

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR TENTANG PEMAHAMAN LEMBAGA  
SOSIAL MASYARAKAT PADA MATA PELAJARAN IPS  
(Studi Eksperimen di kelas VII SMP Negeri 18 Kota Tangerang)**



**ROBBY AGUNG WAHYUDI**

**4915110371**

**Skripsi ini Ditulis Memenuhi Prasyarat Dalam Mendapatkan  
Gelar sarjana Pendidikan**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2016**

## ABSTRAK

**Robby Agung Wahyudi, Pengaruh Pembelajaran *E- learning* Terhadap Hasil belajar Tentang Pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPS Siswa SMP di Kelas VII SMP Negeri 18 Kota Tangerang. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri jakarata.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri Kota Tangerang Jumlah siswa yang diteliti pada kelas eksperimen adalah 35 orang dan pada kelas kontrol adalah 35 orang

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP N 17 Kota tangerang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata tes hasil belajar pada kelas kontrol yg menggunakan pembelajaran konvensional adalah 71.42 dan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan *e-learning* adalah 84.09 Dengan melihat kemampuan siswa yang berbeda- beda agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima pembelajaran konvensional. Untuk itu dilakukan analisis statistik melalui analisis konvarian (Anova ). Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan e-learning memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kelas eksperimen : siswa yang menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada mata pelajaran IPS dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada mata pelajaran IPS

**Kata Kunci : *E-learning*, Mata Pelajaran IPS, Hasil Belajar, Lembaga Sosial Masyarakat**

## ABSTRACT

**Robby Agung Wahyudi, E- learning Learning Effect Against learning outcomes On Understanding Society of Social Institutions At IPS Subjects Junior high school students in class VII SMPN 18 Tangerang City. Faculty of Social Sciences, State University Jakarta.**

This study aims to determine the effect of e-learning to the learning outcomes of understanding of civil society organizations in social studies in grade VII SMP Negeri Kota Tangerang number of students who studied in experimental class is 35 and the control class is 35 people

The method used in this study is a quasi-experimental method. The population in this study were all students of class VII in SMP N 17 Kota Tangerang. The sampling technique using random sampling.

results of this study showed the average test result of learning the control class which use the conventional learning is 71.42 and the average learning outcomes in the classroom experiment that uses e-learning is 84.09 Looking at the students different abilities in order to know how big the increase in results student learning after receiving the conventional learning. For the statistical analysis through konvarian analysis (ANOVA). Thus concluded that the use of e-learning influence on student learning outcomes

From the study, it can be concluded that there are significant between experimental class: students who use e-learning to the learning outcomes of the understanding of Social Institutions Peoples, in social studies with a control class that does not use e-learning to the learning outcomes of understanding of Social Institutions masyarakat in social studies

**Keywords: E-learning, Subjects IPS, Learning Outcomes, Society of Social Institutions**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertaa tangan di bawah ini :

Nama : ROBBY AGUNG WAHYUDI

No. Registrasi : 4915110371

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Ilmu Sosial

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)** atas skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR  
TENTANG PEMAHAMAN LEMBAGA SOSIAL MASYARAKAT PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkala data (*database*), meratwat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama sata sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada Tanggal : 8 Februari 2016

**ROBBY AGUNG WAHYUDI**  
NIM.4915110371

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*Pendidikan merupakan perlengkapan paling  
baik untuk hari tua.  
(Aristoteles).*

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Keluarga tercinta.... Ibu, Bapak dan Adik

Orang-orang yang selalu mendukung dalam pengerjaan skripsi ini

Jadilah Orang Yang Berguna Bagi Negeri Ini .....

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran E-Learning terhadap Pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP 18 Kota Tangerang “ guna memenuhi persyaratan untuk mendapat gelar Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Muhammad Zid. M.Si, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
2. Drs. Muhammad Muchtar, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Dr. Desy Safitri. M.Si, sebagai Pembimbing I, yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan

- pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi
4. Sujarwo M.Pd, sebagai Pembimbing II, yang telah mengikhhlaskan waktu pikiran serta saran dan arahan yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi
  5. Bapak/ Ibu Dosen Program Studi IPS, yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan, yang menjadi inspirasi dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi
  6. Ibunda tercinta, Dra. Hj. Siti Kholidah, M.Pd, yang selalu memberi motivasi, dorongan, serta arahan dan tidak pernah lelah dalam memanjatkan doa ke hadirat Allah SWt, demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan pendidikan
  7. Ayahanda tercinta, Drs. H. Epi Sumarna, M. Pd, yang senantiasa tidak pernah mengeluh dan selalu berupaya mencukupi segala kebutuhan dan dukungan secara materi dan spiritual serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan pendidikan
  8. Adinda tercinta, Akbar Furqon Maulidina, yang senantiasa turut mendoakan penulis dalam menyelesaikan pendidikan.
  9. Teman-teman mahasiswa Program Pendidikan IPS Angkatan 2011, yang memberikan motivasi dan inspirasi demi tersusunnya skripsi

10. Bapak/ Ibu Guru SMP Negeri 18 Kota Tangerang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini

Jakarta, Februari 2016

Robby Agung Wahyudi

## DAFTAR ISI

ABSTRAKSI .....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GRAFIK .....	xiii

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Identifikasi Masalah .....	10
1.3.Pembatasan Masalah .....	11
1.4.Perumusan Masalah .....	11
1.5.Kegunaan Penelitian .....	11

### **BAB II. KAJIAN TEORI**

2.1. Deskripsi Teori	
2.1.1.Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	13
2.1.2.Hakikat Hasil Belajar .....	16
2.1.3.Lembaga Sosial Masyarakat Sebagai Lingkup Pembelajaran IPS .....	24
2.1.4.Media Pembelajaran .....	36
a. Pengertian Metode Pembelajaran .....	36

b. Pendekatan Pembelajaran E-learning .....	38
2.2. Penelitian Yang Relevan .....	48
2.3. Kerangka Berfikir .....	49
a. Pengaruh Pembelajaran E-learning Terhadap Hasil Belajar IPS .....	49
2.4. Pengujian Hipotesis .....	50

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Tujuan Penelitian .....	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
3.3 Metode dan Desain Penelitian .....	52
3.4 Populasi dan Sampel .....	54
3.5 Instrument Penelitian .....	56
a. Proses dan Langkah-langkah Penyusunan Test Hasil Belajar IPS (X) .....	57
b. Proses dan Langkah-langkah Penyusunan Angket Pengaruh Pembelajaran IPS (Y) .....	60
c. Uji Instrument .....	60
a) Uji Validitas .....	60
b) Uji Reliabilitas .....	62
a. Uji Prasyarat Analisis Data .....	63
b. Uji Hipotesis .....	64
3.6. Hipotesis Statistik .....	64

## **BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA**

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	66
4.1.1. Hakikat Belajar IPS Menggunakan Media Pembelajaran E-learning .....	68
4.1.2. Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Pembelajaran E-learning .....	70
4.1.3. Uji Persyaratan Analisis Data .....	73
a. Uji Normalitas .....	74
b. Uji Homogenitas .....	75
4.1.4. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	76
a. Uji t dua pihak .....	76
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
4.3. Keterbatasan Penelitian .....	85

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	87
5.2. Saran .....	88
Daftar Pustaka .....	90

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi Kisi Instrument Penelitian	92
Lampiran 2 Instrument Hasil Penelitian	93
Lampiran 3 Data uji validitas dan Reliabilitas	99
Lampiran 4 Uji validitas Instrument	101
Lampiran 5 Uji Reliabilitas Instrument	102
Lampiran 6 Pretest kelas kontrol	103
Lampiran 7 Pretest kelas eksperimen	105
Lampiran 8 Posttest kelas kontrol	107
Lampiran 9 Posttest kelas eksperimen	109
Lampiran 10 Uji Liliefors pretest Kelas Kontrol	111
Lampiran 11 Uji Liliefors Pretest Kelas Eksperimen	112
Lampiran 12 Uji Liliefors Posttest Kelas Kontrol	113
Lampiran 13 Uji Liliefors Posttest Kelas Eksperimen	114
Lampiran 14 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	115
Lampiran 15 Uji T	116

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tentang Lembaga Sosial Masyarakat	24
Tabel IV. 1	Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol	66
Tabel IV. 2	Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	68
Tabel IV. 3	Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol	71
Tabel IV. 4	Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	74

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik IV. 1 Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	70
Grafik IV. 2 Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembangunan nasional bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Ini berarti bahwa pembangunan mempunyai jangkauan yang luas dan jauh. Berhasil tidaknya tujuan pembangunan, faktor manusia mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu diperlukan manusia yang berjiwa pemikir, kreatif, dan mau bekerja keras, memiliki pengetahuan dan keterampilan serta mempunyai sikap positif dengan meningkatkan keberhasilan dalam bidang pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan masyarakat atau dengan sosial yaitu adalah mata pelajaran IPS. Kita tahu mata pelajaran IPS sangatlah penting untuk dipelajari, agar para siswa yang telah belajar IPS ini mampu mempraktekkan di dalam kehidupan mereka masing-masing. Tetapi seiring berjalanya waktu, pelajaran IPS masih jauh tertinggal serta masih jauh dari harapan yang diinginkan, dikarenakan metode yang diterapkan untuk pembelajaran IPS ini, para pendidik masih menggunakan metode yang terkesan verbal dan monoton, atau guru hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tidak menerapkan metode yang menarik minat siswa. Sehingga

belum ada *image* (gambaran) siswa bahwa pelajaran IPS itu sangatlah berpengaruh dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi suatu keharusan karena dengan membekali siswa sedini mungkin dengan dasar pengetahuan sosial yang kuat memudahkan bagi siswa untuk mengembangkannya. Selain itu melalui pembelajaran IPS yang optimal, aspek *life skill* siswa dapat dikembangkan hal ini seiring dengan tuntutan kompetensi yang harus dimiliki siswa .

Sekolah bertugas menyiapkan para siswanya agar memiliki kemampuan bertanya, dan menganalisis terutama di sekolah tingkat menengah pertama. Guna mendukung peningkatan siswa dalam hal menganalisis kemampuan dalam bertanya, maka diperlukan adanya wadah yang mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir kritis, dan berfikir analitik bagi mereka.

Dalam situasi seperti ini guru menjadi tumpuan harapan untuk memberikan suasana baru dalam menghadapi kemajuan dan perkembangan sains dan teknologi serta kebermanfaatnaya kepada peserta didik. Guru harus dapat memberikan kondisi riil kebermanfaatnaya langsung dari pelajaran IPS. karena kita ketahui pelajaran IPS ini sangatlah dominan dengan hubungan sosial kepada masyarakat.

Berdasarkan gambaran di atas kita ditantang dan dihadapkan oleh persoalan dengan berdasarkan realitas dalam pelajaran IPS yang masih jauh dari harapan, terutama di sekolah-sekolah yang masih menjelaskan pelajaran IPS dengan metode ceramah.

Peranan guru sebagai pelaksana teknis di lapangan, masih sedikit yang mampu mengembangkan metode dan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran IPS, yang menarik minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPS. Pengajaran IPS di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, proses pembelajaran yang terpusat pada guru, banyak terjadinya miskonsepsi, situasi yang membosankan pada siswa, sistem ujian yang sentralistik, rendahnya rasa percaya diri siswa sebagai akibat dari amat lunaknya isi pelajaran, kontradiksi materi dengan kenyataan, dominannya latihan berpikir rendah dan prasangka buruk dari masyarakat terhadap kedudukan dan peran ilmu sosial dalam pembangunan masyarakat<sup>1</sup>

Bicara tentang kemajuan bangsa, maka kata yang memiliki korelasi yang kuat adalah teknologi maka segmen yang erat kaitanya adalah sumber daya manusia. Di era globalisasi dan teknologi moderen sekarang ini, tantangan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial guru dituntut untuk selalu mengembangkan langkah-langkah yang strategis dan inovatif dari semua pihak yang terlibat di dalamnya. Khususnya seluruh komponen

---

<sup>1</sup> Saepudin Edi dkk, *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar Jakarta : Departemen Agama RI, 1988 hml 30*

pendidikan terutama guru sebagai tenaga pendidik. Paradigma yang dipaparkan di atas memiliki sebuah interpretasi yang menunjukkan bahwa pendidikan sosial (IPS) bukanlah suatu yang sederhana melainkan sebuah fundamental dari rantai mata pelajaran lain dalam proses pendidikan. Mata pelajaran IPS pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi berbagai disiplin ilmu, seperti ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, hal ini menuntut penguasaan berbagai disiplin ilmu tersebut. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek (1) keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu; (2) perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi; (3) jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; dan (4) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Ruang lingkup jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat merupakan lingkup materi yang menuntut guru untuk selalu mengikuti perkembangan-perkembangan yang ada dalam kehidupan sosial masyarakat, mulai dari kelompok masyarakat kecil sampai dengan skala kelompok masyarakat yang lebih luas.

Selain itu fungsi dan peranan lembaga sosial masyarakat dibentuk berdasarkan kebutuhan kelompok masyarakat, seperti kelompok lembaga

ekonomi, budaya, sosial, lembaga agama, lembaga pendidikan dan sebagainya.

Pada masa usia sekolah menengah pertama, siswa mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan perubahan pola pikirnya menjadi lebih kreatif dan lebih kritis dalam mencerna materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, pada masa ini juga merupakan masa peka dalam menanamkan konsep-konsep materi pembelajaran tidak terlepas pada konsep-konsep dasar IPS dan perlu didukung dengan kemampuan guru dalam kelas dimulai dengan kompetensi proses belajar mengajar misalnya, bagaimana cara guru menyampaikan pesan dengan pendekatan yang tepat tiap mata pelajaran. Memilih metode, alat evaluasi dan media (alat peraga) yang tepat untuk mencapai tujuan.

Sejalan dengan tuntutan masyarakat yang makin tinggi akan pentingnya pendidikan dan pengajaran untuk mengiringi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, pemerintah telah memenuhi upaya untuk memperbaiki mutu guru melalui peningkatan kompetensi. Meningkatkan kompetensi guru secara tidak langsung meningkatkan mutu siswanya, sehingga para gurulah yang akan menjadi motor maju mundurnya pendidikan. Dengan cara meningkatkan mutu guru diharapkan dapat menghasilkan tenaga guru yang kompeten. Kompetensi guru dapat diartikan sebagai suatu tugas yang memadai, atau guru memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam proses belajar mengajar. Tanggung

jawab guru yang utama adalah membantu para siswa dalam belajar mencapai tujuan yang berarti. Dengan bekal konsep belajar yang dimiliki seorang dapat menemukan tujuan pendidikan, prosedur pelaksanaan dan pengelolaan kelas. Dalam pengajaran IPS yang perlu dikuasai, dihayati dan dilaksanakan oleh seorang guru adalah masalah proses belajar dan mengajarnya<sup>2</sup>

*“Proses belajar mengajar adalah interaksi aktif antara individu dengan data. Proses interaksi dalam kelas yang diadakan oleh guru dengan memberikan bahan-bahan pelajaran sehingga siswa menampilkan kegiatan kognitif tertentu dan mengordinasikan fakta-fakta kedalam konsep dan menarik kesimpulan dari hipotesis “*

Dengan demikian pendekatan pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus berupa pendekatan yang menekankan pada situasi pembelajaran dengan menggunakan media dan metode pembelajaran atau media dan metode pembelajaran yang dipakai yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Metode pembelajaran mempunyai kedudukan sebagai alat motivasi instrinsik dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi instrinsik menurut

---

<sup>2</sup> Sujanana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2000), hal 20

Sadiman A.M adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi, karena adanya perangsang dari luar untuk membangkitkan belajar seseorang.<sup>3</sup>

Pembelajaran berbasis *E-Learning* merupakan salah satu pendekatan/ strategi/ metode pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Keberhasilan pelajaran IPS ditentukan oleh minat siswa. Untuk membangkitkan minat siswa tersebut diperlukan bahan-bahan pelajaran dengan menggunakan pendekatan mengajar yang dapat mengaktifkan siswa lebih tertarik, berpartisipasi aktif, mencari dan menemukan sendiri

*E-learning* diharapkan dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan/materi, siswa dengan guru maupun sesama siswa. Siswa dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu siswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi.

