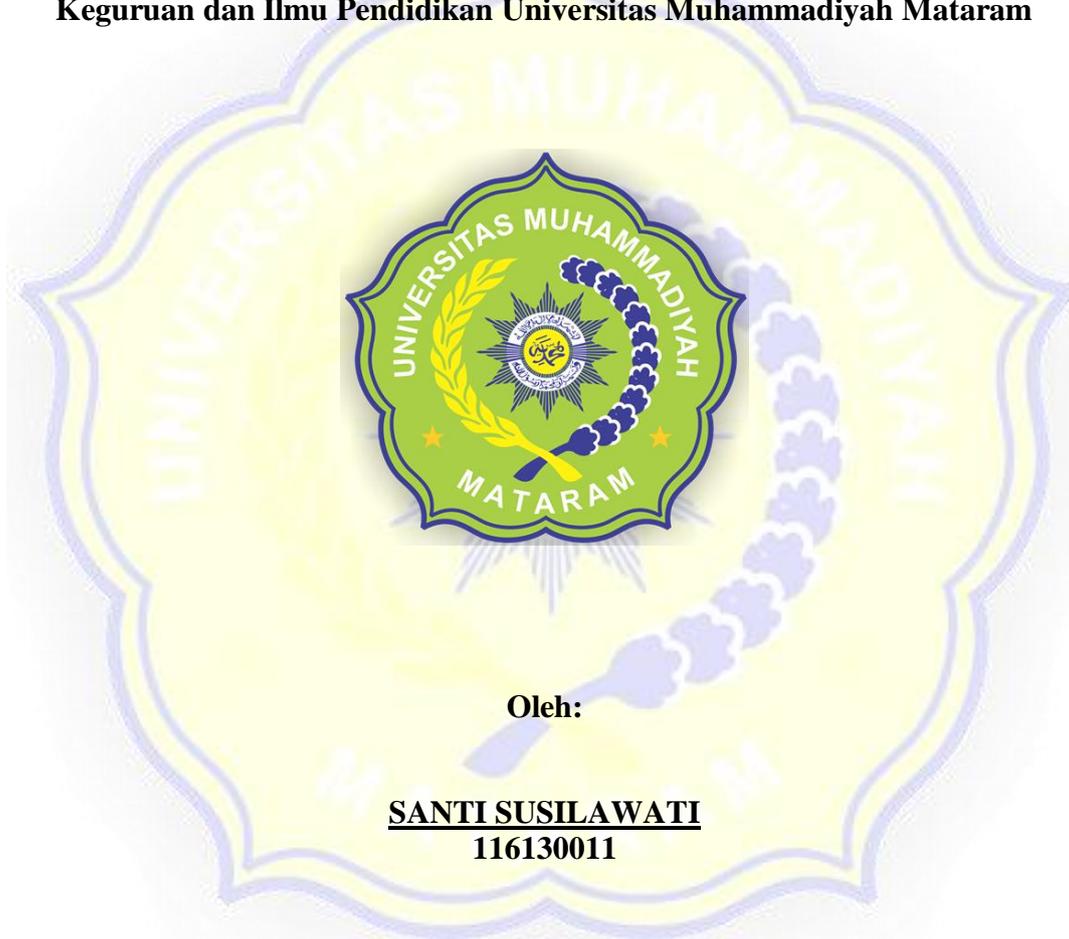


SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAPAT MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PKn SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3
DOMPU TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana
Strata Satu (S1) Pendidikan Pancasila dan Ilmu Kewarganegaraan Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram**



Oleh:

**SANTI SUSILAWATI
116130011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN ILMU
KEWARGANEGARAAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAPAT MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PKn SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3
DOMPU TAHUN AJARAN 2019/2020**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Mataram, 29 Juli 2020

DOSEN PEMBIMBING I



Hafsah, S.Pd., M.Pd.
NIP.196905062007012037

DOSEN PEMBIMBING II



Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0824048404

Menyetujui:

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram**



Ketua Program Studi,

Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0824048404

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAPAT MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PKn SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3
DOMPU TAHUN AJARAN 2019/2020**

Skripsi atas nama Santi Susilawati telah dipertahankan didepan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada tanggal, 08 Agustus 2020

Dosen Penguji :

1. Hafsah, S.Pd., M.Pd. (Ketua) 
NIP.196905062007012037
2. Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd. (Anggota) 
NIDN. 0824048404
3. Zedi Muttaqien, S.Pd., M.Pd. (Anggota) 
NIDN. 0821128402

Mengesahkan :

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dekan,

Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H.
NIDN. 0802056801

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya Mahasiswi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Santi susilawati

NIM : 116130011

Alamat : Pagesangan Indah Gang 4 No. 3

Memang benar skripsi yang berjudul Media Pembelajaran *E-Learning* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu Tahun Ajaran 2019/2020 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain. Kecuali arahan bantuan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang di acuhkan sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggung jawabkannya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram Juli 2020

Yang membuat pernyataan


Santi Susilawati

116130011



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SANTI SUSILAWATI
NIM : 116130011
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 24 Juni 1999
Program Studi : PPKn
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 340 015 302
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING DAPAT MENINGKATKAN PERAHAMAN
KONSEP PPKn SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 DOMPu TAHUN
AJARAN 2019 / 2020

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 12 / 08 / 2020



Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN. 0802048904



KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Walaupun peneliti menyadari susunan skripsi yang disusun memiliki kekurangan karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata.

Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan selama penulis melaksanakan studi, yang terhormat:

