



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-LEARNING BERBASIS *JOOMLA* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MUATAN IPS PADA SISWA KELAS VC
SD NEGERI PURWOYOSO 03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Shinta Pamela Maharani
1401415383**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang”, karya

nama : Shinta Pamela Maharani

NIM : 1401415383

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Sekolah Dasar,



Dr. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Semarang, 7 Mei 2019

Pembimbing,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP. 197701262006121003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang", karya

nama : Shinta Pamela Maharani

NIM : 1401415383

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

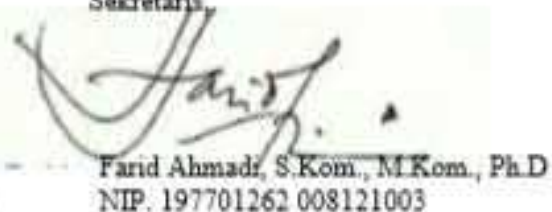
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 13 Mei 2019.

Semarang, 13 Mei 2019


Panitia Ujian


Ketua
Dr. Achmad Rizki R., M.Pd.
NIP. 195802211984031001

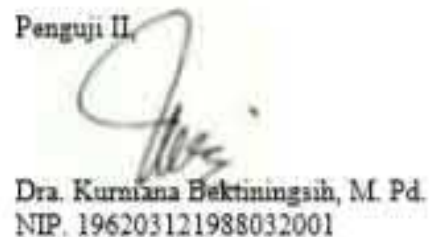
Sekretaris


Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP. 197701262 008121003

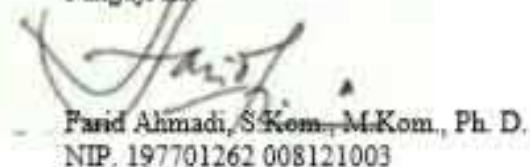
Penguji I,


Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd.
NIP. 195607041982032002

Penguji II,


Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.
NIP. 196203121988032001

Penguji III,


Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D.
NIP. 197701262 008121003

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Shinta Pamela Maharani

NIM : 1401415383

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : "Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Joomla*
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa
Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang"

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar – benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan
ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Mei 2019
Peneliti



Shinta Pamela Maharani
NIM. 1401415383

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”. (Nelson Mandela)
2. “Ada harga lebih untuk pengalaman yang lebih”. (Shinta Pamela Maharani)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Ibu Suwariningsih dan Bapak Sumiran.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Maharani, Shinta Pamela. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. 201 halaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu muatan yang harus ditempuh dalam jenjang sekolah dasar karena bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa agar dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Berdasarkan kegiatan pra-penelitian di kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang ditemukan hasil belajar yang rendah pada muatan IPS dengan rata-rata kelas 62,5. Hal ini karena siswa menganggap pembelajaran IPS sulit dan kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan guru, terlebih media pembelajaran yang berbasis IT. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS pada siswa kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian ini yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VC sebanyak 38 siswa. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes, wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, uji hipotesis, dan uji peningkatan rata-rata (uji *n-gain*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* layak digunakan dengan presentase kelayakan isi materi 87% dan kelayakan penyajian media 81%. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS kelas V SD dibuktikan dengan uji peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 0,59 dan uji perbedaan rata-rata sebesar 14,353.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS Kelas VC dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS kelas V materi kegiatan ekonomi.

Kata kunci: *e-learning, joomla*, hasil belajar muatan IPS

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa’i RC., M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Penguji I;
6. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Penguji II;
7. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Validator Ahli Materi;
8. Kristiawan Nugroho, S.Kom, M.Kom., Validator Ahli Media;
9. Hj. Sunarti, S. Pd., Kepala SD Negeri Purwoyoso 03;
10. Dewi Wulandari, SH, S.Pd., Wali Kelas IVB SD Negeri Purwoyoso 03;
11. Semua guru dan karyawan SD Negeri Purwoyoso 03;

12. Semua dosen PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ilmu bermanfaat bagi penulis.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT

Semarang, 7 Mei 2019

Peneliti,



Shinta Pamela Maharani
NIM 1401415383

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xviiiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1 Media Pembelajaran.....	15
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	16
2.1.1.3 Ciri-ciri Pembelajaran	18
2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.1.5 Peran Media Pembelajaran	21
2.1.1.6 Manfaat Media Pembelajaran	22

2.1.1.7 Jenis Media Pembelajaran	23
2.1.1.8 Media Pembelajaran Berbasis Komputer	25
2.1.2 <i>E-Learning</i>	27
2.1.2.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	27
2.1.2.2 Karakteristik <i>E-Learning</i>	28
2.1.2.3 Keunggulan <i>E-Learning</i>	30
2.1.3 Joomla	32
2.1.3.1 Definisi dan Sejarah Joomla	32
2.1.3.2 Definisi dan Sejarah Joomla	32
2.1.3.3 Riwayat Perkembangan Joomla.....	36
2.1.3.3 Manfaat Joomla.....	37
2.1.3.4 Aplikasi Pendukung Joomla	39
2.1.3.5 Keuntungan dan Kelemahan Joomla.....	42
2.1.4 Belajar	43
2.1.4.1 Pengertian Belajar	43
2.1.4.2 Unsur-Unsur Belajar	45
2.1.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	46
2.1.5 Teori Belajar	47
2.1.5.1 Teori Kognitivisme	47
2.1.5.2 Teori Behavioristik	48
2.1.5.3 Teori Konstruktivisme.....	48
2.1.6 Hasil Belajar	49
2.1.7 Pembelajaran	51
2.1.8 Ilmu Penegtahuan Sosial	52
2.1.8.1 Pengertian IPS	52
2.1.8.2 Tujuan IPS	54
2.1.8.3 Pembelajaran IPS di SD	55
2.1.8.4 Materi Pembelajaran Kegiatan Ekonomi	57
2.2 Kajian Empiris.....	58
2.3 Kerangka Berpikir.....	66
BAB III METODE PENELITIAN	68

3.1 Desain Penelitian	68
3.1.1 Jenis Penelitian	68
3.1.2 Model Pengembangan	69
3.1.2.1 Tahap I Analisis (<i>Analyze</i>)	71
3.1.2.2 Tahap II Perancangan (<i>Design</i>)	71
3.1.2.3 Tahap III Pengembangan (<i>Development</i>)	71
3.1.2.4 Tahap IV Implementasi (<i>Implementation</i>)	72
3.1.2.5 Tahap V Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	72
3.1.3 Desain Penelitian	72
3.1.4 Prosedur Penelitian	74
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	78
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	79
3.3.1 Data	79
3.3.2 Sumber Data	79
3.3.3 Subjek Penelitian	80
3.4 Variabel Penelitian	81
3.5 Definisi Operasional Variabel	82
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	86
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	86
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	90
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	91
3.7.1 Uji Kelayakan	91
3.7.2 Uji Validitas	93
3.7.3 Uji Reliabilitas	94
3.7.4 Indeks Kesukaran	96
3.7.5 Daya Beda	97
3.8 Teknik Analisis Data	99
3.8.1 Analisis Data Awal	99
3.8.2 Analisis Data Akhir	100
3.8.2.1 Uji <i>T-Test</i>	100
3.8.2.2 Uji <i>N-Gain</i>	102

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	103
4.1 Hasil Penelitian.....	103
4.1.1 Perancangan Produk.....	103
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	104
4.1.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	115
4.1.2 Hasil Produk	129
4.1.2.1 Validasi Ahli	130
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	135
4.1.2.3 Tampilan Hasil Produk Media.....	142
4.1.2.4 Pengenalan dan Pelatihan <i>Website</i> Berbasis <i>Joomla</i>	168
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	169
4.1.3.1 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	170
4.1.3.2 Tahap Evaluasi (<i>evaluate</i>)	171
4.1.4 Analisis Data.....	178
4.1.4.1 Analisis Data Awal	179
4.1.4.2 Analisis Data Akhir.....	180
4.2 Pembahasan	184
4.2.1 Pemaknaan Temuan	184
4.2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Joomla</i>	184
4.2.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Joomla</i>	187
4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Joomla</i>	190
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	192
4.3.1 Implikasi Teoretis	192
4.3.2 Implikasi Praktis	193
4.3.3 Implikasi Pedagogis	194
BAB V PENUTUP	195
5.1 Simpulan	195
5.2 Saran	196
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN	202