*E- Learning* merupakan kependekan dari *elektronik learning*, sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau internet. Pemanfaatan komputer sudah tidak berkembang sebagai alat yang digunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat

---

<sup>3</sup> Usman Basirudin , *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hlm 38

dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS.

Salah satu kosa kata yang muncul dan populer bersamaan dengan hadirnya TIK dalam dunia pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan kependekan dari elektronik learning. Secara generik *e-learning* berarti belajar dengan menggunakan elektronik. Kata elektronik sendiri mengandung pengertian yang spesifik yakni komputer atau internet, sehingga *e-learning* sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau internet.

Pembelajaran *e-learning* di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dilakukan secara sederhana dan lebih mudah. Pembelajaran *e-learning* memanfaatkan koneksi jaringan lokal ataupun jaringan internet ataupun menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan, memungkinkan siswa dapat mencari sejumlah pengetahuan lebih luas melalui akses internet atau CD. Metode *e-learning* adalah metode belajar yang menggunakan perantara berupa media elektronik dan internet untuk mempermudah proses pembelajaran.

Pemanfaatan metode *e-learning* dalam pembelajaran, memungkinkan guru guna memberikan materi berupa impuls dan momentum bisa menggunakan media berupa proyektor dan laptop untuk menampilkan materi

dan contoh-contoh materinya kepada siswa. sedangkan materi momentum berhubungan dengan benda-benda yang bergerak. dengan menggunakan metode *e-learning* dapat menggunakan power point dan pemutar video. Melalui power point untuk memberikan materi kepada siswa sehingga siswa lebih paham tentang konsep dasar dari mater impuls dan momentum lalu video akan memberikan pengetahuan lebih berupa pengaplikasian dari materinya.

Pemilihan metode *e-learning* memang sangat penting untuk pembelajaran, karena *e-learning* dapat mencegah ketertinggalan dari dunia luar di era teknologi seperti sekarang. Untuk lebih meyakinkan lagi betapa pentingnya *E-Learning* berikut ini ada beberapa manfaat yang didapat dari *e-learning* :

Pertama; siswa dapat menentukan sendiri waktu belajarnya, jika siswa berhalangan untuk hadir ke sekolah, ia tetap bisa mendapatkan materi pelajaran melalui *e-learning*. Apalagi sekarang sudah banyak guru yang memanfaatkan media blog untuk menyediakan materi belajar. Kedua dengan adanya *e-learning* kita bisa lebih menghemat waktu ketika ada tugas sekolah, bahan materi siswa dapat mencari di komputer dan memanfaatkan *e-learning*. Ketiga menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Dengan adanya *e-learning*, siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan belajar-mengajar dengan cara, siswa dapat bertanya secara personal kepada guru

mengenai materi yang tidak dimengertinya. Keempat secara personalisasi siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran *E-learning* terhadap Hasil Belajar Tentang Pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPS

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah Peserta didik kurang mampu mengemukakan pendapat kepada guru?
2. Apakah Efektivitas media pembelajaran CD *e-learning* SMP IPS dilengkapi dengan metode diskusi dan presentasi terhadap hasil belajar tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada Mata Pelajaran IPS?
3. Apakah metode *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada mata pelajaran IPS?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan luasnya materi pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama, dan keterbatasan kemampuan peneliti, maka fokus penelitian yang akan dibahas adalah pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat pada mata pelajaran IPS.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada fokus penelitian, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII SMP Negeri 18 Kota Tangerang ”

### 1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoretis
  - a. Secara teoritis hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui peranan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga social pada pelajaran IPS kelas VII Sekolah Menengah pertama (SMP)
  - b. Menguji teori-teori dalam ilmu pendidikan yang menjelaskan tentang peranan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang

pemahaman lembaga sosial pada pelajaran IPS kelas VII Sekolah Menengah pertama (SMP)

- c. Berguna bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemilihan pendekatan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang tepat, merancang pembelajaran yang konduktif, yaitu proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menantang, dan menyenangkan serta cara-cara menumbuhkan motivasi belajar siswa

## 2. Manfaat Bagi Praktisi Pendidikan

- a. Bagi lembaga pendidikan dan tenaga pendidik dapat sebagai masukan untuk pengembangan program pendidikan dan pelatihan calon guru.
- b. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kepala sekolah dan guru untuk meningkatkan profesionalisme manajemen sekolah dan meningkatkan kinerja, serta kemampuan merancang dan mengolah proses pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pembelajaran merupakan perbuatan membelajarkan yang berarti mengacu ke segala daya upaya untuk membuat seseorang belajar dan bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar dalam diri seseorang tersebut.<sup>4</sup>

Pembelajaran berbeda dengan dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan mempunyai tujuan yang jelas. Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar bisa belajar, sehingga tercapai tujuan<sup>5</sup>

Belajar dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tidaklah tanpa arah, tetapi mempunyai tujuan tertentu disesuaikan dengan kegiatan pembelajarannya. Adapun tujuan belajar yang diklasifikasikan atas 3 (tiga) jenis, yaitu (1) untuk mendapatkan pengetahuan; (2) penanaman konsep dan keterampilan; (3) pembentukan sikap<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Gunawan Rud, *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*, (Bandung : Alfabeta, 2014) hal 47

<sup>5</sup> Ibid hal 48

<sup>6</sup> Ibid hal 49

Pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar<sup>7</sup>. Sehingga pembelajaran merupakan potensi peserta didik menjadi kompetensi dan tidak berhasil tanpa adanya guru.

Undang undang Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber daya pada suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran<sup>8</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Mata IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis,

---

<sup>7</sup> Ibid hal 49

<sup>8</sup> Mukminan, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP/MTs*, (Kementrian Pendidikan Kebudayaan 2014) hal 3

komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS ditingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu.

Materi IPS tidak lain adalah perilaku sosial, ekonomi dan budaya manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial terkait dengan ruang tempat tinggalnya apa pun yang kita pelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi atukah politik, bersumber dari masyarakat yang mampu mengambil keputusan yang bernalar dan sebagai “warga negara” yang cerdas, memiliki komitmen, bertanggung jawab dan partisipatif. Tujuan pendidikan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses mengajar dan membelajarkannya tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek

akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan ini.

Melalui pendidikan IPS, peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Tujuan pendidikan IPS tidak dapat lepas dari tujuan pendidikan nasional, yaitu: “membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila, membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek (1) Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu; (2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi; (3) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; dan (4) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

### **2.1.2 Hakikat Hasil Belajar**

Definisi tentang belajar berbeda-beda menurut beberapa teori belajar yang dianut orang. Pendapat tradisional menyebutkan bahwa “belajar itu hanya menambah dan mengumpulkan sebuah ilmu pengetahuan.” Pendapat ini hanya berpusat pada mata pelajaran belaka.

Belajar tidaklah demikian saja, karena belajar itu sendiri adalah proses aktivitas yang dapat membawa perubahan pada individu.

Sedangkan pendapat modern ikemukakan oleh Ernest R. Hilgard dalam bukunya “ *introduction to psychology* “ yang dikutip oleh Maman Achdiat dan kawan-kawan, mengatakan bahwa

”Belajar adalah suatu proses dimana dibutuhkan atau dirubahnya suatu kegiatan karena mereaksi terhadap suatu keadaan. Perubahan mana tidak disebabkan oleh pertumbuhan (kematangan) atau keadaan organism yang sementara (seperti kelelahan atau karena pengaruh obat-obatan). “<sup>9</sup>

Menurut Hilgard seseorang disebut belajar jika kelakuannya berubah akibat proses belajar sehingga lain caranya dalam menghadapi suatu situasi sebelum itu. Kelakuan diambil dari arti yang luas dan melingkupi pengamatan, pengenalan, pengertian, perbuatan, perasaan, minat, penghargaan dan sikap. Berarti pada dasarnya belajar adalah jalan mencari pengertian terbentuknya reaksi tertentu terhadap perangsang tertentu pula. Rangsangan yang diterima oleh siswa diolah melalui proses belajar, dan selama pengelolaan itu terjadi perubahan yang khas sebagai

---

<sup>9</sup> Ernest R. Hilgard , *Introduction to psychology*, (New York: 2004 Macmillan), Dikutip Maman Achdiat dkk hal 25

hasil dari proses. Jadi perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam interaksi dengan lingkungan merupakan hasil belajar.<sup>10</sup>

Hasil belajar banyak tergantung pada pribadi siswa dan metode yang dipergunakan oleh guru. Hasil belajar di samping dipengaruhi oleh peranan dan penampilan guru, juga dipengaruhi oleh kesiapan dan kematangan siswa itu sendiri serta masukan lingkungan yang antara lain : status sosial, ekonomi, keadaan orang tua dilihat dari penghasilan, pendidikan formal, mata pencaharian, dan adat kebiasaan. Jadi faktor peranan guru, kesiapan siswa, peranan orang tua dan lingkungan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar mengajar yang paling dominan dalam proses belajar mengajar adalah guru dan siswa. Maka dari kemampuan seorang guru dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam proses belajar dan mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru akan berhasil mengajar bila dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hudojo bahwa seorang siswa yang diberi ,motivasi belajar akan lebih siap dari pada siswa yang tidak diberikan motivasi, walaupun kita menyadari bahwa motivasi yang datang dari dalam lebih baik dari pada motivasi yang datang dari luar diri siswa itu sendiri.

---

<sup>10</sup> Ibid hal 25

Untuk membangkitkan minat siswa dalam memotivasi siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seorang guru pada dasarnya membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan, untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Ada dua jenis motivasi bagi siswa yaitu : motivasi dari dalam diri siswa (intrinsik) yang berkaitan erat dengan pribadi, minat siswa. Dan motivasi dari luar diri siswa (ekstrinsik) yang dapat dilakukan dengan memberikan ganjaran misalnya melalui pujian dan hukuman, misalnya dengan memberikan penugasan untuk memperbaiki pekerjaan rumahnya. Namun demikian faktor eksternal yang lebih berperan adalah guru. Sehingga guru harus memiliki wawasan yang luas dan mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki seorang sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar bidang kognitif kerap kali disimpan dalam ingatan berupa rumusan verbal, misalnya pengetahuan, konsep, kaidah, serta prinsip yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Dengan melalui proses belajar mengajar apa yang telah diserap dapat disadarkan kembali atau ditingkatkannya lagi untuk beberapa waktu kemudian pada saat diperlukan. Proses ini menunjukkan kepada para siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian bila siswa telah menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan melihat hasil dari pengalaman belajarnya yang membawa kemajuan pada dirinya, maka siswa akan berminat dan termotivasi untuk mempelajari secara berkelanjutan. Dengan model tersebut di atas memungkinkan tugas mengajar yang dibebankan kepada guru dapat berhasil dengan baik dalam mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Di samping itu hasil belajar yang telah dicapai siswa diharapkan menjadi tinggi.

Substansi dari pendekatan pembelajaran terpadu yang berorientasi kepada pembelajaran yang bersifat holistik (komprehensif) kebermaknaan, autentik, keaktifan siswa yang membawa dampak positif secara langsung dan tidak langsung, implikasinya dalam kegiatan dikelas dapat meningkatkan berbagai ragam kecerdasan dan kreatifitas aktif produktif.

Gagne (dalam Wina Sanjaya) menyatakan, bahwa belajar adalah proses yang dapat dilakukan oleh jenis-jenis makhluk hidup tertentu. Belajar merupakan kebutuhan setiap manusia dalam rangka memenuhi tuntutan hidupnya. Seluruh potensi pribadi seperti akal, fisik, dan emosi menjadi faktor yang sangat penting dalam belajar. Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap.

Jadi eksistensi belajar menuntut adanya suatu perubahan dan perkembangan yang tidak saja pada aspek kognitif dan psikomotorik namun juga pada aspek afektifnya. Dengan demikian, belajar merupakan proses yang panjang terhadap perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu selama manusia hidup. Belajar terjadi jika mengalami sesuatu perubahan pada perilaku yang relative tetap melalui pengalaman dan bukan karena proses pematangan atau akibat kerusakan fisik, penyakit, dan obat-obatan yang berlangsung sejak kehidupan individu

Perubahan dimaksud adalah perubahan pada perilaku dan inferensi mengenal belajar dengan jalan perilaku yang mungkin terjadi sebelum individu ditempatkan pada situasi belajar dengan perilaku ditunjukkan setelah perlakuan belajar. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan kapabilitas atau kemampuan beberapa jenis untuk bekerja atau perubahan dalam sikap, minat, dan nilai. Perubahan menurut Ratna Wilis dalam hal organisme yang membutuhkan waktu atau melalui suatu proses belajar.<sup>11</sup>

Gane dan kawan-kawan menyatakan bahwa proses belajar mengajar tidak berlangsung alamiah tetapi proses belajar terjadi apabila terdapat kondisi-kondisi tertentu baik internal maupun eksternal. Pada bagian internal situasi belajar muncul yang berasal dari memori pembelajaran sedangkan bagian eksternal dari situasi belajar adalah

---

<sup>11</sup> Ratna Wilis Dahar, *Fasilitator Edisi III Direktorat Pembinaan TK dan SD* (Jakarta : Depdiknas. 2006) dikutip dari Broto Sismojo 1983, hal 11

pengalaman dari stimulus eksternal memberikan informasi kepada individu. Mengacu pada beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kemampuan baru yang permanen dan perubahan perilaku tersebut karena adanya upaya dan pengalaman yang diakibatkan oleh pengaruh internal dan eksternal. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa di mana guru menjadi kunci berhasil tidaknya proses belajar di samping faktor eksternal lainnya.

Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila proses pembelajaran tersebut dapat mencapai sasaran atau hasil belajar tertentu. Seperti dikemukakan oleh Gradler dalam Agus Ngremanto, bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan sikap, keterampilan.<sup>12</sup>

Ada 4 (empat) faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu terdiri dari (1) peserta didik; (2) pengajar; (3) sarana dan prasarana; dan (4) penilaian<sup>13</sup>

Kemampuan belajar dapat dikategorikan ke dalam dua dimensi, yaitu : performansi dan materi. Performansi ditunjukkan oleh kemampuan dalam mengingat, menggunakan, dan menemukan berbagai hal yang dipelajarinya, dan kategori materi ditunjukkan dengan bagaimana

---

<sup>12</sup> Ngremanto, Agus, *Quantum Quotient (Kecerdasan Kuantum)*, (Bandung : Nuansa. 2001) hal 423

<sup>13</sup> Nasution, S., *Kurikulum dan Pengajaran*, (Bandung: Bina Aksara, 1999) hal 49

mengenal fakta, konsep prosedur, dan prinsip (David Merrill, dalam Hernowo). Mengingat dalam kategori performansi menyaratkan siswa mampu menggunakan ingatannya untuk menghasilkan beberapa informasi yang sebelumnya disimpan dalam memori, dan mampu mengaplikasikan beberapa abstraksi ke dalam kejadian yang bersifat khusus, dan pada kategori menemukan menyaratkan siswa mampu memperoleh abstraksi yang baru.<sup>14</sup>

Sementara fakta dalam kategori materi berkaitan dengan informasi seperti nama atau simbol untuk menyebutkan suatu obyek tertentu, dan konsep merupakan kelompok obyek atau peristiwa yang memberikan karakteristik umum dan dapat diidentifikasi dengan nama yang sama. Sedangkan prosedur dan prinsip merupakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan memecahkan masalah guna menghasilkan sesuatu yang merupakan penjelasan mengapa sesuatu dapat terjadi sehingga dapat digunakan untuk menginterpretasi peristiwa.

