumen kerja seperti spreadsheet, atau grafik. Bentuk catatan dalam sebuah e-mail melalui penggunaan mailbox elektronik di internet, untuk memperoleh informasi.

f). Voice mail

Sistem voice mail menyimpan pesan suara yang diubah dalam bentuk digital. Pesan suara dikirim dalam bentuk diktat kepada penerima telephon mailbox. Pesan suara secara digit disimpan pada keduanya dengan alat penyimpan, seperti disk magnetic. Ketika penerima mendapatkan kembali pesan dari mailbox, pesan diubah

kembali pada bentuk suara asli. Pesan suara diatur dengan menekan serangkaian tombol telephon. Penerima pesan dapat mengulangi atau meneruskan pesan atau mengirimkan melalui mailbox lain.

g). Telekkonferensi dan system pertemuan elektronik

h). Pengirim pesan kilat (instant messenger)

Pengirim pesan kilat (instant messenger) berfungsi untuk memudahkan berkomunikasi tidak terbatas waktu, ruang dan orang, dilakukan kapan saja, dimana saja, dengan siapapun. Disebut pesan kilat karena pesan dikirim hanya hitungan detik dan dapat langsung terbalas. Bentuk pesan yang dikirim dapat berupa teks, suara atau video.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Videobroadcasting*

Videobroadcasting merupakan salah satu teknologi e-learning interaktif yang bersifat satu arah (komunikasi linear). Penggunaan program e-learning dengan program videobroadcasting lebih banyak digunakan dibandingkan dengan audio conferencing. Hal ini terjadi karena sifat videobroadcasting yang audio visual. Dalam prinsip belajar diungkapkan bahwa belajar akan lebih berhasil jika melibatkan banyak indera. Sasaran pesertanya dalam jumlah yang besar (massal) dan menyebar (dispersed). Sebagai media transaksinya umumnya menggunakan media satelit. Pembelajar mengikuti program

pembelajaran melalui videobroadcasting dengan cara melihat dan mendengar pesawat televisi yang terhubung ke stasiun (broadcaster) tertentu melalui antenna penerima biasa atau antenna parabola yang dilengkapi decoder khusus.

c. Sertifikat pada *e-learning*

Penggunaan *e-learning* membutuhkan jaminan akan kerahasiaan informasi (confidentiality), keutuhan dan keaslian informasi (integrity), keabsahan pengiriman informasi (authentication) dan pengakuan terhadap informasi yang dikirim sehingga tidak ada data yang disangkal, hal ini merupakan syarat yang mutlak dalam system *e-learning*.

E-learning hanya digunakan oleh orang yang berhak. Namun, masih banyak kendala dan tantangan yang perlu mendapatkan perhatian. Pada system *e-learning* seringkali terjadi penyalahgunaan sehingga dapat mencemarkan nama baik seseorang atau penyelenggara program *e-learning*. Untuk menghindari penyalahgunaan itu, seperti pemalsuan, maka digunakan sertifikat digital dengan memanfaatkan infrastruktur kunci public. Certification Authority (CA) adalah sebuah lembaga atau badan yang bertanggung jawab terhadap pengoperasian infrastruktur kunci public dan pengelolaan sertifikat digital.²⁵

²⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 180-187.

7. Piranti-Piranti Pendukung *E-learning*

Sistem teknologi yang tersedia dan dapat dipergunakan di dalam *e-learning* antara lain :

- a. Classroom response system
- b. Collaborative software
- c. Computer aided assessment
- d. Discussion boards
- e. E-mail
- f. Educational management system
- g. Educational animation
- h. Electronic performance support system
- i. E-portofolios
- j. Games
- k. Hypermedia in general
- l. Learning Management system
- m. PDA's
- n. Podcasts
- o. MP3 players with multimedia capabilities
- p. Multimedia CD-ROMs
- q. Screencasts
- r. Simnulations
- s. Text chat

- t. **Virtual classrooms**
- u. **Web-based teaching materials**
- v. **Web sites and web 2.0 communitie**
- w. **Wiki**

Perlu dijelaskan bahwa Wikibooks adalah buku yang memuat topik-topik tentang :

- 1) **Blended learning**
- 2) **E-CIT (EU-funded project)**
- 3) **SIF (Scholls interoperability framework)**
- 4) **CALL (Computer assisted language learning) (for a more historical perspective).**
- 5) **Collaborative learning**
- 6) **Computeach**
- 7) **Computer based testing**
- 8) **Confidence based learning**
- 9) **Distance education**
- 10) **Edublog**
- 11) **Educational game**
- 12) **Educational technology**
- 13) **Electronic performance support systems**
- 14) **E-learning 2.0**

- 15) **Flexible learning**
- 16) **History of automated adaptive instruction in computer applications**
- 17) **History of Virtual learning environments**
- 18) **Learning management system**
- 19) **Learning content management system**
- 20) **Learning & Development**
- 21) **M-Learning**
- 22) **Microlearning**
- 23) **National university Virtual High School**
- 24) **Networked learning**
- 25) **Online deliberation**
- 26) **Online tutoring**
- 27) **Online learning community**
- 28) **Transactional distance**
- 29) **Videobook**
- 30) **Virtual campus**
- 31) **Virtual education**
- 32) **Virtual learning environment**
- 33) **Virtual university**
- 34) **eLML – eLesson Markup Language**

35) Adaptive hypermedia²⁶

B. Kendala Dalam Penerapan *E-learning*

Kendala atau hambatan dalam penyelenggaraan *e-learning*, yaitu (Effendi, 2005) :

- a) Investasi. Walaupun *e-learning* pada akhirnya dapat menghemat biaya pendidikan, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar pada permulaannya.
- b) Budaya. Pemanfaatan *e-learning* membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar atau mengikuti pembelajaran melalui komputer.
- c) Teknologi dan infrastruktur. E-learning membutuhkan perangkat komputer, jaringan handal, dan teknologi yang tepat.
- d) Desain materi. Penyampaian materi melalui e-learning perlu dikemas dalam bentuk yang *learner-centric*. Saat ini masih sangat sedikit *instructional designer* yang berpengalaman dalam membuat suatu paket pelajaran *e-learning* yang memadai.

C. Kelebihan *E-learning* dan Kelemahan

A. Kelebihan *E-Learning*

²⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. 236-238.

E-learning dapat dengan cepat diterima dan kemudian diadopsi adalah karena memiliki kelebihan/keunggulan sebagai berikut (Effendi, 2005)

- 1) Pengurangan biaya
- 2) Fleksibilitas. Dapat belajar kapan dan dimana saja, selama terhubung dengan internet.
- 3) Personalisasi. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajar mereka.
- 4) Standarisasi. Dengan e-learning mengatasi adanya perbedaan yang berasal dari guru, seperti : cara mengajarnya, materi dan penguasaan materi yang berbeda, sehingga memberikan standar kualitas yang lebih konsisten.
- 5) Efektivitas. Suatu studi oleh J.D Fletcher menunjukkan bahwa tingkat retensi dan aplikasi dari pelajaran melalui metode e-learning meningkat sebanyak 25 % dibandingkan pelatihan yang menggunakan cara tradisional
- 6) Kecepatan. Kecepatan distribusi materi pelajaran akan meningkat, karena pelajaran tersebut dapat dengan cepat disampaikan melalui internet.

Sedangkan menurut (Bates dan Wulf, 1996) kelebihan *e-learning* yaitu :

- a) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enchance interactivity*)

Pembelajaran jarak jauh *online* yang dirancang dan dilaksanakan secara cermat dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan materi pembelajaran, siswa dengan guru, dan antara siswa dengan siswa lainnya. Siswa yang terpisah dari siswa lainnya dan juga terpisah dari pengajar akan merasa lebih leluasa atau bebas mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada siswa lainnya yang secara fisik mengamatinya.

b) Mempermudah interaksi pembelajaran dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*)

Siswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan dimanapun dia berada, karena sumber belajar sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk di akses oleh siswa melalui online learning (kerka, 1996; Bates, 1995; Wulf, 1996). Begitu pula dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan, tanpa harus menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan pengajar, dan tidak perlu menunggu sampai ada waktu luang pengajar untuk mendiskusikan hasil pelaksanaan tugas apabila dikehendaki.

- c) Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*)

Pembelajaran jarak jauh online yang fleksibel dari segi waktu dan tempat, menjadikan jumlah siswa yang dapat dijangkau kegiatan pembelajaran melalui online learning semakin banyak dan terbuka secara luas bagi siapa saja yang membutuhkannya. Ruang, tempat dan waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, seorang dapat belajar melalui interaksinya dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap diakses melalui online learning.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- d) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi online learning dan berbagai software yang terus berkembang turut membantu mempermudah penembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian penyempurnaan atau pemutaakhiran materi pembelajaran yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodic dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuannya. Disamping itu, pemutaakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari siswa maupun

atas hasil penilaian guru selaku penanggung jawab atau Pembina materi pembelajaran.

B. Kelemahan Atau Kekurangan E-Learning

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan antara lain:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan bukan pendidikan yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau psikomotor dan aspek afektif.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan internet.
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).

7. Keterbatasan ketersediaan software (perangkat lunak) yang biayanya masih relatif mahal.
8. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.²⁷

C. TINJAUAN TENTANG BELAJAR TUNTAS

1. Pengertian belajar tuntas

Belajar tuntas dapat diartikan sebagai penguasaan (hasil belajar) siswa secara penuh terhadap seluruh bahan yang dipelajari. Hal ini berlandaskan kepada suatu gagasan bahwa kebanyakan siswa dapat menguasai apa yang diajarkan disekolah, bila pengajaran dilakukan secara sistematis.

