

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi begitu cepat merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Semua masih ingat tiga atau lima tahun lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer dan telepon seluler berbasis web, masih terbilang barang yang sangat mahal dan hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu, tetapi untuk saat ini teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua bangsa, milik semua orang dari lapisan terendah sampai teratas. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia.¹

Teknologi internet ikut berperan dalam menciptakan e-learning atau pendidikan jarak jauh. Belajar tidak lagi harus dilakukan di kelas, tetapi dari mana saja, sepanjang komputer yang digunakan bisa terhubung ke internet. Bahkan seseorang bisa kuliah di Universitas berada di negara lain tanpa harus tinggal di negara berkaitan dengan adanya internet sebagai sumber informasi yang tak terbatas, jelas memerlukan alat untuk menampung semua informasi tersebut, komputer

¹ Dewi S. Prawiradilaga, dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm 15.

merupakan alat yang sesuai untuk menampung informasi-informasi yang tak terbatas tersebut.

Pemanfaatan teknologi internet untuk mendukung proses pembelajaran adalah e-learning. Dengan e-learning ini para pendidik dapat menaruh materi pembelajaran, memberi tugas dan kuis untuk evaluasi, serta memonitor dan menjalin komunikasi dengan siswa melalui web. Dengan demikian aktivitas pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.²

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. E-learning merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. E-learning terdiri dari dua bagian yaitu *E* yang merupakan singkatan dari *electronic* dan *L* yaitu *learning* yang berarti pembelajaran.³

Menurut Nyanyu Khodijah dalam bukunya menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Dengan demikian belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Karenanya, pemahaman

²I Kadek Suartama dan I Dewa Kade Tastra, *E-Learning berbasis Moodle* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm 12.

³Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm 204.

yang benar tentang konsep belajar sangat diperlukan, terutama bagi kalangan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.⁴

Maka Dari *e-learning* ini pengajar dapat mengelola materi pembelajaran yakni : menyusun silabus, meng-uplod materi, memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, membuat tes/quiz, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama pengajar melalui forum diskusi dan chat dan lain-lain. Disisi lain, peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, melakukan transaksi tugas-tugas, mengerjakan tes quiz, melihat pencapaian hasil belajar, dan lain-lain.

Di samping perangkat komersial, terdapat banyak perangkat LMS yang Non-komersial atau *Open Source*. Salah satu perangkat LMS *open source* yang paling terkenal adalah Moodle. Moodle atau *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* adalah salah satu *software* komputer yang berfungsi untuk membangun web pembelajaran atau dikenal dengan istilah *e-learning* atau *online learning*. Aplikasi moodle dikembangkan pertama kali oleh martin dougiamas pada agustus 2002, dan kemudian ia menyebarluaskan secara gratis dan terbuka untuk digunakan dan dikembangkan sesuai keperluan penggunaannya.⁵

Melihat banyaknya kemudahanyang didapat dari penggunaan e-learning, dan keberhasilan dalam hasil belajar, seharusnya di sekolah-sekolah, khususnya di SMA

⁴Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019) hlm 47.

⁵Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018). hlm 75.

N 14 Palembang, seharusnya bisa menerapkan konsep *e-learning* dalam proses belajar mengajar. Sampai sekarang di SMA N 14 Palembang belum menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajarannya. Itu disebabkan karena sumber daya manusia (SDM) yang belum memenuhi.

Sebagai lembaga pendidikan formal, SMA N 14 Palembang mengalami masalah belajar terhadap pembelajaran yang berbasis web. Khususnya siswa kelas XI. Dalam proses pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru yang sedang diajarkan dan sibuk masing-masing saat guru sedang menjelaskan, kurangnya siswa-siswi untuk memahami pembelajaran menggunakan *e-learning* sehingga siswa-siswi hanya tahu menggunakan android hanya untuk sosial media dan kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*, masih kurangnya guru memanfaatkan media *e-learning* untuk pembelajaran serta kurangnya pemahaman guru mengenai *e-learning* hal ini disebabkan metode yang digunakan guru kurang menarik. Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pelajaran.