Hasil belajar yang diperoleh siswa memberikan perubahan-perubahan kognitif, efektif, dan psikomotor (Bloom, dalam Agus Ngremanto). Aspek kognitif memfokuskan pada kemampuan berfikir, mengingat, dan pemecahan masalah, dan pada aspek afektif

---

<sup>14</sup> Hernowo, *Mengubah Sekolah Catatan-catatan Ringan Berbasis Pengalaman*, (Bandung: Mizan Learning Centre (MLC), 2005) hal 283

berkaitan dengan nilai, sikap, minat, dan apresiasi, sedangkan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik dan merangkai<sup>15</sup>

Atas dasar uraian tersebut maka hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang menjadi milik pribadi dan memungkinkan untuk melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu.

### 2.1.3 Lembaga Sosial Masyarakat sebagai Lingkup Pembelajaran IPS

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tentang Pemahaman**  
**Lembaga Sosial Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII**  
**Semester Ganjil**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Komptensi Dasar</b>
1.Menghargai dan Menghayati ajaran Agama yang dianutnya	1.2.Menghargai Ajaran Agama dan Berfikir Dan Berprilaku Sebagai Penduduk Indonesia Dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
2.Menghargai dan menghayati perilaku jujur,disiplin, tanggung jawab, peduli(torelansi, gotong royong) santun, percaya diri	2.3.Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai dan bertanggung jawab terhadap kelembagaan sosial, budaya,

<sup>15</sup> Ngremanto, Agus (2001), Quantum Quotient (Kecerdasan Kuantum), Bandung : Nuansa hal 127

dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitar dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya	ekonomi, dan politik
---	----------------------

3.Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.3.Memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya ekonomi, dan politik dalam masyarakat
4.Mencoba mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkrit (menggunakan, menghargai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari i sekolah dan sumber lain yang	4.2.Menghasilkan gagasan kreatif untuk memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dilingkungan masyarakat sekitar

sama dalam sudut pandang / teori	
----------------------------------	--

Dari tabel diatas maka dibuatkan penjelasan sebagai berikut :

Manusia merupakan makhluk yang dinamis. Kedinamisan manusia tersebut digunakan untuk memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya. Meskipun kebutuhannya bersifat pribadi atau kelompok, manusia tidak bisa melepaskan diri dari kehidupan masyarakat karena manusia pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial.

Manusia mempunyai kebutuhan yang bermacam-macam kebutuhan individu pada masyarakat. Contohnya, manusia membutuhkan pendidikan, semua hal yang berkaitan dengan pendidikan diatur pada lembaga pendidikan. Manusia membutuhkan nafkah atau penghasilan, lembaga ekonomi yang mengaturnya. Misalnya, bekerja, berdagang, atau melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi lainnya.

Oleh karena itu, diperlukan sesuatu yang dapat mengatur perilaku manusia dan memenuhi kebutuhan hidup di masyarakat. Sesuatu yang dapat mengatur perilaku tersebut ialah lembaga sosial. Lembaga sosial (*sosial institution*) atau dapat disebut juga dengan pranata sosial adalah suatu himpunan norma yang mengatur segala tindakan manusia dalam memenuhi kebutuhan pokoknya dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun norma adalah sejumlah ukuran atau patokan mengenai perilaku anggota masyarakat yang

dijadikan pedoman dalam mengatur kehidupan bersama. Semua norma tersebut jika berkaitan dengan pengaturan terhadap suatu lembaga sosial.

Pengertian istilah lembaga sosial dalam bahasa Inggris adalah *social institution*, namun *social institution* juga diterjemahkan sebagai pranata. Hal ini dikarenakan *social institution* merujuk pada perlakuan mengatur perilaku para anggota masyarakat. Ada pendapat lain mengemukakan bahwa pranata sosial merupakan sistem tata kelakuan dan hubungan yang berpusat pada aktivitas-aktivitas untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan khusus dalam kehidupan masyarakat. Lembaga sosial merupakan satuan norma khusus yang menata serangkaian tindakan yang berpola untuk keperluan khusus manusia dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>16</sup>

Lembaga sosial masyarakat atau dikenal juga sebagai lembaga kemasyarakatan salah satu jenis lembaga yang mengatur rangkaian tata cara dan prosedur dalam melakukan hubungan antar manusia saat mereka menjalani kehidupan bermasyarakat dengan tujuan mendapatkan keteraturan hidup. Di dalam kehidupan bermasyarakat terdapat norma yang berfungsi mengatur perilaku anggota-anggotanya. Proses terbentuknya norma itu sendiri berawal dari sejumlah nilai-nilai yang terinternalisasi dalam perilaku warganya. Proses ini melalui proses yang panjang dan membutuhkan waktu lama. Norma-norma tersebut kemudian membentuk sistem norma yang kita

---

<sup>16</sup> Arif Rahman, dkk., *Sosiologi*, (Klaten : Intan Pariwara, 2002) hal 54

kenal sebagai pranata sosial. Proses sejumlah norma menjadi pranata sosial disebut pelebagaan atau institusionalisasi. Oleh karena itu, pranata sosial sering disebut sebagai lembaga sosial.

Secara garis besar, munculnya lembaga sosial dapat diklasifikasikan ke dalam dua cara, yakni secara tidak terencana dan terencana. Secara tidak terencana artinya bahwa lembaga tersebut lahir secara bertahap (berangsur-angsur) dalam praktik kehidupan masyarakat. Hal ini biasanya terjadi ketika manusia dihadapkan pada masalah-masalah yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan hidupnya. Contohnya, dalam kehidupan ekonomi. Sistem barter (tukar barang) sudah dianggap tidak efisien, masyarakat menggunakan mata uang untuk mendapatkan barang yang diinginkan dengan cara membelinya dari orang lain.

Adapun cara terencana yaitu lembaga sosial muncul melalui suatu perencanaan yang matang oleh seorang atau kelompok orang yang memiliki kekuasaan dan wewenang. Contohnya, untuk meningkatkan kesejahteraan petani, pemerintah membentuk Koperasi Unit Desa (KUD). Hal tersebut dilakukan agar petani dapat menampung hasil panen dan membelinya dengan harga yang menguntungkan petani.

Peran dan fungsi lembaga sosial sangat erat dengan orientasinya. Beberapa lembaga sosial yang tumbuh dan sangat dikenal dalam kehidupan sosial adalah sebagai berikut. :

### 1). Lembaga Keluarga,

Pengertian luas dari keluarga adalah kekerabatan yang dibentuk atas dasar perkawinan dan hubungan darah. Kekerabatan yang berasal dari satu keturunan atau hubungan darah merupakan penelusuran leluhur seseorang, baik melalui garis ayah maupun ibu ataupun keduanya. Keluarga sebagai satuan masyarakat terkecil memiliki struktur yang khas, diikat oleh aturan-aturan yang ada di masyarakat yang umumnya secara ideal dibentuk melalui perkawinan. Oleh karena itu, setiap orang tidak dapat seenaknya dalam menentukan pilihan. Di dalam kehidupan keluarga dikenal keluarga inti, yaitu keluarga yang terdiri atas orangtua (ayah dan ibu) dan anak-anaknya yang belum menikah. Anak sebagai anggota dari keluarga inti dapat saja merupakan anak kandung, anak tiri, atau anak angkat. Mereka bersama-sama memelihara keutuhan rumah tangga sebagai suatu satuan sosial.

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak yang di kenal sebagai keluarga inti (*nuclear family*). Keluarga memiliki fungsi sosial majemuk bagi terciptanya kehidupan sosial dalam masyarakat. Dalam keluarga diatur hubungan antar anggota keluarga sehingga tiap anggota mempunyai peran dan fungsi yang jelas. Contohnya, seorang ayah sebagai kepala keluarga sekaligus bertanggung jawab untuk

menghidupi keluarganya; ibu sebagai pengatur, pengurus, dan pendidik anak.

## 2).Lembaga Ekonomi

Cabang ekonomi adalah lembaga-lembaga yang berkisar pada lapangan produksi, distribusi, konsumsi (pemakaian) barang-barang dan jasa yang diperlukan bagi kelangsungan hidup bermasyarakat. Setiap masyarakat akan menyusun pola pemenuhan kebutuhan ekonominya yang disebut konsumsi atau pengeluaran pendapatannya berupa makanan, pakaian, perumahan yang harus tersedia agar mereka dapat bertahan hidup. Setiap pemenuhan kebutuhan tidak selamanya dapat dihasilkan oleh masyarakat itu sendiri, adakalanya memerlukan kelompok masyarakat lain. Oleh karena itu, timbullah proses tukar-menukar barang-barang kebutuhan yang prosesnya dimulai dari sistem barter, kemudian penggunaan uang sebagai alat tukar yang sah sesuai dengan harga yang disepakati bersama.

Menelaah ekonomi melalui sosiologi dapat dikaji dengan pendekatan struktural, yakni melihat relasi atau hubungan antara subjek dan objek atau komponen-komponen yang merupakan bagian dari suatu sistem pemenuhan kebutuhan. Struktur adalah pola dari berbagai sistem relasi. Ekonomi akan melibatkan berbagai sistem yang terdapat di dalamnya, termasuk hubungan antar manusia yang terlibat dalam proses ekonomi.

Dengan demikian, unsur manusia sebagai unsur sosial akan selalu terlibat dalam suatu proses produksi, distribusi, serta konsumsi barang dan jasa. Hal ini akan menjadi suatu permasalahan struktural dalam sosial-ekonomi karena perekonomian masyarakat akan melibatkan hubungan antarmanusia, baik sebagai konsumen maupun sebagai produsen.

### 3). Lembaga Politik

Istilah politik adalah kegiatan manusia yang berkenaan dengan pengambilan dan pelaksanaan keputusan. Politik merupakan suatu aspek kehidupan sosial yang tidak dapat dihindarkan oleh setiap orang di dalam suatu negara. Politik pada umumnya disamakan dengan penggunaan pengaruh, perjuangan kekuasaan, dan persaingan di antara individu dan kelompok atas alokasi ganjaran atau nilai-nilai di dalam masyarakat. Politik juga mencakup proses pengendalian sosial, termasuk lingkungan dan pencapaian tujuan bersama.

Istilah politik adalah kegiatan manusia yang berkenaan dengan pengambilan dan pelaksanaan keputusan. Politik merupakan suatu aspek kehidupan sosial yang tidak dapat dihindarkan oleh setiap orang di dalam suatu negara. Politik pada umumnya disamakan dengan penggunaan pengaruh, perjuangan kekuasaan, dan persaingan di antara individu dan kelompok atas alokasi ganjaran atau nilai-nilai di dalam masyarakat.

Politik juga mencakup proses pengendalian sosial, termasuk lingkungan dan pencapaian tujuan bersama.

Lembaga politik adalah suatu pola tingkah laku manusia yang sudah mapan, yang terdiri atas interaksi sosial dan tersusun di dalam suatu kerangka nilai yang sesuai. Pranata politik dibentuk berdasarkan konstitusi dokumen-dokumen dasar atau beberapa kebiasaan sehingga terbentuk struktur dan proses formal legislatif, eksekutif, administratif, dan hukum. Lembaga politik menentukan hasil-hasil dalam proses politik dengan penetapan batas-batas kekuasaan, yang digunakan di dalamnya dengan mempengaruhi isi dan arah komunikasi politik.

Mengkaji lembaga politik dapat menggunakan latar belakang sejarah dan perundang-undangan yang berlaku. Memahami sejarah perkembangan lembaga politik akan memberikan gambaran yang berguna bagi penelaahan struktur-struktur pemerintahan. Adapun perundang-undangan memberikan dasar hukum bagi tingkah laku sosial yang terjadi di masyarakat.

#### 4). Lembaga Pendidikan

Pendidikan mulai diterapkan sejak bayi berada dalam kandungan ibunya. Pendidikan keluarga pun mulai dilaksanakan sebagai pendidikan yang paling awal diterima dari lingkungan si bayi. Pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang diselenggarakan

setiap orang dewasa atau orangtua kepada orang lain sejak yang bersangkutan dilahirkan. Orangtua akan mengajarkan anaknya berjalan, berbicara, dan sopan-santun. Proses sosialisasi merupakan proses awal untuk mengenal lingkungan sosial, kemudian dipersiapkan untuk meneruskan nilai tradisi atau norma yang berlaku di masyarakat jika yang bersangkutan siap menerima.

Penyelenggaraan pendidikan sekolah dilaksanakan melalui dua jalur, yaitu pendidikan sekolah dan luar sekolah. Pada bagian tersebut akan dikaji mengenai pendidikan sekolah untuk proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan.

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Setelah menyelesaikan pendidikan dasar, mereka berhak melanjutkan pendidikan sesuai dengan kebutuhan, baik melalui jalur pendidikan umum, kedinasan, maupun kejuruan sesuai dengan yang tercantum dalam Undang Undang No. 2 tahun 1989, tentang Pendidikan Nasional. Begitu pula halnya anak yang memiliki kelainan, baik fisik maupun mental, berhak mendapatkan pendidikan luar biasa.<sup>17</sup>

Pada prinsipnya, pendidikan hampir sama dengan proses sosialisasi terhadap anak. Selain itu, pendidikan sekolah merupakan proses sosialisasi, media transformasi pengetahuan dasar dari setiap

---

<sup>17</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta: Rineka Cipta,1990), hal 3

bidang ilmu, dan mensosialisasikan kebudayaan kepada komunitas masyarakat, terutama generasi muda, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa.

#### 5). Lembaga Agama

Manusia menjalani kehidupan bersama dengan manusia lain. Manusia memerlukan adanya kerukunan sehingga diperlukan suatu pedoman yang dapat mengaturnya. Pedoman tersebut dapat berupa aturan tertulis ataupun pedoman yang berdasarkan agama-agama yang dianut setiap warga masyarakat. Setiap agama mengatur hubungan antar manusia yang juga mengatur hubungan manusia dengan Tuhan sehingga agama merupakan pedoman hidup yang kekal.

Kehidupan manusia di seluruh dunia pada umumnya menghendaki adanya kerukunan dan kedamaian satu sama lain. Agar penganut agama satu sama lain dapat saling menghargai, dan saling menghormati dalam pergaulan hidup sampai akhir zaman, di antara mereka diperlukan adanya upaya saling mengenal; serta adanya tanggapan pikiran, sikap, dan perilaku masing-masing, baik tentang latar belakang yang berbeda maupun antar agama dan budaya masing-masing.