Bloom memandang mastery sebagai kemampuan siswa untuk menyerap inti pengajaran yang telah diberikan kedalam suatu keseluruhan. Sedangkan Keller memandang bahwa mastery merupakan performance (penampilan) yang sempurna dalam sejumlah pelajaran tertentu.

Kedua pandangan ini nampaknya mempunyai perbedaan. Disatu pihak Bloom memandang mastery sebagai penguasaan penuh terhadap inti bahan pengajaran. Dilaun pihak Keller menganggap penguasaan itu tercermin dalam kemampuan performance pada unit-unit (kecil) bahan yang dipelajari. Namun demikian, bila dikaji lebih teliti, pada dasarnya

²⁷ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 174.

pandangan kedua tokoh itu tidak berbeda. Keduanya memandang mastery sebagai kemampuan menguasai bahan pelajaran, adapun perbedaan terletak pada langkah mencapai penguasaan.²⁸

2. Dasar-dasar belajar tuntas

Landasan konsep dan teori belajar tuntas (*Mastery Learning Theory*) adalah pandangan tentang kemampuan siswa yang dikemukakan oleh *John B. Carroll* pada tahun 1963 berdasarkan penemuannya yaitu "*Model of School Learning*" yang kemudian dirubah oleh *Benyamin S. Bloom* menjadi model belajar yang lebih operasional. Selanjutnya oleh *James H. Block* model tersebut lebih disempurnakan lagi.

Sedangkan menurut Carroll bakat atau pembawaan bukanlah kecerdasan alamiah, melainkan jumlah waktu yang diperlukan oleh siswa untuk menguasai suatu materi pelajaran tertentu. Benyamin melaksanakan konsep belajar tuntas itu ke dalam kelas melalui proses belajar mengajar pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Bagi satuan pelajaran disediakan waktu belajar yang tetap dan pasti.
2. Tingkat penguasaan materi dirumuskan sebagai tingkat penguasaan tujuan pendidikan yang essensial.

²⁸ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo offset, 1996), 95-96.

Untuk lebih menggalakkan konsep belajar tuntas *James H. Block* mencoba mengurangi waktu yang diperlukan untuk mempelajari suatu materi pelajaran di dalam waktu yang tersedia, yaitu dengan cara meningkatkan semaksimal mungkin kualitas pengajaran.

Jadi pelaksanaan oleh James H Block mengandung arti bahwa :

1. Waktu yang sebenarnya digunakan diusahakan di perpanjang semaksimal mungkin.
2. Waktu yang tersedia di perpendek sampai semaksimal mungkin dengan cara memberikan pelayanan yang optimal dan tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Implikasi belajar tuntas

Selanjutnya menurut Bloom beberapa implikasi belajar tuntas dapat disebutkan sebagai berikut :

1. Dengan kondisi optimal, sebagian besar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara tuntas (*mastery learning*).
2. Tugas guru adalah mengusahakan setiap kemungkinan untuk menciptakan kondisi yang optimal, meliputi waktu, metode, media dan umpan yang baik bagi siswa.
3. Yang dihadapi guru adalah siswa-siswa yang mempunyai keanekaragaman individual. Karena itu kondisi optimal mereka juga beraneka ragam.

4. Perumusan tujuan instruksional khusus sebagai satuan pelajaran mutlak diperhatikan, agar supaya para siswa mengerti hakikat tujuan dan proses belajar.
5. Bahan pelajaran dijabarkan dalam satuan-satuan pelajaran yang kecil-kecil dan selalu diadakan pengujian awal (*pre test*) pada permulaan pelajaran dan penyajian akhir (*post test*) pada akhir satuan akhir pelajaran.
6. Diusahakan membentuk kelompok-kelompok yang kecil (4-6 orang) yang dapat berteman secara teratur sehingga dapat saling membantu
7. Dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar siswa secara efektif dan efisien.
8. Sistem evaluasi berdasarkan atas tingkat penguasaan tujuan instruksional khusus bagi materi pelajaran yang bersangkutan yaitu menggunakan "*criteria referenced test*" bukannya "*norm referenced test*".

4. Ciri-ciri belajar dengan prinsip belajar tuntas

Ciri-ciri belajar dengan prinsip belajar tuntas, antara lain adalah :

- a. Pengajaran didasarkan atas tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditentukan terlebih dahulu.

Ini berarti bahwa tujuan dari strategi belajar mengajar adalah agar hampir atau semua siswa dapat mencapai tingkat penguasaan tujuan pendidikan.

b. **Memperhatikan perbedaan individu**

Yang dimaksud perbedaan disini adalah perbedaan siswa dalam hal menerima rangsangan dari luar dan dalam dirinya serta laju belajarnya.

c. **Evaluasi dilakukan secara kontinu dan didasarkan atas kriteria.**

Evaluasi dilakukan secara kontinu (continuous evaluation) ini diperlukan agar guru dapat menerima umpan balik yang cepat atau segera, sering dan sistematis. Jadi evaluasi dilakukan pada awal selama dan pada akhir proses belajar mengajar berlangsung. Evaluasi berdasarkan kriteria mengenal 2 macam bentuk yaitu evaluasi sumatif dan formatif.

Menurut Michael Scriven membedakan macam bentuk evaluasi. tes keberhasilan yang diberikan pada akhir unit-unit pelajaran dimasukkan dalam kategori tes sumatif. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui penguasaan total terhadap suatu pelajaran yang diberikan. Sedangkan tes formatif adalah tes yang digunakan selama siswa mempelajari bahan pelajaran untuk menguasai tujuan intruksional yang telah ditentukan.

d. Menggunakan program perbaikan dan program pengayaan.

Program perbaikan dan program pengayaan adalah sebagai akibat dari penggunaan evaluasi yang kontinu dan berdasarkan kriteria serta pandangan terhadap perbedaan kecepatan belajar mengajar siswa dan administrasi sekolah.

e. Menggunakan prinsip siswa belajar aktif.

Prinsip siswa belajar aktif memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri.

f. Menggunakan satuan pelajaran yang kecil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembagian unit pelajaran menjadi bagian-bagian kecil ini sangat

diperlukan guna dapat memperoleh umpan balik secepat mungkin.

Dengan demikian guru dapat melakukan usaha perbaikan sedini mungkin.²⁹

D. TINJAUAN TENTANG PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Istilah sejarah berasal dari kata bahasa Arab "Syajarah" yang berarti "pohon". Pengambilan istilah ini berkaitan dengan pernyataan bahwa sejarah setidaknya dalam pandangan orang pertama yang menggunakan kata ini

²⁹ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 102-105

menyangkut tentang syajarah al-nisab, pohongeneologis dalam bahasa sekarang disebut sejarah keluarga (family history). Tetapi selanjutnya "sejarah" dipahami makna yang sama dengan tarikh (arab), historia (Yunani), history (Inggris) yang secara sederhana berarti kejadian-kejadian yang menyangkut manusia dimasa silam.

Sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah politik kaum muslim, khususnya di Timur Tengah. Sejarah Kebudayaan Islam adalah sejarah bangkit dan jatuhnya dinasti-dinasti muslim. Lebih sempit lagi, sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah elit, sejarah para penguasa muslim pada sisi lain. Kebudayaan lebih cenderung dipahami sebagai "kesenian". Dengan demikian pembahasan tentang "kebudayaan" Islam berkisar tentang aspek-aspek kesenian Islam, sejak dari seni lukis, kaligrafi dan semacamnya.

Dengan demikian, sejarah kebudayaan Islam di definisikan secara sangat sempit. Implikasi dari sejarah kebudayaan Islam sangat political oriented adalah munculnya citra yang tidak selalu akurat tentang Islam dan Muslim bahwa mereka lebih terlibat dalam pertarungan kekuasaan yang tak habis-habisnya. Padahal sejarah Islam bukanlah semata-mata sejarah politik, sejarah hanyalah sebagian kecil di sejarah Islam secara keseluruhan yang mencakup kehidupan social, budaya, ekonomi, dan pendidikan (tradisi intelektual) dalam pengertian seluas-luasnya.³⁰

³⁰ Azyumardi Azza, *Pendidikan Islam*, (Ciputat : Kalimah, 2001),176.

2. Karakteristik Sejarah

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan tiga orientasi :

- a. Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia pada masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan masa kini.
- b. Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis peristiwa-peristiwa masa lampau.
- c. Sejarah sebagai filsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan-perubahan masyarakat. Dengan kata lain, sejarah merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.³¹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Perlunya Belajar Sejarah

Kehidupan dan peradapan manusia di awl millennium ketiga ini mengalami banyak perubahan dalam merespon fenomena, manusia berpacu mengembangkan pendidikan di bidang ilmu-ilmu pendidikan social, ilmu alam, ilmu pasti maupun ilmu terapan. Namun bersamaan dengan itu muncul sejumlah krisis dalam kehidupan berbangsa dan beragama. Misalnya krisis politik, ekonomi, social, hokum, agama, golongan dan ras. Akibatnya, peranan serta efektivitas pengembangan di madrasah / sekolah sebagai

³¹ WWW.Alhafidz84.wordpress.com

pemberi nilai spiritual terhadap kehidupan keberagamaan masyarakat, tak terkecuali pada bidang sejarah kebudayaan di madrasah.