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Versi <i>Joomla</i>	37
Tabel 3.1 Aktivitas Prosedur Pengembangan Media	75
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	83
Tabel 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	91
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	92
Tabel 3.5 Kriteria hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa	93
Tabel 3.6 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba.....	94
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	95
Tabel 3.8 Reliabilitas Soal Uji Coba	96
Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Kesukaran	97
Tabel 3.10 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal.....	97
Tabel 3.11 Kriteria Daya Pembeda.....	98
Tabel 3.12 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal	98
Tabel 3.13 Analisis Butir Soal yang Digunakan	99
Tabel 3.14 Kriteria Nilai N-Gain.....	103
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media	106
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media	111
Tabel 4.3 Simbol yang digunakan dalam <i>Flowchart</i>	116
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Materi dan Media	132
Tabel 4.5 Hasil Masukan Ahli Materi dan Ahli Media	134
Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Kecil	136
Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Kelompok Kecil .	140
Tabel 4.8 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Kelompok Besar	171
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Besar	173
Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Besar	176
Tabel 4.11 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	180
Tabel 4.12 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	181
Tabel 4.13 Uji <i>Paired T-Test</i>	183
Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain).....	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VC	6
Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 2.2 Logo <i>Joomla</i>	33
Gambar 2.3 Tampilan <i>Joomla</i> Versi 1.0	35
Gambar 2.4 Fitur baru <i>Joomla</i> 3.5	36
Gambar 2.5 <i>Website</i> Resmi PHP	40
Gambar 2.6 <i>Website</i> Resmi Apache	41
Gambar 2.7 <i>Website</i> Resmi MySQL.....	42
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Joomla</i>	68
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	71
Gambar 3.2 Paradigma <i>The One-Group Pretest-Posttest Design</i>	74
Gambar 3.3 Desain Penelitian <i>The One-Group Pretest-Posttest Design</i>	75
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Berbasis <i>Joomla</i>	119
Gambar 4.2 Desain Tampilan Awal Media.....	121
Gambar 4.3 Desain Tampilan Menu “Informasi”	122
Gambar 4.4 Desain Tampilan Menu “Kompetensi”	123
Gambar 4.5 Desain Tampilan Menu “Tujuan”.....	124
Gambar 4.6 Desain Tampilan Menu “Peta Konsep”	125
Gambar 4.7 Desain Tampilan Menu “Materi”	126
Gambar 4.8 Desain Tampilan Menu “Video”	127
Gambar 4.9 Desain Tampilan Menu “Kuis”	128
Gambar 4.10 Desain Tampilan Menu “Tugas”	129
Gambar 4.11 Desain Tampilan Menu “Evaluasi”	130
Gambar 4.12 Diagram Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	139
Gambar 4.13 Diagram Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	143
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Utama <i>Website Joomla</i>	144
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Utama <i>Website Rumahweb.com</i>	145
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pembelian <i>Hosting</i>	145
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pembelian paket <i>Hosting</i>	146

Gambar 4.18 Tampilan Halaman Pembelian <i>Domain</i>	146
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Alamat <i>Domain</i>	147
Gambar 4.20 Tampilan Halaman <i>Login Administrator</i>	147
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Control Panel Administrator</i>	148
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Pembuatan Menu-menu <i>Joomla</i>	148
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Edit Menu “ <i>Home Page</i> ”	149
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Edit Menu “Kompetnsi Inti”	149
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Edit Menu “Kompetnsi Dasar”	150
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Edit Menu “Indikator”	150
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Edit Menu “Tujuan Pembelajaran”	151
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Edit Menu “Peta Konsep”.....	151
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Edit Menu “Materi”	152
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Edit Menu “Video Pembelajaran”.....	152
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Edit Menu “Kuis”.....	153
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Edit Menu “Penugasan”	153
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Edit Menu “Evaluasi”	154
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Menu Awal “ <i>Home</i> ”	155
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Submenu “Profil Peneliti”	156
Gambar 4.36 Tampilan Submenu “Ucapan Terimakasih”.....	156
Gambar 4.37 Tampilan Submenu “Daftar Pustaka”.....	157
Gambar 4.38 Tampilan Submenu “Kompetensi Inti”	158
Gambar 4.39 Tampilan Submenu “Kompetensi Dasar”	158
Gambar 4.40 Tampilan Submenu “Indikator”	159
Gambar 4.41 Tampilan Menu “Tujuan”	160
Gambar 4.42 Tampilan Menu “Peta Konsep”	161
Gambar 4.43 Tampilan Submenu “Jenis Kegiatan Ekonomi”	162
Gambar 4.44 Tampilan Submenu “Jenis Usaha Bidang Ekonomi”	162
Gambar 4.45 Tampilan Submenu “Usaha Ekonomi Dikelola Sendiri”.....	163
Gambar 4.46 Tampilan Submenu “Usaha Ekonomi Dikelola Kelompok”.....	163
Gambar 4.47 Tampilan Submenu “Menghargai Kegiatan Ekonomi”	164
Gambar 4.48 Tampilan Submenu “Peran Kegiatan Ekonomi”	164

Gambar 4.49 Tampilan Submenu “Video Jenis Kegiatan Ekonomi”.....	165
Gambar 4.50 Tampilan Submenu “Video Jenis Usaha Bidang Ekonomi”	165
Gambar 4.51 Tampilan Submenu “Kuis Pembelajaran 3”	166
Gambar 4.52 Tampilan Submenu “Kuis Pembelajaran 4”	167
Gambar 4.53 Tampilan Submenu “Tugas 1”	168
Gambar 4.54 Tampilan Submenu “Tugas 2”	168
Gambar 4.55 Tampilan Menu “Evaluasi”	169
Gambar 4.56 Grafik Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172
Gambar 4.57 Diagram Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	175
Gambar 4.58 Diagram Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	179
Gambar 4.59 Diagram Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	184

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media	203
Lampiran 2 Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	205
Lampiran 3 Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi	207
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Maateri	209
Lampiran 5 Angket Penilain Ahli Media	213
Lampiran 6 Angket Tanggapan Guru Terhadap Media	217
Lampiran 7 Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	220
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttet</i>	223
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media	237
Lampiran 10 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	240
Lampiran 11 Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media	242
Lampiran 12 Soal Uji Coba Muatan IPS	246
Lampiran 13 Analisis Uji coba Instrumen	259
Lampiran 14 Angket Penilaian Ahli Materi	268
Lampiran 15 Angket Penilaian Ahli Media	271
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	276
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	379
Lampiran 18 Rekap Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	467
Lampiran 19 Dokumen Hasil <i>Pretest</i>	469
Lampiran 20 Dokumen Hasil <i>Posttest</i>	471
Lampiran 21 Dokumentasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil ..	473
Lampiran 22 Dokumentasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil ...	475
Lampiran 23 Dokumentasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar ...	478
Lampiran 24 Dokumentasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar ..	481
Lampiran 25 Analisis Data Akhir	484
Lampiran 26 Surat Keputusan Dekan	486
Lampiran 27 Dokumentasi Kegiatan	487
Lampiran 28 Sitasi Jurnal	492

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Manusia tidak dilahirkan dalam keadaan sempurna dengan kepandaian dan keterampilan yang untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Melalui proses pendidikan ini, seseorang mengetahui hal-hal baru dan terampil dalam melakukan suatu hal. Karena pada dasarnya pendidikan merupakan sarana untuk menanamkan pola pikir dan pengetahuan baru yang belum dimiliki oleh seseorang. Sehingga pendidikan merupakan bekal pokok yang harus dimiliki seseorang apabila tidak ingin tergerus oleh perkembangan zaman.

Instansi pendidikan formal yang wajib ditempuh seluruh anak adalah Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar/Madarasah Ibtidaiyah (SD/MI) harus dibekali dengan teori dan praktik yang seimbang dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan tergerus oleh perkembangan zaman. Secara umum tujuan diselenggarakannya SD/MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, sikap serta keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk melanjutkan pendidikan menengah dan dalam hidup bermasyarakat. Guru bertugas untuk mendidik, mengajar, dan mencerdaskan peserta didik agar memiliki keterampilan budi pekerti yang luhur. Guru dituntut menguasai berbagai keterampilan dan kemampuan agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Guru harus

menguasai kurikulum yang digunakan, menguasai seluruh materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah saat ini menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum ini diterapkan oleh Pemerintah untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Jadi, kesimpulannya kurikulum merupakan pedoman dalam mengatur suatu sistem pendidikan. Sehingga saat ini Kurikulum 2013 menjadi pedoman dalam mengatur sistem pendidikan Indonesia sebagai penyesuaian terhadap tantangan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat yang lebih kompleks di masa mendatang. Visi dari kurikulum 2013 ini adalah untuk menghasilkan insan Indonesia produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, serta pengetahuan yang terintegrasi.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 771 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa salah satu muatan yang wajib ada pada jenjang pendidikan dasar adalah muatan IPS.

Susanto (2013:137) mengemukakan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Sementara itu, Sapriya (2017:7) berpendapat bahwa IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya terintegrasi dalam mata pelajaran IPS.

Gunawan (2016:18) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara.

Menurut Gunawan (2016:52) tujuan IPS di SD yaitu sebagai berikut: (1) memberikan bekal pengetahuan sosial kepada peserta didik yang dapat digunakan ketika hidup bermasyarakat; (2) memberikan bekal kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat peserta didik; (3) memberikan bekal kemampuan berkomunikasi antar warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) memberikan bekal peserta didik dengan, sikap mental yang positif, kesadaran dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan; (5) memberikan bekal kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Gunawan, 2016: 54).