Sebagaimana lembaga-lembaga lainnya, agama juga memiliki fungsi atau peran. Peran lembaga agama di bidang sosial adalah

sebagai penentu, agama menciptakan suatu ikatan bersama, baik di antara anggota-anggota beberapa masyarakat maupun dalam kewajiban-kewajiban sosial yang membantu mempersatukan mereka. Peran agama sebagai sosialisasi individu akan tampak secara nyata pada saat individu tumbuh menjadi dewasa. Pada saat itu, individu memerlukan suatu sistem nilai sebagai tuntunan umum untuk mengarahkan aktivitasnya dalam masyarakat dan berfungsi sebagai tujuan akhir pengembangan kepribadiannya. Pendidikan agama merupakan tanggung jawab dari orangtua untuk mengenalkan, memberikan contoh, dan menanamkan ajaran-ajaran moral kepada anak-anaknya. Agama mengajarkan bahwa hidup adalah untuk memperoleh keselamatan sebagai tujuan utamanya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut, anak harus diajarkan dan diberikan contoh untuk melaksanakan ibadah sesuai dengan perintah-Nya.

#### **2.1.4. Media Pembelajaran**

##### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Dari hari ke hari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dengan pesatnya. Penelitian ilmiah semakin ramai dilakukan, yangtelah banyak menghasilkan penemuan-penemuan baru. Penemuan-penemuan ini banyak mempengaruhi berbagai bidang usahaa tidak terkecuali bisang pendidikan.

Salah satu pengaruh perkembangan teknologi yang sangat terasa oleh guru adalah adanya media pembelajaran. Dengan media guru akan lebih diuji kesiapan dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran.

Sadiman menyatakan, *Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the Latin medium ("between"), the term refers to anything that carries information between a source and receiver*<sup>18</sup>. kata media berasal yang dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Batasan lain dikemukakan oleh AECT (*Assosation of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad, media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi<sup>19</sup>. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar. Media yang sering diganti dengan kata mediator menurut fleming dalam arsyad adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya<sup>20</sup>. . Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

---

<sup>18</sup> Arsyad, Azhar.. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007) hal 25

<sup>19</sup> Ibid hal 34

<sup>20</sup> Ibid hal 38

Hubungan – hubungan itu berlangsung sedemikian, sehingga terjadi proses saling mempengaruhi. Dengan istilah yang populer adanya “komunikasi interaksi” yang aneka ragam bentuknya dalam usaha mencapai tujuan bersama

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar. Dengan masuknya teknologi audio, alat visual untuk mengkonkretkan pengajaran dilengkapi dengan alat audio sehingga dikenal dengan alat audio visual atau audio *visual aids* (AVA).

Berbagai media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan, pendengaran untuk mencegah *verbalisme*. Edgar Dale dalam Sadiman, mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak<sup>21</sup>. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*).

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan

---

<sup>21</sup> Sadiman S, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Diadit Media, 2010), hal 38

kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis meumasatkan perhataan pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan karekteristik siswa serta diarahkan kepada peruahan tingkah laku siswa dengan tujuan yang akan dicapai.

## 2) Pendekatan Pembelajaran *E-Learning*

*E- learning* merupakan sistem dari *elektronik learning* merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajaran. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian *e-learning* menurut versinya masing-masing di antaranya :

1. Menurut Allan J. Henderson, *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet<sup>22</sup>
2. Henderson menambahkan juga bahwa *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas.

---

<sup>22</sup> Allan J. Henderson, *The E-learning Question and Answer Book*, (New York : 2003), hal 27

3. William Horton menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari Internet).

*E-learning* berasal dari kata perpaduan kata yakni 'e' dan 'learning'. 'e' merupakan singkatan dari electronic dan learning adalah pembelajaran. Jadi *e-learning* atau *elektornik learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsi internet dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran.

*E-learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak dibidang penyediaan jasa *e-learning* untuk umum.

*E-learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, *e-newsletter* atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin

mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

Komponen yang membentuk *e-learning* adalah:

1. *Infrastruktur e-learning*: *Infrastruktur e-learning* dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan synchronous learning melalui teleconference.
2. *Sistem dan Aplikasi e-learning*: Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang open source sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.
3. *Konten e-learning*: Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system (Learning Management System)*. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk

multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun. Depdiknas cukup aktif bergerak dengan membuat banyak kompetisi pembuatan multimedia pembelajaran pustekkom multimedia pembelajaran juga mengembangkan edukasi.net yang mem-free-kan multimedia pembelajaran untuk SMP, SMA dan SMK. Juga mari kita beri applaus ke pak Gatot (Biro PKLN) yang mulai memberikan insentif dan beasiswa untuk mahasiswa yang mengambil konsentrasi ke Game Technology yang arahnya untuk pendidikan. Ini langkah menarik untuk mempersiapkan perkembangan *e-learning* dari sisi konten.

Sedangkan *Actor* yang ada dalam melaksanakan *e-learning* boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya guru (instruktur) yang membimbing, siswa yang menerima bahan ajar siswa yang menerima ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai

tambahan (suplemen) yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

a. Suplemen

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

b. Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi penguatan (*reinforcement*) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan

kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas.

Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Pengganti (substitusi)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswa-nya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu :sepenuhnya secara tatap muka atau konvensional, sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih peserta didik tidak menjadi masalah dalam penilaian, karena ketiga model penyajian materi pembelajaran mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika siswa dapat menyelesaikan tugas dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam sistem pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern, yang bermedia teknologi informasi dan komunikasi (TIK) Salah satu di antaranya adalah media komputer dengan internetnya, yang pada akhirnya memunculkan *e-learning*.

TIK dalam waktu singkat telah menjadi satu hal yang penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Banyak Negara yang beranggapan, dengan menguasai keterampilan dasar TIK serta memiliki konsep TIK merupakan bagian dari inti pendidikan. *UNESCO* bahkan mensyaratkan bahwa semua negara baik negara

maju maupun Negara berkembang perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan berbasis teknologi komunikasi.

Penggunaan TIK dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa, penggunaan dan pemamfaatan TIK dapat meningkatkan efktivitas dan efisiensi pembelajaran. TIK akan memberikan manfaat bagi pendidikan jika dirancang dan digunakan secara baik. Terdapat beragam pandangan mengenai model pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dalam hal ini pendekatan pembelajaran *e-learning*, di antaranya sebagai berikut: *pertama*, TIK sebagai pelengkap. Artinya hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian- uraian yang disampaikan guru. *Kedua*, TIK sebagai sumber informasi dan dalam penggunaannya siswa mencari informasi melalui TIK berdasarkan bimbingan guru. *Ketiga*, TIK sebagai suatu sistem pembelajaran yang terintegrasi. Fungsi media, sumber juga prosedur pembelajaran mencakup pada model ketiga.<sup>23</sup>

Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *e-learning* merupakan konsekuensi logis dari teknologi komunikasi dan informasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (learner atau murid) tidak perlu duduk di kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. *e-learning* juga dapat mempersingkat

---

<sup>23</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta : Prestasi Pustaka 2014), hal 4

jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan program studi atau program pendidikan.

Definisi *e-learning* bisa didapatkan sangat melimpah di *web* dan masing-masing mempunyai penekanan berbeda. Sebagian fokus pada konten, sebagian lainnya pada komunikasi, sebagian lagi pada teknologi. Salah satu definisi awal *e-learning* adalah dari ASTD (*American Society for Training & Development*), yang mendefinisikan sebagian rangkaian luas aplikasi dan proses, misalnya *web-based learning* (pembelajaran berbasis web), *computer-based learning* (pembelajaran berbasis computer), *virtual class* (ruang kelas maya), dan *digital collaboration* (kolaborasi digital). ASTD bahkan juga memasukkan pengiriman konten melalui audio siaran satelit, TV interaktif dan CD-ROOM<sup>24</sup>

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran mendorong terhadap perubahan paradigma pendidikan *teacher-centered learning* menjadi *student-centered learning*. Teori konstruktivis, penekanan lebih ditempatkan pada siswa dan bukannya pada guru. Untuk mengarah kepada pelaksanaan *e-learning* secara konsisten diperlukan kesiapan sumber daya manusia yang optimal. Kendala dari e-learning

---

<sup>24</sup> Robin Mason and Frank Rennie, *E-Learning Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internal Terjemah dari E-Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Baca 2009), hal 56

adalah adanya kesan kesendirian yang tercipta sehingga seseorang tidak biasa bertahan lama dalam belajar.

Pola pikir *Technologi, pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK), mengupayakan agar pembelajaran biasa berjalan secara efektif. TPACK mendeskripsikan titik temu yang penting dari ketiga macam pengetahuan yang harus dimiliki guru sebagai tempat di mana pembelajaran yang efektif berlangsung. Teknologi di sini berarti bagaimana guru mengembangkan pengetahuan dan keterampilan teknologinya untuk memanfaatkan sumber-sumber belajar *online* yang tersedia untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran yang diampunya. Pedagogik yang dipilih guru bisa bervariasi bergantung kelasnya dan siswanya.<sup>25</sup>

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebuah skripsi yang ditulis oleh Ervina Halit berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah dengan Metode Pemberian Tugas melalui Media *E-Learning*.”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kreativitas siswa dalam belajar sejarah dengan menggunakan metode pemberian tugas dan media *e-learning* yang dilakukan di SMA Ksatria Jakarta Pusat

---

<sup>25</sup> Ibid 9 halm 9-10

Implikasi penelitian dilakukan dengan upaya penerapan metode pemberian tugas dan *e-learning* yang dilakukan di SMA Ksatria Jakarta Pusat, lebih efektif dan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa

Dalam hasil penelitiannya dibuktikan bahwa dalam kaitannya dengan upaya peningkatan kreativitas belajar melalui pemberian tugas dengan menggunakan media *e-learning* lebih efektif dan memberikan motivasi

Kaitannya penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah adanya persamaan dalam pemanfaatan media *e-learning*, meskipun ada perbedaan materi pembelajaran yang diteliti serta sampel yang akan diteliti

## **2.3 Kerangka Berpikir**

### **1. Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Terhadap Hasil Belajar IPS**

*E- Learning* memberikan sensasi baru dalam mengajar, merupakan sebuah model pembelajaran yang mempunyai misi mengantarkan siswa pada keberhasilan namun dengan proses belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan teori yang ada, pembelajaran yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, dalam hal ini adalah merupakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, agar pembelajaran IPS dapat diterima siswa

dengan baik, maka diperlukan model pembelajaran *e-learning* yang akan menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. *e-learning* dalam penerapannya, sangat memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar. Telah dilakukan penelitian oleh ahli, bahwa *e-learning* juga memanfaatkan simbol-simbol dan gambar-gambar agar proses pembelajaran menjadi semakin menarik. Hal-hal lain yang diperhatikan juga dalam menerapkan *e-Learning* adalah pengaturan tempat duduk siswa, menggunakan permainan *clustering* atau pengelompokan, memberikan sugesti yang positif pada siswa, dan lainnya yang membuat siswa menguatkan hasratnya untuk selalu ingin belajar.

Menyikapi kondisi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai usia remaja diperlukan suatu metode dan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menuntut penguasaan sejumlah materi geografi, sejarah, sosial, budaya, dan ekonomi, menuntut guru untuk memberikan penyajian materi yang lebih mendekati kepada situasi aktual dan faktual dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Sejalan dengan hal di atas penerapan pembelajaran *e-learning* pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dilakukan dengan cara :

1. Kombinasi antara tatap muka dengan CD Interaktif
2. Kombinasi antara tatap muka dengan blog

3. Kombinasi antara tatap muka dengan email
4. Kombinasi antara tatap muka dengan facebook

#### **2.4 Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan permasalahan dan definisi variabel dalam kerangka teori serta mempertimbangkan indikator-indikator yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu :” terdapat pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII SMP Negeri 18 Kota Tangerang

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran e-learning dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning di SMP Negeri 18 kota tangerang

#### **3.2 Tempat dan Waktu penelitian**

1. Tempat penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi di SMP Negeri 18 Kota Tangerang. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII 5 yang berjumlah 35 orang dan siswa kelas VII 8 yang berjumlah 35 siswa

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap, adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan ijin penelitian, serta penyusunan instrument dan perangkat penelitian.

Tahap ini dilaksanakan pada bulan Desember 2014 sampai bulan Februari 2015

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 yaitu bulan Februari sampai Maret 2015.

## 3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini terdiri dari proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian, dimulai pada bulan Maret 2015

### **3.3 Metode dan Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam eksperimen ada perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini membandingkan dua kelompok sasaran penelitian yaitu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media *e-learning*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *e-learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian penulis lakukan, yang memfokuskan permasalahan pada pembuktian pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 18 Kota Tangerang.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *posttest only control design*. Dalam desain penelitian ini dibutuhkan dua kelas, dari siswa kelas VII yang ada di sekolah. Satu kelas selanjutnya

ditetapkan menjadi kelas eksperimen dan kelas lain ditetapkan sebagai kelas kontrol, dan kelas berdistribusi normal dan homogen.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

	Kelompok	Perlakuan	Pre test dan post test
( R )	KE	X <sub>1</sub>	Y <sub>1</sub>
( R )	KK	X <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>

Keterangan :

R : Randomisasi

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan kelas dengan menggunakan pembelajaran *E-learning*

X<sub>2</sub> : Perlakuan kelas yang tidak menggunakan pembelajarann *E-learning*

Y<sub>1</sub> : Memberikan Pre test (test awal) dan Post test (test akhir) *E-learning*

Y<sub>2</sub> : Memberikan Pre test (test awal) dan Post test (test akhir) ceramah

Untuk mengetahui kedua kelas normal dan homogen maka keduanya diberikan angket sebagai tolak ukur hasil belajar mereka setelah perlakuan diberikan.

Baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai kemampuan yang sama, diajarkan oleh guru yang sama, dan diberikan materi yang sama. Dari kedua kelas ini yang membedakan hanyalah pengajaran dengan menggunakan media *e-learning*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *e-learning*

### 3.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya<sup>26</sup>

#### a. Populasi Target

Populasi penelitian ini siswa di SMP Negeri 18 di wilayah Kota Tangerang.