4. Tujuan Dan Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

A. Tujuan sejarah kebudayaan Islam (SKI)

Adapun tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah sebagai berikut :

1. Memberi pengetahuan tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan agama Islam pada peserta didik, agar memiliki data yang obyektif dan sistematis tentang sejarah.
2. Mengapresiasikan dan mengambil ibrah (bukti), nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
3. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan nilai-nilai Islam berdasarkan cermatan fakta sejarah yang ada.
4. Membekali peserta didik sejarah yang ada.
5. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya melalui imitasi terhadap tokoh-tokoh sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.

B. Fungsi sejarah kebudayaan Islam (SKI)

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi Edukatif

Melalui sejarah, peserta didik dapat ditanamkan menegakkan nilai prinsip hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2. Fungsi Keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.³²

³² Depag RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional,2004), 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang berjudul "Studi Eksperimen Tentang Efektivitas Aplikasi E-Learning Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 2ak Di SMK YPM 3 Taman" berdasarkan tempat penelitian adalah penelitian lapangan (Field Research).

Penelitian lapangan (Field Research) adalah penelitian yang langsung dilakukan dilapangan atau pada responden.³³

Berdasarkan timbulnya variabel, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (uji coba), artinya penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap obyek penelitian serta diadakannya kontrol terhadap variabel tertentu.³⁴

Berdasarkan datanya penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif . penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.³⁵

B. Identifikasi Variabel

³³ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004), 5.

³⁴ Ibid, 10.

³⁵ S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta,2007)105.

Istilah “variabel” merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian.³⁵ F.N. Kerlinger seperti yang dikutip Suharsimi Arikunto menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin. Dan insaf dalam konsep kesadaran.

Variabel adalah suatu yang dijadikan obyek pengumpulan data dalam penelitian. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini, dibedakan menjadi 2 :

- a. Variabel x (bebas) adalah *Studi eksperimen tentang efektivitas aplikasi e-learning*. Adapun indikator dari variabel y (terikat) adalah sebagai berikut:
 1. Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (student centered learning).
 2. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan jarak jauh.
 3. Interaksi belajar dapat dilaksanakan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*) selama terhubung dengan internet.
- b. Variabel y (terikat) adalah *Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas 2AK di SMK YPM 3 Taman*. Adapun indikator dari variabel y (terikat) adalah sebagai berikut :
 1. Siswa menguasai secara tuntas seluruh standart kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran SKI.
 2. Siswa mencapai penguasaan sekurang-kurangnya 75 % dari materi pelajaran.

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta,1998), 97.

3. Siswa mampu menjelaskan dan menguraikan materi yang sudah disampaikan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

"Populasi atau universe adalah keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi".³⁶

Untuk memperoleh data yang pasti maka diperlukan adanya populasi yang diteliti, sebab tanpa adanya populasi akan mengalami kesulitan dalam mengolah data yang masuk.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi kuantitas adalah seluruh siswa dan siswi SMK YPM 3 kelas 2, yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Daftar Populasi Penelitian

JURUSAN	KELAS	JUMLAH SISWA
Administrasi Perkantoran	2 APK 1	51
	2 APK 2	52
Akutansi	2 AK 1	48
	2 AK 2	49
	2 AK 3	48
	2 AK 4	50
Multimedia	2 MM 1	52
	2 MM 2	50

³⁶ Ine L. Amiryaman Yousda dan Zainal Arifin, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: : 1993), 134

	2 MM 3	48
JUMLAH		448 siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diselidiki dalam bentuk mini (*miniatur population*).³⁷ Begitu pula menurut Suharsimi Arikunto bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.³⁸

Lebih lanjut Suharsimi mengatakan penentuan sampel apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % dan juga bisa lebih.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel bertujuan (*purposive sampling*) yaitu pengambilan sampel anggota populasi dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.³⁹

Karena jumlah seluruh kelas 2 berjumlah 448 siswa, maka untuk memudahkan penelitian, peneliti mengambil sampel siswa dan siswi kelas 2 AK1 sebagai kelas eksperimen dan kelas 2 AK 3 sebagai kelas kontrol.

³⁷ Ine L. Amiryaman Yousda dan Zainal Arifin, *Ibid.* 134

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998) 117

³⁹ Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2003), 57-58

Dimana jumlah dari masing-masing kelas terdiri dari 48 siswa. Jika dilihat dari tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Strata kelas	Jumlah Sampel
Kelas eksperimen	48 orang
Kelas kontrol	48 orang
Jumlah	96 siswa

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sebagian dari jumlah subyek penelitian yang menjadi obyek penelitian, yaitu kelas 2AK1 dan kelas 2AK 3, karena dengan pertimbangan tidak dalam masa ujian nasional yang akan mampu mempengaruhi emosi dalam setiap penerimaan materi yang akan disampaikan dan tidak dalam masa pemagangan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Agar dalam penelitian ini diperoleh data yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yang relevan dengan permasalahan yang ada. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Tes / soal tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrument tes atau soal-soal tes untuk pre tes dan post tes. Soal terdiri dari banyak butir tes (aitem) yang masing-masing mengukur satu jenis variabel.⁴⁰ Adapun teknik tes ini diberikan kepada kelas 2 AK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas 2 AK 3 sebagai kelas kontrol.

- 2) Angket / questioner, adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau juga dijawab di bawah pengawasan peneliti.⁴¹

Dalam hal ini, sumber data yang diberi angket sebanyak 48 orang dari kelas eksperimen. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas aplikasi e-learning terhadap ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2AK di SMK YPM 3 Taman.

Angket yang digunakan adalah angket langsung tertutup, yaitu angket yang diberikan langsung kepada responden serta jawaban yang diberikan sudah disediakan untuk memudahkan responden memilih.

- 3) Teknik Observasi

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Ibid*, 139-140

⁴¹ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), 128.

Observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek baik secara langsung maupun tidak langsung.

Suharsimi Arikunto mendeskripsikan observasi adalah pengamatan yang memulai kekuatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan indera yakni penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, perangsang.⁴²

Teknik observasi ini digunakan untuk menggali data-data yang terkait dengan kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran berbasis E-Learning yang sedang berjalan maupun hasil-hasilnya.

Dalam penggunaan teknik observasi ini peneliti dibantu dengan guru mata pelajaran untuk mempermudah dalam pengumpulan data.

Jadi teknik ini untuk mengamati secara langsung keadaan atau situasi yang ada dalam lembaga pendidikan yang akan diteliti, sehingga peneliti tidak hanya melakukan wawancara saja.

4) Teknik Dokumentasi

Menurut Suharsimi, bahwa dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda, raport dan sebagainya.⁴³

⁴² Suharsimi Arikunto, *Ibid*, 146

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Ibid*, 149

Teknik ini peneliti gunakan untuk mencari data yang berupa keterangan-keterangan yang terdapat dalam dokumen-dokumen, diantaranya yaitu : siografi sekolah, jumlah guru, jumlah siswa kelas 2.

5) Teknik Wawancara atau Interview

Metode wawancara atau interview yaitu metode ilmiah dalam pengumpulan data dengan jalan berbicara atau berdialog langsung dengan sumber obyek penelitian sebagaimana pendapat Sutrisno Hadi, wawancara sebagai alat pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.⁴⁴

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang gambaran umum obyek penelitian yang meliputi sejarah berdirinya SMK YPM 3 Taman serta untuk memperoleh data tentang pembelajaran di sekolah tersebut. Juga untuk memperoleh data yang dirasa kurang jelas dalam observasi.

E. Teknik Analisis Data

Dalam mengadakan penelitian diperlukan penganalisaan data yaitu meneliti data yang telah diperoleh dalam data pengumpulan data. Analisa data mengenai judul skripsi : Studi Eksperimen Tentang Efektivitas Aplikasi E-Learning Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 2AK DI SMK YPM 3 Taman . Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

⁴⁴Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1994), 193

1. Memeriksa / editing

Adalah memeriksa kembali kelengkapan jawaban yang diperoleh.

2. Memberi tanda kode /coding

Adalah memberi tanda atau kode terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah waktu mengadakan tabulasi dan analisa.

3. Tabulasi data adalah memasukkan data pada tabel.⁴⁵

Setelah pengolahan data kemudian dilakukan analisa data untuk membuktikan efektif atau tidaknya aplikasi e-learning terhadap ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Sesuai dengan jenis data pada variable

tersebut, maka penulis menggunakan analisa data sebagai berikut :

a). Teknik Analisa Presentase

Untuk mengetahui frekuensi relative, digunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : Number of cases (Jumlah frekuensi atau banyak individu)

P : Angket presentase

Adapun untuk memberikan nilai pada angket, penulis memberikan ketentuan sebagai berikut :

⁴⁵ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, .(Jakarta : Bumi Aksara,1995) 77-79.

- a). Untuk skor jawaban A dinilai 4
- b). Untuk skor jawaban B dinilai 3
- c). Untuk skor jawaban C dinilai 2
- d). Untuk skor jawaban D dinilai 1

Dan untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan presentase adalah sebagai berikut :

- 1). 65 % - 100 % : Baik
- 2). 35 % - 64 % : Cukup baik
- 3). 20 % - 34 % : Kurang baik
- 4). Kurang dari 20 % : Tidak baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Teknik Analisa Uji t (test " T")⁴⁶

- a). Mencari mean variable x dengan rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{Nx}$$

- b). Mencari mean variable y dengan rumus :

$$My = \frac{\sum y}{Ny}$$

- c). Mencari deviasi standar X dengan rumus :

$$x = X - Mx$$

- d). Mencari deviasi standar Y dengan rumus :

$$y = Y - My$$

⁴⁶ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Press, 2009), 317-318.