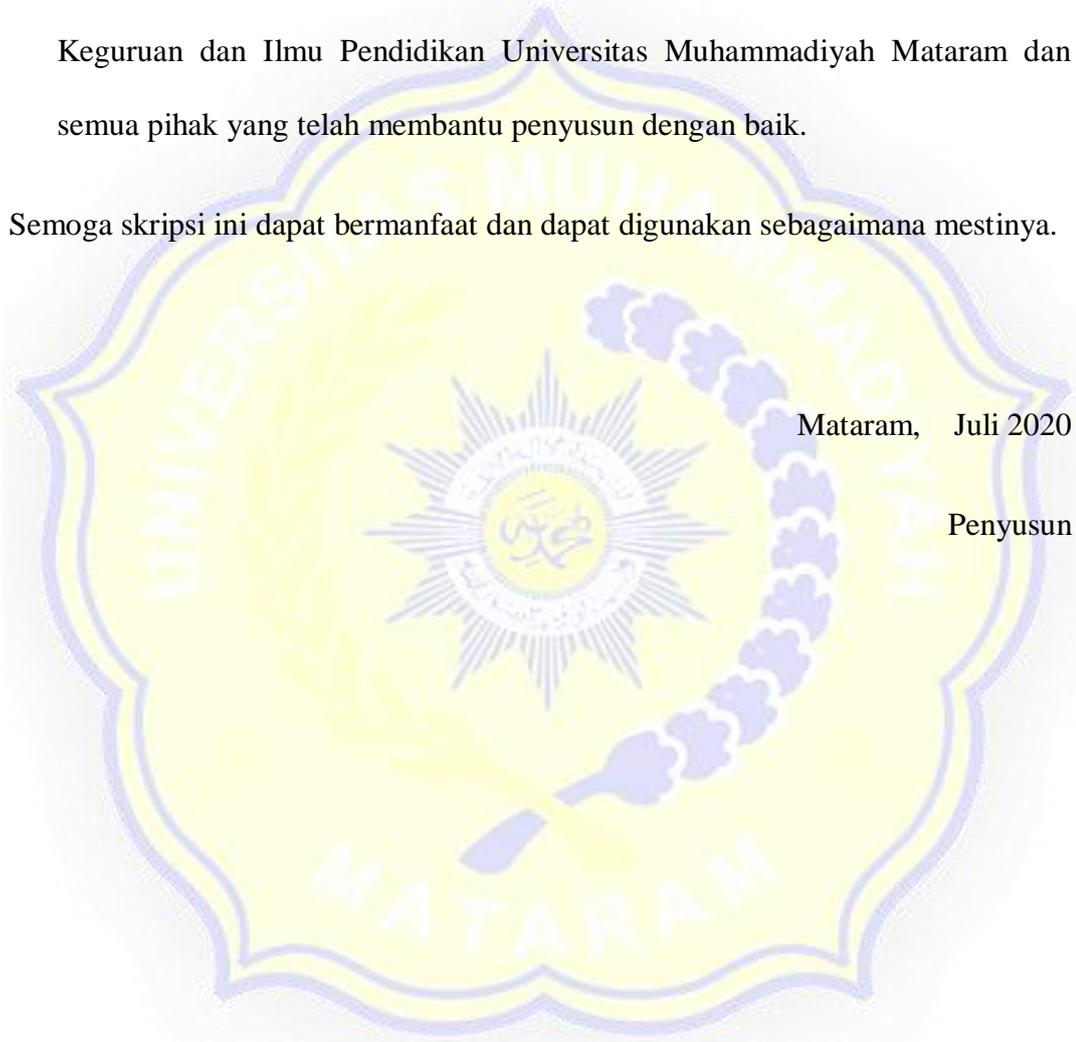
1. Dr. H. Arsyad Abd Gani., M.Pd. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram, terimah kasih telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M. H. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, terimah kasih telah memberikan ijin dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Abdul Sakban, S.Pd, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, terimah kasih atas bantuan dan kemudahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Hafsah, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I, terimah kasih atas bantuan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Abdul Sakban, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II, terimah kasih atas bantuan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.

6. Abdullah, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Dompu, terima kasih telah memberikan ijin dan bantuan selama penelitian.
7. Ida lailah, S.Pd. Selaku Guru Mata Pelajaran PPKn SMP Negeri 3 Dompu, terima kasih atas bantuan dan bimbingan selama melakukan penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PPKn angkatan 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan semua pihak yang telah membantu penyusun dengan baik.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, Juli 2020

Penyusun



Santi Susilawati,2020 : **Media Pembelajaran *E-learning* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu Tahun Ajaran 2019/2020.**Skripsi.Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Hafsah, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing II : Abdul Sakban, S.Pd, M.Pd.

ABSTRAK

Proses pembelajaran kelas VIII mata pelajaran PPKn pada SMPN 3 Dompu terlihat tidak aktif atau tidak kondusif, karena siswa tidak memperhatikan dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh gurunya dengan melalui metode ceramah. Mereka hanya asyik sendiri, terkadang merasa bosan dan jenuh, untuk itu peneliti melakukan penelitian eksperimen untuk melihat tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning*. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran *E-Learning* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu Tahun Ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan bentuk yang digunakan yaitu Bentuk Pre-Eksperimen dengan Desain *Static-Group Comparison*. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan dua kelas yaitu kelas VIIIA dan kelas VIIIC dengan jumlah sampel 60 orang siswa dan membandingkan hasil belajar kedua kelas tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi, dan metode analisis data yang digunakan adalah rumus statistik berupa rumus *Uji-t*.

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ tertera $n_1+n_2-2= 31+31-2=60$ pada taraf signifikan 5% dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ tertera $13,201 > 2,000$ artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi: “Terdapat Peningkatan Pemahaman Konsep PKn Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Dompu Tahun Ajaran 2019/2020” diterima. Oleh karena itu terdapat perbedaan antara Strategi Pembelajaran Konvensional dengan Menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning*. Dengan nilai rata-rata kelas kontrol 70 dan kelas eksperimen 94,35.

Kata kunci :Media Pembelajaran, E-Learning, Meningkatkan Pemahaman, dan Konsep PKn.

Santi Susilawati, 2020: E-learning Learning Media can Improve the Civics Concept Comprehension for Class VIII Students of SMP Negeri 3 Dompu Academic Year 2019/2020. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram

Abstract

ABSTRACT

The learning process of class VIII in the PPKn/ Civics subject at SMPN 3 Dompu is inactive or not conducive because students do not pay close attention to the lessons conveyed by their teachers through the lecture method. They are just engrossed in themselves, sometimes feeling bored; for this reason, the researcher conducts experimental research to see the level of student understanding using E-Learning Media. The research aims to find out whether E-Learning Learning Media can Improve Understanding the Concept of Civics Class VIII Students of SMP Negeri 3 Dompu Academic Year 2019/2020.

The research used is a quantitative approach with an experimental method, and the form used is Pre-Experimental Form with Static-Group Comparison Design. This research used two classes, namely class VIIIA and class VIIIC, with a sample size of 60 students and comparing the learning outcomes of the two classes. The data collection methods used were tests and documentation. The data analysis method used was the statistical formula in the form of the t-test formula.

Based on the results and discussion, it can be concluded that $dk = n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$ at the 5% significant level with the t-test value listed $13,201 > 2,000$, meaning that the hypothesis proposed in this study reads: "There is an improvement in comprehending the concept of Civics in Using E-Learning Media for Class VIII students at SMP Negeri 3 Dompu Academic Year 2019/2020 was accepted. Therefore there is a difference between conventional learning strategies and using e-learning media, with an average value of the control class is 70, and the experimental class is 94.35.