#### b. Populasi Terjangkau

Mengingat keterbatasan waktu dan biaya. Maka yang menjadi populasi terjangkau penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 18 Kota Tangerang

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Ibid, h. 117

<sup>27</sup> Ibid, h. 118

Untuk memperjelas poplasi penelitian dibaut tabel sebgai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas 7.1	35
2	Kelas 7.2	35
3	Kelas 7.3	35
4	Kelas 7.4	35
5	Kelas 7.5	35
6	Kelas 7.6	35
7	Kelas 7.7	35
8	Kelas 7.8	35
	Jumlah	280 siswa

Sumber : Data Siswa Kelas VII SMPN 18 Kota Tangerang Tahun 2015

.berdasarkan tabel di atas jumlah populasi dalam penelitian yaitu 280 siswa di SMPN 18 Kota Tangerang

Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampel random. Sampel penelitian ini diambil dari populasi terjangkau secara acak dengan cara diundi, kemudian satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lain menjadi kelas control. Masing-masing 35 siswa dari kelas control dan 35 siswa dari kelas eksperimen. Jadi jumlah populasi adalah 70 siswa yaitu kelas 7.5 dan kelas 7.8

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam hal ini yang menjadi pertanyaan adalah seputar hasil belajar dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi lembaga sosial masyarakat. Angket ini diberikan saat akhir untuk mengetahui sejauh aman pngaruh menggunakan pembelajaran *e-leraning* di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

a. Definisi Konseptual Pembelajaran *E-leraning*

Pembelajaran *e-leraning* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran.

b. Definisi operasional Varibel Pembelajaran *E-learning*

Penggunaan metode e-learning dalam pembelajaran ini menggunakan metode kombinasi antara tatap muka dengan internet, blog dan untuk variable pembelajaran *e-learning* menggunakan sakla likert dengan alternative jawaban sebagai berikut : SS : sangat setuju, S : setuju, TS : tidak setuju, STS : sangat tidak setuju. Dengan penskoran sebagai berikut, untuk pertanyaan positif SS : mendapat skor 4, S : mendapat skor 3, TS : mendapat skor 2, STS : mendapatkan skor 1. Untuk pernyataan negative SS : mendapat skor 1, S : mendapat skor 2, TS : mendapat skor 3, STS : mendapatkan skor 4

c. Definisi Konseptual Hasil belajar

Hasil belajar adalah usaha seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini hasil usaha seseorang yang telah memahami materi tentang lembaga sosial masyarakat pada pelajaran IPS, yang diperoleh melalui evaluasi atau penilaian

d. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar

Proses dan langkah-langkah penyusunan test hasil belajar IPS memiliki tahapan sebagai berikut :

**1. Proses dan langkah-langkah penyusunan test hasil belajar IPS (X)**

**memiliki tahapan sebagai berikut :**

a. Penyusunan kisi-kisi test

Kisi test adalah suatu format yang memuat informasi yang dijadikan pedoman untuk menulis soal atau merakit soal yang terdiri dari dua komponen utama, yaitu spesifikasi tujuan pembelajaran dan deskripsi materi. Tujuan pembelajaran yang akan diujikan adalah berupa aspek, kognitif yaitu mengingat, menganalisa, mengidentifikasi, mendefinisikan, mengaplikasikan, menganalisa, mensintesa, mengeneralisasikan, dan mengevaluasi

b. Penulisan soal

Penulisan soal adalah pejabaran dari indikator jenis, dan tingkat perilaku yang hendak diukur menjadi pertanyaan-pertanyaan yang

karateristiknya sesuai dengan perinciannya yang dimaksud dalam kisi-kisi

c. Telaah dan revisi soal

Pada penulisan soal sering terdapat kekurangan atau kesalahan di dalam butir soal. Telaah dan revisi soal perlu dilakukan untuk mengatasi kekurangan ini, dengan melihat kembali soal dan memperbaikinya jika terjadi kekuarangan. Untuk kepentingan ini maka telaah revisi soal dilakuakan oleh orang lain bukan penulis soal dan lebih baik lagi jika dilakkan oleh tim penelaah yang terdiri dari ahli-ahli bidang studi, pengukuran dan bahasa

d. Uji coba soal

Tujuan uji coba soal adalah mendapatkan data empiris mengenai sejauh mana suatu butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur.berdasarkan hasil ujicoba dilakukan analisis soal untuk mengetahui informasi obyektif dari soal yang ditulis misalnya mengenai tingkat kesukaran, indeks daya pembeda, validitasi butir, reabilitas test dan distribusi jawaban. Hasil analisi soal kemudian digunakan untuk melakukan seleksi terhadap soal yang akan didisain menjadi suatu perangkat test.

e. Perakitan soal

Soal-soal yang sudah diseleksi dengan kriteria soal baik, siap dirakit menjadi suatu perangkat test sesuai keperluan. Penyajian butir-butir soal yang dirakit ini harus menjadi suatu alat ukur yang terpadu. Hal-hal yang dapat dipengaruhi validitas skor test seperti urutan nomor soal, pengelompokan bentuk-bentuk soal, tata lay out soal juga harus dipertahatkan dalam perakitan soal menjadi sebuah test.

f. Penyajian test

Test yang telah tersusun siap disajikan kepada peserta didik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian test ini adalah waktu pengerjaan test, petunjuk tata cara menjawab atau mengerjakan test, serta hal-hal lain yang menyangkut administratif penyajian test dituliskan dengan lengkap dan jelas di bagian atas sebelum soal.

**a. Proses dan langkah-langkah penyusunan angket pengaruh pembelajaran IPS (Y) memiliki tahapan sebagai berikut :**

Teknik kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yaitu suatu cara pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dan yang menjadi responden dalam penelitian ini. Kuisisioner tersebut merupakan seperangkat daftar pertanyaan/ pernyataan dengan kemungkinan

jawaban yang telah disediakan dengan menggunakan skala *likert* skala 1 sampai 5, dan responden memilih salah satu dari lima alternatif jawaban. Skala *likert* digunakan untuk mengukur persepsi / pendapat dan sikap responden

## **b. Uji coba instrument**

### **a. Uji validitas**

Validitas adalah suatu instrument atau tes yang mempermasalahkan apakah instrument atau tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur<sup>28</sup> Pengujian validitas tiap butir yang digunakan adalah analisis butir mengkorelasikan skor tiap butir dengan total yang merupakan jumlah tiap skor butir menggunakan korelasi Pearson Product Moment (PPM). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrument. Kriteria pengujian dengan cara membandingkan r-hitung dengan r-tabel. Jika r-hitung lebih besar dari pada r-tabel maka butir instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrument dinyatakan tidak valid atau drop sehingga tidak dapat digunakan untuk keperluan penelitian

Menganalisis pengaruh Variable X terhadap Variable Y, menggunakan tehknik analisis korelasional dengan *product moment*,

---

<sup>28</sup> Djali dan Puji Mulyono, Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan, (Jakarta Persada, 2008), h.49

yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto,(2002:146) dengan cara sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum x^1 y - (\sum x^1)(\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^1 2 - (\sum x)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  = Angka indeks korelasi product moment

$n$  = Jumlah Sampel

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$  = Jumlah keseluruhan skor X

$\sum Y$  = Jumlah keseluruhan skor Y

Peneliti melakukan uji validitas terhadap 35 responden. Cara yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan. Berdasarkan perhitungan terhadap peranan pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS kelas VII.

Berdasarkan uji instrument penelitian pertama pada pengujian instrument pertama dari 35 instrument yang dinyatakan tidak valid adalah 15 instrument yaitu : nomor 1, 2, 7, 10, 16, 17, 21, 23, 24, 25, 26, 27 28, 29, 30 dan instrument yang dinyatakan valid yakni nomor 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12,

13, 14, 15, 18, 19, 20, 22, Selanjutnya peneliti melaksanakan perbaikan instrument dengan langkah-langkah :

1. Memperbaiki pertanyaan instrument yang tidak valid dan membagikan ulang kepada responden untuk di jawabnya
2. Melakukan drop terhadap instrument yang tidak valid
3. Melakukan prediksi instrument yang valid.

Dan akhirnya peneliti setelah mengadakan prediksi ulang mendapatkan 100% instrument valid

#### **b. Uji reliabilitas**

Pengertian reliabilitas adalah menunjukkan bahwa instrument cukup bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk reliabilitas instrument (kuesioner) agar dapat diketahui tiap item pernyataan dengan rentang skor 1-5 untuk itu menghitung uji reliabilitas ini peneliti menggunakan rumus“Alpha” yaitu :

$$r^{11} \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ \frac{1 - \sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r^{11}$  : reliabilitas  
 K : banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum a^2 b$  : jumlah varians butir

$a^2t$  : varians total

Reliabilitas data dikatakan baik bila memiliki nilai Alpha cronbach > 0,60 berdasarkan hasil perhitungan bahwa data reliable karena nilai alpha cronbach > 0,60

Analisa data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan metode statistik melalui pengujian hiptesis nol. Dengan persyaratan yang dipenuhi yaitu menguji normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Persyaratan Analisis Data

Setelah data diolah atau diuji normalitasnya kemudian data diuji dengan menggunakan liliefors. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data atau populasi berdistribusi normal. Menguji homogenitas dilakukan untuk mengetahui disrtribusi skor kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS maetri lembaga sosial masyarakat memiliki distribusi homogen. Rummus Uji fisher, sebagai berikut :

$$f_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t, rumusnya sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dimana : } S^2 = \frac{(n^1-1)S_1^2 + (n^2-1)S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}$$

Keterangan :

T : Ratio rata-rata dikolerasikan

$X_1$  : Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$X_2$  : Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

$S_1^2$  : Varians kelas eksperimen

$S_2^2$  : Varians kelas kontrol

$n^1$  : Banyaknya data kelas eksperimen

$n^2$  : Banyaknya data kelas kontrol

### 3.6 Hipotesis Statistik

Kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t menurut sugiyono adalah : Hipotesis Nol

$$H_0 = \mu \leq \mu_2$$

$$H_1 = \mu > \mu_2$$

Jika t hitung  $<$  t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP N 18 Tangerang Cipondoh

## BAB IV

### PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data yang disajikan setelah diolah. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Tangerang pada kelas VII, di mana kelas VII 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 8 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan penghitungan hasil penelitian dengan menggunakan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas

**Tabel 4.1**  
**Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	5,7	70	5.3	67
Nilai Tertinggi	8.7	93	8.0	93
Y	72.762	84.095	67.619	71.429
Varians	51.951	41.885	33.053	70.771
Simpang Baku	7.208	6.450	5.750	8.204

Sumber : Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Tahun 2015

Dari tabel terlampir dapat dilihat bahwa nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan pada nilai tertinggi dan terendahnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kondisi siswa kelas eksperimen dan kontrol sama. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak

diberikan perlakuan, kemudian kedua kelas tersebut diberikan posttest terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai 84.095 (posttest), sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dengan nilai 71.429 (posttest) sehingga dari tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran e-learning pada materi lembaga sosial masyarakat.

Terlampir pada lampiran 9.halaman 104 menunjukkan seluruh data yang diperlukan untuk pengujian analisis dan uji hipotesisi, namun terlihat varians pretest cukup jauh yaitu 41.885 untuk kelas eksperimen dan 70.771 untuk kelas kontrol. oleh sebab itu diperlukan data pembandingan untuk mengetahui penyebab perbedaan tersebut. berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa varians kelas eksperimen dan kontrol tidak berbeda jauh. Hal ini dapat digunakan sebagai penjelasan mengapa varians pretest sangat jauh karena dipengaruhi faktor lain.

#### **4.1.1 Hasil belajar IPS Menggunakan Media Pembelajaran e-learning tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat**

Dari data yang dikumpulkan mengenai hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran e-learning tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat. Dengan rentang nilai 0-100 diperoleh 1. rata-rata= 72.762

(pretest) dan 84.095 (posttest) 2. Besar variansi= 51.951 (pretest) dan 41.885 (posttest), 3 besar simpangan baku (pretest) 7.208 dan 6.450 (posttest)

Gambaran mengenai data yang berupa hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel distribusi statistik berikut :

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

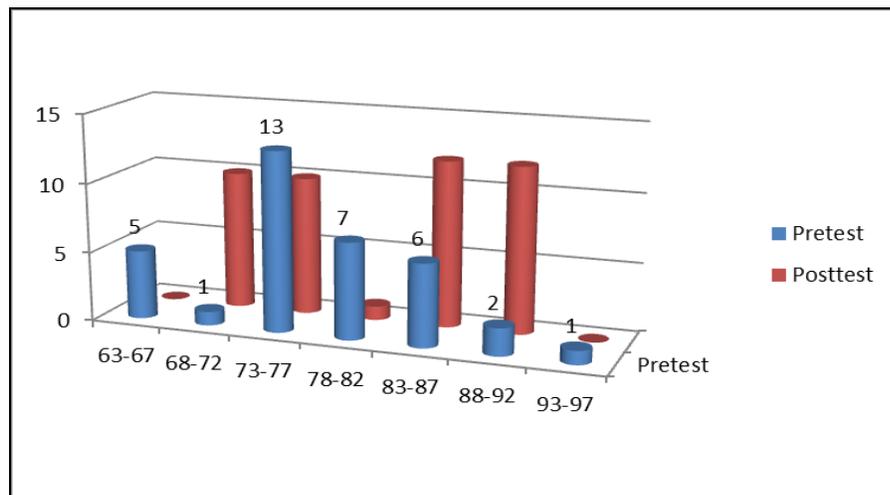
Pretest				Posttest			
No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi kumulatif	No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi kumulatif
1	63-67	5	5	1	70-73	10	10
2	68-72	1	6	2	74-77	0	10
3	73-77	13	19	3	78-81	1	11
4	78-82	7	26	4	82-85	12	23
5	83-87	6	32	5	86-89	0	23
6	88-92	2	34	6	90-93	12	35
7	93-97	1	35				
	Jumlah	35				35	

Sumber : Hasil Nilai Pretest dan Posttest kelas Eksperimen Maret Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi hasil belajar pretest kelas eksperimen dapat dilihat bahwa distribusi terdistribusi terdapat pada rentang 68-72 dan 93-97 dengan masing kelas memiliki frekuensi sebanyak 1 siswa. Sedangkan terbanyak pada rentang 73-77 dengan jumlah frekuensi 13 siswa. Hasil tersebut sudah termasuk bagus tetapi hanya 13 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yang telah ditentukan oleh guru IPS yaitu 70. Berarti masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria minimal yang telah ditentukan.

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi hasil belajar (posttest) kelas eksperimen dapat dilihat bahwa distribusi hasil belajar tersedikit terdapat pada rentang 78-81 dengan frekuensi sebanyak 1 siswa. Sedangkan distribusi hasil belajar posttest kelas eksperimen dengan frekuensi terbanyak pada rentang 82-85 dan 90-93 dengan jumlah frekuensi 12 siswa. Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa seluruh siswa kelas eksperimen memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. sehingga dengan penggunaan media pembelajaran e-learning nilai siswa meningkat signifikan.

Dari kedua tabel tersebut dapat dilihat bahwa panjang kelas pada masing-masing tabel adalah 9. Pada tabel eksperimen interval kelas yaitu 5 dan pada tabel posttest interval kelasnya yaitu 4.



**Gambar 4.1 Grafik Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

dari grafik di atas dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa. peningkatan hasil belajar siswa meningkat karena nilai posttest kelas eksperimen jauh lebih baik dari nilai pretest sebelum diberikan berupa penggunaan media pembelajaran E-learning pada pemahaman lembaga sosial masyarakat mata pelajaran IPS, sehingga penggunaan media pembelajaran E-learning pada pemahaman lembaga sosial masyarakat memiliki pengaruh yang positif

#### **4.1.2 Hasil belajar IPS Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran e-learning tentang pemahaman Lembaga Sosial Masyarakat**

Berdasarkan data yang dikumpulkan mengenai hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran e-learning. Dengan nilai 0-100 diperoleh 1 rata-rata= 67.619 (pretest) dan 71.429 (posttest), 2 Besar variansi= 33.053 (pretest) dan 70.771 (posttest) 3 besar simpangan baku 5.750 (pretest) dan 8.204 (posttest )

Gambaran mengenai data yang berupa hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Pretest				Posttest			
No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi komulatif	No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi komulatif
1	50-54	5	5	1	60-64	10	16
2	55-59	3	8	2	65-69	6	31
3	60-64	16	24	3	70-74	15	31
4	65-69	8	31	4	75-79	0	31
5	70-74	2	33	5	80-84	0	31
6	75-79	0	33	6	85-89	0	35
7	80-84	1	34	7	90-94	4	
8	85-89	1	35				
	Jumlah	35			Jumlah	35	

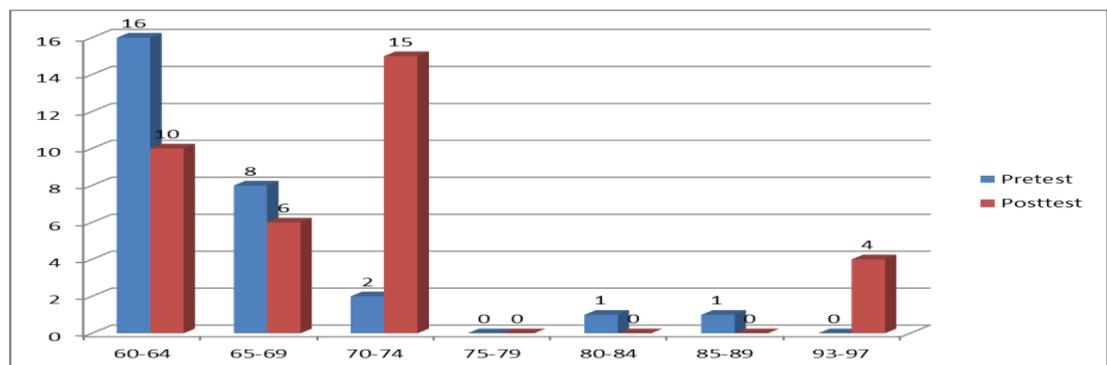
Sumber : Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol Maret Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4.3 tentang distribusi hasil belajar(pretest) kelas kontrol dapat dilihat bahwa distribusi hasil belajar tersedikit pada rentang 80-84 dan 85-89 dengan banyak frekuensi 2. Sedangkan distribusi hasil belajar (pretest) kelas kontrol dengan frekuensi terbanyak pada rentang 60-64 dengan jumlah frekuensi 16 siswa. Hal itu berarti di kelas kontrol hanya 4 siswa yang telah melampaui KKM. Pretest kelas kontrol dan eksperimen hasil yang diperoleh tidak jauh berbeda karena kondisi awal siswa sebelum mendapat perlakuan yang sama.

