

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Perkembangan dalam dunia pendidikan sangat banyak mengalami yang namanya peningkatan. Dimana perubahan yang terjadi tidak lepas dari perkembangan teknologi dengan berbagai produk yang canggih. Oleh Karen itu praktek-praktek pembelajaran dan pendidikan di sekolah perlu diperbaharui juga untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang digunakan dalam masa sekarang.

Berbagai unsur yang perlu diperbaharui untuk mengikuti perkembangan teknologi salah satunya ialah didalam proses belajar mengajar. Upaya yang dilakukan dalam pembaruan tersebut yaitu tanggung jawab guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat dipahami oleh peserta didik secara jelas. Agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, salah satu hal yang diperhatikan adalah memilih media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat-lat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik. Apabila media pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi dan menuju ke arah perkembangan teknologi, maka akan membuat siswa merasa lebih tertarik dan tentu saja akan meningkatkan kreativitas siswa itu sendiri dan pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat. Namun pada keyataanya pada saat ini, hampir seluruh dunia sedang dihebohkan

dengan adanya situasi pandemic covid-19. Dimana sejak Pandemi Covid-19, media *daring* menjadi kewajiban yang tak terelakkan, karena menjadi satu-satunya pilihan untuk memastikan pembelajaran tetap berjalan. Wabah Covid-19 telah mengubah dan mendirupsi banyak aspek kehidupan termasuk ekonomi, kesehatan, politik, sosial dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Covid-19 telah memaksa jutaan sekolah tutup secara fisik. Data UNESCO (2020) melaporkan bahwa 91,3% atau sekitar 1,5 milyar siswa di dunia tidak bisa masuk sekolah seperti biasa akibat dampak Covid-19. Siswa/I bahkan mahasiswa/I harus melakukan pembelajaran jarak jauh melalui berbagai media yang ada dengan akses jaringan internet.

Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan agar terlaksananya pembelajaran jarak jauh seperti whatshaap (WA), classroom, zoom, google meet ataupun media pembelajaran lainnya. Selain masalah infrastuktur jaringan internet yang belum merata di Indonesia, masalah pembelajaran *e-learning* di Indonesia juga terkait dengan gap kompetensi (*competency divide*) dikalangan guru. Cukup banyak guru yang belum sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran *e-learning* ini, survey dari Kemendikbud (2020) mengungkap bahwa lebih dari 76% guru mengaku lemah dari sisi penguasaan teknologi digital untuk pembelajaran. Sehingga hal inilah yang memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa di Indonesia. Pembelajaran *e-learning* semakin membuat guru kurang kreatif dalam mengolah proses pembelajaran bahkan ketidaksiapan tersebut membuat tidak sedikit guru yang secara sederhana

melakukan pembelajaran *e-learning* dengan memberikan beban tugas kepada siswa dan rasio pemberian materi yang sangat kecil.

Berdasarkan observasi peneliti pada saat melaksanakan PPL di SMPS advent 1 Medan, terjadi perubahan terhadap proses belajar mengajar terhadap semua mata pelajaran yang dilakukan dengan belajar daring. Proses pembelajaran daring mengharuskan siswa memiliki partisipasi yang tinggi untuk belajar dan diharapkan dapat memahami pembelajaran secara daring melalui media pembelajaran internet. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa cenderung pasif, malas, bosan dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara online sehingga siswa tidak maksimal menyimak dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Masih banyak siswa SMPS advent 1 Medan belum dapat memahami pemanfaatan penggunaan media pembelajaran internet. Jaringan dan paket data yang kurang memadai juga sebagai salah satu penghalang dalam melaksanakan pembelajaran online melalui media internet. Hal ini menyebabkan banyak siswa tidak paham akan materi yang diberikan guru dan mempengaruhi hasil belajar siswa jadi rendah. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan yang dilakukan guru terhadap proses belajar mengajar dalam salah satu bidang studi seperti IPS agar siswa memiliki partisipasi yang tinggi untuk belajar sehingga seluruh siswa dapat memahami pembelajaran IPS dengan cara mudah, cepat, dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah diatas perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Media

internet sangat penting terkhusus dalam situasi pandemik saat ini. Hal ini dapat membantu siswa dalam pengerjaan tugas, menambah wawasan pengetahuan, dan mengetahui informasi terbaru berkaitan dengan mata pelajaran IPS serta dapat melihat dunia luar melalui akses jaringan internet.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : **“Efektivitas Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPS Advent 1 Medan Pada Mata Pelajaran IPS Selama Pandemi *Covid-19* T.A 2020/2021.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Masih banyak guru yang belum sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran *e-learning*
2. Rasio pemberian materi belajar yang sangat kecil dan akses bertanya tidak luas
3. Masih banyak siswa belum dapat memahami pemanfaatan media pembelajaran internet
4. Hasil belajar siswa jadi rendah