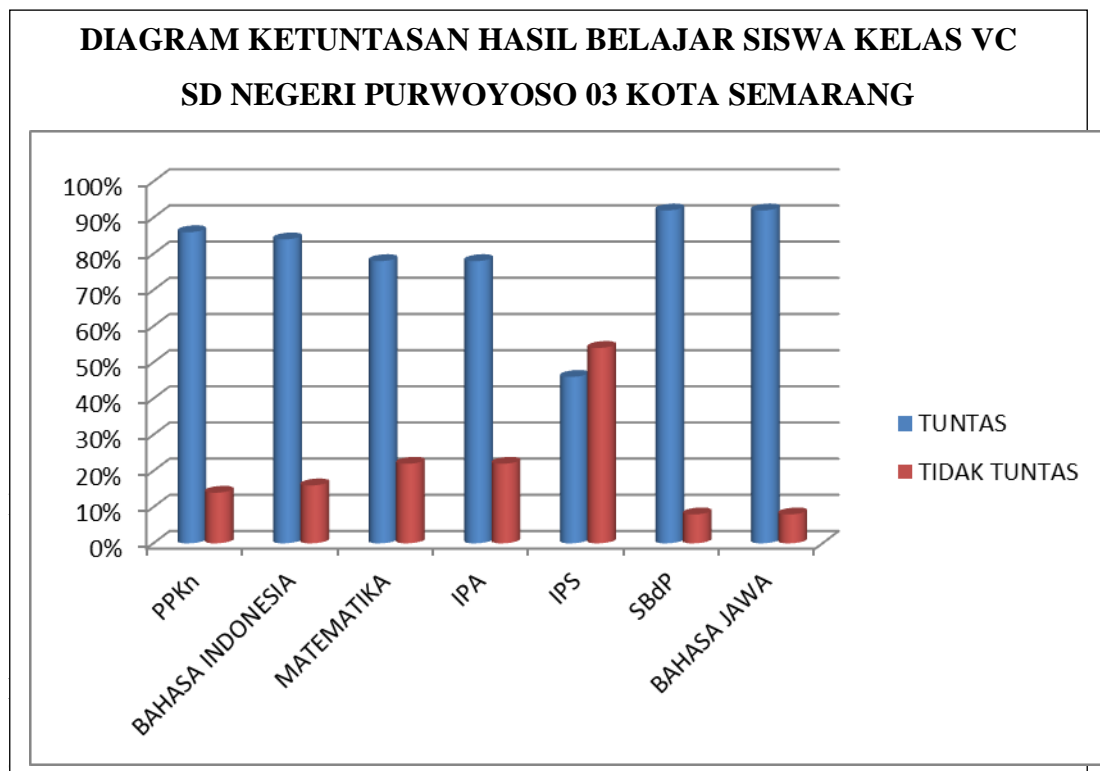
Berdasarkan beberapa pernyataan yang ada, dapat disimpulkan bahwa muatan IPS merupakan muatan yang sangat penting untuk diberikan pada seluruh jenjang pendidikan, terlebih pada jenjang pendidikan dasar. Hal ini karena, IPS merupakan muatan yang membahas mengenai kehidupan sosial manusia dan lingkungannya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk hidup dalam bermasyarakat nantinya.

Ruang lingkup dan tujuan IPS telah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan Indonesia. Namun nyatanya permasalahan yang berhubungan dengan muatan IPS di Indonesia masih kerap terjadi. Susanto

(2013:155) menyatakan bahwa masih banyak guru yang melakukan pembelajaran muatan IPS dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru dan buku teks masih berperan sebagai sumber belajar yang utama. Metode mengajar yang demikian akan membuat siswa bersikap apatis, baik pada mata pelajaran itu sendiri maupun terhadap gejala-gejala sosial yang terjadi didalam masyarakat. Melihat kondisi yang seperti ini, metode pembelajaran yang bervariasi harus digunakan guru agar tercipta suasana belajar yang lebih baik dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Novi Setyasto dan Bayu Wijayana (2017) dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa pengajaran IPS di sekolah dititik beratkan pada pengasaan hafalan, proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dan kurangnya pemnfaatan sumber belajar yang menyebabkan peserta didik bosan ketika mengikuti pelajaran.

Permasalahan dalam muatan IPS juga terjadi di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang melalui kegiatan observasi dan wawancara, didapatkan beberapa masalah diantaranya adalah hasil belajar muatan IPS siswa kelas V yang masih rendah diantara muatan lainnya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis nilai kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang berikut ini.



Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 32 siswa (68%) nilainya diatas KKM. Pada muatan Bahasa Indonesia ditunjukkan dari 37 siswa ada 6 siswa (16%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu, 67, sedangkan sisanya 31 siswa (84%) nilainya diatas KKM. Untuk muatann Matematika dan IPA ditunjukkan dari 37 siswa ada 8 siswa (22%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 60 (Matematika) dan 65 (IPA), sedangkan sisanya 29 siswa (78%) nilainya diatas KKM. Sedangkan pada muatan SBdP dan Bahasa Jawa ditunjukkan dari 37 siswa ada 3 siswa (8%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 63 (SBdP) dan 60 (Bahasa Jawa), sedangkan sisanya 34 siswa (92%) nilainya diatas KKM.

Sedangkan dalam penelitian ini ditemukan nilai rata-rata kelas paling rendah yaitu dalam muatan IPS. Muatan IPS ini memiliki nilai rata-rata paling

rendah diantara muatan lainnya. Nilai rata-rata muatan IPS yaitu 62,5. Hal ini linier dengan data yang diperoleh bahwa dari 37 siswa ada 20 siswa (54%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 63, sedangkan sisanya 17 siswa (46%) nilainya di atas KKM. Permasalahan hasil belajar pada muatan IPS terdapat pada semua materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPS masih belum optimal. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga memperkuat bukti bahwa muatan IPS merupakan muatan yang dianggap sulit selain muatan Matematika dan SBdP.

Rendahnya hasil belajar pada muatan IPS disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor dari siswa, guru, dan media pembelajaran. Faktor dari siswa berupa rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dan *mindset* yang selalu melekat pada diri siswa bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sulit karena materinya yang terlalu banyak dan terkesan banyak materi yang harus dihafalkan. Faktor dari guru yaitu belum berperan sebagai fasilitator yang inovatif, masih sering menggunakan metode ceramah, dan penggunaan media serta alat peraga yang kurang optimal. Sedangkan faktor media adalah terbatasnya media pembelajaran yang ada di kelas maupun sekolah, sehingga tidak ada alat atau media yang dapat digunakan untuk menunjang pemahaman siswa. Berdasarkan data hasil belajar siswa dan hasil wawancara yang ada, diperlukan adanya sebuah pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif yang berupa pengembangan *e-learning* berbasis Joomla

dalam muatan IPS. Hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Terlebih, saat ini sumber belajar sudah sangat beragam mulai dari internet, jurnal-jurnal penelitian, maupun sumber belajar yang berbasis *e-learning*. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada, seperti memanfaatkan perangkat bergerak dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya *smartphone*, *laptop*, *gadget*, dan lain-lain. Pemanfaatan perangkat ini dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan efisien.

Penggunaan *e-learning* berbasis *Joomla* dalam pembelajaran IPS dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis *Joomla* ini akan memberikan kemudahan akses belajar siswa, karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, khususnya dalam materi kegiatan ekonomi. Selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar dengan senang dan antusias sehingga akan berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi dan hasil belajar IPS secara menyeluruh.

Beberapa penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Bakri, Farah Fajriani, Dewi Mulyati pada tahun 2017 dengan judul “Media *E-learning* Bebasis CS Joomla: Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA”. Berdasarkan hasil penelitian ini, media *e-learning*

yang dikembangkan menggunakan CMS Joomla layak digunakan sebagai model pembelajaran Fisika di SMA. Selain itu, media *e-learning* yang berbasis CMS Joomla ini memiliki tampilan yang menarik, isi materinya sangat membantu peserta didik untuk memahami konsep yang dipelajari, serta bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan tidak multitafsir. Jadi, media *e-learning* berbasis CMS Joomla yang disajikan secara kontekstual dan multi representasi dapat memudahkan peserta didik memahami konsep Fisika yang dipelajari.

Penelitian lainnya adalah yang dilakukan Hamzah B. Uno dan Abd. Rahman K. Ma'aruf tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Website* untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri" menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan presentase ketertarikan siswa pada uji kelompok kecil sebesar 100% dan respon guru sebesar 100%.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan dukungan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul "Pengembangan *E-learning* Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Rata-rata hasil belajar muatan IPS masih rendah dan dibawah KKM dibuktikan dengan daftar nilai ulangan harian.
- 1.2.2 Siswa kurang menyukai pelajaran IPS dibuktikan dengan rekaman wawancara.
- 1.2.3 Pembelajaran IPS dianggap sulit bagi siswa dibuktikan dengan rekaman wawancara.
- 1.2.4 Kurang optimalnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dibuktikan dengan rekaman wawancara.
- 1.2.5 Belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dibuktikan dengan rekaman wawancara.
- 1.2.6 Belum tersedianya media pembelajaran berbasis IT yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dibuktikan dengan rekaman wawancara.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla* dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar IPS yang rendah dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti ingin mengembangkan *e-learning* berbasis *joomla* untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif muatan IPS

pembelajaran tematik kelas VC. Penelitian ini didasarkan pada studi kasus yang diambil di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan *e-learning* berbasis *joomla* terhadap hasil belajar siswa ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan *e-learning* berbasis *joomla* terhadap hasil belajar siswa ?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan *e-learning* berbasis *joomla* terhadap hasil belajar siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengembangkan *e-learning* berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan *e-learning* berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.
- 1.5.3 Menguji keefektifan *e-learning* berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan *E-learning* Berbasis *Joomla* dalam Pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi akan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mendukung teori-teori untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan IPS, meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa, serta melatih siswa untuk memanfaatkan IPTEK.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas

dan meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mempengaruhi mutu dan kualitas sekolah, dan memberikan referensi pada sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis IT.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, menambah motivasi peneliti untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran sebagai wujud pengabdian kepada dunia pendidikan Indonesia, serta mampu menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh kuliah di Universitas Negeri Semarang.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *electronic learning* atau biasa dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* mengacu kepada

penggunaan perangkat teknologi informasi, seperti seperti sistem elektronik atau komputer.

- 1.7.2 Media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan menggunakan suatu *Content Management System (CMS)* yang bernama *Joomla*. *Joomla* adalah *website* yang dapat digunakan sebagai *website* pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah karena bersifat edukatif.
- 1.7.3 *E-learning* berbasis *joomla* dikembangkan dalam muatan IPS Tema Lingkungan Sahabat Kita Sub Tema Manusia dan Lingkungan dengan materi kegiatan ekonomi pada kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.
- 1.7.4 *E-learning* berbasis *joomla* memuat menu seperti *home* (halaman utama), informasi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, video pembelajaran, kuis, penugasan, dan evaluasi yang mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran secara interaktif, efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

Kajian teoretis ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yang meliputi teori tentang media pembelajaran, *e-learning*, Joomla, belajar, teori belajar, hasil belajar, dan IPS.