Maka dengan konsep ini *e-learning* juga dapat membantu guru bila berhalangan hadir, dapat digantikan dengan belajar on-line di luar jam pelajaran sekolah disamping itu, siswa tetap dapat melakukan aktivitas belajarnya, dengan cara membaca materi pelajaran berupa halaman *html*, siswa dapat mendownload materi pelajaran untuk dipelajari secara langsung dan siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan dapat melihat hasilnya secara langsung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah penelitian dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Masih banyaknya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi pelajaran yang diajarkan.
2. Kurangnya siswa-siswi untuk memahami pembelajaran menggunakan e-learning.
3. Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran menggunakan e-learning
4. Kurangnya guru memanfaatkan media e-learning untuk pembelajaran.
5. Kurangnya pemahaman guru mengenai e-learning berbasis moodle.

C. Batasan Masalah

Agar dapat terarah dalam penelitian sehingga tidak meluas dan berjalan efektif maka peneliti membatasi penelitiannya.

1. Aplikasi e-learning ini menggunakan moodle. Yaitu program aplikasi yang mengubah media pembelajaran kedalam bentuk web
2. Aplikasi e-learning dan browsing dapat digunakan dalam pencarian bahan materi ,artikel atau makalah melalui situs-situs yang tersedia di internet
3. Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang
4. Pembelajaran yang diajarkan berupa materi Pendidikan Agama Islam

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Hasil belajar sebelum menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang ?
2. Bagaimana Hasil belajar sesudah menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang ?
3. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA N 14 Palembang ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar sebelum menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar sesudah menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media E-Learning berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA N 14 Palembang

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan ilmu pengetahuan yang bermanfaat khususnya yang berkaitan dengan Pengaruh pembelajaran model *e-learning* berbasis Moodle.

b. Secara praktis

1. Sekolah Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu pembelajaran disekolah agar bisa meningkatkan kreatifitas siswa.
2. Siswa Untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreatifitas siswa, sehingga siswa mudah memecahkan masalah baik dalam pembelajaran di e-learning.
3. Guru Sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan bisa memudahkan guru untuk mengajar menggunakan e-learning.
4. Peneliti mengharapkan dapat dijadikan bekal dikemudian hari. Agar saat menjadi pendidik (guru) dapat menerapkan pembelajaran model *e-learning*.

G. Tinjauan Pustaka

Kajian Pustaka Merupakan hasil penelitian yang relevan, maka sudah ada beberapa hasil penelitian yang bisa dijadikan rujukan, diantaranya adalah :

Suharyanto dan adele B.L dalam jurnalnya berjudul. Penerapan E-learning sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan dalam hasil penelitiannya Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran berada pada kondisi cukup baik, dibuktikan dengan hasil pengolahan terhadap data yang diperoleh langsung dari para responden dengan persentase sebesar 28.5%, kondisi baik 21.6% dan 10.1% sangat baik.⁶

Persamaanya yaitu sama-sama menerpakan model e-learning dan perbedaanya yaitu sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan. Sedangkan peneliti disini meneliti tentang penrapan pembelajaran e-learning berbasis moodle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang.

Zaqa Nurastanti, Fajri Ismail, Sukirman dalam jurnalnya yang berjudul. Pengaruh lingkungan belajar disekolah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh dikelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin. Hasil penelitian yang didapat dalam penelitian ini adalah: pertama, lingkungan belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin termasuk dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 40,26% sebanyak 31 responden. Kedua, mengenai hasil belajar pada mata

⁶Suharyanto dan adele B. L. Mailangkay, "Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Widya* 3 (2016) hlm 20.