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang ada. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran internet.
2. Penelitian ini dilakukan dikelas IX SMPS advent 1 Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas media pembelajaran E-learning terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan selama Pandemi *Covid-19*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tentang media pembelajaran e-learning dalam pembelajaran IPS kelas IX SMPS Advent 1 Medan selama pandemic *covid-19*.
2. Mengetahui efektivitas media e-learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMPS Advent 1 Medan selama pandemik *covid-19*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dalam ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai efektivitas media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa yang belum dikaji dalam penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan kesadaran dan motivasi guru untuk selalu berupaya mengembangkan kreatifitas dan termotivasi untuk mengembangkan e-learning dan berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Mendukung pengembangan teknologi dilingkungan sekolah dan meningkatkan keterampilan siswa dalam penguasaan computer.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya dan memiliki sumber belajar yang luas dan melakukan pembelajaran dimanapun dan kapan pun jika e-learning ini dimanfaatkan secara optimal.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi penelitian yang berhubungan dengan efektivitas media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa dan memberikan tempat untuk mengembangkan dan melatih dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Efektivitas

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju”.

Menurut Beni (2016:69), menyatakan bahwa: “efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan atau dapat juga dikatakan ukuran seberapa jauh tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi, efektivitas juga berhubungan dengan derajat keberhasilan suatu operasi pada sector public sehingga suatu kegiatan dikatakan efektif jika tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan menyediakan pelayanan”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak di capai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bias dikatakan

efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil.

keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

2.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu, dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Popham (1996: 198), menyatakan bahwa: “efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan intruksional tertentu”. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan intruksional tertentu.

Dunne (1996:12) berpendapat bahwa: “efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik, Karakteristik pertama adalah “memudahkan murid

belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai konsep atau sesuatu hasil belajar yang di inginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, murid sendiri”.

2.1.3 E-Learning

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan banyak kemudahan dan kemungkinan dalam membuat suatu perancangan dan pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran online atau bayak yang menyebutkannya dengan E-Learning.

Menurut Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* (2003:135), mengatakan bahwa: “E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar, E-Learning dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja”.

Sedangkan menurut Holton (2016:185), juga mengatakan bahwa:

e-learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. E-learning dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka fleksibel dan terdistribusi.

E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, E-Learning juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara on line. Dari uraian tersebut jelas bahwa E-Learning menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif.

2.1.4 E-Learning sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran e-learning merupakan sistem pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik, dimana dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Rusman (2012: 213) menyatakan bahwa: “media pembelajaran e-learning merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik”.

Sedangkan Chandrawati (2014: 105) menyatakan bahwa : “media pembelajaran e-learning adalah media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dengan cara menggabungkan prinsip-prinsip didalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-learning merupakan sarana komunikasi sebagai alat bantu pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi khususnya elektronik seperti internet.

E-Learning termasuk media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan ini, peserta didik dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya, sebab ia dapat belajar di mana saja, kapan saja, yang penting tersedia alatnya. E-Learning menuntut keaktifan peserta didik. Melalui E-Learning, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab ia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

Peserta didik juga dapat berdiskusi secara online dengan pakar pakar pada bidangnya, melalui e-mail atau chatting. Dengan demikian, jelas bahwa keaktifan peserta didik dalam E-Learning sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin ia aktif, semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh. Dengan sistem semacam ini diharapkan bahwa hasil akhir proses belajar dengan E-Learning akan lebih baik, sebab tuntutan belajar tuntas (mastery learning) dapat dipenuhi. Peserta didik juga bebas mengakses bahan pembelajaran E-Learning dari mana saja ia suka. Bahan pembelajaran E-Learning yang dirancang dengan baik dan profesional akan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri multimedia. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut di samping memuat teks, juga dapat memuat gambar, grafik, animasi, simulasi,

audio, dan video. Pemilihan warna yang baik dan tepat juga akan meningkatkan penampilan di layar monitor. Hal ini menjadikan bahan pembelajaran E-Learning menjadi lebih menarik, berkesan, interaktif dan atraktif. Dari keadaan semacam ini memungkinkan peserta didik selalu ingat tentang apa yang dipelajari.