Jumlah x atau \sum_x dan \sum_y harus sama dengan nol.

e). Mengkuadratkan x lalu di jumlahkan ; diperoleh $\sum x^2$

f). Mengkuadratkan y lalu di jumlahkan ; diperoleh $\sum y^2$

g). Mencari

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N = Banyaknya subyek

X = deviasi setiap nilai x_2 dan X_1

Y = deviasi setiap nilai y_2 dan Y_1

2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar

Analisis hasil belajar siswa terhadap hasil tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa. Oleh karena itu, siswa hendaknya mencapai sekurang-kurangnya 75 % dari mata pelajaran. Untuk meneliti berapa persen dari bahan yang disajikan peneliti dapat dikuasai oleh seluruh siswa dalam satu kelas, maka pengolahan hasil penelitian itu dilakukan dengan cara menghitung presentase penguasaan kelas atas bahan yang telah disajikan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Jumlah presentase jawaban yang benar yang dicapai siswa dalam tes keseluruhan
Jumlah siswa yang mengikuti tes

F. Langkah Eksperimen

Langkah penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

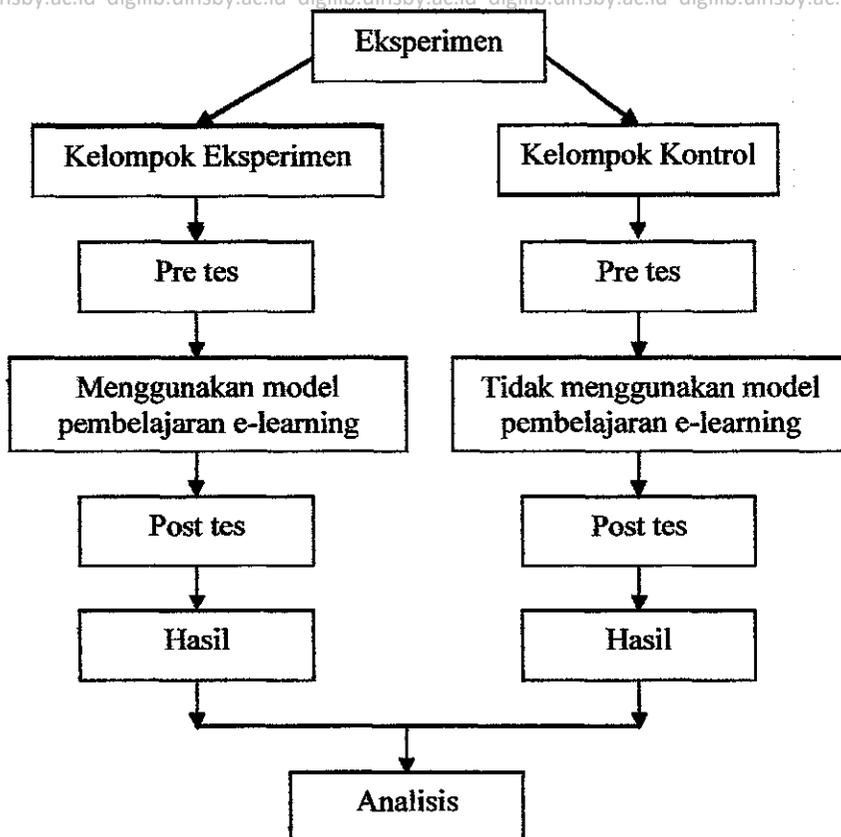
1. Membagi kelas yang dibagi menjadi dua kelompok. Yaitu kelas 2AK1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 48 orang dan 2AK3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 48 orang.
2. Peneliti membatasi bahan atau materi pelajaran yang akan disampaikan pada siswa dengan satu kompetensi dasar (KD) yaitu : Menjelaskan penyebab mundurnya kerajaan Safawi.
3. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran e-learning, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak. Sebelum kegiatan eksperimen dilaksanakan masing-masing kelompok akan diberikan pre test (T1).
4. Setelah materi pelajaran disampaikan tidak lupa memberikan tes dalam bentuk soal dengan beberapa pertanyaan (post tes).
5. Dari soal-soal tes tersebut dicari perbandingan rata-rata dari hasil tes kedua kelompok yang diteliti tadi. Dari situlah peneliti melihat perbedaan hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran e-learning dengan pembelajaran yang tidak menggunakan e-learning.

6. Kemudian peneliti menganalisis hasil dari kedua kelompok.

Dapat dijelaskan oleh peneliti dalam bentuk skema penelitian yang bertujuan agar memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan juga memudahkan pembaca dalam melakukan eksperimen sederhana. Berikut skema penelitian yang berjudul "Studi Eksperimen Tentang Efektivitas Aplikasi E-Learning Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 2 AK Di SMK YPM 3 Taman"

Langkah Eksperimen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN

1. Sekilas Profil Sekolah SMK YPM 3 Taman

SMK YPM 3 (SMEA YPM 1) Taman Sidoarjo didirikan sejak 25 Juli 1990 dan operasionalnya pada tahun 1991 dengan jumlah siswa 98 anak yang dibagi dalam 2 (dua) jurusan yaitu Jurusan Keuangan Program Studi Akuntansi dan Jurusan Perkantoran Program Ketatausahaan. Semula bernama SMEA YPM 1 Taman Sepanjang dengan status TERCATAT dengan SK nomor : 1356 / 34. B / 1991. Pada Akreditasi pertama tahun 1995 berhasil mendapatkan status DISAMAKAN dengan SK nomor : 024/C/Kep/I/95 tanpa melalui jenjang / status DIAKUI terlebih dahulu. Kemudian pada tahun 1996 nama SMEA YPM 1 Taman Sepanjang berubah menjadi SMK YPM 3 Taman Sidoarjo sesuai dengan aturan yang dikeluarkan oleh Kanwil Dikmenjur Propinsi Jawa Timur dengan Jurusan Keuangan Program Keahlian Akuntansi dan Jurusan Administrasi Perkantoran Program Keahlian Sekretaris. Pada Akreditasi ulang tahun 2000 juga tetap mendapatkan status DISAMAKAN dengan SK nomor : 79/C.C7/Kep/PP/2000 hingga sekarang.

Kini SMK YPM 3 Taman Sidoarjo memiliki 1303 siswa apda 2 (dua) program Keahlian dengan status DISAMAKAN telah menjadi BRAND IMAGE di lingkungannya. Hal ini dibuktikan dengan :

1. Banyaknya DU / DI yang meminta tenaga kerja dari lulusan SMK YPM 3 Taman Sidoarjo.
2. Banyaknya DU / DI yang bersedia menjadi mitra PSG dengan SMK YPM 3 Taman Sidoarjo.
3. Relatif pendeknya masa tunggu para lulusan untuk mendapatkan pekerjaan (max 5 tahun).
4. besarnya animo masyarakat setiap tahun yang ingin masuk (mendaftar) di SMK YPM 3 Taman Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Visi dan Misi SMK YPM 3

A. Visi Sekolah

Terwujudnya sekolah kejuruan yang Produktif, bermutu dan mandiri untuk mendapatkan Akreditasi yang baik bagi pemakai jasa lulusan khususnya di lingkungan, dan dimasyarakat pada umumnya.

B. Misi Sekolah

Menghasilkan lulusan yang memiliki IMTAQ dan IPTEK yang tangguh serta mampu mengaktualisasikannya dalam wujud

kompetensi kerja yang tinggi sesuai dengan MOTTO YPM “
BERIMAN, BERILMU, dan BERAMAL “.

3. Target dan Strategi SMK YPM 3 TAMAN

a. Target

1) Meningkatkan kemampuan pemahaman dan pelaksanaan bidang keagamaan bagi siswa.

2) Meningkatkan kemampuan akademis yang tercermin dari perolehan NUN.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Menumbuh kembangkan kompetensi kerja yang tinggi bagi siswa,

meliputi :

a) Kompetensi Ketrampilan, antara lain :

1. Kemampuan mengenal alat – alat / teknologi baru.
2. Kemampuan menerapkan tujuan yang tepat.
3. Kemampuan melaksanakan pekerjaan dengan benar.
4. Kemampuan menggunakan peralatan kerja dengan baik dan benar.

b) Kompetensi Metodik, antara lain :

1. Kemampuan bekerja secara sistematis.
2. Kemampuan menghimpun dan menilai informasi.
3. Kemampuan menyerap informasi.

c) Kompetensi Sosial, antara lain :

1. Kemampuan berkomunikasi (Bhs. Indonesia dan Bhs. Inggris).
2. Kemampuan bekerjasama dengan orang lain / pihak lain.
3. Kemampuan mengembangkan dan menerima gagasan baru.

d) Kompetensi Kepribadian, antara lain :

1. Postur tubuh yang ideal.
2. Disiplin, tanggung jawab, jujur, kreatif dan inisiatif.
3. Sikap dan etika yang baik dan terpuji.
4. Kemauan dan Kemampuan menambah pengetahuan baru.
5. Memiliki ethos kerja yang tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Strategi

Strategi yang ditempuh untuk mencapai target tersebut adalah :

1. Optimalisasi pembelajaran Kurikuler dan Extra Kurikuler.
2. Penyediaan sarana Laboratorium yang memadai diantaranya :
 - a) Lab. Pengembangan Bahasa Asing (Bahasa Inggris).
 - b) Lab. Komputer.
 - c) Lab. Mengetik.
 - d) Lab. Bahasa.
 - e) Lab. Sekretaris
3. Penyelenggaraan Pelatihan Life Skill, dan Personal Skill yang antara lain :

- a. Achievement Motivation Training.
- b. Pelatihan Bahasa Asing (Inggris).
- c. Pelatihan Leadership / LDKS.
- d. Pelatihan keterampilan teknis.