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat mendorong adanya pemanfaatan hasil teknologi dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan hasil teknologi ini biasanya digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran. Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang berperan sebagai penyalur informasi kepada peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis media (Uno dan Lamatenggo, 2014:122).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang secara terencana dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga lingkungan belajar yang kondusif dapat tercipta serta memungkinkan penerima pesan dapat belajar dengan lebih efisien dan efektif (Asyhar, 2012:8).

Sementara itu, Arsyad (2013:10) menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dalam proses pembelajaran

berfungsi sebagai penyampai pesan atau informasi sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar.

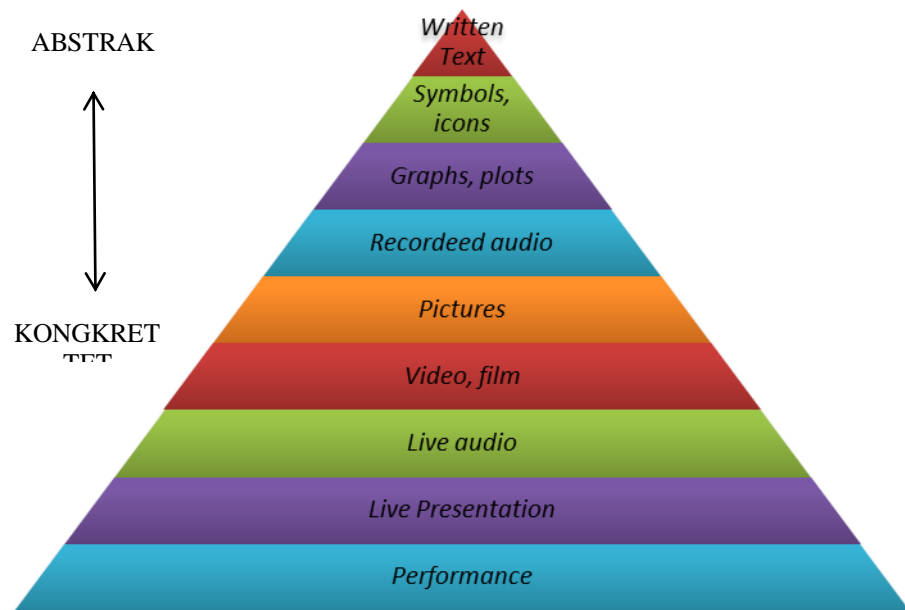
Farid Ahmadi (2017:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan, sehingga dapat tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya, Kustandi dan Sutjipto (2016:8) media pembelajaran adalah alat yang berfungsi memperjelas makna dari informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penunjang proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk memperjelas suatu konsep atau materi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal oleh siswa.

2.1.1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Bruner (1966) mengemukakan bahwa tingkatan utama modus belajar terbagi menjadi tiga, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiganya saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru. Dale (1969) menggambarkan tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar ini sebagai suatu proses komunikasi (Kustandi dan Sutjipto, 2016:10).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Sumber : Kustandi dan Sutjipto (2016)

Dale menyimpulkan, semakin kebawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar dan semakin tinggi, sebaliknya, semakin ke atas pengetahuan yang diperoleh semakin kecil (Kustandi dan Sutjipto, 2016:11). Kemampuan intelektual dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi dasar dari kerucut pengalaman Dale. Membaca memberikan kemampuan mengingat materi sebesar 10 %. Mendengarkan memberikan kemampuan siswa dalam mengingat materi sebesar 20%. Melihat gambar, video, demonstrasi memberikan pengaruh 30% dalam mengingat materi pelajaran. Kemampuan siswa dapat mencapai 50% ketika terlibat langsung dalam kegiatan diskusi kelompok dan 70% kemampuan mengingatnya ketika siswa dapat menyajikan dan mempresentasikan hasil diskusinya. Tingkatan tertinggi dalam mengingat adalah 90%, yaitu saat siswa bermain peran, melakukan simulasi pembelajaran dan saat siswa langsung

mengerjakan hal yang nyata. Menurut kerucut tersebut kemampuan siswa dalam mengingat sebuah materi adalah ketika siswa dapat terlibat dan membuktikan secara langsung materi yang diberikan. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna dalam menemukan informasi baru, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba (Kustandi dan Sutjipto, 2016:12).

Menurut diagram pengalaman Dale, penelitian ini berada pada posisi melihat gambar sampai dengan mengerjakan hal yang nyata, yaitu berawal dari keterlibatan siswa secara visual menuju tingkat untuk membuat hal yang lebih kompleks. Sehingga pemahaman siswa akan meningkat seiring dengan penggunaan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

2.1.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2016:12) mengemukakan tiga ciri media sebagai berikut.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Properly*)

Kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek digambarkan dalam ciri fiksatif. Menggunakan media, seperti *fotografi*, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disks* dan film suatu objek atau peristiwa dapat diurutkan maoun disusun kembali. Suatu objek yang telah direkam menggunakan kamera

dapat direproduksi kembali kapan saja bila diperlukan. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian yang telah terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu dalam ciri fiksatif ini.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Adanya transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan dalam ciri manipulatif. Guru dapat menampilkan kejadian yang memakan waktu sehari-hari dalam waktu dua atau tiga menit kepada siswa dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Contohnya dalam mengajarkan proses produksi suatu barang mentah menjadi barang jadi dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain itu, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Contohnya proses tsunami yang dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa. Distribusi media tidak terbatas pada satu atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga dapat tersebar secara luas, misalnya rekaman video dan media pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan internet dapat didistribusikan ke semua tempat kapan saja.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2016:19-20) menerangkan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Pada awal pelajaran, siswa sering kali tidak tertarik dengan materi pelajaran, terlebih jika materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga membuat siswa tidak memperhatikannya.
2. Fungsi afektif media visual yaitu dengan media visual tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar dapat terlihat. Emosi dan sikap siswa dapat tergugah dengan adanya gambar atau media visual, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari hasil temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa Siswa yang lemah dalam membaca dapat terbantu untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatnya kembali dengan adanya media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks. Media pembelajaran berfungsi mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sementara itu menurut Sundayana (2016:7) media berfungsi (1) memperjelas suatu pesan atau informasi agar tidak terlalu verbalitas (2) membantu menangani permasalahan ruang dan tempat yang terbatas, waktu, kemampuan indra dan tenaga (3) menimbulkan antusiasme belajar dan antara siswa dengan sumber belajar dapat berinteraksi langsung, (4) bakat dan kemampuan visual yang dimiliki oleh seorang anak memungkinkannya untuk belajar mandiri, (5) auditori & kinestetiknya memberi rangsang yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan kesamaan pandangan, (6) pesan dalam kegiatan belajar mengajar dapat lebih terstandar penyampaiannya, (7) pembelajaran dapat lebih menarik, (8) teori belajar yang digunakan memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, (9) durasi kegiatan belajar mengajar dapat diperpendek, (10) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (11) kegiatan belajar mengajar bersifat fleksibel tempat dan waktunya dan, (12) siswa dapat meningkatkan sikap positifnya terhadap materi serta kegiatan pembelajaran.

2.1.1.5 Peran Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran memiliki peran (1) agar tidak kaku dalam menyampaikan pembelajaran, (2) kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, (3) kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, (4) mempersingkat durasi kegiatan belajar mengajar, (5) bila keterkaitan antara kata

dan gambar sebagai media dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan secara terorganisir, spesifik dan jelas maka kualitas hasil belajar ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan secara fleksibel tempat dan waktunya, (7) sikap positif terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan serta (8) peran guru dapat bertransformasi lebih positif (Kustandi dan Sutjipto, 2016:21).

2.1.1.6 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2016:22) mengemukakan bahwasanya manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memunculkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik.
2. Siswa dapat memahami materi serta menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik karena bahan ajar tersampaikan lebih jelas maknanya.
3. Siswa tidak akan bosan dalam mengikuti pembelajaran, karena metode mengajar yang digunakan lebih variatif dan tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan guru.
4. Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Kustandi dan Sutjipto (2016:23) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut.

1. Dengan media pembelajaran pesan maupun informasi yang disajikan dapat diperjelas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dengan media pembelajaran perhatian siswa dapat meningkat dan terarahkan sehingga timbul motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya, serta berdasarkan kemampuan dan minat yang dimiliki siswa memungkinkannya dapat belajar secara mandiri.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang berada di sekitarnya serta memungkinkan terjadinya hubungan dan komunikasi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui kegiatan kunjungan ke tempat bersejarah maupun tempat rekreasi edukatif.

2.1.1.7 Jenis Media Pembelajaran

Pemanfaatan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran cukup beraneka ragam, mulai dari media yang sederhana hingga yang cukup rumit dan canggih. Media pembelajaran yang banyak jenisnya dan dapat digunakan dalam pembelajaran sangat menguntungkan bagi pendidik untuk menyalurkan ilmunya kepada siswa. Akan tetapi seorang pendidik yang baik harus mampu memilih media mana yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Karena tidak semua media pembelajaran cocok atau sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

Sundayana (2013:13), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a. melihat auditif, merupakan media yang hanya dapat didengar saja seperti rekaman suara dan radio;
 - b. media visual, merupakan media hanya dapat dilihat saja. Jenis media visual adalah *film*, *slide*, foto, gambar, lukisan dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dalam lain sebagainya;
 - c. media audiovisual, merupakan jenis media yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran *film*, *slide* suara, dan lain sebagainya. Jenis media ini lebih baik dan lebih menarik, sebab mencakup semua unsur yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ervin Indriyani dan Yuyarti (2015:77) bahwa bahan ajar semakin lengkap dan optimal bila disajikan secara audiovisual.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a. media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus melalui media ini;
 - b. media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *film slide*, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi :
 - a. media yang diproyeksikan, seperti *film*, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan *film*, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*,

overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi diperlukan dalam media ini. Tanpa adanya alat-alat tersebut, maka media semacam ini tidak dapat berfungsi.;

- b. media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Sementara itu, Kustandi dan Sutjipton (2016:57) media pembelajaran terdiri dari media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.