Menurut Sudirman Siahaan (2004:135), ada tiga fungsi E-Learning terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction) :

- a. 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 keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi.
- b. Komplemen (pelengkap). Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial.
- c. Substitusi (pengganti). Dikatakan sebagai substitusi apabila E-Learning dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga model yang dapat dilakukan yaitu secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau sepenuhnya melalui internet.

Kelebihan E-Learning menurut Elangoan (2003:140)

1. tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3. Ketiga, dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan

wawasan yang lebih luas. Poin penting adalah bahwa peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

E-Learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan (Bullen, 2001; Beam, 1997 dalam Asep Herman Suyanto 2005), menyatakan bahwa:

1. kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri.
2. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar.
3. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.

Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. Kemudian, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet dan kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet. Kehadiran guru sebagai makhluk yang hidup yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para murid telah menghilang dari ruang-ruang elektronik E-Learning ini. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan E-Learning yang tidak bagus. Sebagaimana asal kata dari E-Learning yang terdiri dari (elektronik) dan learning (belajar), maka sistem ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

2.1.5 Karakteristik e-learning

Karakteristik e-learning merupakan sebagai sebuah sistem yang memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Menurut Rosenberg (2001: 145) menyatakan bahwa: “karakteristik e-learning bersifat jaringan, yang membuatnya

mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi”.

Sedangkan menurut Nursalam (2008: 135) karakteristik e-learning adalah:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik
2. Memanfaatkan keunggulan computer
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) kemudian di simpan di komputer, sehingga dapat di akses.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di computer.

2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran e-learning

Adapun yang menjadi jenis-jenis media pembelajaran online sebagai berikut:

1. Google Meet

Google meet adalah salah satu aplikasi atau software yang dapat dimanfaatkan untuk tetap produktif dalam belajar meski dilakukan dari rumah.

Menurut Dara Sawitri (diakses 24 Nov 2020) dalam jurnal <http://jurnal.harapan.ac.id/indeks.php/Prioritas/article/view/161>.

Penggunaan google Meet untuk Work From Home di era pandemic Coronavirus disease 2019 (covid-19) penggunaan google meet merupakan salah satu fitur dari google yang bias dimanfaatkan untuk work from home saat social distancing untuk mencegah penyebaran virus

covid-19. Sedangkan menurut Bashori (2020:93) “ *google meet* (sebelumnya dikenal sebagai *hangouts meet*) adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh google. Aplikasi ini merupakan salah satu dari dua aplikasi yang nantinya akan menggantikan *google hangouts* yang lainnya adalah *google chat*.

Berdasarkan beberapa teori di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *google meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang serta fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya.

2. Google Classroom

Google classroom Merupakan salah satu aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami dalam penggunaannya. Cukup dengan menggunakan akun email google . Selain kapasitas ruang yang kecil yaitu 13 MB fitur dan menu yang terdapat pada *google classroom* juga tidak begitu rumit sehingga gampang untuk digunakan bagi guru maupun siswa.

Menurut webside resmi dari *google*, aplikasi *google classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. Classroom didesain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat

memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah(Class, 2018:16).

Rosemarie De loro (2015:23), menyatakan bahwa: “ selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer”. namun sejak memiliki *chromebook* dan *google classroom* didalamnya, dia bias dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapanpun dan dimanapun.

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Sisiwa dapat memantau materi dan tugas kelas.

3. Whatshaap

Pandemi virus corona yang menyebar sejak awal tahun 2020 membuat sejumlah aktivitas mengalami perubahan. salah satunya di dunia pendidikan, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi salah satunya adalah yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Whatshapp. Whatsapp merupakan sebuah aplikasi perpesanan instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainka koneksi internet. Menurut Zamroni (2017) dalam Siti Nurhalimah dkk (2019) menyatakan bahwa “komunikasi melalui pengiriman pesan seperti Short message Service

(SMS) mulai terganti dengan WhatsApp yang merupakan salah satu jenis aplikasi Instant Messaging (IM)”.