pelajaran fiqih, menunjukkan hasil belajar siswa dalam kategori sedang yakni sebesar 59,74% sebanyak 46 responden. Ketiga, hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin, berdasarkan hasil analisis uji diperoleh thitung sebesar 7.241 dan tabel sebesar 1.995, pada taraf signifikansi 5%. Sehingga T hitung lebih besar dari T tabel ($7,241 > 1,995$), serta dari perhitungan SPSS diperoleh koefisien determinasi (RSquare) sebesar 41,1%, Maka diperoleh keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian Hipotesis Alternatif (H_a) yang berbunyi ada pengaruh antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin.⁷

Persamaannya dalam judul ini adalah meneliti tentang hasil belajar dan Perbedaannya adalah Pengaruh lingkungan belajar disekolah pada Mata Pelajaran Fiqih dikelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin, sedangkan peneliti disini meneliti tentang penerapan pembelajaran e-learning berbasis moodle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang.

Yari samsuddin, Asfah rahman, Muh.nadjib : dalam jurnalnya yang berjudul Pemanfaatan E-learning moodle pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 5 Makassar . Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh positif yang signifikan dari

⁷Fajri & Sukirman Nurastanti, Zaqya, Ismail, *Pengaruh Lingkungan Belajar Di Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin*, Jurnal PAI Raden Fatah, 1.no.1 (2019), hlm 41.

pemanfaatan e-learning moodle terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika di SMK Negeri 5 Makassar dan ada pengaruh melalui motivasi terhadap hasil belajar Matematika di SMK Negeri 5 Makassar yang signifikan dengan adanya peningkatan hasil belajar. Hasil uji hipotesis memberikan kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada pemanfaatan e-learning moodle terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMK Negeri Makassar.⁸

Persamaan dalam judul ini adalah sama-sama meneliti tentang e-learning berbasis moodle dan perbedaannya adalah pemanfaatan e-learning moodle pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 5 Makasar, sedangkan peneliti disini meiliti tentang penerapan pembelajaran e-learning berbasis moodle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang.

H. Kerangka Teori

1. E-Learning

E-learning merupakan suatu pembelajaran berbasis web, dan dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet, maka kegiatan tersebut dapat disebut dengan pembelajaran berbasis web atau el-

⁸Yati Samsuddin, Asfah Rahman, and Muhammad Nadjib, *Pemanfaatan E-Learning Moodle Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 5 Makassar*, Jurnal Ilmu Komunikasi, 2 no.1. (2016), hlm 65.

learning.⁹ E-learning menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, di manapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.¹⁰

a. Kelebihan E-learning

Penggunaan E-learning dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan, beberapa kelebihan tersebut yaitu :

- 1) Peserta didik lebih cepat memahami materi ajar karena e-learning memakai multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara dan video.
- 2) Lebih efektif dalam hal biaya yang berarti peserta didik perlu datang ke gedung belajar karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dan lebih murah untuk diperbanyak.
- 3) Lebih efisien karena tidak membutuhkan formalitas kelas, materi ajar bisa langsung dipelajari
- 4) Materi ajar bisa dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik seperti semangat dan daya serap peserta didik, bisa dimonitor dan bisa di uji dengan e-test

⁹Alimron, *Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran pada Program Studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies 3, no. 1 (2019): hlm 109.

¹⁰Suartama dan Kade Tastra, *Op. Cit*, hlm 11.

b. Kekurangan e-learning yaitu :

- 1) Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan
- 3) Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik
- 4) Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT
- 5) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- 6) Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang
- 7) Bahasa komputer yang belum dikuasaia

c. Manfaat e-learning bagi peserta didik dan pengajar

1) Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan komunikasi dengan peserta didik lainnya mengenai materi pelajaran dan peserta didik juga dapat mengakses materi ajar dimana saja dan kapan saja

2) Bagi pengajar

- a) Mempermudah pengajar untuk mengupdate bahan belajar sesuai dengan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b) Meningkatkan pengetahuan/wawasan dan mengembangkan diri
- c) Pengajar dapat mengetahui waktu dan durasi, materi yang dipelajari, berapa kali materi tersebut dipelajari dan mengendalikan kegiatan belajar peserta didik

d. Manfaat e-learning dalam pembelajaran

- 1) Menciptakan kualitas interaksi yang semakin meningkat
- 2) Interaksi pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas
- 4) Mempermudah pembaharuan dan penyimpanan materi pembelajaran.¹¹