Keywords: Learning Media, E-Learning, Improving Comprehension, and Civics Concept.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

an
KEPALA
LABORATORIUM BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Ulham, N.P. 131

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang yang berarti dan berharga dalam hidupku:

1. Kedua orang tuaku, Ibu tercinta (Sumarni) dan Bapak tercinta (Nurdin M.Yakub) yang telah memberikan segalanya hanya karena ingin memberikan impian dan masa depan untuk anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang yang luar biasa, memberikan restu dan selalu memanjatkan doa kepada Yang Maha Esa untuk memohon kemudahan dan kelancaran di setiap langkah ku. Terima kasih atas semuanya tanpa kalian aku bukan lah siapa-siapa dan aku bukan apa-apa, semoga apa yang aku usahakan ini bisa membuat hati kalian senang dan bangga walaupun aku tahu apa yang aku lakukan ini belum seberapa untuk membalas jasa dan budi kalian selama ini. Semoga Ibu dan Bapak sehat selalu dan aku sayang kalian.
2. Adik-adik ku tersayang (Safirah Nurul Lita, Alimudin, dan Haujan Irhab Nabil) serta Abang yang selalu memberikan semangat untuk selalu bangkit dan tetap berusaha dan jangan pernah putus asa. Kakak sayang kalian, sehat selalu.
3. Bibi ku tercinta (Astuti Sanawiah) dan Nenek ku tersayang (Fatimah) yang selalu membantu ku dan memberikan apa yang aku butuhkan. Terima kasih atas kasih sayang yang kalian berikan, sehat selalu.
4. Kepada keluarga-keluarga tercinta ku, sepupu-sepupu ku dari keluarga ibu maupun dari bapak terima kasih atas dukungan dan motivasinya selama ini tanpa kalian pun aku tidak bisa seperti ini.
5. Kepada vita,fitri,anggun,K'inggit,wada,nurul,nura,jai dll thanks atas suportnya.
6. Kepada program studi PPKn tercinta dan Dosen-Dosen Program Studi PPKn, terima kasih atas bantuannya dan jasanya selama ini tanpa kalian pun aku tidak akan mencapai cita-cita ku.
7. Kepada rekan-rekan ku tercinta (PPKn'16 UMMAT) Saryati, Afni, Ahlun, Rijal, Silfiah, Rosmini, Usqa, Hermawati, Fitriani10, Fitriani22, Nurwati, dll yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan motivasinya kalian selama ini.

MOTTO

Menyerah dan putus asa bukan lah suatu pilihan hidup, bangkit dan terus berjuang itulah pilihan hidup yang sebenarnya.

Kehidupan tidak akan berjalan sesuai rencana tanpa ada suatu tindakan yang nyata.

Lakukanlah yang terbaik semasih Allah memberikan waktu untuk dimanfaatkan.

Berikan senyuman untuk orang-orang tercinta dengan keberhasilan yang engkau raih.

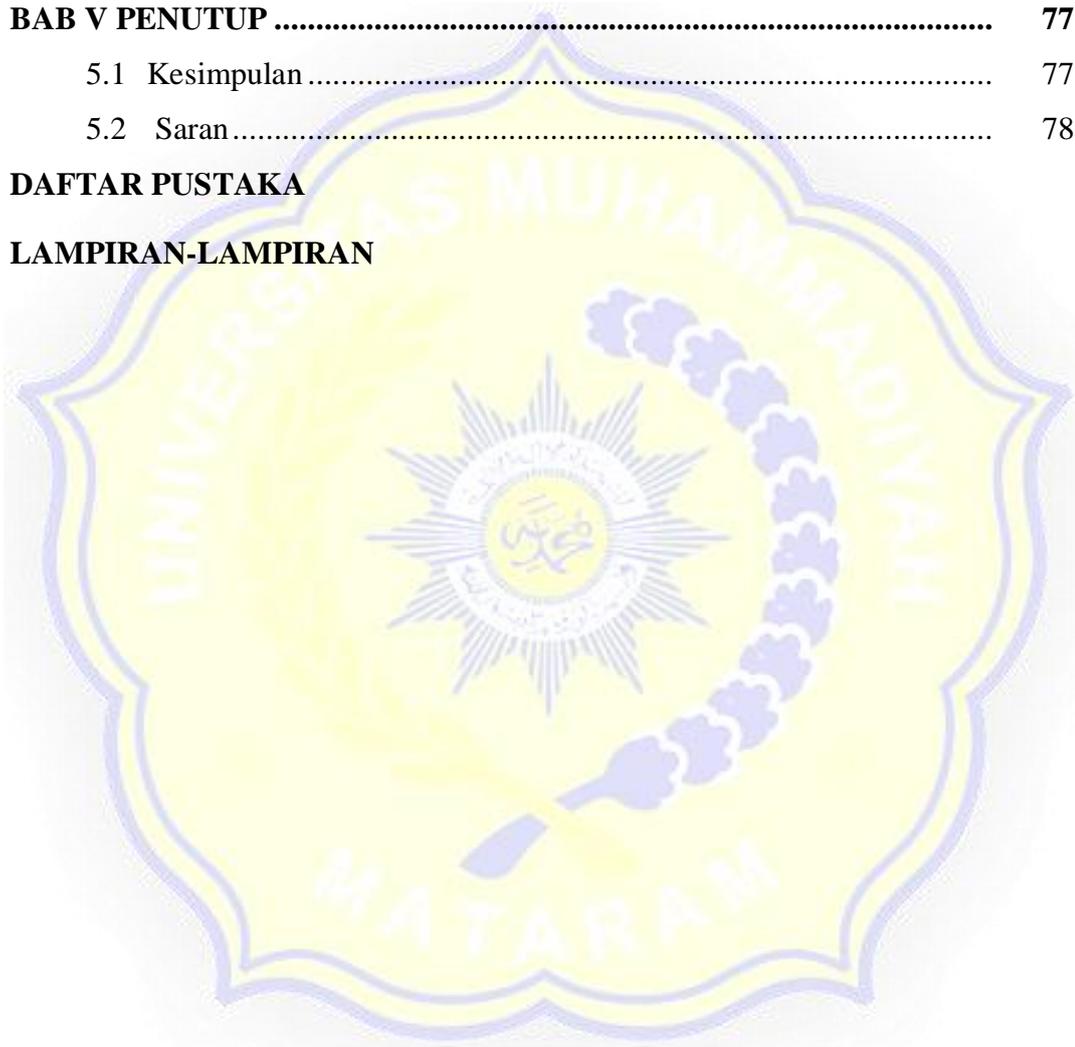


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakangMasalah	1
1.2 RumusanMasalah.....	6
1.3 TujuanPenelitian.....	6
1.4 ManfaatPenelitian	7
1.4.1 ManfaatTeoritis	7
1.4.2 ManfaatPraktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajianteori.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Model PembelajaranElektronik (<i>E-learning</i>)	14
2.1.3 Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	17
2.1.4 Proses KegiatanPembelajaranDalamMenggunakanMedia Pembelajaran <i>E-learning</i> Pada Mata PelajaranPPKnDi SMPN 3 Dompu	20
2.1.5 PemahamanKonsepPkn	21
2.2 PenelitianRelevan	23
2.3 KerangkaBerpikir	25

2.4 Hipotesis.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian Yang Digunakan.....	27
3.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	28
3.3 Metode Penentuan Subjek Penelitian	28
3.3.1 Populasi Penelitian	28
3.3.2 Sampel Penelitian.....	29
3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumentasi.....	30
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	30
3.4.2 Instrumen Penelitian.....	31
3.4.2.1 Kisi-kisi Tes	31
3.4.2.2 Uji Coba Instrumen	33
3.4.2.3 Validitas	33
3.4.2.4 Realibilitas	34
3.5 Jenis dan Sumber Data.....	35
3.5.1 Jenis Data.....	35
3.5.2 Sumber Data	36
3.6 Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel	37
3.6.1 Identifikasi Variabel.....	37
3.6.2 Definisi Operasional Variabel	38
3.7 Metode Analisis Data.....	38
3.7.1 Uji Prasyarat Analisis.....	39
3.7.2 Uji Hipotesis	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil penelitian	42
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian	45
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen.....	47
4.1.4 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	48
4.1.5 Uji Validitas	50

