

## PERAN *ELECTRONIC LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN

Waliyul Maulana Siregar<sup>1</sup>, Fandi Setiawan<sup>2</sup>, Ria Purwasih<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

SMPN 2 Satu Atap Tebing Tinggi, Kab. Serdang Bedagai, Prov. Sumatera Utara

SMKN 1 Lolowau, Kab. Nias Selatan, Prov. Sumatera Utara

Surel: [waliyulms@unimed.ac.id](mailto:waliyulms@unimed.ac.id)

**Abstract:** *The dynamics of people's lives are constantly evolving, changing and shifting. This is influenced by the development of science, technology and communication from time to time as well as the development of various interests that make people try to develop their potential. In the learning process the teacher can provide services without having to deal directly with students. The most recent thing is the development of what is called "Cyber Teaching" or virtual teaching, namely the teaching process carried out using the internet. Another term that is increasingly popular today is E-Learning, which is a learning model using communication and information technology media, especially the internet. Through the use of e-learning, it is expected to be able to change the role of students from being usually passive to active, and to increase students' interest and motivation in learning and also save time when doing important tasks related to lessons at school.*

**Keywords:** *electronic learning, student learning outcomes, civic education.*

**Abstrak:** **Dinamika kehidupan masyarakat selalu terus berkembang, berubah dan bergeser.** Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi dari waktu ke waktu serta perkembangan gejala kepentingan yang beraneka ragam menjadikan manusia berusaha untuk mengembangkan potensi dirinya. Dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Penggunaan yang paling terkini adalah berkembangnya "Cyber Teaching" atau pengajaran maya, merupakan proses pengajaran dengan menggunakan internet. Istilah lain yang lebih populer saat ini ialah *E-Learning* yang merupakan satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. Melalui penggunaan *e-learning* ini diharapkan dapat merubah peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan juga menghemat waktu pada saat mengerjakan tugas-tugas penting yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** *electronic learning, hasil belajar siswa, pendidikan kewarganegaraan.*

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh kemajuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah pendidikan. Sebagaimana dikatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara".

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Menurut Salma, D, dan Siregar, E (2008) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan lembaga pendidikan untuk mempengaruhi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran, para guru membuat suatu perangkat bantu atau media yang dapat membantu mereka dalam menunjang pembelajaran.

Menurut Munir (2008: 160) ada tiga tipe gaya belajar siswa yaitu: a) gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang dilakukan seseorang dengan memanfaatkan indera mata dengan cara melihat gambar, poster, grafik, diagram dan sebagainya untuk seseorang dalam memperoleh informasi; b) gaya belajar auditori merupakan gaya belajar yang dilakukan seseorang dengan memanfaatkan indera telinga dengan cara mendengar, seperti mendengar radio, berdialog dan berdiskusi dalam memperoleh informasi; c) gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar

yang dilakukan seseorang dengan memanfaatkan gerakan, praktek dan pengalaman secara langsung untuk memperoleh informasi.

Menurut Chaeruddin (2004: 80) media merupakan bagian dari metodologi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran. Menurut Angkowo & Kosasih (2007: 10) "media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran".

Menurut Sudjana, N (2009) guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *Cyber Space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling terkini adalah berkembangnya "*Cyber Teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *E-Learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

Kenyataannya penggunaan media ini tidak bisa digunakan dengan baik oleh siswa. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan hasil pengalaman penulis pada saat melakukan praktek mengajar di kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi Tahun pembelajaran 2021/2022. Penulis memberikan tugas untuk mencari materi tentang Otonomi Daerah tetapi dalam proses pencarian tugas tersebut siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan komputer dan internet karena pengetahuan siswa tentang media tersebut masih sangat rendah. Banyak siswa yang menyuruh

temannya untuk mengerjakan tugas tersebut dan mereka hanya menerima hasilnya saja sehingga tugas yang mereka lakukan tidak tercapai secara maksimal dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Keadaan ini sungguh berbeda ketika penulis melakukan observasi di kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi tahun pembelajaran 2021/2022. hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam belajar khususnya dalam mencari berbagai informasi dari sumber lain yang berhubungan dengan mata pelajaran siswa. Keaktifan siswa dan motivasi yang kuat ini bukan hanya dengan dorongan dari gurunya saja tetapi adanya penggunaan media yang mereka manfaatkan untuk mencari tugas-tugas mereka atau hanya untuk menambah pengetahuan mereka.