Siti Nurhalimah dkk (2019:149) menyatakan bahwa “whatsapp messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya sms karena whatsapp messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk e-mail, browsing web, dan lain-lain”.

Siti Nurhalimah dkk menyatakan bahwa “aplikasi whatsapp messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau wifi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan whatsapp, kita dapat melakukan obrolan online, berbagai file, bertukar foto, dan lain-lain”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi whatsapp sangat bermanfaat dalam pelaksanaan proses pembelajaran daring. Dalam hal ini pelaksanaan pelaksanaan grup whatsapp sebagai media pembelajaran menjadikan program mampu berjalan dengan baik dan tujuan mampu tercapai dengan cukup baik dalam peningkatan pembelajaran

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar pada umumnya ditandai dengan proses pengamatan atau pemahaman pada diri seseorang tentang hal-hal yang ada pada lingkungannya. Menurut Arsyad, (2016:1) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”. Berdasarkan pengertian di atas belajar terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh

karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dimana keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Setiap kegiatan manusia selalu mengharapkan hasil, begitu juga dalam kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Abdurrahman (200:56) dalam jurnal Dearlina Sinaga (diakses tanggal 06 Maret 2021) <https://scolar.Google.co.id/scolar?oi=bibs&hl=en&cluster=11558728761182691643> menyatakan “ hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang diperoleh anak setelah mengetahui kegiatan belajar. Hasil belajar akan tercermin dari kepribadian siswa yang berupa perubahan tingkah laku yang terwujud setelah mengalami proses belajar mengajar.

Dengan demikian, inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan judgment. Interpretasi dan judgment merupakan tema penilaian yang mengimplementasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu.

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebagai hasil merupakan akibat dari proses. Sejalan

dengan pengertian diatas maka penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional, umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar, dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepa para orangtuanya. Sedangkan tujuan penilaian untuk mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau masa pelajaran yang ditempuhnya, mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran disekolah, menentukan tindak lanjutnya hasil penilaian, memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Ada empat unsur utama proses belajar mengajar, yaitu tujuan bahan, metode, alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dalam hasil belajar siswa. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sedangkan hasil belajar adalah

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Howard Kingsley (2012:22) membagi tiga macam hasil belajar yakni keterampilan, pengetahuan serta sikap. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Benyamin Bloom (2009: 22-23) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama tersebut disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan ekspresif dan interpeatif.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2018; 23-31) mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif
Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni:
 - a. Tipe hasil belajar : Pengetahuan
Istilah pengetahuan dimaksud sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tetap, sebab dalam istilah tersebut termasuk pengetahuan faktual, disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

- b. Tipe hasil belajar : Pemahaman
Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
 - c. Tipe hasil belajar : Analisis
Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian – bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.
 - d. Tipe hasil belajar : Sintesis
Pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasarkan pengetahuan, hafalan, pemahaman, berfikir aplikasi, dan berfikir analisis dapat dipandang sebagai berfikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah dari pada berfikir divergen.
 - e. Tipe hasil belajar : Evaluasi
Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, material.
2. Ranah Afektif
- Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar yakni:
- a. Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk rumusan masalah, situasi, gejala.
 - b. Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c. Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai.
3. Ranah Psikomotorik
- Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:
- 1. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
 - 2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
 - 3. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris.
 - 4. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan

Carl Rogres (2006: 122) berpendapat bahwa seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif perilakunya sudah bisa diramalkan. Tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan keteanmpilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan untuk berperilaku.

Dari ketiga kutipan diatas mengenai hasil belajar yang telah dijelaskan penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun bukan tes. Hasil belajar yang dijelaskan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Dalam proses belajar mengajar disekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan dengan tipe belajar bidang afektif dan psikomotorik.

Menurut Djamarah dan Zain (2010 : 105) menyatakan bahwa: “ yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil ada indikator yang digunakan yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasitinggi, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang baik merupakan tujuan intruksional khusus”. Hasil belajar siswa dapat menunjukkan apakah yang telah dilakukan sekolah sudah memenuhi standar atau belum, karena pemantauan hasil belajar siswa disetiap tahunnya akan menjadi pedoman dan bahan evaluasi bagi sekolah.