2.1.1.8 Media Berbasis Komputer

Kecanggihan komputer berdampak pada maraknya pembuatan media audio visual. Beberapa tahun belakangan sampai era milenial ini, perhatian besar tertuju pada pemanfaatan komputer dalam kegiatan belajar mengajar. Komputer menjadi pilihan utama dalam pembelajaran terlebih jika dikoneksikan dengan jaringan internet. Pembelajaran berbantuan komputer menjadi lebih interaktif dan menciptakan pembelajaran yang mandiri (Farid Ahmadi, 2017:83-84).

Farid Ahamdi (2017:84) mengemukakan proses pengajaran berbantuan komputer dikategorikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

1. *Computer Based Training* (CBT)

CBT merupakan proses pendidikan berbasiskan komputer, dengan memanfaatkan media *CD ROM* dan *disk based* sehingga sebagai media pendidikan. Dengan memanfaatkan media ini, sebuah *CD ROM* bisa terdiri dari video klip, animasi, grafik, suara, multimedia dan program, aplikasi yang akan

digunakan oleh peserta didik dalam pendidikannya. Dengan CBT, proses pendidikan melalui *classroom* tetap dapat terlaksana, sehingga interaksi dalam proses pendidikan dapat terus berlangsung, yang dibantu oleh kemadirian peserta didik dalam memanfaatkan CBT.

2. *Web Based Training* (WBT)

Web based training (WBT) sering juga diidentikkan dengan *e-learning*, dalam metoda ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan jaringan internet.

Sementara itu, Farid Ahmadi (2017:86) juga memaparkan tujuan penggunaan komputer dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. Untuk Tujuan Kognitif

Suatu konsep aturan, prinsip, proses, langkah-langkah dan perhitungan yang kompleks dapat diajarkan melalui komputer. Konsep tersebut dapat dijelaskan dengan sederhana oleh komputer dengan penggabungan audio dan visual yang dianimasikan, sehingga sangatlah tepat digunakan untuk pembelajaran mandiri.

2. Untuk Tujuan Psikomotorik

Pengemasan pembelajaran dalam bentuk permainan (*games*) dan peragaan (simulasi) dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Contoh program yang dapat dibuat seperti peragaan (simulasi) perang, peragaan (simulasi) pendaratan pesawat dan sebagainya.

3. Untuk Tujuan Afektif

Pembelajaran sikap/aktif dapat berlangsung menggunakan media berbasis komputer jika program didesain secara tepat dengan memberikan gambar, *video* ataupun *clip* suara yang isinya mengunggah perasaan.

2.1.2 E-Learning

2.1.2.1 Pengertian E-Learning

E-Learning merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan rangkaian media elektronik seperti LAN (*Local Area Network*), WAN (*Wide Area Network*), atau internet untuk menyampaikan isi pembelajaran. *E-Learning* merupakan bentuk pendidikan yang dilakukan melalui secara *online* dengan bantuan internet. *E-Learning* ini merujuk pada penggunaan internet untuk mengirimkan rangkaian solusi pemecahan masalah sehingga pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat meningkat.

Penerapan *e-learning* dalam proses pembelajaran di sekolah dapat dilakukan menggunakan metode diskusi. Proses diskusi menggunakan *e-learning* akan mempermudah guru dalam menilai seberapa jauh keterampilan siswa dalam berdiskusi. Guru dalam proses diskusi biasanya dianggap sebagai sumber informasi utama dimana guru selalu menyalurkan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Berbeda dengan diskusi secara konvensional, melalui *e-learning* pembelajaran bersifat *student center* (berpusat pada siswa) sehingga siswa dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Selain itu, dengan menggunakan *e-learning* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran (Puguh:2016).

Sementara itu, Agus Efendi (2017) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pengalaman peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan informasi akan semakin bertambah dengan adanya pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran.

Puguh (2016) menyatakan bahwa *e-learning* memiliki tiga fungsi terhadap pembelajaran sebagai berikut.

1. Sebagai suplemen atau tambahan, hal ini karena siswa memiliki kebebasan untuk memilih akan memanfaatkan materi pembelajaran dengan menggunakan media elektronik ataupun tidak. Siswa tidak memiliki keharusan untuk mengakses materi, meskipun sifatnya operasional, tetapi siswa yang mampu memanfaatkan pembelajaran elektronik ini akan memperoleh tambahan wawasan dan pengetahuan.
2. Sebagai pelengkap, dikarenakan program pembelajaran elektronik ini dibuat sebagai pelengkap materi pembelajaran yang diperoleh siswa.
3. Sebagai pengganti kegiatan belajar mengajar.

2.1.2.2 Karakteristik *E-Learning*

Rusman (2011:264) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan yang mendasar antara *e-learning* dengan pembelajaran konvensional diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Interaktivitas (*Interactivity*), memiliki berbagai macam jalur baik langsung (*synchronous*) seperti *chatting* atau *messenger* maupun tidak langsung (*asynchronous*) seperti forum, buku tamu atau *mailinglist*.
2. Kemandirian (*Independency*), dalam menyediakan tempat, waktu, bahan ajar maupun pengajar dapat dilakukan secara fleksibel, sehingga pembelajaran akan berpusat kepada siswa.
3. Aksesibilitas (*Accesbility*), sumber-sumber belajar akan didistribusikan oleh jaringan internet sehingga siswa lebih mudah memperluas wawasan dan pengetahuan, berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.
4. Pengayaan (*Enrichment*), *e-learning* dapat mengakses kegiatan pembelajaran yang dikemas menggunakan simulasi, dan animasi, aplikasi video maupun *streaming*.

Pembelajaran dengan *e-learning* berbasis internet menurut Haughey dapat dibentuk dalam tiga model yaitu model *web course*, *web centric course*, dan *web enchanced course* (Asrori, 2011).

1. *Web course*, penggunaan internet ditekankan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Artinya guru dan siswa tidak bertatap muka sepenuhnya, melainkan pembelajaran disampaikan secara penuh melalui internet. Pada proses pembelajaran seperti ini seluruh bahan ajar, informasi, diskusi, penugasan dan ujian dilakukan secara jarak jauh.
2. *Web centric course*, proses ini memudahkan penggunaan internet dengan pembelajaran konvensional (tatap muka). Fungsi dari proses ini yaitu agar

kegiatan pembelajaran saling melengkapi. Materi disampaikan melalui internet dan secara tatap muka secara berimbang.

3. *Web enhance course*, internet digunakan sebagai penunjang untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Guru dituntut menguasai internet dan teknologi secara menyeluruh dalam pembelajaran ini. Sehingga guru dapat membimbing siswa dalam menemukan pengetahuan barunya melalui situs yang relevan dan mampu menyajikan materi yang menarik, aktif dalam diskusi, serta melayani siswa dalam komunikasi melalui internet.

2.1.2.3 Keunggulan *E-Learning*

E-Learning merupakan salah satu bukti bahwa ilmu dan pengetahuan kini semakin mudah untuk digali. Artinya, *e-learning* memiliki manfaat dan keunggulan tersendiri dalam bidang pendidikan. Rusman (2011:292) mengemukakan *e-learning* memiliki keunggulan sebagai berikut.

1. Adanya *e-moderating* yaitu salah satu fasilitas yang memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi tanpa terkendala batas jarak dan waktu. Sehingga guru dan siswa dapat saling terhubung untuk mendiskusikan materi yang sedang dipelajari kapanpun dan dimanapun.
2. Melalui internet petunjuk pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan guru dan siswa akan lebih terstruktur dan terjadwal dengan baik. Sehingga sejauh mana materi yang sedang dipelajari dapat diketahui.

3. Siswa dapat mengulang kembali materi pelajaran yang diperlukan kapanpun dan dimanapun, dengan cara mengunduh materi yang sudah diunggah oleh guru dalam media pembelajaran *e-learning*.
4. Siswa dapat mengakses situs-situs yang sudah disarankan oleh guru melalui internet jika memerlukan informasi lebih luas tentang materi yang sedang dipelajari.
5. Diskusi yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat diikuti oleh banyak peserta, sehingga wawasan dan ilmu yang diterima akan lebih luas.
6. Menjadikan lebih aktif dan mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis internet.

Sementara itu menurut Emphy Effendi dan Hartono Zhuang (dalam Cahyono, 2015) menyatakan bahwa keunggulan *e-learning* lainnya adalah sebagai berikut.

1. Fleksibilitas waktu, yaitu siswa dapat mengukur waktu belajarnya sendiri, sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan waktu belajarnya.
2. Fleksibilitas tempat, belajar dapat dilakukan siswa dimanapun ia berada, tidak harus berada dalam ruang kelas tetapi lebih luas dari itu, siswa dapat mengakses materi pelajaran atau diskusi dengan guru di luar kelas dan di luar jam pelajaran atau diskusi dengan guru di luar kelas bahkan di luar jam pelajaran. Sehingga materi yang dipelajari siswa dapat diperdalam.
3. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Ada siswa yang mampu menyerap materi yang diajarkan dengan mudah, namun ada yang sebaliknya. *E-learning* dapat membantu

siswa yang kecepatan belajarnya lamban dalam mengejar materi pembelajaran yang kurang dipahami.