2. Moodle

Moodle merupakan salah satu LMS *Open Source* yang dapat diperoleh secara bebas melalui <http://moodle.org>. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan sistem e-learning. Bagi pengajar secara individu pun dapat mempunyai *e-learning* berbasis Moodle dengan mudah karena banyak penyedia fasilitas hosting gratis yang mendukung Moodle. Dengan adanya moodle portal e-learning dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Saat ini

¹¹Lidia Simanihuruk et al., *Implementasi, Strategi dan Inovasinya*, yayasan kita menulis (Jakarta, 2019) hlm 18-22.

terdapat lebih dari 49 ribu situs e-learning tersebar di lebih dari 210 negara yang dikembangkan dengan moodle.¹²

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia itu hidup di bumi. Tidak akan pernah manusia yang mendapat sukses tanpa melalui proses belajar, karena didalam belajar inilah manusia menemukan pengetahuan dan pengalaman yang baru. situasi belajar akan dihadapi secara utuh oleh orang yang belajar sebagai individu yang utuh pula. Itulah sebabnya di dalam situasi yang berbeda setiap hari, maka pelajaran atau permasalahan yang dihadapi akan berbeda pula tergantung cara dan fasilitas belajar yang ada dan tersedia.¹³

Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomo-torik.¹⁴

Menurut Benjamin S.Bloom. Secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik: Ranah kognitif Bekenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam

¹²Suartama dan Kade Tastr, *Op.Cit*, hlm 13.

¹³Muh Misdar dkk., "Proses Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fitk Uin Raden Fatah Palembang," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2017): hlm 53.

¹⁴Bekti Wulandari dan Hermawan Dwi Surjono, *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar the Effect of Problem-Based Learning on the Learning Outcomes Seen From Motivation on the Subject Matter*, *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika* , FT UNY, (2013). hlm 183.

aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, respon, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Ranah Psikomotorik Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni , gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan eksorsif dan interpretatif.¹⁵

Dari penjelasan diatas saya mengambil dari teori yang mendasari pembelajaran berbasis web atau e-learning yaitu dengan teori konstruktivisme

Teori Konstruktivisme berkeyakinan bahwa setiap manusia dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya. Artinya peserta didik dapat menggunakan pengetahuan dan pengalamannya untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapinnya dan selanjutnya ia dapat membangun pengetahuannya sendiri sebgai hasil dari pemahamannya terhadap masalah yang dipecahkannya. Dalam membangun pemahamannya, pembelajaran berbasis konstruktivisme memberikan kesempatan kepada anak untuk memnetukan sendiri strategi belajarnya dan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, peran dan fungsi pendidik dalam proses pembelajaran tidak

¹⁵Agus Suprijono, *Cooprative Learning Teori dan Aplikasi, Kumpulan Metode Pembelajaran - paikem teori dan aplikasi* (Surabaya, 2009) hlm 12-13.

hanya sebagai sumber belajar, melainkan juga sebagai pembimbing, fasilitator, mediator dan motivator. Adapun ciri dari pembelajaran berbasis web yang mempraktikkan teori konstruktivisme adalah sebagai berikut.

- a. Materi pelajaran disajikan dengan berbagai format dan konteks.
- b. Pendidik berperan sebagai pembimbing, fasilitator, mediator, monitor dan motivator.
- c. Berbagai fitur administrasi dan kegiatan pembelajaran telah dirancang sedemikian rupa untuk mendorong perkembangan metakognitif, kemampuan analisis secara mandiri, dan kemampuan mengontrol dan merefleksikan diri secara mandiri.
- d. Penekanan hasil belajar tidak hanya pada hasil tes akhir, tetapi juga melihat proses pembelajaran
- e. Program pembelajaran bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam mencari dan membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri.
- f. Pembelajaran dilakukan secara individu dan kelompok kelompok untuk menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.¹⁶