Berdasarkan tabel 4.3 tentang distribusi hasil belajar (posttest) kelas kontrol dapat dilihat bahwa hasil belajar tersedikit pada rentang 90-94 dengan jumlah frekuensi sebanyak 4 siswa. Sedangkan distribusi hasil belajar (posttest) kelas kontrol dengan frekuensi terbanyak terdapat pada rentang 70-

74 dengan frekuensi sebanyak 15 siswa. Dari hasil posttest kelas kontrol hasil yang diperoleh sudah lebih baik dari hasil pretest. Namun hasil yang diperoleh tidak sebaik kelas eksperimen.

Dari kedua tabel tersebut dapat dilihat bahwa panjang kelas pada masing-masing tabel adalah 9. Pada tabel eksperimen interval kelas yaitu 5 dan pada tabel posttest interval kelasnya yaitu 4. Berdasarkan tabel distribusi hasil kelas eksperimen, maka dapat dibuat grafik yang berbentuk histogram yang ditunjukkan grafik sebagai berikut :



**Gambar 4.1 Grafik Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kelas kontrol. namun peningkatannya tidak signifikan atau tidak sebesar seperti kelas eksperimen yang mendapat perlakuan.

### 4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan hipotesis data yang ada perlu dilakukan pengujian analisis data tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui apakah sampel data berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas dengan teknik *liliefors*. Berdasarkan perhitungan terhadap data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kontrol**

Kelas		N	L hitung < L table	$\alpha$	Kesimpulan
Eksperimen	Pretest	35	-0.2597 < 0.1464	0,05	Normal
	Posttest	35	-0.2192 < 0.1464	0,05	Normal
Kontrol	Pretest	35	-0.2224 < 0.1464	0,05	Normal
	posttest	35	-0.1334 < 0.1464	0,05	Normal

Sumber : Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Tahun 2015

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil analisis uji normalitas *liliefors* pada kelas eksperimen dengan jumlah (n) 35 siswa sebagai berikut : Diketahui besarnya L hitung -0.2597 (pretest) dan -0.2192 (posttest) Dimana L tabel dengan jumlah sampel 35 siswa adalah - 0.2192, maka dari hasil uji normalitas pretest dengan menggunakan *liliefors* dapat diketahui L hitung < L tabel = -0.2597 < 0.1464 pada nilai posttest yaitu setelah perlakuan diketahui L hitung < L tabel yaitu -0.2192 < 0.1464. Hal tersebut menunjukkan bahwa

pada kelas eksperimen berdistribusi normal. hasil analisis uji normalitas liliefors pada kelas kontrol dengan jumlah (n) 35 siswa sebagai berikut : Diketahui besarnya L hitung -0.2224 (pretest) dan -0.1334 (posttest) Dimana L tabel dengan jumlah sampel 35 siswa adalah , maka dari hasil uji normalitas pretest dengan menggunakan liliefors dapat diketahui  $L_{hitung} < L_{tabel} = -0.2224 < 0.1464$  pada nilai posttest yaitu setelah perlakuan diketahui  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $-0.1334 < 0.1464$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelas kontrol berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan diperoleh kesimpulan bahwa data hasil penelitan berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Tujuannya untuk mengetahui apakah data hasil penelitan berasal dari siswa yang homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas digunakan tes barlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan variansi kelompok yang sama apabila  $X^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dari hasil perhitungan homogenitas dengan uji barlett terhadap data penelitian diperoleh hasil terlampir pada lampiran 13 halaman 109. Dari data hasil belajar pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol . pada kedua kelas tersebut memiliki kesamaan jumlah siswa yaitu 35 sehingga  $dk = 34 (35-1)$ . Sedangkan variansi ( $S^2$ ) data pretest kelas eksperimen 7.208 dan kelas kontrol 5.750. Kemudian dari kedua varian

tersebut didapat log s2 kelas eksperimen 0.858 dan kelas kontrol 0.760. Log s2 tersebut dikalikan jumlah dk yaitu 34 sehingga diperoleh nilai pada kelas eskperimen 29.172 dan pada kelas kontrol 25.840 dan hasil keduanya 55.012

Tabel pada lampiran 13 halaman 109 merupakan tabel data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut memiliki kesamaan jumlah siswa yaitu 35 sehingga  $dk = 34 (35-1)$ . Sedangkan variansi (S2) data posttest kelas eksperimen 6.450 dan kelas kontrol 8.204 Kemudian dari kedua varian tersebut didapat log S2 kelas eksperimen 0.810 dan kelas kontrol 0.194. log S2 tersebut dikalikan jumlah dk yaitu 34 sehingga diperoleh nilai 27.540 pada kelas eksperimen dan 31.076 pada kelas kontrol dan pejumlahan hasil keduanya : 58.616

Setelah dilakuakn uji homogenitas pretest dengan menggunakan uji Barlett, hasil dari perhitungan  $x^2$  hitung = 79.354 dan  $x^2$  tabel = 88.251 pada pretest dan  $x^2$  hitung = 68.233 dan  $x^2$  tabel = 88.251 pada posttest dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan pada derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $x^2$  hitung <  $x^2$  tabel yaitu  $79.354 < 88.251$  dan  $68.233 < 88.251$  maka hipotesis  $H_0$ : variansi homogen tiap kelompok (homogen) diterima.

Jadi hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan uji Barlett disimpulkan bahwa seluruh data nilai pretest mapupun posttest baik kelas

eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen.

#### **4.1.4 Pengujian Hipotesis penelitian**

##### **1. Uji -t dua pihak**

Berdasarkan hasil dua uji persyaratan data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, data hasil penelitian tersebut berdistribusikan normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t

Setelah melakukan uji t dua pihak, maka diperoleh t hitung untuk kelas kontrol sebesar 51.588, sedangkan nilai t hitung untuk kelas eksperimen sebesar 76.691 sedangkan t tabel dengan dk = 68 pada  $\alpha$  0,05 sebesar 2,650. Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini adalah  $H_a$  diterima jika t hitung  $>$  t tabel.

Maka hasil perhitungan statistik uji -t dua pihak adalah t hitung  $>$  t tabel  $76.691 > 2.650$ , maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol di tolak. Artinya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran e-learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajara e-learning. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS

Penggunaan media pembelajaran e-learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPS terlihat dari lebih besarnya rata-rata posttest pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran e-learning dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning. Dari kedua tabel tersebut dapat dilihat bahwa panjang kelas pada masing-masing tabel adalah 10. Pada tabel pretest kelas eksperimen interval yaitu 5 dan pada tabel posttest interval kelas yaitu 5. Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pelajaran IPS maka digunakan alat instrumen penelitian berupa tes tertulis. Tes tersebut berupa sejumlah pertanyaan yang telah disediakan alternatif jawabannya berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal.

Dalam pelaksanaannya tes diberikan kepada kedua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 35 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 35 orang. Kelas eksperimen merupakan kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *e-learning*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Kedua kelas tersebut merupakan kelas yang dijadikan sebagai sumber data penelitian

## 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian melalui pendekatan pembelajaran e-learning pada kelas 7 di SMPN 18 Tangerang diperoleh hasil posttest kelas eksperimen lebih besar dari nilai posttest kelas kontrol. Sehingga terlihat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan pendekatan pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS.

Proses belajar IPS di kelas VII 5 menggunakan pendekatan pembelajaran e-learning. Materi yang diajarkan tentang lembaga sosial masyarakat. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi adalah ceramah bervariasi dengan demonstrasi. Sehingga menuntut siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sebelum memulai pelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya guru menunjukkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar berlangsung. Media yang digunakan adalah media pembelajaran e-learning. Dengan menggunakan media pembelajaran e-learning guru mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran e-learning siswa tidak terpaku hanya dengan buku tetapi mereka bisa belajar dengan menggunakan teknologi yang ada sekarang seperti internet, dan buku online, sehingga siswa lebih aktif mencari sumber belajar sendiri. Hal ini membuat pelajaran IPS tidak monoton

yang hanya bersifat teacher centered dimana guru hanya menjadi sumber belajar satu-satunya bagi siswa. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa lebih beragam dan siswa pun dapat memilih informasi apa yang ingin ia dapatkan, dan posisi guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Masing - masing kelompok diberi materi tentang lembaga sosial yang ada di masyarakat, seperti lembaga keluarga, lembaga politik, lembaga agama, lembaga ekonomi dengan menggunakan pembelajaran e-learning dapat membantu siswa dalam mencari tugas yang diberikan oleh guru dengan mudah, hal ini dikarenakan banyaknya informasi yang mereka peroleh seperti misalnya dari dunia maya, atau yang biasa disebut internet, disana siswa dapat mencari informasi dengan sangat mudah. Walaupun materi IPS cukup banyak cukup dengan satu media pembelajaran saja dapat mengakomodir semuanya. Waktu yang dibutuhkan siswa untuk mencari tugas terbilang lebih cepat. Padahal materi IPS meliputi fisi dari ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi.

Hampir semua anggota ingin maju ke depan kelas mencari informasi dari media pembelajaran e-learning untuk menjawab tugas yang di berikan oleh guru. Siswa merasa senang karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. dengan menggunakan media pembelajaran e-learning siswa di berikan kesempatan untuk menjelaskan tugasnya dengan menggunakan teknologi seperti halnya power point, Hal ini membuat

pelajaran IPS menjadi tidak membosankan dan siswa merasa lebih bersemangat dalam belajar di kelas.

Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajarn e-learning terhadap hasil belajar siswa pada pemahaman tentang lembaga sosial masyarakat, dilakukan pottest pada kelas ekseperimen (VII - 5 ). Posttest yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan materi tentang lembga sosial masyarakat. Hampir semua siswa dapat mengejrakan soal dengan baik. Hal ini dikarenakan siswa telah menguasai materi tersebut yang dieperoleh selama proses belajar menggunakan media pembelajaran e-learning. sehingga hasil yang diperoleh sangat baik.

Sebaliknya kelas VII 8 yang merupakan kontrol guru menyampaikan materi yang sama seperti kelas VII 5 dengan media konvesional. Cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat guru menjadi satu - satunya sumber belajar . Siswa pun merasa bosan mendengarkan ceramah guru. Selain itu siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberiakn oleh guru dan proses belajar pun terasa mononton. Media yang digunakan hanya buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu kualitas belajar siswa dikelas VII 8 kurang baik dan hasil belajar siswa yang biasa saja.

Selama proses belajar berlangsung di kelas kontrol siswa tidak menunjukkan semangat belajar seperti pada siswa kelas eksperimen. Siswa

tidak begitu tertarik pada materi pelajaran yang digunakan biasa-biasa saja. Kegiatan belajar berlangsung satu arah karena murid hanya memperoleh materi dan dengan mencari materi di buku paket IPS. Terlebih materi pelajaran IPS sangatlah kompleks karena siswa diharuskan mencerna materi secara terpadu. Namun media yang digunakan tidak dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan siswa. Untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas kontrol maka dilakukan Posttest.

Setelah dilakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran e-learning, ternyata hasil belajar siswa kelas kontrol juga meningkat tetapi tidak sebaik dan sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Hal ini terjadi karena dari awal pembelajaran hingga akhir minat siswa dalam belajar IPS biasa-biasa saja karena media yang digunakan guru tidak dapat menarik perhatian siswa dan informasi yang diberikan media pembelajaran tidak sedangkan media yang digunakan di kelas eksperimen yaitu media pembelajaran e-learning

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa setelah diberikan perlakuan berupa Pengaruh pembelajaran e-learning 84.095 pada kelas VII 5( eksperimen) memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar. Sedangkan kelas VII 8 (kontrol ) yang tidak diberikan perlakuan berupa pembelajaran e-learning

pada mata pelajaran lembaga sosial masyarakat hanya memperoleh hasil belajar sebesar 71.429

, penggunaan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran lembaga sosial masyarakat dapat memberikan pengaruh yang sangat baik untuk membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Penggunaan media ini pertama kali di gunakan pertama kali di SMPN 18 tangerang seiring dengan jalanya penelitian. Padahal media pendukung dalam pembelajaran e-learning sudah di miliki sejak lama di sekolah. Hampir sebagian guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Banyak guru yang enggan keluar dari zona nyamanya dalam proses belajar. padahal dalam proses pembelajaran penggunaan media itu perlu karena dapat melancarkan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini mampu menciptakan suasana belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan, jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran. Pengetahuan secara mandiri, mengaitkan pengalaman yang dialami serta saling tukar informasi dalam kelompok sehingga terjadi masyarakat belajar yang efektif membuat peserta didik semangat mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran e-learning sangat membantu guru dalam menjelaskan materi dan siswa juga tidak bosan dalam mengikuti pelajaran, dibandingkan guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah saja yang hanya akan membuat siswa tersebut bosan dan materi yang disampaikan menjadi tidak

menarik. Dalam pembelajaran e-learning siswa tidak harus guru menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan metode pembelajaran e-learning siswa bisa mencari sendiri materi yang dipelajarinya sehingga guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Misalnya dalam pembelajaran guru memberikan suatu permasalahan tentang perekonomian Indonesia masih terus mengalami pertumbuhan namun, ada beberapa masalah utama perekonomian Indonesia yang bakal menghambat keberlangsungan ekonomi secara umum dan khususnya dunia usaha. salah satunya yaitu tingginya harga bahan pokok di pasar tradisional maupun internasional, dikarenakan naiknya harga BBM (Bahan Bakar Minyak ) yang cukup tinggi, sehingga harga bahan pangan dan makanan pokok ikut meningkat.

Melalui pembelajaran e-learning ini siswa diberikan tugas secara kelompok untuk dikerjakan di rumah, untuk mencari solusinya di internet. Siswa diharuskan membuka beberapa blog khususnya tentang permasalahan yang ditugaskan tentang naiknya harga BBM, dengan cara seperti itu siswa dapat menyimpulkan atau dapat mencari solusi yang paling tepat untuk dipakai dalam memecahkan harga bahan pangan atau makanan pokok yang naik dikarenakan naiknya harga BBM yang sangat tinggi.