4. Materi yang disajikan tidak monoton, dalam hal ini materi dapat dikemas semenarik mungkin oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.3 Joomla

2.1.3.1 Definisi dan Sejarah Joomla

Joomla berasal dari kata “*Swahili* jumla” yang mengandung arti “kebersamaan”. Joomla adalah salah satu website yang bersifat *Content Management System* (CMS). CMS atau sistem manajemen konten ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menumbuhkan atau manipulasi (mengubah) isi suatu situs web. Joomla merupakan CMS yang bebas dan terbuka (*free open source*), ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL untuk keperluan di internet maupun intranet. Joomla pertama kali dirilis dengan versi 1.0.0. Fitur-fitur Joomla, diantaranya adalah sistem *catching* untuk peningkatan performansi, RSS, blogs dan poling. Joomla menggunakan lisensi GPL (Sarwandi, 2016:5).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Miss. Vaishali Sunil Bhirud dalam *International Journal of Recent Research in Mathematics Computer Science and Information Technology* Volume 1 No. 2 Tahun 2014-2015 dengan judul “*Review Paper on an Open Source Content Management System: Joomla CMS*” menjelaskan bahwa Joomla adalah sistem manajemen konten sumber bebas dan terbuka (CMS) untuk mempublikasikan konten di *World Wide Web* dan intranet

dan kerangka aplikasi Web yang juga dapat digunakan secara terpisah. Joomla ditulis dalam PHP, menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (OOP) dan pola gambar perangkat lunak, menyediakan data dalam database MySQL, dan menyertakan fitur seperti halaman *caching*, *RSS feed*, versi halaman yang dapat dicetak, informasi berkedip, blog, jajak pendapat, menyelidiki, dan mempertahankan internasionalisasi bahasa. CMS adalah sistem yang menyediakan kumpulan prosedur yang digunakan untuk mengelola alur kerja dalam lingkungan dua arah. Prosedur ini bisa berbasis fisik atau komputer. Disini CMS, data dapat didefinisikan sebagai hampir apa saja: makalah, film, teks, gambar, informasi telepon, data ilmiah, dan seterusnya. CMS sering digunakan untuk menyimpan, menghitung, merevisi, semantik mengangkat, dan dokumentasi penerbitan. Berfungsi sebagai gudang pusat, CMS meningkatkan level versi pembaruan baru ke file yang sudah disajikan. Kontrol versi adalah salah satu keuntungan utama dari CMS.



Gambar 2.2 Logo Joomla

Pada saat ini, Joomla adalah salah satu dari ratusan *free* CMS yang tersedia di internet yang memiliki jumlah pengguna yang besar. Kemudahan pengaturan konten, dukungan di internet yang banyak, modul dan *plug in* yang

melimpah, merupakan sebuah keunggulan CMS Joomla yang membuat Joomla banyak diminati. Lahirnya Joomla pada tahun 2005 dengan versi awalnya, yaitu versi 1.0 berkaitan dengan Mambo sebagai CMS yang lebih awal pada bulan April 2001. Mambo dibuat oleh *Miro Corporation* Australia. Pada saat itu, Mambo dikenal sebagai aplikasi CMS terpopuler yang tersedia gratis dengan *source code*. Namun, karena perbedaan prinsip antara staf Mambo, maka tahun 2002 produk Mambo terpecah menjadi produk komersil dan versi *open source*. Pengembangan Mambo komersil bernama Mambo CMS, sedangkan pengembangan versi *open source* bernama *Mambo Open Source* (MOS). Letak perbedaan dari keduanya adalah sistem keamanan, gratis atau tidak, dan ditujukan kepada kalangan siapa. Akhirnya pada tanggal 1 September 2005, beberapa staf pengembang MOS benar-benar memutuskan untuk meninggalkan proyek Mambo dan membuat CMS baru, yaitu Joomla 1.0 yang *free, open source*, dan bersifat komunitas. Pada tanggal 17 September 2005 produk Joomla versi 1.0 dipublikasikan. Dstruktur sistem tampilan Joomla versi 1.0 ini pun masih sama dengan Mambo, bahkan dukungan komponen dan modul pada Mambo dapat digunakan pada Joomla versi 1.0 tersebut.



Gambar 2.3 Tampilan Joomla versi 1.0

Dewasa ini, CMS Joomla telah diadopsi oleh beberapa ebmaster dari Brazil ke Belanda, dari AS ke Italia, dari Australia ke Cina. Joomla 1.0 telah dikatakan berhasil stabil pada versi terakhirnya 1.0.15. Sedangkan seiring perkembangan teknologi yang ada, Joomla masih terus disempurnakan oleh berbagai *webmaster* dari berbagai dunia. Misalnya saja sampai bulan Januari 2009, versi Joomla 1.5 telah sampai pada versi 1.5.9 dengan perbaikan bug-bug yang dilaporkan. Pada versi 1.5 sistem pemrograman dan *layout* sudah jauh berbeda dengan versi pendahulunya Joomla 1.0. Namun, bukan berarti Joomla versi stabil 1.0.15 ditinggalkan oleh para user setianya, karena terbukti masih banyak pengembang komersil maupun non-komersil yang terus membuat komponen dan modul agar bisa dipakai, baik oleh Joomla 1.5 maupun Joomla 1.0 (Sarwandi, 2016:8-10).

2.1.3.2 Riwayat Perkembangan Joomla

Perkembangan Joomla berawal dari Joomla 1.0.0 sampai dengan tahap yang luar biasa, yaitu Joomla 1.0.15. Namun seiring dengan perkembangan versi Joomla 1.0.x ini, sekitar tahun 2007 telah dimulai pengembangan Joomla 1.5.x yang memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang cukup signifikan. Saat ini Joomla telah mencapai versi 3.5 yang merupakan Joomla versi baru memiliki penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya dan dapat diunduh di *website* resmi Joomla (www.joomla.org).

Masing-masing mempunyai daya tarik tersendiri, Joomla 3.5 menawarkan fitur yang lebih lengkap dan lebih modern, termasuk dalam sistemnya yang didukung oleh banyak aplikasi dan developer (Sarwandi, 2016:10).



Gambar 2.4 Fitur baru Joomla 3.5

Berikut tabel yang menunjukkan perkembangan Joomla dari tahun ke tahun.

Tabel 2.1 Perkembangan Versi Joomla

Versi	Tanggal rilis	Didukung sampai
1.0	22 September 2005	22 Juli 2009
1.5 (LTS)	22 Januari 2008	1 Desember 2012
1.6	10 Januari 2011	19 Agustus 2011
1.7	19 Juli 2011	24 Februari 2012
2.5 (LTS)	24 Januari 2012	31 Desember 2014
3.0	27 September 2012	April 2013
3.1	24 April 2013	Oktober 2013
3.2	6 November 2013	Oktober 2014
3.3	30 April 2014	Februari 2015
3.4	25 Februari 2015	Rilis 3.5
3.5	November 2015	
4.0	2016	

2.1.3.3 Manfaat Joomla

Salah satu *software* yang handal untuk berbagai keperluan sesuai dengan kebutuhan penggunanya adalah Joomla. Joomla dijadikan alternatif utama dalam membangun sebuah *website* secara interaktif dan dinamis karena banyak aplikasi yang dapat disisipkan.

Sarwandi (2017:11-13) menyampaikan bahwasanya Joomla dapat dimanfaatkan untuk mengelola dan mengembangkan *website* dinamis secara cepat yang didukung fitur-fitur yang beragam. Manfaat Joomla dengan kebutuhan dan tema *website* dijabarkan sebaragai berikut.

a) *Website Jaringan Sosial (Social Network)*

Sebuah kelompok (komunitas) yang dibangun pada jaringan internet dalam berbagai bidang kompetensi, seperti keagamaan, kedokteran, hukum, ekonomi, olahraga, desain grafis, *hacker*, dan bidang-bidang lainnya dengan memanfaatkan ekstensi (komponen, *plugging*, modul) bisa diwujudkan menggunakan Joomla.

b) *Website Profil Perusahaan (Company Profile)*

Modul yang dapat menampilkan gambar secara rotasi (*image rotator*) dan navigasi interaktif (*interactive navigation*) menjadikan sebuah *website* tampil lebih impresif dan professional. *Website* sebuah institusi, seperti profil perusahaan dapat dibangun menggunakan Joomla terlebih dengan adanya fasilitas video player.

c) *Website Toko Online (Online Store)*

Maraknya penjualan produk yang dilakukan secara *online* mendorong terciptanya toko *online* (*online shop*) yang ada di kalangan masyarakat. *E-commerce* yang ditambahkan pada Joomla memungkinkan terciptanya toko *online* ini.

d) *Website* Perpustakaan

Adanya kolom pencarian buku dalam sebuah *website* dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah *website* berbasis perpustakaan digital. Para pengunjung dapat lebih mudah untuk menemukan informasi buku yang dicarinya tanpa harus datang langsung ke perpustakaan.

e) *Website* Pelatihan dan Konsultasi (*Training and Consulting*)

Website pelatihan dan konsultasi dapat dibangun dengan memanfaatkan komponen formulir yang diatur dalam *field-field* yang dibutuhkan. Informasi maupun jadwal pelatihan dapat diatur sesuai waktu pelaksanaan, sehingga pendaftaran dapat dilakukan lebih awal oleh calon peserta.