4. Konsentrasi Untuk Tiap Program :

a. Mengetik

- 1) Kecepatan
- 2) Ketepatan
- 3) Kerapian
- 4) Kefahaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Komputer.

- 1) Kefahaman
- 2) Ketelitian.
- 3) Kemampuan.
- 4) Kerapian.
- 5) Kecepatan.

5. Kegiatan Ekstra

Kegiatan Ekstra Kurikuler yang ada di SMK YPM 3 Taman Sidoarjo,

antara lain :

- 1. Pramuka.

2. PMR.
3. Bela diri.
4. Karate.
5. Seni Baca Al – Qur’ an
6. Qosidah / Samroh / Sholawat / Hadrah
7. Tari Klasik / Tradisional / Kreasi Baru

6. Tujuan

Meningkatkan kemampuan akademis dan ketrampilan. Untuk mencapai kemampuan tersebut adalah :

- a. Nilai murni, setiap semester lebih tinggi dari NUN masuk.
- b. Kelas III, NPR minimal 5, 50.
- c. NUN Matematika, Bahasa Inggris minimal 4, 00.
- d. NUN PPKn dan Bahasa Indonesia minimal 6, 00.
- e. 50 % dari siswa kelas III layak mengikuti tes Toiech dan 50 % dari peserta mendapat skor minimal 350 dan 10 % nya calon mengikuti Tes International.
- f. 10 % dari kelulusan SMK mampu berkomunikasi dengan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
- g. 90 % dari siswa kelas III Lulus Uji Produktif.
- h. Nilai UAS minimal.
- i. Terpenuhinya standart minimal Lab. Komputer dan Lab. Mengetik

7. Sarana dan Prasarana SMK YPM 3 TAMAN

A. Sarana SMK YPM 3 TAMAN

TABEL 4.1
SARANA SMK YPM 3 TAMAN

No	Nama Alat Praktik	Kondisi Saat Ini				Kebutuhan Alat	
		Jumlah Alat	Tahun Pengadaan	Jumlah Baik / Berfungsi	Jumlah Rusak / Tidak Berfungsi	Jumlah Alat	Kurang
1	2	3	4	5	6	7	8
A	Alat Praktik Umum						
1	Komputer	32	2005	32	-	48	16
2	LCD	3	2007	3	-	4	1
3	Laptop	1	2007	1	-	3	2
4	OHP	1	2006	1	-	2	1
B	Alat Praktik Produktif						
1	Komputer	32	2005	32	-	48	16
2	Handycam	3	2007	3	3	6	3
3	Video Mixer	1	2007	1	1	2	1
4	Audio Mixer	1	2007	1	1	2	1
5	Head Set	2	2008	2	2	10	8
6	Camera Digital	-	-	-	-	2	2
7	Mesin Cash register	1	2006	1	1	2	1
8	Mesin Ketik elektrik	2	2005	2	-	10	8
9	Filling Cabinet	1	2000	1	-	2	1
10	Printer	2	2005	2	-	5	3

B. Prasarana SMK YPM 3

Tabel 4.2
Prasarana SMK YPM 3 TAMAN

No	Nama Ruang/Area Kerja	Kondisi Saat Ini				
		Jumlah Ruang	Jumlah Baik	Jumlah Rusak Sedang	Jumlah Rusak Berat	Jumlah ruangan
1	2	3	6	7	8	9
A	Administrasi					
1	Ruang Kepala Sekolah	1	1			
2	Ruang Guru	1	1			
3	Ruang Pelayanan Administrasi	1	1			
4	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	1			
B	Kegiatan Belajar					
1	Ruang Kelas	13	13			
2	Ruang Praktek/Bengkel/Workshop	-				
3	Ruang Lab. Fisika/Kimia/Biologi	-				1
4	Ruang Lab. Bahasa	-				1
5.	Ruang Praktek Komputer	1		1		
6.	Ruang Praktek Mengetik	1		1		
7.	Ruang Praktek Multimedia	1		1		
C	Penunjang Pendidikan					
1	Ruang Perpustakaan	1		1		
2	Ruang Unit Produksi	1		1		
3	Ruang Pramuka, Koperasi, UKS dll	1		1		
4	Ruang Ibadah	1		1		
5	...					
D	Penunjang Lainnya					
1	Ruang Bersama	1		1		

	(Aula)				
2	Ruang Kantin Sekolah	1		1	
3	Ruang Toilet	11		1	
4	Ruang Gudang				

8. Jumlah Siswa

Dari tahun ke tahun jumlah siswa SMK YPM 3 semakin bertambah, pada waktu penelitian dilaksanakan siswa SMK YPM 3 TAMAN berjumlah 1349 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.3
Jumlah Siswa SMK YPM 3 TAMAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KELAS : 1

NO	KELAS	L	P	Jumlah siswa
1	MM 1	23	27	50
2	MM 2	19	31	50
3	MM 3	12	36	48
4	APK 1	0	48	48
5	APK 2	3	47	50
6	AK 1	0	48	48
7	AK 2	2	45	47
8	AK 3	2	48	50
9	AK 4	1	50	51
10	-			0
JUMLAH		62	380	442

KELAS : 2

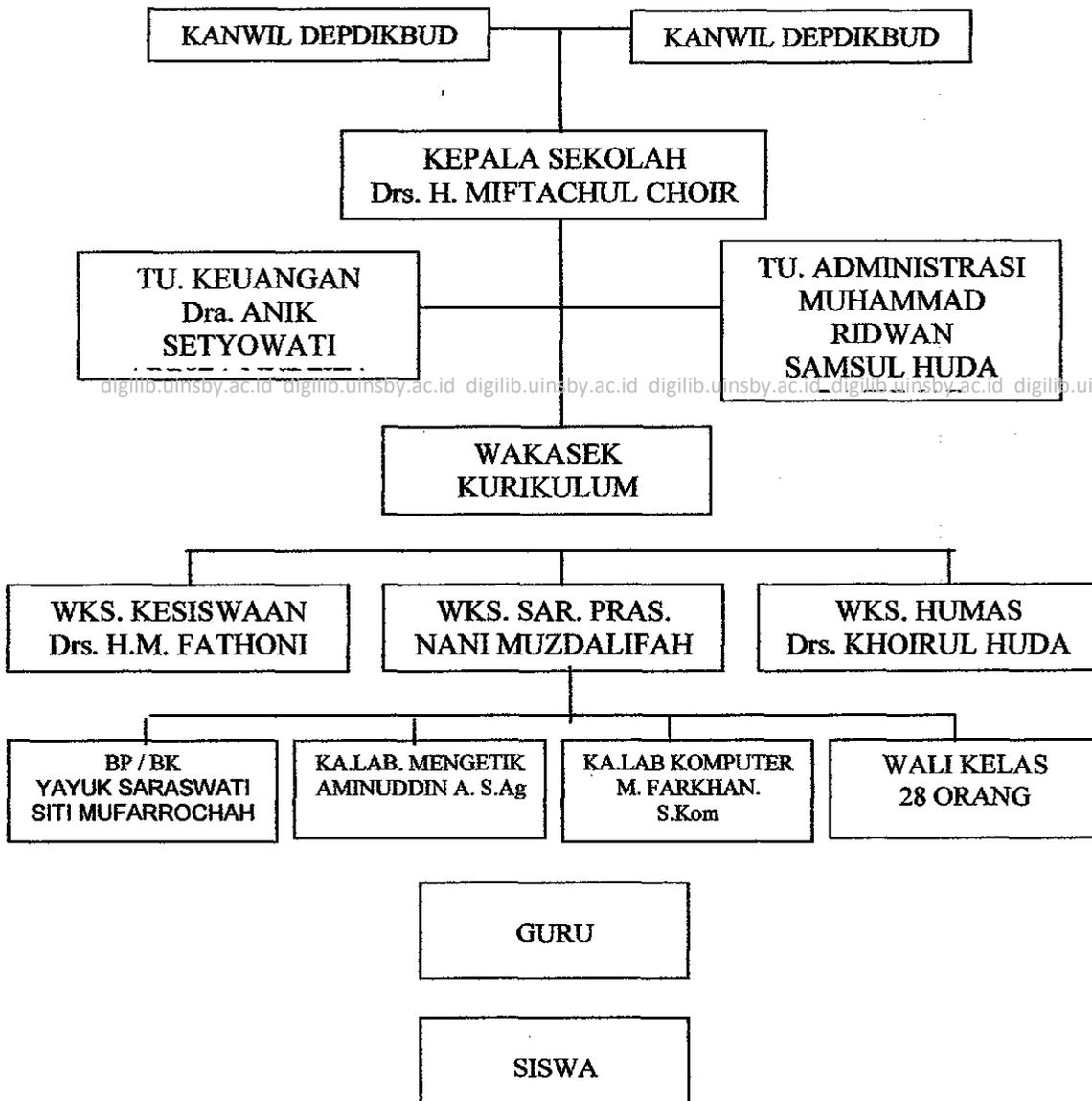
NO	KELAS	L	P	JUMLAH SISWA
1	MM 1	25	24	49
2	MM 2	16	33	49
3	MM 3	11	36	47
4	APK 1	0	49	49
5	APK 2	0	51	51
6	AK 1	2	46	48
7	AK 2	3	46	49
8	AK 3	0	48	48
9	AK 4	0	50	50
10	-			0
JUMLAH		58	384	440