2.2.3 Macam-Macam Tes Hasil Belajar

Menurut Sudjana, (2016:35) macam – macam hasil belajar dilihat dari segi bentuknya dibagi menjadi dua yaitu:

a. Tes Essay dan Uraian

Tes Essay adalah merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pernyataan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata – kata dalam bahasa sendiri. Dengan demikian dalam tes ini menuntut kemampuan siswa dalam hal mengapresiasi gagasan nya melalui bahasa tulisan.

b. Tes Objektif

Soal berbentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini disebabkan antara lain oleh luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan.

Soal – soal bentuk objektif ini dikenal ada beberapa bentuk yakni jawaban singkat, benar – salah, menjodohkan, dan pikiran ganda, kecuali bentuk jawaban singka, dalam soal – soal bentuk objektif telah tersedia kemungkinan - kemungkinan jawaban (options) dapat dipilih. Kedua tes tersebut dapat dilaksanakan di SMP baik untuk dapat digunakan sebagai alat pengukuran kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan baik tugas kelompok maupun tugas individu.

2.3 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Penelitian	Judul	Kesimpulan
1	Khasan Bisri (2009)	Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran ELearning Berbasis Browser Based Training Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Pemeliharaan/ Servis Transmisi Manual dan Komponen. UNS.	<p>Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pola randomized control group pretest-posttest design. Dalam rancangan ini mengambil dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dari populasi tertentu. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, lalu kedua kelompok ini</p> <p>dikenai pengukuran yang sama, lalu dibandingkan hasilnya. Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui selisih tes awal dan tes akhir kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh</p> <p>$t_{hitung} = 0.0001 < t_{tabel} = 0.05$ yang berarti H_0 ditolak. Dengan penolakan H_0 ini berarti bahwa hasil belajar siswa pada kompetensi Pemeliharaan/ Service Transmisi Manual dan Komponen menggunakan metode pembelajaran Browser Based Training lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.</p>
2	Mawar Ramadani (2012)	Efektivitas penggunaan metode pembelajaran e-learning berbasis broser baset	Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan antara media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. kelas kontrol (tugas individu)tehnik analisis data

		<p>training terhadap prestasi belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan .</p>	<p>menggunakan uji t menghasilkan $0,04 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 dapat diterima sehingga ada perbedaan antara media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa.</p>
3	Kurnia Shinta (2014)	<p>Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri Depok.</p>	<p>Kurnia Shinta Dewi. 2014. Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri Depok. Dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan menggunakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran E-Learning dan kelas lain sebagai kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan prestasi mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Depok yang diajarkan tanpa E-Learning dengan yang diajarka</p>

2.4 Kerangka Berpikir

Pengertian efektivitas dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam hal ini efektivitas diukur dari hasil belajar yang diperoleh siswa, yang dilihat dari nilai pretest dan posttest terhadap

tujuan pembelajaran, dimana setiap siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 .

Pembelajaran dengan media E-Learning adalah sistem pembelajaran di mana siswa diikutsertakan aktif dalam pembelajaran. Siswa memanfaatkan sumber belajar yang ada yaitu E-Learning yang di dalamnya mencakup materi pelajaran untuk di-eksplor sendiri oleh siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

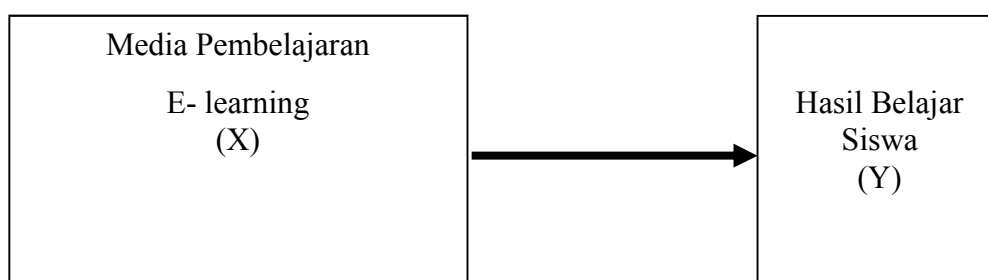
Hasil belajar adalah tingkat penguasaan individu terhadap materi pembelajaran sebagai akibat dari perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Hasil belajar pada penelitian ini hanya berkenaan dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang akan diukur dengan tes.

fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada disekolah, maupun dilingkungan rumah atau keluarga sendiri. Sehingga guru sebagai fasilitator yang berperan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan dan memanfaatkan metode, model serta media yang ada.