4.1.6 Uji Realibilitas.....	65
4.1.7 Uji Prasyarat Analisis	66
4.1.7.1 Uji Normalitas	66
4.1.7.2 Uji Homogenitas.....	68
4.1.8 Uji Hipotesis.....	70
4.2 Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk Pre-Eksperimen dengan Desain <i>Static-Group Comparison</i>	28
Tabel 3.2 Jumlah populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Menggunakan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.....	32
Tabel 3.4: Hasil Hitungan Uji Validitas.....	34
Tabel 4.1 tabel keadaan siswa SMP Negeri 3 Dompu	42
Tabel 4.2 tabel keadaan guru SMP Negeri 3 Dompu.....	43
Tabel 4.3 sarana prasarana SMP Negeri 3 Dompu.....	44
Tabel 4.4 Skor Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>	46
Tabel 4.5 Skor Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol yang Menggunakan Metode Ceramah.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian Dari Fakultas

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah

Lampiran 3 Silabus

Lampiran 4 RPP

Lampiran 5 Soal Evaluasi

Lampiran 6 Kunci Jawaban

Lampiran 7 Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Lampiran 8 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 9 Analisis Uji Validitas Kelas Eksperimen

Lampiran 10 Analisis Uji Validitas

Lampiran 11 Analisis Reabilitas Butir/Item

Lampiran 12 Hasil Nilai Kelas Kontrol (ketuntasan atau ketidak tuntasan nilai siswa)

Lampiran 13 Hasil Nilai Kelas Eksperimen (ketuntasan atau ketidak tuntasan nilai siswa)

Lampiran 14 Tabel I Nilai-Nilai dalam Distribusi t (*t* tabel taraf signifikan 5%)

Lampiran 15 Tabel III Nilai-Nilai Chi-Kuadrat (*F* tabel taraf signifikan 5%)

Lampiran 14 Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan media yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan penting dalam menciptakan kemajuan bangsa dan Negara, baik Negara maju maupun Negara yang berkembang. Perkembangan dan kemajuan suatu Negara dapat di lihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dewasa ini kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dalam bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-

upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana non-fisik seperti pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja yang inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah dengan menggunakan media pembelajaran elektronik (*e-learning*). (Arsyad, 2011:1).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang, perubahan tersebut antara lain: lebih mudah mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, makin meningkatkannya peran media dan multimedia dalam kegiatan mengajar, waktu belajar lebih fleksibel, dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa untuk cepat memahaminya, dan lain sebagainya. (Rusman dkk, 2015:1).

Contohnya saja Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan,

dalam pembelajaran desainer saja dituntutkan dapat memanfaatkan media pembelajaran. Kenapa tidak dalam dunia pendidikan, pendidikanpun bisa memanfaatkan media pembelajaran elektronik (*e-learning*), untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan yaitu konsep pkn. Menurut UdinSaefudin (2008:182) pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, terutama sebagai pengaruh perkembangan yang pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

Dalam setiap proses pembelajaran, yang paling diharapkan oleh seorang guru adalah proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien, selain itu pun guru sangat mengharapkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Tetapi hal tersebut tidaklah mudah, karena disaat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh gurunya mengenai konsep pkn. Dari jumlah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Dompu hanya siswa-siswa yang aktif saja yang memperhatikan pelajaran dengan baik, selain itu ada yang asyik ngobrol dengan teman sebangku, ada yang sibuk sendiri, bahkan ada yang mengantuk disaat guru menjelaskan pelajaran. Sehingga sangat sulit membuat siswa paham akan apa itu konsep pkn dan sulit mengharapkan tingkat pemahaman mereka, karena yang jelas tingkat pemahaman mereka mengenai konsep pkn sangatlah kurang apalagi disini banyak yang tidak memperhatikan pelajaran dengan baik, yang memperhatikan

pelajaran dengan baik itu lah yang dapat diharapkan mengenai tingkat pemahaman konsep pkn. Jika dinilai berapa persen tingkat pemahaman mereka misalkan dari nilai 50% hanya 20% tingkat pemahaman konsep pkn mereka setelah ditinjau secara langsung. Karena terlihat jelas kebosanan dari raut wajah siswa, rasa malasnya, dan kurang semangatnya dalam menerima mata pelajaran yang di sampaikan.

Hal ini bisa terjadi karena guru tidak bisa menemukan media atau metode yang cocok dengan siswanya sendiri, karena besar kemungkinan masalah tersebut terjadi karena guru telah salah mengaplikasikan atau menggunakan media pembelajaran. Karena selama ini guru di sekolah SMP Negeri 3 Dompu hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh karena menggunakan metode itu-itu saja dalam pembelajaran mereka. Sebab siswa juga mengharapkan metode atau media yang baru untuk digunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar mereka, supaya ada sesuatu yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian mereka dalam pembelajaran mengenai konsep pkn tersebut.

Untuk itu diharapkan guru mampu menggunakan media dan mengaplikasikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi konsep pkn yang diajarkan dan media atau metode yang cocok dengan siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Dompu adalah media pembelajaran *e-learning*. *E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan

dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh.(Rusman dkk, 2015: 265).

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pkn.Karena yang dimana disini media pembelajaran *e-learning* dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa terpacu untuk belajar dengan baik dan memperhatikan pelajaran dengan baik.Apalagi media pembelajaran *e-learning* ini dapat kita kemas menjadi media yang menarik, terdapat hal-hal baru, dan dijadikan sebagai media pembelajaran mereka sehari-hari. Jadi disini akan ada perubahan yang dimana siswa sebelumnya bermalas-malasan, merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran dengan baik akan menjadi aktif dan cepat memahami.

Setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning*, harapan guru terhadap siswanya akan memuaskan hasil. Maksudnya dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep pkn siswa.Jadi solusi dalam masalah tersebut adalah guru harus menggunakan, mengaplikasikan, dan menerapkan media pembelajaran *e-learning* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep pkn siswa.Karena menjadi seorang guru itu tidak hanya menguasai dalam materi saja melainkan harus paham pula dalam hal-hal yang dapat mengacu pembelajaran siswa, termasuk dalam menentukan media pembelajaran yang cocok untuk siswanya dan mampu mendidik karakter siswa untuk menjadi lebih baik.