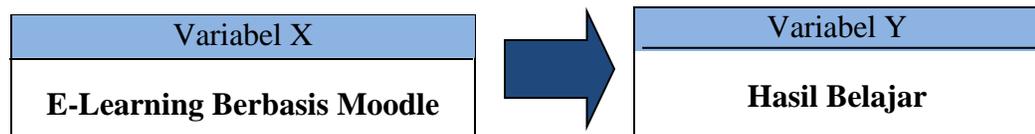
Dengan demikian dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme, pendidik harus mempertimbangkan pengetahuan awal peserta didik sebelum memberikan pengetahuan atau pengalaman baru kepadanya, pendidik juga

¹⁶Batubara, *op. cit*, hlm 11-12.

harus menyiapkan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar secara mandiri.

I. Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain dinamakan variabel karena ada variasinya (masing-masing dapat berbeda).¹⁷



Keterangan:

1. Variabel X: Penerapan E-learning berbasis Moodle
2. Variabel Y: Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Sedangkan, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹⁸

J. Definisi Operasional

E-Learning adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet

¹⁷Dr. Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm 48.

¹⁸Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2014), hlm 61.

atau media jaringan komputer lain. *E-learning* kependekan dari *Electronic Learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung dan meningkatkan pengajaran pembelajaran dan penilaian.

Moodle merupakan sebuah nama dari salah satu aplikasi *Course Management System* (CMS), sering juga disebut sebagai *Learning Management System* (LMS) atau *Virtual Learning Environment* (VLE). Moodle itu sendiri adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Moodle ini merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis web, yang sering dikenal dengan konsep E-learning. Selain itu juga Moodle adalah salah satu aplikasi E-Learning yang banyak digunakan oleh orang diseluruh dunia khususnya universitas, sekolah atau lembaga pendidikan dan juga para praktisi pengajar.

Hasil belajar merupakan Perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya dan juga tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotoris. Dari uraian ini bahwa hasil belajar merupakan suatu proses perubahan diri pada peserta didik baik tingkah laku, kemandirian dalam belajar, hingga kemampuan setelah belajar serta ranah dalam setiap pembelajaran yang diberikan agar menjadi peserta didik yang cepat tanggap dan baik.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya

kitab suci Al-Qur'an dan Hadist melalui kegiatan bimbingan dan latihan demi terbentuknya pribadi peserta didik yang sempurna

K. Hipotesis Penelitian

Ha: Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media *e-learning* berbasis moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang

Ho: Tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media *e-learning* berbasis moodle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang

L. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Noor dalam bukunya menjelaskan bahwa Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.¹⁹

Penelitian Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.²⁰

¹⁹Noor, *Op. Cit.*, hlm 38.

²⁰S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm 105.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre Experimental Design* dengan One Group pretes dan posttest design sehingga dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes.

Penelitian ini menggunakan 1 kelas yaitu pretest dan posttest diantaranya :

O1 X O2

Keterangan

O1 = Nilai Pretest (sebelum diberi diklat)

O2 = Nilai Posttest (setelah diberi diklat)

Pengaruh diklat terhadap prestasi = $(O2-O1)$.²¹

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Dalam Buku Margono menjelaskan bahwa Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-pristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.²² yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa-Siswi kelas XI IPS 2 di SMA N 14 Palembang.

²¹Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan(Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2019) hlm 131.

²²Margono.S, *Op.Cit.*, hlm. 118.

Tabel. 01
Jumlah populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki - Laki	Perempuan	
1	XI IPA 1	12	25	37
2	XI IPA 2	14	23	37
3	XI IPA 3	13	22	36
4	XI IPA 4	10	24	35
5	XI IPS 1	24	15	36
6	XI IPS 2	20	14	34
7	XI IPS 3	22	13	35
8	XI IPS 4	24	14	36

(Sumber TU SMAN 14 Palembang)

b. Sampel

Sampel adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat mengeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi.²³ Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *Purposive Sampling* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Alasan digunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti hanya bisa menggunakan satu kelas dari ketiga kelas XI IPS tersebut dikarenakan masih ada guru yang mengajar menggunakan metode lama.