Selain itu dengan pembelajaran e-learning juga diharapkan kognitif siswa terdapat hasil belajar dapat tercapai. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya dari penggal dan puncak proses belajar. Hasil

belajar untuk sebahagian adalah berkat dari tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Setelah itu pembelajaran khususnya IPS lebih dipusatkan pada pemahaman konsep-konsep dan memiliki bahasa- bahasa simbolik memungkinkan munculnya kesulitan-kesulitan dalam mempelajari IPS. Kesulitan belajar yang dialami siswa tersebut dapat dibantu dengan berdiskusi sesama temannya yang lebih paham dengan materi tersebut. Untuk itu di perlukan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan kreatif.

Adapun gambar pradigma penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

(Sumber: Olahan Peneliti)

2.5 Hipotesis

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tentang pemberaian tugas kooperatif dan tugas individu maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat adanya efektivitas media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan

Ha : terdapat adanya efektivitas Media Pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPS Advent 1 Medan yang beralamatkan Di Jl. Veteran no 34 Tahun pembelajaran 2020/2021

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap di SMPS Advent 1 Medan tahun ajaran 2020/2021

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah Generalisasi Corper, Donal, R. Chindler, Pamela dalam Sugiono (2009 : 126). Berdasarkan pengertian diatas, maka yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 orang.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:128) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa SMPS Advent 1 Medan kelas IX Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 orang.

3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status social, jenis kelamin dan lain-lain. Secara teoritis menurut Hatch dan Farhady (Sugiono 2013: 61)” variabel dapat didefenisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang lain”. Jadi, dinamakan variable karena ada variasinya. Misalnya berat badan sekelompok orang itu bervariasi antara satu orang dengan yang lain dan lain sebagainya”oleh karena itu sugiono (2012: 60) mengatakan bahwa: “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi” tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya.

Dari berbagai macam variasi yang ada, maka akan ditentukan salah satu yang kemudian akan diteliti untuk lebih concer terhadap informasi yang didapatkan yang kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitiannya. Adapun yang menjadi variable penelitian dalam penelitian ini adalah variable bebas dan variable terikat. Menurut Sugiono (2015:60) “variable bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahanya atau timbulnya variable dependen (Variabel terikat)” variable bebas pada penelitian ini adalah Media pembelajaran E-learning. Masih menurut Sugiono (2015: 61) “variable terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable independen” (variable bebas) variable terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

3.3.2 Defenisi Operasional

Untuk mengatur variabel secara kumulatif maka perlu diberi defenisi operasional sebagai berikut:

1. Pengertian efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat tercapai semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dapat di capai dari suatu cara atau usaha tertentu dengan tujuan yang hendak di capai.
2. Media pembelajaran e-learning merupakan media pembelajaran yang menggunakan media elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan menggunakan media internet atau jaringan computer, dimana siswa diikutsertakan aktif dalam pembelajaran. Siswa memanfaatkan sumber belajar yang ada yaitu E-Learning yang di dalamnya mencakup materi pelajaran untuk di-eksplere sendiri oleh siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan

menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standart untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan penelitian adalah untuk mendapat data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

3.4.1 Dokumentasi

Untuk memperoleh data sekunder objek penelitian dalam hasil belajar IPS siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan.

3.4.2 Angket

Menurut Sugiono (2019; 234) “ kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan model skala likert (Likert Scale). Angket yang diberikan responden adalah tentang Efektivitas media pembelajaran internet sebanyak 20 soal setiap soal diberi alternative jawaban dengan indeks nilai. Dalam angket terdapat 4 pilihan jawaban dengan skor masing-masing sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Skor

No	Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Kurang Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiono)

Berdasarkan penelitian ini menguji instrument dari angket Efektivitas media pembelajaran e-learning. Dan pada angket media pembelajaran e-learning yang telah didasarkan pada indikator atau ciri-ciri media Pembelajaran e-learning.