Setelah setiap kelompok menemui solusi yang tepat dalam memecahkan masalah tersebut. Setiap kelompok di berikan waktu untuk presentasi hasil kerja kelompoknya dengan menggunakan power point.

Setelah setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya, maka guru bersama sama siswa menyimpulkan solusi yang paling tepat dalam permasalahan perekonomian khususnya kenaikan harga BBM. Pada kegiatan ini siswa dilatih untuk kreatif, berfikir kritis serta mampu mengemukakan gagasan, berlatih bertukar pikiran, dan berdiskusi.

Melalui Pembelajaran berbasis e-learning ini maka siswa dapat belajar dari jarak jauh tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan keinginannya Dalam hal ini peran guru yang biasanya pembelajaran di kelas sebagai pemberi materi akan digantikan dengan e-learning yang telah siap dengan simulasi materi yang akan dipelajari. Sehingga siswa yang kurang paham dapat mempelajarinya diamanapun dan kapanpun.

Selain itu terdapat gambar animasi dan video yang berhubungan dengan materi yang dapat dilihat langsung tanpa harus berpikir secara abstrak sehingga akan lebih mempermudah mempelajari materi dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebab dalam pembelajaran e-learning ini siswa dapat belajar secara mandiri. Siswa yang lemah tidak akan berpikir secara abstrak lagi dikarenakan di dalam web terdapat animasi yang mempermudah dalam belajar. Sehingga dapat memberikan pengaruh agar siswa lebih giat lagi dalam belajar.

Pengaruh pembelajaran berbasis e-learning inilah yang akan menimbulkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis e-learning mampu meningkatkan hasil akhir belajar siswa (Posttest) pada kelas eskperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvesional.

#### **4.3 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini menekan pada penggunaan media yang mampu membantu guru untuk menyampaikan materi tentang lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS di kelas VII. Media yang digunakan adalah media pembelajaran e-learning. Media pembelajaran e-learning ini belum terbiasa dilakukan kalangan guru dan siswa, karena membutuhkan keahlian keterampilan tersendiri dalam mengoperasikan komputer,

Fasilitas di sekolah juga kurang mendukung dikarenakan pembelajaran e-learning ini memakan baiaya yang cukup mahal, seperti halnya LCD yang satu unitnya bisa mencapai 5 juta ke atas, sehingga jarang sekali sekolah yang memiliki alat pendukung, atau fasilitas yang mendukung dalam melakukan metode pembelajaran ini, hanya sekolah tertentu saja yang bisa mendukung metode pembelajaran e-learning.

Gapteknya guru dalam mengoperasikan tehknologi sepeerti , guru kurang paham dalam mengoperasikan laptop/atau komputer. Karena dalam bidang ini guru membutuhkan keahlian khusus atau keterampilan sendiri dalam mengoperasikan komputer, di negara kita ini banyaknya guru yang belum bisa mengoperasikan komputer, sehingga guru hanya menjelaskan materi dengan metode yang merasa mereka nyaman dalam menjelaskan materi, Guru cenderung tidak ingin mengubah metode yang mereka pakai dalam pembelajaran, sehingga siswa pun akan terasa bosan dalam mengikuti proses belajar berlangsung .

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasannya pengaruh pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Ada pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII ( ceramah ) sebagai kelas kontrol. Siswa yang menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII prestasinya lebih tinggi (84.09) dari siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS metode cermah sebagai kelas kontrol (71.429)
2. Ada pengaruh hasil belajar pada pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata

pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII (ceramah) sebagai kelas kontrol. Siswa yang menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas VII prestasinya lebih tinggi (84.09) dari siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS metode

## **5.2. Saran**

1. Dalam proses belajar mengajar di sekolah hendaknya model pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu alternatif dipertimbangkan untuk sering dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Memfasilitasi saran dan kebutuhan guru untuk menerapkan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar tentang pemahaman lembaga sosial masyarakat pada mata pelajaran IPS siswa SMP di kelas.
3. Meningkatkan profesional guru dalam bidang edukatif dengan cara melalui berbagai pelatihan dan workshop bagaimana memilih dan

menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rahman dkk, 2002, *Sosiologi*, Klaten : Intan Pariwara
- Broto Sismojo, 1983, *dalam Ratna Wilis Dahar (2006), Fasilitator Edisi III*  
*Direktorat* : Jakarta
- Djali dan Puji Mulyono, 2008, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, : Jakarta  
Persada
- Ernest R. Hilgard, 2004, *Introduction to psychology*, New York : Macmillan,  
Dikutip Maman Achdiat dkk
- Hernowo, 2005, *Mengubah Sekolah Catatan-catatan Ringan Berbasiskan*  
*Pengalaman*, Bandung: Mizan Learning Centre (MLC).
- Husamah, 2014, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* Jakarta : Prestasi  
Pustaka
- Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP/MTs Kementerian Pendidikan  
Kebudayaan
- Koentjaraningrat, 1987, *Pengantar Ilmu Antropologi* : Rineka Cipta
- Nasution, S, 1999, *Kurikulum dan Pengajaran*, Bandung: Bina Aksara.
- Ngremanto Agus, 2001, *Quantum Quotient (Kecerdasan Kuantum)*, Bandung :  
Nuansa
- Allan J. Henderson, *The E-learning Question and Answer Book*, (New York : 2003)
- Pembinaan TK dan SD Jakarta : Depdiknas.
- Robin Mason and Frank Rennie, 2009, *E-Learning Panduan Lengkap Memahami*  
*Dunia Digital dan Internal Terjemah dari E-Learning* Yogyakarta : Pustaka  
Baca
- Saepudin Edi dkk ,1988, *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar* Jakarta : Departemen  
Agama RI
- Sujanana, 2001, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung : PT Remaja  
Rosda Kary

Sutrisno Hadi, 2004, *Statistik Jilid 2* Yogyakarta: penerbit Andi

Sugiono, 2007, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeya

**Lampiran 1**  
**Kisi – Kisi Instrument Hasil Belajar**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi pokok</b>	<b>indikator</b>	<b>Bentuk soal</b>	<b>No butir soal</b>
3.3 Memahami jenis-jenis kelembagaansosial,budaya, ekonomi, dan politik dilingkungan masyarakat sekitar 4.3. Menghasilkan gagasan kreatif untuk memahami jenis-jenis kelembagaan nasional, budaya, ekonomi, dan politik lingkungan masyarakat sekitar	1. Pengetian kelembagaan sosial 2. Ciri-ciri kelembagaan sosial 3. Macam-macam bentuk Lembaga sosial seperti:Keluarga,Pendidikan,Ekonomi, Politikdan Agama	1. memahami fungsi lembaga keluarga	Pilihan ganda	3,5,12,13,17,22
		2. memahami fungsi lembaga Pendidikan		8,11,14,15,18,29
		3. memahami fungsi lembaga Ekonomi		1,7,16,24,27,30
		4. memahami fungsi lembaga politik		2,9,19,20,21,23
		5. memahami fungsi lembaga agama		4,6,10,25,26,28
			jumlah	30

**Lampiran 2****INSTUMENT PENELITIAN HASIL BELAJAR SISWA**

Mata Pelajaran : IPS  
Sekolah Asal : SMP Negeri 18 Kota Tangerang  
Kelas / Semester : VII(Tujuh)/ Genap  
Nama Siswa :

---

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang benar pada lembar tersedia !

1. Lembaga ekonomi merupakan suatu lembaga yang mengurus pemenuhan kebutuhan pokok masyarakat. Berikut ini yang bukan fungsi lembaga ekonomi adalah ...
  - a. Mendapatkan bahan pangan
  - b. Melakukan pertukaran barang
  - c. Mengatur harga jual barang
  - d. Menggunakan tenaga kerja
2. Pernyataan dibawah ini yang termasuk kedalam contoh lembaga politik yaitu ...
  - a. DPR dan LSM
  - b. MPR dan Partai Politik
  - c. MPR dan DPA
  - d. DPR dan LPM
3. Perhatikan kegiatan keluarga berikut ini !
  1. Menyediakan makan dan minum untuk anggotanya
  2. Memberikan air sus ibu (asi) untuk bayi yang dilahirkan
  3. Membiasakan sopan santun terhadap orang yang lebih tua
  4. Mematikan televisi ketika sedang shalat

yang termasuk fungsi sosialisasi adalah

- a. 1 dan 2
  - b. 1 dan 3
  - c. 2 dan 3
  - d. 2 dan 4
4. Fungsi dan peran agama bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat adalah mengatur kegiatan bersama dalam memenuhi kebutuhan terhadap
- a. Ketertiban dan keamanan
  - b. Kehidupan dan ekonomi
  - c. Kebahagiaan hakiki
  - d. Kerukunan hidup bersama
5. Beberapa kegiatan dalam keluarga :
- 1. Ayah bekerja keras dan mencari nafkah
  - 2. Ayah mengr anaknya yang duduk di meja
  - 3. Rekreasi bersama di akhir pekan
  - 4. Ibu menanyakan model baju yang disukai anak

Kegiatan keluarga yang menunjukkan fungsi efeksi adalah ...

- a. 1 dan 2
  - b. 1 dan 3
  - c 2 dan 3
  - d 3 dan 4
6. Pendidkan agama menuntun kehidupan manusia secara individu untuk .....
- a. Berprilaku baik terhadap tuhan yang maha esa\
  - b. Berprilaku baik terhadap manusia
  - c. Berprilaku baik terhadap alam sekitar
  - d. Pernyataan abc betul semua
7. Masyarakat membangun lembaga ekonomi dalam bentuk perusahaan, badan usaha, maupun koperasi, semua lembaga ekonomi tersebut dibangun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap ...
- a. Keluarga
  - b. Pendidikan
  - c. Agama
  - d. Ekonomi

8. Tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku seorang menjadi lebih baik melalui hubungan dengan lingkungan sekitar disebut lembaga ....
  - a. Keluarga
  - b. Pendidikan
  - c. Agama
  - d. Ekonomi
9. Fungsi lembaga politik adalah ...
  - a. Mengatur dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat
  - b. Menuntun individu untuk berperilaku baik
  - c. Tempat sosialisasi pertama dan pendidikan bagi anak
  - d. Tempat menimba ilmu tentang sosial politik
10. Agama sangat penting untuk menyeimbangkan kehidupan manusia
  - a. Antara kehidupan manusia dan alam sekitarnya
  - b. Antara kehidupan manusia dengan sang pencipta
  - c. Antara kehidupan makhluk hidup dan akhirat
  - d. Antara kehidupan dunia dan akhirat
11. Berikut ini yang merupakan fungsi dari lembaga sosial adalah ""
  - a. Tempat berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar
  - b. Tempat yang mengatur hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan pokok
  - c. Tempat yang mengatur pelaksanaan kekuasaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat
  - d. Tempat yang melakukan praktik tentang keagamaan
12. Lembaga sosial yang terkecil adalah ...
  - a. Lembaga pendidikan
  - b. Lembaga politik
  - c. Lembaga ekonomi
  - d. Lembaga keluarga

13. Yang dimaksud dengan keluarga inti adalah
- Keluarga yang terdiri atas orang tua (ayah dan ibu) dan anak –anak yang belum menikah
  - Keluarga yang terdiri atas orang tua (ayah dan ibu) dan anak –anak yang sudah menikah
  - Keluarga yang terdiri atas orang tua (ayah dan ibu) anak –anak dan nenek serta kakek
  - Keluarga yang terdiri atas orang tua (ayah dan ibu) anak- anaknya, nenek serta kakek, tante paman
14. Tujuan lembaga pendidikan agar siswa setelah tamat sekolah dapat membuka lapangan pekerjaan merupakan peran prana pendidikan yang bersifat
- Manifest
  - Laten
  - Terpadu
  - Nonformal
15. Pendidikan yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari disebut dengan prana pendidikan ...
- Formal
  - Informal
  - Terpadu
  - Nonformal
16. Prana konsumsi yang dilakukan seseorang dengan tujuan memperoleh laba dalam kondisi persaingan bebas disebut sistem ekonomi ...
- Liberal
  - Terpimpin
  - Sosialis
  - Campuran
17. Alasan utama yang mendasari pembentukan dalam suatu keluarga adalah ...
- Pemenuhan hubungan sosial
  - Upaya melanjutkan keturunan antar warga
  - Pemenuhan hasrat untuk disambut
  - Menjalin hubungan antar keluarga
18. Pendidikan memiliki fungsi kreatif, yaitu ...
- Melestarikan budaya yang ada
  - Memilih budaya yang ada
  - Mengembangkan dan menciptakan kebudayaan yang baru
  - Mengambil manfaat dari budaya asing yang baik

19. Lembaga politik dapat berbentuk pemerintahan berperan sebagai....
- Pemeliharaan keamanan dan ketertiban
  - Memelihara keamanan an kekuasaan
  - Pemelihara ketertiban dan pemerintahan
  - Abc semuanya betul
20. Badan khusus yang mengatur pelaksanaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat ...
- Lembaga sosial
  - Lembaga ekonomi
  - Lembaga keluarga
  - Lembaga politik
21. Lembaga politik yang berfungsi membuat undang –undang yaitu ...
- DPRD tingkat 1
  - DPRD tingkat 2
  - DPR
  - MPR
22. Manusia sebagai makhluk individu dapat dicontohkan seperti dibawah ini ...
- Hidup dengan orang lain
  - Mendekatkan diri pada sang pencipta
  - Minta bantuan orang lain'
  - Berusaha mengejar materi dan kekayaan
23. Lembaga politik yng merupakan tertinggi negara yaitu ....
- DPRD tingkat 1
  - DPRD tingkat 2
  - DPR
  - MPR
24. Lembaga ekonomi dikatakan berfungsi engan baik jika mampu mewujudkan ...
- Kepedulian masyarakat
  - Kesejahteraan masyarakat
  - Kebutuhan masyarakat
  - Kebutuhan finansial
25. Lembaga sosial yang menurut manfaatnta dianggap penting untuk menenuntun manusia dalam rangka menemukan kedamaian hakiki adalah ...
- Lembaga adat
  - Lembaga hukum
  - Lembaga agama
  - Lembga politik
26. Fungsi lembaga agama bagi kehidupan mnusia dalam menghadapi tantangan hidup di dunia adalah ...