Berbagai pertimbangan melalui latar belakang dunia pendidikan yang semakin maju, para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan

media yang mampu menarik perhatian siswa secara mandiri. Menurut Hamzah B. Uno (2016: 40) studi yang dilakukan di Amerika sangat mendukung dikembangkannya *e-learning*, yakni menyatakan bahwa *e-learning* sangat efektif, memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah. Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi melalui situs *web* yang dapat di akses menggunakan *smartphone* maupun komputer sebagai media pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pembelajaran elektronik menurut Munir (2008: 164) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat elektronika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut yang berjudul: **“Media Pembelajaran *E-learning* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Pkn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah media pembelajaran elektronik (*e-learning*) dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas VIII setelah menggunakan media pembelajaran konsep pkn.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat ini diharapkan dapat memberi manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini berupa sumbangan teori yang terkait dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*) untuk meningkatkan pemahaman konsep pkn siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi siswa

Media yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan akan membantu mempermudah mereka mengenai pembelajaran

c. Bagi guru

Guru dapat memiliki kreasi dalam memilih berbagai media pembelajaran yang cocok untuk siswa sehingga dapat membantu menunjang KBM berlangsung dan dapat menarik perhatian siswa.

d. Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa manusia, materi, atau kejadian dapat diklasifikasikan sebagai media apabila mampu membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan Gagne (1970) dalam Arief Sadiman dkk (2014: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dalam pernyataan ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran menurut Hujair AH.Sanaky (2013: 3) adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan dalam pembelajaran berupa komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tersebut tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran juga merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pengajaran. Sementara itu Yuhdi Munadi (2013:6) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen atau alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat memberikan

rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa. Fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) yaitu:

1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan secara visual atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dari teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatkannya kembali.

Manfaat praktis media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan minat.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui studytour.

Salah satu manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Tetapi di samping itu ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Kemp dan Dayton dalam Martinis Yamin (2007: 200-203) mengidentifikasi tujuh manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan Guru dan siswa mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda tentang suatu hal. Melalui media pembelajaran, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap

penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, dan membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

- 3) Proses belajar menjadi lebih interaktif Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat dalam mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak untuk siswa.
- 4) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan Di samping membuat proses belajar lebih efisien, media pembelajaran juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.
- 5) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung pada keberadaan guru dan ruang kelas.
- 6) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan Dengan media, belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2011: 82-101):

- 1) Media berbasis manusia, Media berbasis manusia adalah media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan. Media ini bermanfaat apabila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran siswa.
- 2) Media berbasis cetakan, Media berbasis cetakan yang sering digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan adalah warna, huruf, dan grafik yang digunakan sebagai alat penuntun.

- 3) Media berbasis visual, Media berbasis visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.
 - 4) Media berbasis audio visual, Media berbasis audio visual merupakan penggabungan media visual dengan penggunaan suara. Dalam proses produksinya, penting dilakukan penulisan naskah dan pembuatan storyboard yang memerlukan persiapan matang, rancangan, dan penelitian.
 - 5) Media berbasis computer, Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (Computer Asisted Instruction). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyalur utama materi pembelajaran.
- d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Andi Prastowo (2011: 330) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran berupa audio, video, teks, grafik, dan animasi. Bahan ajar ini bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010: 53) adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam hal memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam hal memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

e. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 114-117) teknik penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua, antara lain:

1) Penggunaan media berdasarkan tempat.

a) Penggunaan di kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran dan strategi belajar mengajar harus mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Hal yang paling penting dalam penggunaan media di kelas adalah media tersebut harus disajikan di ruang kelas di mana guru dan siswa hadir bersama-sama dan berinteraksi secara langsung.

b) Penggunaan di luar kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

2) Variasi Penggunaan Media

- a) Media yang digunakan secara perorangan. Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan atau istilahnya adalah individual learning. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakan secara mandiri.

- b) Media yang digunakan secara berkelompok.

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang banyak atau bersifat kelompok. Media ini juga memerlukan buku petunjuk yang biasanya ditujukan kepada pimpinan kelompok tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah kelompok dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

2.1.2 Model Pembelajaran Elektronik (*E-learning*)

a. Definisi Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Menurut Yudhi Munadi (2013: 159) Pembelajaran elektronik atau biasa disebut dengan istilah *e-learning (electronic learning)* adalah sistem pembelajaran memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (The American Society for training and Development/ ASTD) (2009) dalam Rusman (2012: 263) mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut.

E-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer -based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via the internet, intranets, audio and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CDROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it involves electronic means communication, education, and training.

Definisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual dan kelas digital. Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran

elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, audio dan videotape, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Definisi ini menyatakan bahwa definisi *e-learning* dapat bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* dan bagaimana cara penggunaan serta tujuan penggunaannya. Definisi tersebut juga menyatakan kesimpulan bahwa *learning* pada dasarnya adalah pengaplikasian komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara elektronik. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan proses pembelajaran yang menghubungkan antara pembelajar dan sumber belajar dalam bentuk komunikasi virtual atau digital dengan memanfaatkan teknologi dalam perangkat elektronik. Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh.

b. Pemanfaatan *E-learning* Untuk Pembelajaran.

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002) dalam Rusman dkk (2015: 288), *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Bahkan Onno W. Purbo (2002) dalam Rusman dkk (2015: 288) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan

CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan pembelajaran boleh disampaikan secara ‘*asynchronously*’ (pada waktu yang berbeda). Materi pembelajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dapat menunjang kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien yang dimana melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung.

Terdapat beberapa karakteristik *e-learning*, antara lain yaitu: *pertama*, memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relative mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. *Kedua*, memanfaatkan keunggulan computer (digital media dan computer networks). *Ketiga*, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila bersangkutan memerlukannya. *Keempat*, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer. (Rusman dkk, 2015: 289).

c. Teknologi Pendukung *E-learning*

Dalam praktiknya *e-learning* memerlukan bantuan teknologi. Karena itu dikenal istilah: *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi diantaranya; (audio/data, video/data, audio/video). Sedangkan menurut Rosenberg (2001) dalam Rusman dkk (2015: 290), mengkategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam *e-learning*. Pertama, *e-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali,

mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi. Kedua, *e-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. Ketiga, *e-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengguguli paradigma tradisional dalam pelatihan.

2.1.3 Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran *E-learning*

a. Keunggulan Media Pembelajaran *E-learning*

Keunggulan Menggunakan Media Pembelajaran elektronik (*e-learning*) disini adalah membuat tugas guru dalam mengajar menjadi lebih mudah, karena materi yang disajikan dengan memanfaatkan elektronik (*e-learning*) ini akan lebih singkat dan jelas sehingga siswa cepat menangkap dan memahami materi yang diajarkan tersebut. Apalagi memanfaatkannya untuk membuat power point, memang tidak asing lagi di dalam kehidupan pendidikan mengenai power point, karena Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft didalam paket aplikasi kantor mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. Power point berjalan di atas computer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan diatas sistem operasi Xenix.

Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Karena itu Power point adalah salah satu media yang digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran, dosen

dalam membantu atau menunjang pembelajaran berlangsung, yang dimana power point adalah suatu file yang mencakup materi tentang poin-poin nya saja agar siswa dapat memahaminya dengan cepat dan jika siswa kurang memahami atau mengerti dengan materi yang disajikan dengan power point tersebut, guru dapat menjelaskannya dengan baik dan secara rinci, jadi disini akan ada interaksi antara guru dan siswa yang dimana suasana kelas akan terasa hidup atau efektif. Memang jika hanya menggunakan power point itu hanyalah hal yang biasa, tetapi disini peneliti akan mengemas power point tersebut dengan sedemikian rupa agar power point tersebut menjadi media yang menarik, yang hidup untuk pembelajaran di kelas nantinya.