f) *Website* Portal Multi Bahasa (*Web Portal Multilanguage*)

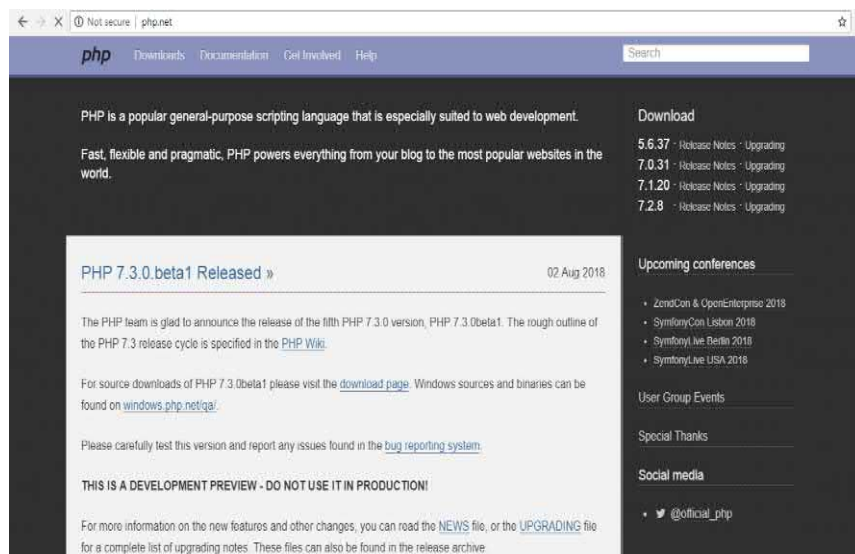
Website portal dengan bahasa yang beragam dapat disajikan melalui Joomla dengan memanfaatkan komponen *Multilanguage*. Informasi tentang judul item, menu, isi, artikel, nama *section*, nama kategori, dsb disimpan dalam fasilitas multi bahasa. Isi *website* akan diterjemahkan secara otomatis ketika memilih bahasa pada halaman website sehingga pengunjung tidak perlu kembali ke halaman utama.

2.1.3.4 Aplikasi Pendukung Joomla

Joomla merupakan CMS yang berlisensi *General Public Licence* (GMU), maka semua aplikasi pendukungnya juga berlisensi sama. Berikut aplikasi pendukung yang harus ada, sebelum Joomla diinstal pada komputer (Sarwandi, 2016:17-18).

a) Aplikasi PHP

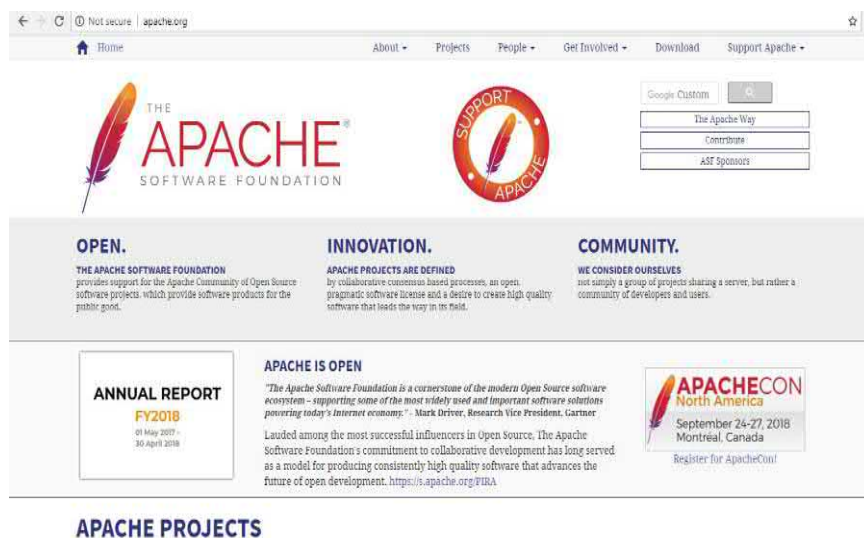
Aplikasi PHP mutlak diperlukan karena Joomla sendiri dibuat dengan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi PHP ini dapat kita *download* di *website* resminya www.php.net.



Gambar 2.5 Website resmi PHP

b) Web Server Apache

Karena Joomla menggunakan bahasa pemrograman PHP, maka diperlukan sebuah server untuk mendukung aplikasi tersebut. PHP adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *server side*. Aplikasi server yang dibutuhkan oleh Joomla adalah *Apache*. Versi *Apache* dapat dilihat di alamat www.apache.org.



Gambar 2.6 Website resmi apache

c) Database MySQL

Database merupakan sekumpulan file data yang satu sama lainnya saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga memudahkan untuk mendapatkan dan memproses data tersebut. Database MySQL adalah tempat menyimpan seluruh konten *website* Joomla. MySQL merupakan *Relational Database Management System* yang berlisensi GNU/GPL, dan dapat dilihat di www.mysql.com.



Gambar 2.7 Website resmi MySQL

2.1.3.5 Keuntungan dan Kelemahan Joomla

CMS Joomla sangat cocok digunakan untuk membangun hampir semua jenis situs karena mudah digunakan (*user friendly*), menyediakan berbagai macam fitur untuk membuat isi situs yang dinamis, dan yang paling utama adalah karena program ini tersedia secara gratis dan dapat dikembangkan oleh siapa saja tanpa ada *licence (open source)*. *Open source* merupakan istilah dalam *software* yang membuka *source code*-nya agar dapat dilihat dan diketahui cara kerjanya oleh orang lain sekaligus memperbaiki kekurangan yang ada pada *software*.

Adapun keuntungan Joomla adalah sebagai berikut.

1. Banyak pengguna yang bisa berinteraksi untuk mengembangkan dan memperbaiki program ini beserta fitur-fiturnya. Artinya Perkembangan program ini beserta fitur-fiturnya dapat dinikmati oleh pengguna karena merupakan produk *open source*.

2. Memudahkan dan menghemat waktu dalam membuat dan mengedit isi situs, cocok dengan *frase* yang terkenal di kalangan pengguna Joomla.
3. Instalasi modul (program / fitur pendukung) yang mudah.
4. Tersedia berbagai macam *template* dan *plugins* gratis yang berguna untuk mempercantik tampilan situs.
5. Sistem keamanan yang lebih baik, karena *source code* aplikasi *opensource* seperti Joomla misalnya, meski terbuka untuk umum, memiliki semacam *rule code* yang tidak mengizinkan penyertaan *sourcecode* virus ke dalam aplikasi mereka.

Sementara itu, Joomla juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Peminat Joomla harus memiliki *hosting* dan domain tersendiri dalam ukuran yang relatif besar karena jarang sekali penyedia layanan *hosting* gratis seperti *www.wordpress.com* atau *www.blogspot.com* untuk aplikasi Joomla.
- 2) Joomla cukup rumit dan *complicated* bagi pemula, namun tetap jauh lebih sederhana dari *web builder* lain yang berbasiskan bahasa pemrograman.

RH Ajengkar (2018) dalam jurnalnya menyebutkan salah satu kekurangan Joomla adalah beberapa plug-in nya hanya berfungsi dengan beberapa skrip tertentu.

2.1.4 Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Istilah belajar memang sudah tidak asing dalam kehidupan manusia. Belajar merupakan bagian dari proses pendidikan dimana belajar mengubah seseorang

yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Belajar berlaku bagi setiap insan manusia agar mendapatkan hidup yang lebih bermakna.

Banyak ahli pendidikan yang mendefinisikan pengertian belajar. Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2013:1) mengemukakan bahwasanya belajar merupakan proses perubahan perilaku individu sebagai akibat dari pengalaman. Konsep belajar dan mengajar keduanya tidak dapat dipisahkan. Konsep tersebut terpadu dalam satu kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi guru dan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Slameto (2013:2) belajar yaitu usaha seseorang dalam merubah tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut E.R Hilgard (1962) belajar ialah perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan ini mencakup tingkah laku, dan kecakapan yang diperoleh melalui pengalaman. Belajar adalah proses menuntut ilmu yang dialami seseorang melalui pengalaman, latihan-latihan, pembiasaan, dan sebagainya (Susanto, 2013:3).

Rifa'i dan Anni (2015:64) mengungkapkan bahwa proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang adalah belajar, karena mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Sementara Hamalik (dalam Susanto, 2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Belajar bukanlah suatu hasil atau tujuan melainkan suatu proses dan suatu kegiatan.

Belajar merupakan peristiwa mengalami tidak hanya menghafal atau mengingat saja. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Mawardi (2018:3) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu perubahan. Perubahan ini berupa hal yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa.

Berdasarkan pengertian belajar yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses penanaman pengetahuan dan perubahan tingkah laku individu yang berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat.

2.1.4.2 Unsur-unsur Belajar

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:66) mengemukakan bahwa belajar merupakan sistem yang menghasilkan perubahan perilaku karena terdiri dari unsur-unsur yang saling terkait. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik, istilah ini dapat diartikan sebagai siswa, warga belajar, dan peserta latihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- b) Rangsangan (*stimulus*), merupakan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik.
- c) Memori, berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- d) Respon, merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang sangat berpengaruh dalam belajar adalah faktor internal dan eksternal. Segala sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang yang sedang belajar disebut faktor internal, sedangkan segala sesuatu dari luar diri seseorang disebut faktor eksternal. Faktor jasmaniah, psikologi, dan kelelahan sangat mempengaruhi faktor internal. Faktor jasmaniah terbagi menjadi beberapa faktor, yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat. Faktor yang lain adalah faktor psikologis. Faktor ini meliputi perhatian, intelegensi, minat, bakat, motif, kesiapan dan kematangan. Salah satu cara untuk menumbuhkan perhatian, intelegensi, minat, bakat, motif, kesiapan dan kematangan adalah dengan media pembelajaran. Adapun faktor kelelahan yang terbagi menjadi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (Slameteo, 2013:54).