KELAS : 3

NO	KELAS	L	P	JUMLAH SISWA
1	MM 1	18	30	48
2	MM 2	19	24	43
3	MM 3	12	36	48
4	APK 1	0	47	47
5	APK 2	0	46	46
6	APK 3	0	45	45
7	AK 1	1	45	46
8	AK 2	0	48	48
9	AK 3	1	46	47
10	AK 4	0	49	49
JUMLAH		51	416	467

9. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI SMK YPM 3 TAMAN



B. DESKRIPSI DATA

1. Deskripsi Data Hasil Angket

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup, artinya penulis mengajukan alternatif jawaban sedangkan responden tinggal mengisi salah satu jawaban tersebut yang dianggap relevan dengan keadaan diri responden. Setelah daftar pertanyaan dan hasil jawaban terkumpul, maka hasil jawaban tersebut dimasukkan ke dalam tabel yang selanjutnya dipersiapkan untuk analisis data.

a. Data tentang aplikasi *E-learning*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data ini diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada 48

responden dengan jumlah pertanyaan 6 item. Tiap pertanyaan mempunyai nilai yang berbeda-beda. Untuk skor jawaban A dinilai 4, untuk skor jawaban B dinilai 3, untuk skor jawaban C dinilai 2 dan untuk skor jawaban D dinilai 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Angket Strategi *E-learning*

NO	NOMOR ITEM PERTANYAAN						JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	
1	4	2	4	3	3	4	20
2	4	2	3	3	3	4	19
3	4	2	3	2	3	4	18
4	4	2	3	3	2	4	18
5	4	3	4	2	2	4	19
6	4	1	3	3	3	3	17

7	4	1	3	3	2	4	17
8	4	2	4	3	3	3	19
9	4	2	3	3	1	4	17
10	4	2	3	4	3	4	20
11	4	2	3	3	2	4	18
12	4	3	3	3	3	3	19
13	4	2	4	4	1	4	19
14	4	2	3	3	3	3	18
15	4	2	3	3	3	3	18
16	4	2	4	3	3	4	20
17	4	2	3	3	3	4	19
18	4	2	2	2	1	4	15
19	4	2	2	3	2	4	17
20	4	2	4	4	3	4	21
21	4	2	4	3	3	3	19
22	4	2	3	4	3	4	20
23	4	2	2	3	3	4	18
24	4	1	3	3	1	3	15
25	4	2	3	2	3	4	18
26	4	2	4	3	3	4	20
27	4	1	3	3	1	3	15
28	4	2	3	4	2	4	19
29	4	2	3	3	3	4	19
30	4	1	3	3	1	4	16
31	4	2	3	2	3	3	17
32	4	2	4	3	2	4	19
33	4	2	3	3	3	3	18
34	4	3	4	3	1	4	19
35	4	2	4	3	3	4	20
36	4	2	3	3	3	3	18
37	4	2	3	4	1	4	18
38	4	2	4	3	3	3	19
39	4	2	3	4	2	4	19
40	4	2	4	3	3	3	19
41	4	1	3	2	3	3	16
42	4	2	2	3	3	4	18
43	4	2	3	3	3	3	18
44	4	2	4	4	1	4	19
45	4	2	3	3	2	3	17
46	4	2	2	3	1	3	15
47	4	2	2	4	3	4	19

48	4	2	4	3	3	4	20
----	---	---	---	---	---	---	----

Berdasarkan hasil angket diatas, maka akan dibuat tabel deskripsi untuk mengetahui prosentase Efektifitas Aplikasi *E-Learning* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu sebagai berikut:

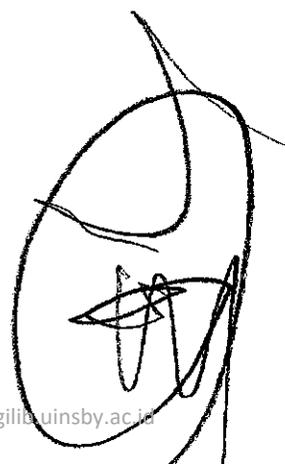
Tabel 4.5
Daftar Prosentase Tiap Item Pertanyaan

NO	ALTERNATIF JAWABAN							
	A		B		C		D	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	48	100	-	-	-	-	-	-
2	-	-	3	6,25	39	81,25	6	12,5
3	15	31,25	27	56,25	6	12,5	-	-
4	9	18,75	33	68,75	6	12,5	-	-
5	-	-	27	56,25	9	18,75	12	25
6	36	75	12	25	-	-	-	-
JUMLAH	108	225	102	212,5	60	125	18	37,5

b. Data tentang ketuntasan belajar siswa

Data ini diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada 48 responden dengan jumlah pertanyaan 6 item. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Rekapitulasi Angket Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam



NO	NOMOR ITEM PERTANYAAN						JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	
1	3	3	4	3	2	2	17
2	3	3	4	3	3	3	19
3	3	2	4	2	3	3	17
4	3	2	3	2	1	4	15
5	3	3	2	2	2	3	15
6	3	3	4	3	3	3	19
7	3	2	3	2	2	3	15
8	3	3	3	3	2	2	16
9	3	3	4	2	3	3	18
10	2	3	3	3	2	3	16
11	3	3	4	2	2	2	16
12	1	3	3	2	3	1	13
13	2	3	3	3	3	2	16
14	3	3	4	3	3	3	19
15	4	2	3	3	4	4	20
16	3	2	4	3	3	3	18
17	3	3	4	2	2	3	17
18	3	3	4	3	1	1	15
19	2	2	4	3	4	3	18
20	2	3	4	2	2	3	16
21	2	3	3	2	3	3	16
22	3	3	3	2	3	3	17
23	3	3	4	3	2	3	18
24	2	3	4	3	2	3	17
25	3	3	4	2	3	3	18
26	3	3	4	3	3	2	47
27	3	3	4	2	3	2	17
28	3	3	2	2	3	3	16
29	2	2	4	3	1	3	15
30	2	3	4	3	1	2	15
31	2	2	4	3	2	2	15
32	4	3	4	3	3	2	19
33	1	3	3	3	3	1	14
34	2	3	3	3	3	2	16
35	3	3	4	3	1	3	17
36	3	3	4	1	1	1	13
37	3	3	3	3	3	3	18
38	1	3	4	3	1	1	13

Berdasarkan hasil angket diatas, maka akan dibuat tabel deskripsi untuk mengetahui prosentase Efektifitas Aplikasi *E-Learning* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7
Daftar Prosentase Tiap Item Pertanyaan

NO	ALTERNATIF JAWABAN							
	A		B		C		D	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	4,167	27	56,25	15	31,25	4	8,34
2	-	-	37	77,084	11	22,197	-	-
3	30	62,5	14	29,167	4	8,34	-	-
4	-	-	29	60,147	18	37,5	1	2,084
5	2	4,167	23	47,917	13	27,084	10	20,84
6	3	6,25	27	56,25	12	25	6	12,5
JUMLAH	37	77,084	157	326,815	73	151,371	21	43,764

C. ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

1. Analisis Data

Sebelum mengetahui signifikan tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Terlebih dahulu penulis ingin menjawab permasalahan 1 dan 2, yaitu untuk mengetahui aplikasi *E-learning* dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 2 AK SMK YPM 3 TAMAN.

a. Data Tentang Penerapan *E-learning*

Untuk menganalisa data tentang aplikasi *E-learning* ini, penulis menggunakan rumus prosentase. Untuk itu terlebih dahulu akan dicari prosentase jawaban ideal yaitu setuju.

Dari hasil angket di atas dapat diketahui nilai idealnya 4, jumlah frekuensinya 108 berasal dari 6 item pertanyaan dan 48 responden. Adapun untuk mengetahui aplikasi *E-learning*, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{108}{288} \times 100\%$$

$$= 47,37 \%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya adalah 108

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyak individu) adalah 288

P = Angket prosentase

Dari data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan prosentase yang ideal adalah nilai 4 dengan jumlah frekuensi 108 adalah 47,37 %. Maka dapat dikatakan bahwa implementasi aplikasi *E-learning* tergolong cukup baik.

b. Data Tentang Ketuntasan Belajar Siswa

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{157}{288} \times 100\% \\ &= 54,51\% \end{aligned}$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya adalah 157

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyak individu) adalah 288

P = Angket prosentase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan prosentase yang ideal adalah nilai 3 dengan jumlah responden 48 dan frekuensinya 157 adalah 54,51 %. Maka dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong cukup baik.

c. Data Hasil Tes Siswa

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas kontrol dan eksperimen.