Power point tersebut akan memiliki audio suara, animasi yang menarik, gambar-gambar yang lucu dan lain sebagainya, sehingga memicu semangat siswa dan siswa akan lebih memperhatikan dengan baik sehingga mereka akan cepat menyerap atau memahami pelajaran yang diajarkan melalui media pembelajaran tersebut. Karena biasanya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi kelompok. Jadi di sini peneliti coba menggunakan atau memanfaatkan media *e-learning* tersebut untuk dapat melihat, menilai, dan memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* tersebut. Tentunya dengan menggunakan media tersebut akan meningkatkan pemahaman siswa.

b. Kelemahan Media Pembelajaran *E-learning*

Tidak semua dalam Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* akan berjalan mulus sesuai keinginan pengajar, karena akan ada faktor-faktor yang akan

membuat pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* ini yang pasti akan membutuhkan alat-alat bantu yang akan bisa dikatakan sebagai media pembelajaran *e-learning*, misalnya leptop, LCD/proyektor, dan persiapan materi dari pengajar berupa materi yang telah dikemas dalam bentuk aplikasi power point untuk mempermudah.

Permasalahannya disini adalah bukan terdapat pada leptop ataupun materi power point, melainkan dari persiapan LCD/proyektor di sekolah karena persediaan LCD/proyektor tersebut hanyalah satu. Jadi akan sulit untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning* secara berturut-turut, dilihat dari keadaan dan banyaknya guru mata pelajaran akan memakan waktu dalam menunggu giliran dan hal itu sangat disayangkan dalam pembelajaran PPKn karena mata pelajaran ini membutuhkan hal-hal baru untuk digunakan dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai Konsep PKn.

Dalam hal itu sangat diharapkan pihak sekolah untuk mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk melengkapi peralatan-peralatan yang akan menunjang kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran agar dapat menggunakan secara berturut-turut dan dapat meningkatkan pemahaman siswa semakin baik.

2.1.4 Proses kegiatan Pembelajaran dalam Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di SMPN 3 Dompu.

Adapun langkah-langkah proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:



Dalam kegiatan pembelajaran akan terdapat kegiatan guru sebagai pengajar dan kegiatan siswa sebagai peserta didik yaitu adalah:

a) Kegiatan Guru

Menyiapkan materi, menjelaskan isi pelajaran, memberikan ilmu, mendidik siswa, memberikan arahan yang baik dan hal lainnya selayaknya seorang guru.

b) Kegiatan Siswa

Belajar, menerima pelajaran dengan baik, menjadi anak yang patuh, mengerjakan tugas yang diberikan, dan hal lainnya selayaknya siswa.

2.1.5 Pemahaman Konsep Pkn

Arti kata pemahaman dalam KBBI adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Jadi dapat kita simpulkan bahwa pemahaman itu adalah bagaimana seseorang mampu menanggapi, memahami, dan mengerti mengenai suatu hal tertentu, entah itu dalam hal kehidupan sosial, materi ajar, pendidikan maupun hal-hal yang dianggap penting bagi para penyimak. Dalam setiap kehidupan itu sangat memerlukan pemahaman yang baik sehingga dapat membedakan mana yang positif dan mana yang negative, kedua hal tersebut sangatlah perlu ditekankan dalam dunia kehidupan kita supaya memiliki faedah. Begitupun dengan pemahaman dalam dunia pendidikan semakin paham kita dalam suatu ilmu semakin dalam pula kita mengerti dalam suatu hal-hal tertentu. Dengan begitu kita harus paham akan suatu hal yang penting untuk dipahamkan, apalagi kita adalah anak bangsa Indonesia yang harus memiliki pemahaman awal mengenai konsep pkn. Yang dimana konsep Pkn itu membahas

suatu hal dasar-dasarnya atau hal pokok utama yaitu mengenai hakikat, fungsi, dan tujuan ruang lingkupnya pendidikan kewarganegaraan.

1) Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dan sebuah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. (Widya Trio Pangestu, 2015. *Widyopangestu.blogspot.com*. diakses tanggal, 27 Desember 2019).

2) Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Fungsi pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari. (Widya Trio Pangestu, 2015. *Widyopangestu.blogspot.com*. diakses tanggal, 27 Desember 2019).

3) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang

ludur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Widya Trio Pangestu, 2015. *Widyopangestu.blogspot.com*. diakses tanggal, 27 Desember 2019).

2.2 Penelitian Relevan

- a. Rahmat Fajar Prakoso (2017) dalam skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran *E-learning* terhadap Motivasi Belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Gandekan No. 230, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta” yang menyimpulkan bahwa pembelajaran *e-learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Gandekan No. 230. Terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar PKn siswa. Pengaruh positifnya dibuktikan dari meningkatnya nilai hasil observasi aktivitas siswa dari sebelum menggunakan pembelajaran *e-learning* dan setelah menggunakan pembelajaran *e-learning*, nilai keaktifan peserta didik sebelum menggunakan pembelajaran *e-learning* yaitu 2,64 sedangkan setelah menggunakan pembelajaran *e-learning* nilai keaktifan peserta didik naik menjadi 3,05. Jadi nilai keaktifan peserta didik mengalami peningkatan sebesar 0,41 poin. Oleh karena itu, terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar PKn siswa dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*.
- b. Fathikah Fauziah Hanum (2014) dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMA Negeri 1 Banguntapan” yang

menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas XI di SMA N 1 Banguntapan dengan terjadinya peningkatan rerata hasil belajar mencapai 20,47%, dengan demikian maka media pembelajaran berbasis web efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Persamaan dengan penelitian Fathikah yaitu sama-sama mengembangkan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian oleh Fathikah bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar melalui web, sedangkan penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pkn siswa. Namun penelitian oleh Fathikah tetap memiliki relevansi yang sama untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini.

- c. Shinta Pamela Maharani (2019) dalam skripsi berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis Joomla untuk Meningkatkan hasil belajar muatan IPS pada siswa kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang” hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *E-learning* berbasis joomla layak digunakan dengan presentase kelayakan isi materi 87% dan kelayakan penyajian media 81% dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VC sebanyak 38 siswa.

Media Pembelajaran *E-learning* berbasis joomla terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS kelas V SD dibuktikan dengan uji peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa sebesar 0,59 dan uji perbedaan rata-rata sebesar 14,353. Pengumpulan data tersebut menggunakan data yang menggunakan instrument tes, wawancara, angket,

observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis data yang menggunakan analisis awal, uji hipotesis, dan uji peningkatan rata-rata (uji n-gain).