Dengan adanya pengetahuan siswa tentang penggunaan komputer dan internet serta tambahan dengan tersedianya komputer dan internet di sekolah dapat mempermudah siswa dalam memanfaatkan untuk mencari berbagai informasi yang mereka butuhkan.

Dari penjelasan di atas, akar permasalahannya adalah pengetahuan siswa yang rendah terhadap penggunaan internet dan komputer, siswa jarang menggunakan internet untuk mencari bahan pembelajaran yang mereka pelajari di sekolah sehingga hasil belajarnya rendah serta terbatasnya sumber bahan pembelajaran yang tersedia di perpustakaan sekolah dan juga pemaparan dari guru yang membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar. Apabila keadaan ini tidak segera diatasi maka dapat membuat siswa merasa jenuh dalam belajar dan dapat menurunkan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan *electronic learning*

terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi pada mata pelajaran PKn kelas IX semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu suatu cara untuk menggambarkan keadaan suatu objek penelitian di lapangan. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX sebanyak 160 orang, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 15 % dari 160 orang yaitu 24 orang. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan rumus frekuensi.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan setelah dianalisis maka dapatlah hipotesis yang ditetapkan diuji apakah dapat diterima atau di tolak. Rumusan hipotesis di dalam penelitian ini adalah : “Ada peranan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi semester genap tahun pelajaran 2021/2022.”

Untuk memberikan hipotesis dapat diketahui dengan persentase jawaban angket sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh penulis yaitu :

Hipotesis diterima apabila 60% - 100% responden memilih jawaban angket (option) "a" mendukung hipotesis.

Hipotesis ditolak apabila 0% - 59% responden memilih jawaban angket atau (option) "a" tidak mendukung hipotesis.

Berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa dengan kehadiran komputer dan internet sangat bermanfaat bagi siswa. Karena melalui komputer dan internet mereka dapat memperoleh informasi, menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan

oleh guru dan dapat membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi termasuk mata pelajaran PKn juga semakin meningkat dengan adanya *electronic learning*. Karena dengan adanya *electronic learning* ini mereka dapat mengatasi kesulitan dan hambatan ketika proses pembelajaran PKn.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan setelah dianalisis maka dapatlah hipotesis yang ditetapkan diuji apakah dapat diterima atau di tolak. Rumusan hipotesis di dalam penelitian ini adalah : “Ada peranan e-learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi semester genap tahun pelajaran 2021/2022.”

E-learning dapat membantu siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi dalam proses pembelajaran PKn, karena komputer dan internet sering digunakan untuk mengakses pelajaran, menggunakan *e-learning* banyak membantu siswa dalam penyelesaian tugas PKn yang diberikan guru serta kehadiran *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

*E-learning* berperan terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi pada mata pelajaran PKn, hal ini diketahui dari hasil jawaban responden, dapat disimpulkan bahwa persentase yang mendukung hipotesis sebanyak 11 item, sedangkan yang tidak mendukung hipotesis sebanyak 4 item. Dengan demikian maka hipotesa yang ditetapkan sebelumnya yaitu ada peranan e-learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi semester genap tahun pelajaran 2021/2022" dapat diterima.

## KESIMPULAN

Mengoptimalkan peran *e-learning* di sekolah dalam proses pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah dalam mencari informasi yang mereka butuhkan mengenai pelajaran mereka di sekolah yang dapat mereka lakukan di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Meningkatkan kreatifitas guru dalam menyediakan bahan pelajaran yang dapat diperoleh dari internet di samping menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada seluruh keluarga yang terus mendukung dan memberikan semangat kepada penulis. Dan kepada Kepala SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi yang telah memberikan izin kepada penulis kesempatan melakukan observasi dan tindakan lanjutan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo, R, dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Grapindo.
- Chaeruddin. 2004. *Media Membantu Mempertinggi Mutu Proses Belajar*. Jakarta: Buletin Pusat Pembukuan Depdiknas vol 10.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Salma, D, dan Siregar, E. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.