- a. Mengatasi kesulitan hidup
  - b. Memberi petunjuk kearah keselamatan
  - c. Memberi kemudahan kearah keselamatan di akhirat
  - d. Memberikan penghormatan kepada tuhan yang maha esa
27. Lembaga ekonomi yang berkaitan dengan fungsi menggunakan barang ....
- a. Ekonomi pasar
  - b. Perdagangan
  - c. Distribusi
  - d. Konsumsi
28. Lembaga agama adalah syistem keyakinan dan praktek keagamaan dalam masyarakat yang menuntut manusia untuk ...
- a. Berhubungan dengan temanya
  - b. Melaksanakan ibadah dengan temanya
  - c. Beriman dan bertaqwa
  - d. Menjalankan segala perintah yang diberikan tuhanya memenuhi ketentuan
29. Berikut ini fungsi laten lembaga pendidikan yang susuai adalah
- a. Mengembangkan bakat seseorang
  - b. Mengajarkan peranan sosial
  - c. Melestarika kebudayaan
  - d. Menanamkan keterampilan seseorang
30. Pada prinsipnya fungsi lembaga ekonomi dalam hal mencari keuntungan adalah memberikan ....
- a. Pedoman tentang keputusan hubungan kerja
  - b. Pedoman tentang harga jual beli barang dan jasa
  - c. Pedoman tentang cara pengupahan
  - d. Identitas bagi anggota masyarakat

## DATA UJI INSTRUMEN VALIDITAS DAN REALIBILITAS

No. Item	NOMOR SOAL																														JML. SKOR	NILAI	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	21	70.00	
2	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	73.33
3	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	22	73.33	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	22	73.33	
5	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	21	70.00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	22	73.33	
7	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	21	70.00	
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	76.67	
9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	22	73.33
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	23	76.67	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	26	86.67	
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80.00	
13	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	18	60.00	
14	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	17	56.67	
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83.33	
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73.33	
17	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	17	56.67	
18	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	17	56.67	
19	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	66.67	
20	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	70.00	
21	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20	66.67	
22	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	70.00	
23	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	20	66.67	
24	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73.33	
25	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	76.67	
26	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	73.33	



**Lampiran 4**  
**Uji Validitas**

No.	r hitung	r tabel	Keputusan
1	0,994	< 0,361	Valid
2	0,996	< 0,361	Valid
3	0,996	> 0,361	Valid
4	0,992	> 0,361	Valid
5	0,991	>0,361	Valid
6	0,993	>0,361	Valid
7	0,996	<0,361	Valid
8	0,995	>0,361	Valid
9	0,993	>0,361	Valid
10	0,988	<0,361	Valid
11	0,995	>0,361	Valid
12	0,993	>0,361	Valid
13	0,997	>0,361	Valid
14	0,993	>0,361	Valid

15	0,992	>0,361	Valid
16	0,991	<0,361	Valid
17	0,994	<0,361	Valid
18	0,995	>0,361	Valid
19	0,996	>0,361	Valid
20	0,995	>0,361	Valid
21	0,990	<0,361	Valid
22	0,993	>0,361	Valid
23	0,999	<0,361	Valid
24	0,993	<0,361	Valid
25	0,995	<0,361	Valid
26	0,997	<0,361	Valid
27	0,993	<0,361	Valid
28	0,990	<0,361	Valid
29	0,997	<0,361	Valid
30	0,998	<0,361	Valid

**Lampiran 5**  
**Uji Reliabilitas Instrument**

No.	Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Corrected Item-Total Correlation	Keputusan
1	0,60	<.0,758	Reliabel
2	0,60	<.0,758	Reliabel
3	0,60	<-0,757	Reliabel
4	0,60	<-0,759	Reliabel
5	0,60	<.0,759	Reliabel
6	0,60	<.0,759	Reliabel
7	0,60	<.0,757	Reliabel
8	0,60	<-0,758	Reliabel
9	0,60	<.0,759	Reliabel
10	0,60	<.0,760	Reliabel
11	0,60	<.0,758	Reliabel
12	0,60	<.0,759	Reliabel
13	0,60	<.0,757	Reliabel
14	0,60	<.0,759	Reliabel
15	0,60	<-0,759	Reliabel
16	0,60	<-0,759	Reliabel
17	0,60	< 0,758	Reliabel
18	0,60	<-0,758	Reliabel
19	0,60	<.0,757	Reliabel
20	0,60	<-0,758	Reliabel
21	0,60	<-0,760	Reliabel
22	0,60	<.0,759	Reliabel
23	0,60	<-0,755	Reliabel
24	0,60	<-0,759	Reliabel
25	0,60	<.0,758	Reliabel
26	0,60	<-0,757	Reliabel
27	0,60	<-0,759	Reliabel
28	0,60	<-0,760	Reliabel
29	0,60	<-0,757	Reliabel
30	0,60	<.0,757	Reliabel

**Lampiran 6**  
**Pretest Kelas Kontrol**

NO	NAMA	NOMOR SOAL																														JUMLAH	NILAI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	M RAIHAN NAFI	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	16	53	
2	AFIFA ATIRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	20	67	
3	CANDRAWAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	21	70		
4	M AMAR R	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	20	67		
5	TARI SELVIA N	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	21	70	
6	M FERDIANSYAH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	17	57	
7	FALAH AKMAL R	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	17	57	
8	ARY PRAMUDITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	20	67	
9	JUNAEDI	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	67	
10	ABIYU MUFADHAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	21	70	
11	SEPTIANAH	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	20	67	
12	YULI INDRIWATI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	70	
	WAHYU P	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	73		
14	NURMANDI	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	√	1	0	0	1	1	21	70		
15	NANDA SEPTIYAH	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	21	70	
16	NAUFAL RIANDI	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	23	77	
17	YUNITA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	21	70	
18	JONATHAN TNJADRA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	73	
19	DWI ARTO ADI W	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	19	63	
20	YOANDRA PUTRI A	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	20	67	
21	NURVIANI NABILLAH	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	22	73



## Lampiran 7

## Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NOMOR SOAL																														JML	NILAI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	INDRIYANI	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	21	70	
2	SYAFAAT DEHA	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	73	
3	EDELYA S.K	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	22	73	
4	RANDY SHANDOVAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	22	73	
5	BAGAS RAMDHAN	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	21	70
6	ELLY DWI A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	22	73
7	FARHAH MAWADAH	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	22	73	
8	ARYO SETYO M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	80	
9	RENDI ADI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	22	73	
10	ROBEN MARYANDY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	23	77	
11	JUBAEDAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	26	87	
12	DELLA FADILLAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
13	DIMAS JULIO C	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	18	60	
14	ILHAM WAHID S	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	18	60	
15	ARLINA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83	
16	PUTRI SALWA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
17	YULI YANI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	18	60	
18	RIKO YULIANA P	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	17	57	
19	FARIZA HAMDIYA	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	70	
20	RIZKY RINALDI	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	67	
21	SEPTIAN	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20	67	

22	SHERLY NOVILIA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	70
23	YULI YANTI	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	20	67
24	PANJI	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
25	IKE NADIATUN	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	77	
26	ESTHI RAHMAWATI	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	73	
27	CAHYA HAMIDAH	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	21	70	
28	FARISSAH	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	22	73	
29	M. BUDI H	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
30	PUTRI INDRIANI	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
31	FAHREZZA H	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	24	80	
32	M.RAFLY	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	24	80	
33	SALSA DESTIANA	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
34	ADITAMA F	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83	
35	FIKRI M	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	19	63	
	JUMLAH																														764	2546.67	
	RATA-RATA																														21.828571	72.7619	

## Lampiran 8

## Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA	NOMOR SOAL																														JML	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	M RAIHAN NAFI	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	20	67
2	AFIFA ATIRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	20	67
3	CANDRAWAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	22	73
4	M AMAR R	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	20	67
5	TARI SELVIA N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	22	73
6	M FERDIANSYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	20	67
7	FALAH AKMAL R	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	20	67
8	ARY PRAMUDITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93
9	JUNAEDI	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	67
10	ABIYU MUFADHAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	28	93
11	SEPTIANAH	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	67
12	YULI INDRIWATI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	70
13	WAHYU P	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	70	
14	NURMANDI	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	√	1	0	0	1	1	20	67	
15	NANDA SEPTIYAH	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	20	67
16	NAUFAL RIANDI	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	70
17	YUNITA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	20	67	
18	JONATHAN TNJADRA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	22	73	
19	DWI ARTO ADI W	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	21	70	
20	YOANDRA PUTRI A	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	20	67	
21	NURVIANI NABILLAH	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	20	67	
22	RISTA AGESTI	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	20	67	
23	PUTRI RAMDHANI	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	20	67	



## Lampiran 9

## Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NOMOR SOAL																														JML	NILAI		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	INDRIYANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	24	80
2	SYAFAAT DEHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	25	83		
3	EDELYA S.K	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	24	80			
4	RANDY SHANDOVAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	21	70			
5	BAGAS RAMDHAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	27	90	
6	ELLY DWI A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	24	80		
7	FARHAH MAWADAH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	22	73	
8	ARYO SETYO M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25	83		
9	RENDI ADI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	22	73			
10	ROBEN MARYANDY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	27	90		
11	JUBAEDAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	28	93	
12	DELLA FADILLAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93		
13	DIMAS JULIO C	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24	80			
14	ILHAM WAHID S	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	80		
15	ARLINA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93		
16	PUTRI SALWA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93		
17	YULI YANI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24	80		
18	RIKO YULIANA P	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	21	70			
19	FARIZA HAMDIYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25	83		
20	RIZKY RINALDI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93		
21	SEPTIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	90		
22	SHERLY NOVILIA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	25	83	



**Lampran 10**  
**Uji Liliefors Pretest Kelas Kontrol**

NO	NILAI (X)	f <sub>kum</sub>	Z = (X - M)/SD	F (Z)	S (Z)	F (Z) - S(Z)
1	53	1	-2.5602	-0.4448	0.0286	-0.4734
2	57		-1.8602	0.0814	0.08571429	-0.0043
3	57					
4	57	3				
5	63					
6	63					
7	63		-0.8101	-0.241	0.14285714	-0.3839
8	63					
9	63	5				
10	67					
11	67					
12	67					
13	67					
14	67					
15	67					
16	67					
17	67	8	-0.1101	0.0062	0.22857143	-0.2224
18	70					
19	70					
20	70					
21	70					
22	70					
23	70					
24	70					
25	70					
26	70					
27	70					
28	70	11	0.4149	-0.1236	0.31428571	-0.4379
29	73					
30	73					
31	73					
32	73					
33	73	5	0.9400	-0.2764	0.14285714	-0.4193
34	77	1	1.6400	-0.3054	0.02857143	-0.3340
35	80	1	2.1650	-0.4346	0.02857143	-0.4632

berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui harga  $L_h = -0.2224$ . kemudian diperoleh bahwa harga  $L$  tabel ( $L_t$ ) dengan  $\alpha = 95\%$  dan  $N = 35$  adalah  $L_t (0.05: 35) = 0.1464$ . dengan demikian karena  $L_h = -0.2224$  kurang dari  $L_t (0.05: 35) = 0.1464$ , maka data adalah berdistribusi normal

**Lampiran 11**  
**Uji Liliefors Pretest Kelas Eksperimen**

NO	NILAI (X)	f <sub>kum</sub>	Z = (X - M)/SD	F (Z)	S (Z)	F (Z) - S(Z)
1	60					
2	60					
3	60	3	-1.7782	-0.4116	0.0857	-0.4973
4	60					
5	63	1	-1.3602	-0.3631	0.0286	-0.3917
6	67					
7	67	3	-0.8028	-0.2606	0.0857	-0.3463
8	67					
9	70					
10	70					
11	70	5	-0.3848	-498.9500	0.1429	-499.0929
12	70					
13	70					
14	73					
15	73					
16	73					
17	73					
18	73	10	0.0332	-0.0793	0.2857	-0.3650
19	73					
20	73					
21	73					
22	73					
23	73					
24	77					
25	77	3	0.5905	-0.1740	0.0857	-0.2597
26	77					
27	80					
28	80					
29	80					
30	80	6	1.4265	-0.3736	0.1714	-0.5450
31	80					
32	80					
33	83	2	1.0085	-0.2913	0.0571	-0.3484
34	83					
35	87	1	1.9839	-0.4261	0.0286	-0.4547

berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui harga Lh = -0.2597. kemudian diperoleh bahwa harga L tabel ( Lt) dengan  $\alpha = 95\%$  dan N = 35 adalah Lt ( 0.05: 35 ) = 0.1464. dengan demikian karena Lh = -0.2224 kurang dari Lt ( 0.05: 35 ) = 0.1464, maka data adalah berdistribusi norma

**Lampiran 12**  
**Uji Liliefors Posttest Kelas Kontrol**

NO	NILAI (X)	f <sub>kum</sub>	Z = (X - M)/SD	F (Z)	S (Z)	F (Z) - S(Z)
1	60					
2	60					
3	60					
4	60					
5	60					
6	60					
7	60					
8	60					
9	60					
10	60	10	-0.9966	-0.2889	0.28571429	-0.5746
11	67					
12	67					
13	67					
14	67					
15	67					
16	67	6		0.038	0.17142857	-0.1334
17	70					
18	70		0.0323			
19	70					
20	70					
21	70					
22	70					
23	70					
24	70					
25	70					
26	70	10				
27	73					
28	73					
29	73					
30	73					
31	73	5	0.3410	-0.0831	0.1429	-0.2260
32	93					
33	93					
34	93					
35	93	4	2.3989	-0.4416	0.11428571	-0.5559

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui harga Lh = -0.1334 kemudian diperoleh bahwa harga L tabel ( Lt) dengan  $\alpha = 95\%$  dan N = 35 adalah Lt ( 0.05: 35 ) = 0.1464. dengan demikian karena Lh = -0.1334 kurang dari Lt ( 0.05: 35 ) = 0.1464, maka data adalah berdistribusi normal

**Lampiran 13**  
**Uji Liliefors Posttest Kelas eksperimen**

NO	NILAI (X)	f <sub>kum</sub>	Z = (X - M)/SD	F (Z)	S (Z)	F (Z) - S(Z)
1	70	2	-1.6631	-0.4015	0.0571	-0.4586
2	70					
3	73					
4	73					
5	73					
6	73					
7	73					
8	73					
9	73					
10	73	8	-1.2707	-0.4480	0.2286	-0.6766
11	80	1	-0.3550	-0.1906	0.0286	-0.2192
12	83					
13	83					
14	83					
15	83					
16	83					
17	83					
18	83					
19	83					
20	83					
21	83					
22	83					
23	83	12	0.0374	0.0221	0.3429	-0.3208
24	90					
25	90					
26	90					
27	90					
28	90					
29	90		0.9530	-0.2789	0.2000	-0.4789
30	90	7				
31	93					
32	93					
33	93					
34	93					
35	93	5	1.3454	-0.3599	0.1429	-0.5028

berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui harga  $L_h = -0.2192$ . kemudian diperoleh bahwa harga  $L$  tabel ( $L_t$ ) dengan  $\alpha = 95\%$  dan  $N = 35$  adalah  $L_t (0.05: 35) = 0.1464$ . dengan demikian karena  $L_h = -0.2192$  kurang dari  $L_t (0.05: 35) = 0.1464$ , maka data adalah berdistribusi normal

Lampiran 14

Uji Homogenitas  
Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Dk=n-1	$S^2$	$\text{Log}S^2$	(dk) $\text{Log} S^2$
Eksperimen	34	51.5093	1.711	58.1740
Kontrol	34	26.7707	1.427	48.5180
Jumlah	68			106.692

Lampiran 15  
Uji Homogenitas

Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Dk=n-1	$S^2$	$\text{Log}S^2$	(dk) $\text{Log} S^2$
Eksperimen	34	58.4460	1.7667	60.0678
Kontrol	34	94.4590	1.9752	67.1568
Jumlah	68			127.225

**Lampiran 14****Uji Homogenitas  
Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Dk=n-1	S2	LogS2	(dk) Log S2
Eksperimen	34	7.208	0.858	29.172
Kontrol	34	5.750	0.76	25.84
Jumlah	68	12.958	1.618	55.012

**Lampiran 15****Uji Homogenitas  
Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Dk=n-1	S2	LogS2	(dk) Log S2
Eksperimen	34	6.45	0.81	27.5
Kontrol	34	8.20	0.91	31.1
Jumlah	68	1.724	14.654	58.6

**Lampiran 16**  
**Uji T**

**One-Sample Test**

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
<b>Kontrol</b>	51.588	34	.000	71.54286	68.7245	74.3612
<b>Eksperimen</b>	76.961	34	.000	83.91429	81.6984	86.1301