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis Joomla berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS kelas VC dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungannya. Adanya proses interaksi ini maka akan terbentuk watak dan peningkatan mutu kehidupan siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan pendidikan sumber daya manusia yang kelak akan membuat bangsa dan negara menjadi cerdas dan bermoral karena mempunyai insan-insan yang berpendidikan. Proses pembelajaran akan efektif bila faktor-faktor pendukung yang terlibat juga terlaksana secara efektif salah satunya dengan memacu semangat belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar mereka cepat menangkap atau memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan media pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dapat membantu kegiatan pembelajaran

berjalan efektif dan efisien dan dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih konsentrasi dalam menerima pelajaran yang disampaikan dengan begitu akan lebih mudah mereka paham akan materi yang diajarkan tersebut. Untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman konsep Pkn siswa akan dilakukan dengan cara melihat perbedaan terhadap sekelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan sekelompok siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. (Komang Sundara, 2012: 17).

Hipotesis yang ingin diajukan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

H_a: Terdapat peningkatan pemahaman konsep pkn siswa dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Dompu Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_o: Tidak terdapat peningkatan pemahaman konsep pkn siswa dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Dompu Tahun Pelajaran 2019/2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian Yang Digunakan

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen (*static-group comparison*). Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono,2019: 13).

Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sifat atau ciri-cirinya adalah: *pertama*, pengendalian/control. *Kedua*, manipulasi/perlakuan. *Ketiga*, pengamatan/pengukuran. (Komang Sundara, 2012: 40) Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *static-group comparison*, desain ini menggunakan dua kelompok/kelas, satu diantaranya diberikan perlakuan eksperimendan yang satunya dijadikan kelompok/kelas kontrol. Dua kelompok/kelas dianggap sama dalam kedua aspek, dan perbedaan hanya terdapat pada perlakuan. Adapun desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar3.1 Bentuk Pre-Eksperimen dengan Desain *Static-Group Comparison*

Kelompok	Perlakuan (V. Bebas)	Pasca Test (V. Terikat)
E (eksperimen)	X	Y
K (kontrol)	-	Y

3.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 3 Dompu adalah sekolah yang terletak dipedesaan yang memiliki luas tanah: 1,500 M² yang dimana memiliki 11 ruang kelas,1 ruang laboratorium IPA,1 ruang perpustakaan, dan memiliki 1 ruang osis dan hal lainnya.SMP Negeri 3 Dompu terdapat 71 orang guru termasuk dengan guru BK BP dan lain sebagainya, siswa laki-laki 153 orang dan siswa perempuan 146 orang.Di sana juga memiliki lapangan Volly, lapangan Basket, dan lapangan upacara dan hal lainnya. Alamat SMP Negeri 3 Dompu Jl. Lintas Mbawi Km.5 Desa Dorebara Kec. Dompu Kab. Dompu

3.3 Metode Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu.Selengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2. Jumlah populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Dompu

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIIIA	14	17	31
2.	VIIIB	18	14	32
3.	VIIIC	19	12	31
TOTAL				94

Jumlah anggota populasi subjek pada penelitian ini adalah sebesar 94. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *teknik simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak sederhana dengan menggunakan undian atau tabel angka random. Dari tiga kelas yang ada di SMP Negeri 3 Dompu tersebut baru di random untuk menentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. (Sugiyono, 2013: 61-62).

Selanjutnya dilakukan penentuan kelas eksperimen dan kontrol, sehingga diperoleh sampel yaitu siswa kelas (VIII A) sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen yang dimana kelas eksperimen ini kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dan siswa kelas (VIII C) sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol yang dimana kelas kontrol ini adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*, kelas kontrol ini masih menggunakan metode ceramah.

3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumentasi

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilihat dari tekniknya, dapat dilakukan dengan wawancara, kuesioner, observasi, tes, dan dokumentasi. (Komang Sundara, 2012: 23).

Adapun jenis-jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Test

Test adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam menggunakan metode test, peneliti menggunakan instrumen berupa tes atau soal-soal tes. Soal test terdiri dari banyak butir test (item) yang masing-masing mengukur satu jenis variabel.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melalui berbagai dokumen yang ada dan diperlukan oleh peneliti. Teknik dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data penelitian terkait dengan:

- a) Data keadaan siswa SMP Negeri 3 Dompu.
- b) Data keadaan Guru SMP Negeri 3 Dompu.
- c) Keadaan sarana dan prasarana SMP Negeri 3 Dompu.

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda, suatu penelitian yang layak digunakan sebagai alat ukur pemahaman siswa, apabila telah dilakukan uji validitasnya dan realibilitasnya. (Arikunto, 2006:105).

3.4.2.1 Kisi-Kisi Tes

Tabel 3.3: Kisi-Kisi Instrumen Tes Menggunakan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah Butir
1. Menjalankan perilaku orang yang beriman	1. Mendeskripsikan arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan	1, 2, 3, 4, 5, 6	6

<p>sesuai nilai dan semangat sumpah pemuda tahun 1928 dalam Bingkai <i>Bhineka Tunggal Ika</i>.</p>	<p>kemerdekaan RI.</p> <p>2. Menunjukkan sikap atau berperilaku menghargai martabat manusia dimasyarakat sebagai nilai dan semangat sumpah pemuda dalam Bingkai <i>Bhineka Tunggal Ika</i>.</p> <p>3. Memberikan contoh dalam meneladani peran nilai-nilai kejuangan sumpah pemuda tahun 1928 dalam Bingkai <i>Bhineka Tunggal Ika</i>.</p>	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6,</p>	<p>8</p> <p>6</p>
<p>Jumlah</p>	<p>20</p>	<p>20</p>	

3.4.2.2 Uji Coba Instrumen

Suatu penelitian yang layak digunakan sebagai alat ukur, apabila telah dilakukan uji validitas dan realibilitasnya. Dalam pengumpulan data, baik berupa instrumen tes (dikotomi) dan non test (politomi), harus dilakukan uji coba empirik terlebih dahulu sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, berupa uji validitas dan realibilitas. (Komang Sundara,2012: 27).

3.4.2.3 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditas suatu instrument. Uji validitas berupa test digunakan rumus korelasi point beserial.

Adapun rumus tersebut sebagai berikut:

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

St

Keterangan:

Y_{pbi} = koefisien korelasi beserial

M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang di cari validitasnya

M_t = rerata skor total

S_t = standar deviasi dari skor total proporsi

P = proporsi siswa yang menjawab benar

(Pbanyaknya siswa yang benar)

Jumlah seluruh siswa

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q=1-p$) (Arikunto,2013: 93)

Tabel 3.4: Hasil Hitungan Uji Validitas

No.	rhitung	rtabel	Ket
1.	0,4268	0,355	Valid
2.	1,276	0,355	Valid
3.	0,6379	0,355	Valid
4.	1,276	0,355	Valid
5.	0,4268	0,355	Valid
6.	0,5301	0,355	Valid
7.	0,5741	0,355	Valid
8.	1,276	0,355	Valid
9.	1,276	0,355	Valid
10.	1,276	0,355	Valid
11.	1,276	0,355	Valid
12.	0,6379	0,355	Valid
13.	1,276	0,355	Valid
14.	1,276	0,355	Valid
15.	1,276	0,355	Valid
16.	0,6379	0,355	Valid
17.	0,6379	0,355	Valid
18.	0,4254	0,355	Valid
19.	0,6379	0,355	Valid
20.	1,276	0,355	Valid

Dilihat dari hasil uji validitas diatas, dapat disimpulkan bahwa soal yang terdiri dari 20 butir soal dinyatakan valid. Karena peneliti telah melakukan hitungan uji validitas dengan rumus korelasi point beserial, sehingga akan memperlihatkan hasil dari r_{hitung} dan r_{tabel} . Untuk pengujian validitas, r_{hitung} harus lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) baru di nyatakan valid.