Tes ini juga digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil tes siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
DAFTAR NILAI SISWA 2 AK 1 KELAS EKSPERIMEN (X)

NO	NAMA	NILAI PRE-TEST	NILAI POSTEST
1	AFIYANTI	43	61
2	AINIAH SYAFITRI	65	77
3	ALIF LAYYINATUL LATIFAH	62	70
4	AMALIA YULITASARI	42	48
5	ANA KHOIRO UMATEN	45	71
6	ANA SUGIARTI	65	76
7	ANGGA KURNIAWAN	58	70
8	ANIS ARISANTI	60	73
9	ANIS RATNASARI	45	75
10	ANITA ROHMAH	45	73
11	APRILIA RAHAYU	68	73
12	ADI NUR EFENDI	54	73
13	ARISATUL RAJABIYAH	40	64
14	ASMAUL CHUSNA	62	64
15	ASMAUL KHUSNAH	61	43
16	BALGIS AYU WULANDARI	42	73
17	CHOIRIYAH	45	76
18	CHOIRUR ROBIBAH	30	60
19	CHUSNUL KHOTIMAH	36	51

20	DENTY FAUZIAWATI	68	70
21	DENY ARYATININGSIH	61	77
22	DESSY ARYA EKA PRATICA	58	48
23	DESY LINDAWATI	40	72
24	DESY PURWITANINGSIH	45	75
25	DEVI NUR LAILI	60	70
26	DEWI APRIANTI	60	59
27	DEWI ASRIYATI	45	72
28	DEWI FATMAWATI	70	72
29	DEWI ISWARA	45	60
30	DEWI SARTIKA	60	72
31	DIAH ARUM VERANTIKA	65	77
32	DIAH AYU NOVITASARI	45	60
33	DIAN RISKY SUMANTO	63	47
34	DWI AJENG FEBRI ANTI	56	56
35	DWI ANJAR SARI	39	47
36	DWI MEGA RAHMA SARI	64	73
37	DWI VIVI WAHYUNINGTYAS	45	75
38	DYAH AYU PRATIWI	38	77
39	EKA ANI KUSPRIYANINGSIH	65	77
40	EKA FITRIYA	49	73
41	EKA MASNIA PUSPITA SARI	65	77
42	EKA NURLAILI SYAADAH	64	73
43	ELLY MAS ADAH	68	73
44	ELOK SETYANING TYAS	57	76
45	ELZA HARTIKA	45	76
46	ERIKA RIBUTARI NUGRAHAYU	60	77

47	ERLINA CITRAWATI	68	72
48	ERNI APRILIA	52	42
JUMLAH ($\sum X$)		2543	3291
RATA-RATA (MEAN)		52,979	68,562

Tabel 4.10
DAFTAR NILAI SISWA 2 AK 3 KELAS KONTROL (Y)

NO	NAMA	NILAI PRE-TEST	NILAI POSTEST
1	LISTIANATUL KHOIROH	70	70
2	LISTYA ADE SISWANTO	60	60
3	LULUK ANIS SETYAWATI	65	65
4	LULUK SISWATI	66	60
5	MAGHFIROTUS SILFIYAH	68	68
6	MEI YOGA WATI	58	75
7	MENTARI TRI UTAMI	66	60
8	MIFTAKHUL HIDAYAH	72	75
9	MIKE HERI SETIYOWATI	68	60
10	NADYA EFFENDY	32	68
11	NANDYA GALUNG	69	70
12	NANIK RUSWANTI	75	60
13	NAURA LU' ATIRA	56	67
14	NIHLATUL CHOIROH	70	70
15	NIKMATUL CHURIYAH	68	71
16	NILA ROS INTAN PERMATA SARI	60	65
17	NILAM	66	78
18	NINA WIDAYATI	68	68
19	NOVIYANTI YUNIOR EFFENDI	70	75

20	NUR ANIFAH	71	67
21	NUR CHAYATI	60	72
22	NUR CHOLIFAH	68	76
23	NUR CHOLIFATUL .R	68	75
24	NUR FADILAH	64	65
25	NUR HIDAYATUL MAS'ULA	75	31
26	NUR LAILI MURSIDAH	63	72
27	NUR LAILIYAH	72	69
28	NUR LIDIYA WATI	72	64
29	NUR YULIA ADI PRANATA	72	67
30	NURIL MAZIAH	70	75
31	NURUL HAMIDA	66	68
32	NURUL KOMARIA	68	65
33	NURUL MUJAYANTI	68	60
34	NURUL QOMARIYAH	68	67
35	NURUL RANIRY PUSPITASARI	72	75
36	OLINA HERAWATI	63	68
37	PRAMITA AMALIA EFFENDI	63	65
38	PURI INDRIANI	65	60
39	PUTRI AISYAH HERLYNA	72	67
40	PUTRI AMBAR WATI	72	75
41	PUTRI ARIES PRASTIWI	75	60
42	PUTRI ZULIA ZAHRO	68	60
43	RAHMAWATI	66	68
44	RATNA NORMALITA SARI	58	65
45	RENI ANGGRAENI	60	60
46	RENI ILFARIANI	66	75

47	RENI NURIL WAHYUNI	66	70
48	RENY AYU LISTYAWATI NINGSIH	70	70
JUMLAH ($\sum Y$)		3188	3216
RATA-RATA (MEAN)		66,416	67

Perbedaan nilai hasil tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat signifikan yaitu:

Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Selisih
68,562	67	1,562

Selisih nilai di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 1,562. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Analisa Data Tentang Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dari nilai tes diatas dapat diketahui dan ditentukan ketuntasan belajar siswa secara individu. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 D
DAFTAR KETUNTASAN BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA RESPONDEN	NILAI POSTEST (%)	KETUNTASAN	
			T	TT
1	AFIYANTI	61		√

2	AINIAH SYAFITRI	77	√	
3	ALIF LAYYINATUL LATIFAH	70		√
4	AMALIA YULITASARI	48		√
5	ANA KHOIRO UMATEN	71		√
6	ANA SUGIARTI	76	√	
7	ANGGA KURNIAWAN	70		√
8	ANIS ARISANTI	73		√
9	ANIS RATNASARI	75	√	
10	ANITA ROHMAH	73		√
11	APRILIA RAHAYU	73		√
12	ADI NUR EFENDI	73		√
13	ARISATUL RAJABIYAH	64		√
14	ASMAUL CHUSNA	64		√
15	ASMAUL KHUSNAH	43		√
16	BALGIS AYU WULANDARI	73		√
17	CHOIRIYAH	76	√	
18	CHOIRUR ROBIBAH	60		√
19	CHUSNUL KHOTIMAH	51		√
20	DENTY FAUZIAWATI	70		√
21	DENY ARYATININGSIH	77	√	
22	DESSY ARYA EKA PRATICA	48		√
23	DESY LINDAWATI	72		√
24	DESY PURWITANINGSIH	75	√	
25	DEVI NUR LAILI	70		√
26	DEWI APRIANTI	59		√
27	DEWI ASRIYATI	72		√
28	DEWI FATMAWATI	72		√

29	DEWI ISWARA	60		√
30	DEWI SARTIKA	72		√
31	DIAH ARUM VERANTIKA	77	√	
32	DIAH AYU NOVITASARI	60		√
33	DIAN RISKY SUMANTO	47		√
34	DWI AJENG FEBRI ANTI	56		√
35	DWI ANJAR SARI	47		√
36	DWI MEGA RAHMA SARI	73		√
37	DWI VIVI WAHYUNINGTYAS	75	√	
38	DYAH AYU PRATIWI	77	√	
39	EKA ANI KUSPRIYANINGSIH	77	√	
40	EKA FITRIYA	73		√
41	EKA MASNIA PUSPITA SARI	77	√	
42	EKA NURLAILI SYAADAH	73		√
43	ELLY MAS ADAH	73		√
44	ELOK SETYANING TYAS	76	√	
45	ELZA HARTIKA	76	√	
46	ERIKA RIBUTARI NUGRAHAYU	77	√	
47	ERLINA CITRAWATI	72		√
48	ERNI APRILIA	42		√
JUMLAH		3291		

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak tuntas

Berdasarkan tabel diatas, penulis dapat menentukan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah presentase jawaban yang benar yang dicapai siswa dalam tes keseluruhan}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

$$\frac{3291}{48} = 68,5625 \text{ dibulatkan menjadi } 69 \%$$

Dari keterangan diatas, penulis dapat menentukan bahwa 48 siswa yang dijadikan responden, kesemuanya tidak tuntas dalam penguasaan materi.

Terbukti, mereka menguasai kurang dari 75 % dari materi yang mereka terima sesuai dengan criteria diatas.

b. Analisa Data Tentang Efektifitas Aplikasi *E-learning* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 2 AK Di SMK YPM 3 TAMAN

a). Mencari mean variable x dengan rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{Nx}$$

b). Mencari mean variable y dengan rumus :

$$My = \frac{\sum y}{Ny}$$

c). Mencari deviasi standar X dengan rumus :

$$x = X - Mx$$

d). Mencari deviasi standar Y dengan rumus :

$$y = Y - My$$

Jumlah x atau \sum_x dan \sum_y harus sama dengan nol.

e). Mengkuadratkan x lalu di jumlahkan ; diperoleh $\sum x^2$

f). Mengkuadratkan y lalu di jumlahkan ; diperoleh $\sum y^2$

g). Mencari

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

h) Memasukkan data ke dalam tabel kerja atau perhitungan, untuk lebih

jelasan dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.1
Tabel Kerja Uji "t"

NO	NILAI		X	y	x ²	y ²
	X	Y				
1	61	70	-7,562	3	57,183	9
2	77	60	8,438	-7	71,199	49
3	70	65	1,438	-2	2,067	4
4	48	60	-20,562	-7	422,795	49
5	71	68	2,438	1	5,943	1
6	76	75	7,438	8	55,323	64
7	70	60	1,438	-7	2,067	49
8	73	75	4,438	8	19,695	64
9	75	60	6,438	-7	41,447	49

10	73	68	4,438	1	19,695	1
11	73	70	4,438	3	19,695	9
12	73	60	4,438	-7	19,695	49
13	64	67	-4,562	0	20,811	0
14	64	70	-4,562	3	20,811	9
15	43	71	-7,562	4	57,183	16
16	73	65	4,438	-2	19,695	4
17	76	78	7,438	11	55,323	121
18	60	68	-8,562	1	73,307	1
19	51	75	-17,562	8	308,423	64
20	70	67	1,438	0	2,067	0
21	77	72	8,438	5	71,199	25
22	48	76	-10,562	9	111,555	81
23	72	75	3,438	8	11,819	64
24	75	65	6,438	-2	41,447	4
25	70	31	1,438	-36	2,067	1296
26	59	72	-8,562	5	73,307	25
27	72	69	3,438	2	11,819	4
28	72	64	3,438	-3	11,819	9
29	60	67	-8,562	0	73,307	0
30	72	75	3,438	8	11,819	64
31	77	68	8,438	1	71,199	1
32	60	65	-8,562	-2	73,307	4
33	47	60	-5,562	-7	30,935	49
34	56	67	-12,562	0	157,803	0
35	47	75	-21,562	8	464,919	64
36	73	68	4,438	1	19,695	1