²³Sugiyono, *op. cit.*, 2019, hlm 146.

Tabel 02
Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki – Laki	Perempuan	
1	XI IPS 2	20	14	34

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

Jenis data yang digunakan merupakan jenis data kuantitatif, yaitu metode penelitiannya menggunakan dalam bentuk angka. Analisis yang digunakan bersifat kuantitatif/bisa diukur dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya. Data kuantitatif adalah data-data hasil observasi atau pengukuran yang dinyatakan dengan angka-angka.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek yang menyediakan data penelitian itu diperoleh . sumber data dapat diklasifikasikan menjadi 4 singkatan huruf p (4p) dari bahas inggris yaitu: Person : sumber data berupa orang; place : sumber data berupa tempat; proses : sumber data gerak/aktifitas; dan paper: sumber data berupa symbol.²⁴ berdasarkan empat unsur sumber data di atas, apabila dibuatkan lebih spesifik lagi, maka sumber data penelitian dapat dikategorikan menjadi dua yakni :

²⁴Muharto dan Arisandy Ambarita, *Metode penelitian sistem informasi mengatasi kesulitan mahasiswa dalam menyusun proposal penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), hlm 82.

1) Sumber Primer

Menurut Muharto dalam bukunya menjelaskan. Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung dilapangan penelitian melalui observasi,wawancara atau kuesioner. Jadi sumber primer merupakan sumber langsung (subjek pertama yang memberikan data penelitian. Sumber primer dalam penelitian langsung diambil oleh peneliti melalui siswa secara langsung melalui responden. Data primer dalam penelitian ini langsung diambil oleh peneliti menggunakan tes kepada sampel kepada siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 14 Palembang.

2) Sumber Sekunder

Menurut Muharto dalam bukunya sumber sekunder. Subjek kedua dimana data penelitian diperoleh yang selanjutnya disebut sebagai data sekunder. Jadi data sekunder adalah data yang diperoleh dari tangan kedua berupa artikel ilmiah,arsip,laporan,buku,majalah,catatan public atau gambar-gambar.²⁵

4. Teknik Pengumpulan Data

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.²⁶ Tes dalam penelitian ini berupa soal uraian. Tes ini bertujuan untuk mengukur penguasaan pemahaman konsep

²⁵*Ibid*, hlm 38.

²⁶Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia* , (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm 117.

siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.²⁷ Hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai kondisi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.²⁸

5. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya data tersebut di analisis. Dengan menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui tinggi, sedang rendah perbedaan antara dua variable yang sedang di teliti. Untuk menganalisis uji hipotesis data tentang perbedaan variable X dan Y dua sampel besar satu sama lain tidak ada hubungannya maka peneliti disini menggunakan rumus uji "t" t_{test} diantaranya :

²⁷ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm 145

²⁸ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm 240.

Rumusnya :

$$t_o = \frac{M1-M2}{SE_{m1-m2}}$$

Keterangan :

t_o = Hasil akhir

$M1$ = Mean hasil Posttest kelas 11 ips 2

$M2$ = Mean hasil Pretes kelas 11 ips 2

SE = Mean hasil Posttes dan Pretes

Langkah-langkah dalam menghitungnya, antara lain :

1) Mencari mean variable X (variable I)

$$M_x = \frac{\sum F_x}{N}$$

2) Mencari mean variable Y (variable II)

$$M_y = \frac{\sum F_y}{N}$$

3) Mencari standar deviasi variable I

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum F_x}{N}}$$

4) Mencari standar deviasi variable II

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum F_y}{N}}$$

5) Mencari *Standard Error* mean variable II

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}}$$

6) Mencari Standar Error antara mean variable I dan mean variable II

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SD_{M_1^2} + SD_{M_2^2}}$$

7) Mencari Nilai t_o

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$