3.4.2.4 Realibilitas

Realibilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen yang diuji. Dalam uji realibilitas tes digunakan Kuder Richardson 20 (KR-20).

Adapun rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_{1.1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{SDt^2 - \sum pq}{SDt^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{1.1}$ = koefisien reliabilitas

k = banyaknya item/ banyaknya butir tes

SDt^2 = varians total tes

P = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q=1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

Selanjutnya didalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas, digunakan patokan sebagai berikut:

$r_{1.1} \leq 0,20$ derajat reliabilitas sangat rendah

$0,20 \leq 0,40$ derajat reliabilitas rendah

$0,40 \leq 0,60$ derajat reliabilitas sedang

$0,60 \leq 0,80$ derajat reliabilitas tinggi

$0,80 \leq 1,00$ derajat reliabilitas sangat tinggi (Komang Sundara, 2012: 63)

3.5 Jenis dan Sumber Data

3.5.1 Jenis Data

Menurut Cholid Narbuko (2003: 66), umumnya data terbagi atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang terbentuk kata-kata, kalimat, atau pendapat dari responden atau informan penelitian. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang terbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (scoring). Namun demikian, data dalam penelitian ini selalu dihubungkan dengan skala pengukuran.

Menurut Komang Sundara (2012: 27) jenis data kuantitatif, dilihat dari skala pengukurannya dapat berupa:

- 1) Skala Nominal adalah disusun berdasarkan jenis, kategori, atau pemilahan, seperti agama yang dianut: Islam, Kristen, Hindu, Budha, dll.
- 2) Skala Ordinal adalah disusun berdasarkan ranking, seperti mengukur ranking dalam suatu pertandingan: Juara I, Juara II, Juara III, dst.
- 3) Skala Interval adalah skala yang menunjukkan jarak antara satu data dengan data yang lain mempunyai bobot yang sama, seperti indeks prestasi: antara IP 1-4, 1-100, dst.
- 4) Skala Ratio adalah skala pengukuran yang mempunyai nilai nol mutlak, dan mempunyai jarak yang sama (merupakan bilangan yang sebenarnya), seperti ukuran meter, kilogram, dll.

Dari pendapat diatas, jenis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah data interval yaitu mencari pembeda prestasi belajar atau pemahaman yang dimiliki siswa tentang materi pembelajaran yang diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

3.5.2 Sumber Data

Dilihat dari sumbernya, data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber primer atau sumber asli yang memuat informasi dari data tersebut. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari yang bukan asli memuat informasi tentang data tersebut. (Komang Sundara, 2012: 28).

Sumber data dalam penelitian ini adalah menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil tes siswa. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dari hasil dokumen-dokumen.

3.6 Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel

3.6.1 Identifikasi Variabel

Variabel adalah suatu sifat atau nilai dari orang, subyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. (Komang Sundara, 2012: 28).

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. (Arikunto, 2006: 118).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan suatu gejala atau objek yang akan diteliti dan menjadi suatu titik perhatian dalam penelitian.

Ada dua jenis variabel yaitu: *pertama*, Variabel bebas (Independen Variabel) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat/dependen, variabel ini biasanya dilambangkan dengan variabel X. *Kedua*, Variabel terikat (Dependen Variabel) adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas, variabel ini biasanya dilambangkan dengan Y. (Komang Sundara, 2012: 28).

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel X₁ dan variabel X₂. Dimana variabel X₁ merupakan variabel nilai dengan menggunakan media pembelajaran *E-learning* dan variabel X₂ variabel nilai yang tidak menggunakan media pembelajaran *e-learning* atau yang menggunakan metode ceramah.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang dapat diamati atau diobservasi. Secara tidak langsung definisi operasional akan menunjuk pada alat pengumpulan data yang cocok. (Komang Sundara, 2012:29).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* dan tingkat pemahaman konsep pkn. Adapun definisi dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran *E-learning*

Media pembelajaran *e-learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dimana guru akan memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan cara atau metode yang baru yaitu memanfaatkan teknologi tersebut yang tidak sekedar hanya menggunakan metode ceramah.

b) Pemahaman konsep pkn

Pemahaman konsep pkn maksudnya adalah bagaimana siswa mampu memahami, mengerti, dan menanggapi mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Pemahaman konsep pkn dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

3.7 Metode Analisis Data

Untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif, maka teknik analisis datanya adalah berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. (Komang Sundara, 2012: 29).

3.7.1 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

a. Uji normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus Chi-Kuadrat

$$x^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = Chi-Kuadrat

F_o = frekuensi yang di observasi

F_h = frekuensi yang diharapkan

K = banyaknya kelas interval

Dengan ketentuan jika x^2 hitung < x^2 tabel pada taraf signifikan 5% maka populasi berdistribusi secara normal. Bertujuan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak, untuk mengetahui normalitas data pada masing-masing variabel X dan Y. pada taraf signifikasikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = $k-1$ dengan k adalah panjang kelas maka kriteria yang digunakan adalah jika Chi-Kuadrat hitung (x^2 hitung) < Chi-Kuadrat (x^2 tabel) berarti varian data homogen dan jika Chi-Kuadrat hitung (x^2 hitung) \geq Chi-Kuadrat tabel (x^2 tabel) berarti varians data tidak homogen.

b. Uji homogenitas

Sebelum dianalisis data dilakukan dengan menggunakan rumus t-tes untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, maka perlu di

uji varians kedua sampel homogen atau tidak. Pengujian homogen varians uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dimana:

$$\text{Varians } (S^2) = \frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n-1}$$

Keterangan:

S^2 = varians sampel

x_1 = nilai siswa

\bar{x} = rata-rata nilai siswa (mean)

n = jumlah siswa

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data dikatakan homogen dan sebaliknya jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data dikatakan tidak homogen. Pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $db_{\text{pembilang}} = n-1$ serta $db_{\text{penyebut}} = n-1$. (Sugiyono, 2013: 140).

3.7.2 Uji Hipotesis

Uji-t

Menghitung peningkatan pemahaman konsep PKn siswa dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Dilakukan uji-t dengan rumus Polled varians:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

x_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

x_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

s_1^2 = varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kontrol

Dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_o) diterima dan (H_a) ditolak. (sugiyono,2016: 273).