Tabel 3.2 Lay Out Angket

No	Variabel penelitian	Indikator penelitian	No item	Keterangan
1	Efektivitas media pembelajaran e-learning (X)	1. E-learning yang diprogramkan oleh sekolah	1,3,4,7,9,12,19	Bentuk pernyataan
		2. Kesiapan Sekolah terkait dengan Penerapan E-learning	2,8,10,11,15,16	Bentuk pernyataan
		3. Pengembangan e-learning dalam Pembelajaran	5,6,12,13,17,18,20	Bentuk pernyataan
2.	Hasil belajar (Y)	Daftar Kumpulan Nilai (DKN)		

(Sumber: diolah oleh peneliti)

3.5 Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat dalam menganalisis hasil penelitian yang akan dilakukan.

3.5.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan dan kesahian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas disebut juga uji kesahian butir sebuah item pertanyaan dikatakan mempunyai validitas yang tinggi jika memiliki tingkat korelasi yang tinggi terhadap skor total item. Dalam penelitian ini pengukuran validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment*.

Kemudian hasil r hitung dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 5\%$ jika didapatkan harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dapat dikatakan valid akan tetapi sebaliknya jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan bahwa instrumen tidak valid. Kemudian untuk mencari r tabel maka menggunakan rumus $N=26$ dan signifikansi 5% maka didapat jumlah tabel statistik r tabel pada uji penelitian adalah sebesar $= 0,3882$. Adapun hasil uji validitas adalah pada variabel media internet di SMP Sisingamanharaja XII Garoga disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Media pembelajaran e-learning di SMP Sisingamanharaja XII Garoga

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
Butir1	0,3884	0,3882	Valid
Butir 2	0,588	0,3882	Valid
Butir 3	0,593	0,3882	Valid
Butir 4	0,372	0,3882	Tidak Valid
Butir 5	0,476	0,3882	Valid
Butir 6	0,742	0,3882	Valid
Butir 7	0,701	0,3882	Valid
Butir 8	0,574	0,3882	Valid
Butir 9	0,752	0,3882	Valid
Butir 10	0,606	0,3882	Valid
Butir 11	0,601	0,3882	Valid
Butir 12	0,536	0,3882	Valid
Butir 13	0,714	0,3882	Valid
Butir 14	0,515	0,3882	Valid
Butir 15	0,683	0,3882	Valid
Butir 16	0,809	0,3882	Valid
Butir 17	0,389	0,3882	Valid
Butir 18	0,594	0,3882	Valid
Butir 19	0,610	0,3882	Valid
Butir 20	0,230	0,3882	Tidak Valid

(Sumber: Data olahan Hasil SPSS V 20)

Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran internet dalam tabel 3.2 di atas yang telah dilakukan di SMP Sisingamanharaja XII Garoga diketahui bahwa ada 2

butir soal yang tidak valid dari 20 soal yang di ujikan, sehingga butir soal yang valid ada sebanyak 18 butir soal.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Menurut sugiarto dan Situnjuk (2006), uji reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan apakah suatu instrument yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat dipercaya untuk mengungkap informasi dilapangan sebagai alat pengumpulan data. Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur derajat konsistensi suatu alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan reliable jika alat ukur tersebut menghasilkan hasil - hasil yang konsisten, sehingga instrument ini dapat dipakai dan bekerja dengan baik pada waktu yang berbeda. Instrument penelitian dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliable sebesar 0,6 atau lebih. Dengan kata lain apabila nilai alpha lebih kecil dari 0,6 maka diyatakan tidak reliable dan sebaliknya apabila nilai alpha lebih besar atau sama dengan 0,6 maka dapat dikatakan reliable. Hasil uji reliabilitas Efektivitas Media internet di SMP Sisingamanharaja XII Garoga dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel.3.4 Hasil uji reliabilitas media pembelajaran e-learning di SMP

Sisingamanharaja XII Garoga

Cronbach's Alpha	N of Items
0,747	20

(Sumber : Data Olahan SPSS V 20)

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis data diperlukan suatu teknik atau metode untuk memperoleh kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Uraian selengkapnya tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas

Menurut Sugiono (2017: 241) mengatakan bahwa “ uji normalitas adalah pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang di ambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak”. Uji normalitas dapat di deteksi dengan menggunakan *uji Kolmogorov smirnov* dan plot norma yang diperoleh dengan menggunakan *Software SPSS 20*. Apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Apabila output kurva normal p – plot menggambarkan sebaran data yang ada menyebar membentuk garis lurus (linear), maka data tersebut mempunyai distribusi normal.