37	75	65	6,438	-2	41,447	4
38	77	60	8,438	-7	71,199	49
39	77	67	8,438	0	71,199	0
40	73	75	4,438	8	19,695	64
41	77	60	8,438	-7	71,1998	49
42	73	60	4,438	-7	19,695	49
43	73	68	4,438	1	19,695	1
44	76	65	7,438	-2	55,323	4
45	76	60	7,438	-7	55,323	49
46	77	75	8,438	8	71,199	64
47	72	70	3,438	3	11,819	9
48	42	70	-26,562	3	705,539	9
	$\sum X =$ 3291	$\sum Y =$ 3216	$\sum x = 0$	$\sum y = 0$	$\sum x^2 =$ 3745,812	$\sum y^2 =$ 2654

$$Mx = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{3291}{48} = 68,5625$$

$$My = \frac{\sum y}{N_y} = \frac{3216}{48} = 67$$

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$= \frac{68,5625 - 67}{\sqrt{\left(\frac{3745,812 + 2654}{48 + 48 - 2}\right) * \left(\frac{1}{48} + \frac{1}{48}\right)}}$$

$$= \frac{1,5625}{\sqrt{\left(\frac{68,08311}{94}\right) * \left(\frac{2}{48}\right)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1,5625}{\sqrt{0,725 * 0,0417}} \\
 &= \frac{1,5625}{\sqrt{0,03023}} \\
 &= \frac{1,5625}{0,1738} \\
 &= 8,990
 \end{aligned}$$

2. Pengujian Hipotesis

Pada tahap awal pengujian hipotesis adalah mencari derajat bebasnya

(db) atau degree of freedom (df) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$df = (N_X + N_Y) - 2$$

$$df = (48 + 48) - 2 = 94$$

keterangan:

df : *Degree of freedom*

N_X : *Number of cases* variabel X

N_Y : *Number of cases* variabel Y

Dalam tabel nilai “t” tidak diperoleh df sebesar 94, karena itu digunakan df yang mendekatinya, yaitu 90. Dengan df sebesar 90 maka diperoleh traf signifikasnsi pada tabel “t” sebagai berikut:

Pada taraf signifikansi 1%, t tabel atau $t_t = 1,99$

Pada taraf signifikansi 5%, t tabel atau $t_t = 2,63$

Karena t_0 telah diperoleh sebesar 8,990 maka t_0 lebih besar daripada t_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%, atau dapat disimpulkan sebagai berikut:

$$1,99 < 8,990 > 2,63$$

Dari hasil t_0 yang telah diperoleh sebesar 8,990 hal ini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar daripada t_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

D. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Aplikasi *E-learning*

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *E-learning* dengan *static station model* cukup baik diterapkan pada pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam di kelas 2 AK 1, karena waktu yang disediakan sekolah dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 2 sangat minim yaitu 45 menit dalam satu minggu. Dalam kelas kontrol peneliti tidak menggunakan strategi *E-learning*, maka yang di alami peneliti kesulitan dalam menyampaikan materi karena keterbatasan waktu. sehingga pelajaran yang didapatkan siswa kurang maksimal.

Berbeda lagi dengan siswa yang aktif, meskipun guru tidak banyak menyampaikan materi pelajaran siswa dengan sendirinya mencari sumber materi yang akan disampaikan guru.

Berdasarkan penelitian, hampir 80 % siswa kelas eksperimen kurang aktif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga hasil signifikansi tes siswa hanya selisih 1,562.

Sehingga dengan *E-learning static station model* dapat membantu siswa dalam memperoleh materi pelajaran karena guru selalu menyuruh mencari sumber belajar melalui internet atau buku-buku lain sebelum pelajaran dimulai.

Secara teoritis konsep *E-learning* belum sepenuhnya bisa diterapkan di SMK YPM 3 Taman, karena dalam penerapan *E-learning* membutuhkan banyak persiapan yang harus dii penuhi salah satunya fasilitas, tenaga pendidik yang menguasai internet dan keaktifan siswa.

Keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan strategi *e-learning*. Jika siswa tidak aktif , maka penerapan strategi ini dapat dikatakan gagal, karena strategi *e-learning* lebih menekankan kemandirian dalam proses belajar mengajar.

2. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *e-learning* tidak bisa menuntaskan belajar siswa pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam, terbukti dari hasil posttest siswa masih kurang dari 75 % dari penguasaan materi yang telah dipelajari. Meskipun hasil perhitungan dari strategi *e-learning* dinilai cukup baik, namun belum bisa menuntaskan hasil belajar siswa.

3. Efektivitas Aplikasi *E-Learning* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 2 AK SMK

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol nilai rata-rata posttest sebesar 67 dan pada kelas eksperimen sebesar 68,562. Taraf signifikansinya sebesar 1,562. Hal ini menunjukkan *strategi e-learning* cukup baik diterapkan di kelas 2 AK 1. Selain itu pada analisa data dengan rumus Fisher (uji "t"), hasil akhir (t_0) diperoleh sebesar 8,990. Dari hasil t_0 yang telah diperoleh sebesar 8,990, hal ini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar daripada t_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa strategi *e-learning* telah menunjukkan efektifitasnya dalam meningkatkan belajar siswa, terbukti dari meningkatnya

Hal ini menunjukkan bahwa strategi *e-learning* telah menunjukkan efektifitasnya dalam meningkatkan belajar siswa, terbukti dari meningkatnya nilai postes dari nilai pretest siswa, meskipun ada dari beberapa siswa yang nilainya menurun dari nilai pretes.

Namun strategi *e-learning* belum bisa menuntaskan belajar siswa, karena hasil posttest yang dicapai siswa kelas eksperimen belum mencapai 75 % dari penguasaan materi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sebagai akhir dari rangkaian penelitian yang berjudul “*Studi Eksperimen Tentang Efektivitas Aplikasi E-Learning Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 2 Ak Di SMK YPM 3 Taman*” dengan mengacu pada pokok, rumusan masalah penelitian dan hasil dari penyajian dan analisis data yang terkumpul, maka penulis menyusun beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil eksperimen, dapat dikatakan bahwa *strategi e-learning* cukup baik diterapkan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Ada perbedaan nilai dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terbukti dari hasil rata-rata nilai posttest yang dicapai kelas eksperimen yaitu sebesar 68,562 dan kelas kontrol 67. dengan kata lain *strategi e-learning* dapat membantu siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
2. Ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan *strategi e-learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas 2 AK di SMK YPM 3 Taman masih belum dikatakan tuntas dalam penguasaan materi pelajaran. Karena, dari hasil nilai posttest yang dicapai siswa kelas eksperimen belum bisa menguasai 75 % dari materi yang diberikan guru.

3. Berdasarkan penelitian, ada efektifitas penerapan *e-learning* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Namun ketuntasan belajar siswa masih belum tercapai.

B. Saran

Dari serangkaian temuan penelitian serta kesimpulan dari penelitian penulis mengajukan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait:

1. Kepada lembaga agar lebih banyak menyediakan media pembelajaran yang bervariasi. Dan penerapan strategi ini tidak hanya diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saja, tetapi pada seluruh materi lainnya. Hal ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa karena siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mereka sendiri untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dan memberikan pengetahuan tentang strategi-strategi baru yang ada saat ini. Sehingga tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai. Apabila seorang pendidik mempunyai pengetahuan tentang strategi-strategi yang baru. Tentunya strategi-strategi tersebut harus diaplikasikan dengan baik sesuai materi.
2. Kepada guru, mengingat strategi *E-learning* merupakan inovasi terbaru dalam pendidikan, maka guru perlu bertukar pikiran dengan guru lain untuk mengembangkan wawasan mereka dalam hal inovasi pembelajaran. Guru harus pintar dalam mengelola waktu agar pembelajaran efektif dan efisien.

Dan guru juga harus mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi, dan kondisi sekolah.

- 3. Kepada seluruh siswa SMK YPM 3 Taman lebih aktif dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.**

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi,Sutrisno.1980.*Metodelogi ResearchJilid I*.Yogyakarta : Andi Offset
- Hadi,Sutrisno.1994.*Metodologi Research*.Yogyakarta: Andi Offset
- Hadi,Sutrisno.1996.*Metodologi Research II*, Yogyakarta, Yayasan penerbit UGM
- Hasan,Iqbal.2004. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Mardalis.1995.*Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Bumi Aksara
- Margono,S. 2007.*Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Munir.2009.*Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Bandung : Alfabeta
- Nasution.1996.*Metode Research*.Jakarta : Bumi Aksara
- Nasution,S.2000.*Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Romi Satrio Wahono, <http://romisatriawahono.net>. 6
- Sa'ud,Udin Saifudin.2008.*Inovasi Pendidikan*.Bandung : Alfabeta
- Sudjiono,Anas.2009.*Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press
- Sugiono.2003. *Statistika Untuk Penelitian*.Bandung : CV. Alfabeta,
- Suryosubroto,B.1997.*Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta
- WWW.Alhafidz84.wordpress.com