3.6.2 Uji Analisis Regresi Sederhana

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. Analisis digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apabila masing-masing variabel berhubungan positif atau negative. Dalam regresi linier sederhana hanya ada satu variabel bebas x yang dihubungkan dengan variabel tak bebas y . Persamaan umum regresi sederhana adalah $Y=a+Bx$.

Dengan menentukan Hipotesis :

Ho : Tidak terdapat adanya efektivitas media pembelajaran e-learning terhadap

hasil belajar siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan

Ha : terdapat adanya efektivitas Media Pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMPS Advent 1 Medan

Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$ maka Ha diterima dan apabila penelitian $t_{hitung} < t_{tabel}$, H0 ditolak. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS versi 20*

3.7 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:121)“T-test adalah statistik parametrik yang berguna untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel dengan bentuk data interval maupun rasio. Nilai signifikan $t < 0,05$, maka dapat dikatakan variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial”.Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSSVersi 20.

3.7.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas (Ghozali, 2011). Nilai yang mendekati satu (1) berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi dependen.

Satu hal yang perlu dicatat adalah masalah regresi lancung (*Spurious regression*). Koefisien determinasi hanyalah salah satu dan bukan satu-satunya kriteria memilih model yang baik. Alasannya bila suatu estimasi regresi linear menghasilkan koefisiensi determinasi yang tinggi, tetapi tidak konsisten dengan teori ekonomika yang dipilih oleh peneliti, atau tidak lolos dari uji asumsi klasik, maka model tersebut bukanlah model penaksir yang baik dan seharusnya tidak dipilih menjadi model empirik.

Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi R^2 adalah bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam model. Setiap penambahan satu variabel independen, maka R^2 pasti meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen atau tidak. Oleh karena itu banyak peneliti menganjurkan

untuk menggunakan nilai *adjusted R*² pada saat mengevaluasi mana model regresi terbaik. Tidak seperti *R*², nilai *adjusted R*² dapat naik atau turun apabila satu variabel independen ditambahkan ke dalam model. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *adjusted R*² agar tidak terjadi bias dalam mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Kenyataannya, nilai *adjusted R*² dapat bernilai negatif, walaupun yang dikehendaki harus bernilai positif. Gujarati dalam (Rahma, 2010) menyatakan bahwa “jika dalam uji empiris didapat nilai *adjusted R*² negatif, maka nilai *adjusted R*² dianggap bernilai nol. Secara matematis jika nilai *R*² = 1, maka *adjusted R*² = *R*² = 1 sedangkan jika nilai *R*² = 0, maka *adjusted R*² = (1-k)/(n-k). Jika *k* > 1, maka *adjusted R*² akan bernilai negative.

3.7.2 Uji Koefisien Kolerasi Pangkat

Menurut Carl Spearman dalam Pudjiastuti (2019:74) “Uji koefisien pangkat bisa juga disebut dengan uji kolerasi spearmandan ditulis dengan (*rs*)”. Uji kolerasi paangkat digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua 52 variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Uji kolerasi Spearman adalah uji statistik yang ditunjuk untuk mengetahui hubungan antar dua atau lebih variabel berskala Ordinal. Dengan ketentuan jika *z* hitung > *z* tabel, HO ditolak dan H1 diterima. Jika *z* hitung <= *z* tabel, HO diterima, H1 ditolak. Untuk mendapatkan hasil dari uji koefisien kolerasi pangkat peneliti menggunakan aplikasi SPSS Versi 2020.

3.7.3 Uji Keberartian Regresi

Menurut Nurjannah dan Loysa (2013) “uji keberartian regresi dilakukan untuk mengetahui berarti tidaknya variabel X dan Y yang telah dibentuk dengan persamaan regresi

sederhana”. Menurut Panjaitan (<https://jurnal.Uhn.ac.id/index.php/sepren/article/download/88/41>) diakses tanggal 7 Maret 2021 regresi “Untuk menguji keberartian koefisien X dalam model regresi, koefisien model regresi dirumuskan hipotesis”. Kriteria pengujian jika $F_h (h/a) < F_t$ maka diterima H_0 dengan arti regresi tidak berarti. Namun jika $F_h (h/a) > F_t$ maka diterima H_a dengan arti regresi berarti. Untuk mendapatkan hasil dari uji ini peneliti menggunakan SPSS versi 2020.