Faktor eksternal terbagi atas tiga faktor, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pengaruh dari keluarga dapat berupa cara didik orang tua, hubungan dalam keluarga, iklim dalam rumah, kondisi ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang dari kebudayaan. Faktor sekolah terdiri dari metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan antar siswa, alat pembelajaran, tingkat kedisiplinan sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah (Slameto, 2013:60). Alat pembelajaran yang dimaksud Slameto (2013) diantaranya meliputi media. Media yang tepat dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan. Sedangkan dalam faktor masyarakat, hal-hal yang mempengaruhi belajar

diantaranya adalah hal-hal yang dilakukan siswa di masyarakat, media masa, lingkungan pertemanan, serta bentuk kehidupan masyarakat.

Dapat disimpulkan jika faktor belajar dipengaruhi oleh dua faktor, eksternal dan internal. Internal yang dimaksud adalah faktor yang lahir dari pembelajar sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor karena lingkungan pembelajar.

2.1.5 Teori Belajar

2.1.5.1 Teori Kognitivisme

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:140) memandang belajar sebagai proses yang memfungsikan unsur-unsur kognisi terutama unsur pikiran untuk mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Artinya aktivitas belajar seseorang ditekankan pada kemampuan berpikir.

Sedangkan Suprijono (2013:22) menjelaskan bahwasanya belajar dalam teori kognitivisme merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori kognitivisme menekankan pada aktivitas siswa yang lebih menyukai contoh kongkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental.

2.1.5.2 Teori Behavioristik

Rifa'i dan Anni (2015:121) teori behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak maupun tidak.

Teori behavioristik memandang pikiran sebagai kotak hitam dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, mengabaikan proses berpikir yang terjadi di dalam otak sepenuhnya serta memandang tingkah laku siswa yang diobservasi sebagai indikator (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik menekankan perubahan perilaku pada siswa yang didapatkan dari hasil memperoleh pengetahuan.

2.1.5.3 Teori Konstruktivisme

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:148) belajar bukan hanya mengingat melainkan bertujuan untuk membuat siswa paham dan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh, memecahkan masalah, berkuat dengan berbagai gagasan, dan menemukan hal baru untuk dirinya sendiri.

Hamdani (2011: 64) mengemukakan teori belajar konstruktivisme menekankan pada situasi belajar yang memandang belajar sebagai kontekstual. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme yaitu: (1) belajar harus menjadi suatu proses aktif; (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri; (3) bekerja dengan siswa lain untuk mendapatkan pengalaman yang nyata, (4) siswa harus dikontrol dalam belajar; (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi; (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa; (7) belajar harus interaktif dan

mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial serta membantu mengembangkan makna personal.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif, sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah di pelajari sesuai hasil konstruksinya sendiri.

2.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2015:67).

Susanto (2016:5) mengemukakan bahwa kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar disebut hasil belajar. Tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru biasanya menjadi indikator keberhasilan belajar siswa. Artinya siswa dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang ada dapat dicapai.

Menurut Wasliman (Susanto, 2016:12), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi dari faktor internal dan faktor eksternal yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor internal, segala sesuatu dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, kebiasaan belajar, sikap serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal, segala sesuatu dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga seperti

meliputi pertengkaran orang tua, kurangnya perhatian orang tua, keadaan ekonomi dan lain-lain sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:68) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar berikut.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, keterampilan berpikir, dan pengertian. Kemampuan berpikir secara hierarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi inilah yang disebut kemampuan kognitif.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf yang merupakan kemampuan fisik. Penjabaran ranah ini sangat sulit karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*),

gerakan terbimbing (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

2.1.7 Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2016:5-6) berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan guru secara sadar untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran merupakan usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Farid Ahmadi (2017:2) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Sementara itu, Ifa Nur Cahyanti dan Florentina Widihastrini (2014:142) dalam penelitiannya mamaparkan bahwa belajar pada prinsipnya adalah berbuat sesuatu untuk mengubah tingkah laku individu, sehingga dalam pembelajaran membutuhkan berbagai aktivitas yang dapat mendukung perubahan perilaku tersebut.

Kustandi dan Sutjipto (2016:5) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yaitu (1) guru harus menganggap siswa sebagai individu yang memiliki unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang dengan tersedianya kondisi yang menunjang dalam proses pembelajaran; (2) aktivitas siswa harus lebih ditekankan dalam pembelajaran karena bukan guru yang belajar melainkan siswa; (3) pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja; (4) pembelajaran memerlukan persiapan karena bukan kegiatan yang bersifat

insidental; (5) pembelajaran dilakukan agar siswa dapat belajar dengan adanya bantuan dan arahan dari guru.

Berdasarkan pendapat tentang pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang sengaja dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pelaksanaan Kurikulum 2013. Pendekatan saintifik digunakan dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam proses belajar.

2.1.8 Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.8.1 Pengertian IPS

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menerangkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi manusia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Susanto (2013:137) menjelaskan bahwa IPS ialah ilmu pengetahuan yang bertujuan memberi wawasan dan pengetahuan kepada peserta didik karena

mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta aktivitas dasar manusia yang dikemas secara ilmiah.

Pengertian pendidikan IPS dalam istilah asing lebih dikenal dengan *Social Studies*. Sebuah organisasi profesional yang diberi nama *National Council for the Social Studies* (NCSS) yang secara khusus membina dan mengembangkan *Social Studies* pada tingkat pendidikan dasar dan menengah serta keterkaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu pendidikan (Sapriya, 2017:8-9).

NCSS (1993) menjelaskan bahwasanya studi sosial merupakan studi terpadu tentang ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi kewarganegaraan. Studi sosial dalam program sekolah memberikan kajian terkoordinasi dan sistematis terhadap disiplin ilmu seperti arkeologi, antropologi, geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, hukum, ilmu politik, filsafat, psikologi, agama, serta konten yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu alam. Studi sosial bertujuan membantu generasi muda mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang diinformasikan dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga masyarakat yang beragam secara budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.

Ayu Faridha dan Nuraeni Abbas (2015:9) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari manusia dan pola hubungannya dengan orang lain pada suatu kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa yang kelak akan hidup bermasyarakat.

2.1.8.2 Tujuan IPS

Pendidikan IPS pada dasarnya bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

IPS memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap permasalahan sehari-hari baik yang dialami sendiri maupun masyarakat (Susanto, 2013:145).

Chapin & Messick (dalam Susanto, 2013:147) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen tujuan pendidikan IPS di sekolah sebagai berikut.

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
2. Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mencari dan mengolah atau memproses informasi.
3. Membantu siswa mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk turut berperan dalam kehidupan sosial.

Sejalan dengan tujuan tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2006 menjelaskan bahwa muatan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Kurnia Bektiningsih dkk (2018:181) dalam penelitiannya memaparkan bahwa tujuan IPS sebagai salah satu mata pelajaran adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kesadaran akan tanggung jawabnya sebagai warga negara, menuntut pembelajaran yang dikelola secara dinamis dengan mengenalkan siswa kepada kepedulian lingkungan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa tujuan muatan IPS adalah untuk mengembangkan potensi pada diri seorang siswa, mengajak siswa untuk berpikir kritis, peduli dengan permasalahan sosial dan mampu memecahkannya, mampu berperan dalam kehidupan sosial sesuai dengan nilai yang berlaku, serta menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab.

2.1.8.3 Pembelajaran IPS di SD

Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 menerangkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial terkaji dalam IPS.

Muatan IPS pada jenjang SD/MI memuat materi Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, dan Geografi.

Pendidikan IPS di SD bergerak dari yang hal konkret menuju ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari mudah menuju sukar, dari sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat menuju ke yang jauh, dan seterusnya. Pembelajaran IPS di SD memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Masa usia ini, menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkat operasional konkret. Anak usia SD memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh (Susanto, 2013:152).

S Susanti dkk (2017:20) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di SD harus sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik, agar tidak salah sasaran.

Penerapan metode pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan karakteristik siswa dan aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif, mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip IPS. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung melalui pembelajaran IPS, sehingga menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya (Susanto, 2013:157). Ruang lingkup materi untuk setiap muatan diatur dalam pasal 77 I ayat (1), pasal 77 C ayat (1), dan pasal 77 K ayat (2), ayat (4), serta ayat

(5) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

2.1.8.4 Materi Pembelajaran Kegiatan Ekonomi

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) muatan pembelajaran di satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah menjelaskan tentang KI dan KD Muatan IPS Kelas V SD. Salah satu materi dari KD yang adalah tentang kegiatan ekonomi. Berikut merupakan KD dalam materi kegiatan ekonomi.

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada muatan IPS kelas V SD dengan materi kegiatan ekonomi dengan indikator pembelajaran sebagai berikut.

- 3.3.1 Menganalisis jenis kegiatan ekonomi.
- 3.3.2 Menganalisis jenis usaha dalam bidang ekonomi di Indonesia.
- 3.3.3 Menganalisis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.
- 3.3.4 Menganalisis usaha ekonomi yang dikelola kelompok.

3.3.5 Menganalisis peran kegiatan ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat Indonesia.

3.3.6 Menganalisis sikap dan usaha untuk menghargai kegiatan ekonomi orang lain.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar berupa penilaian tes dan penilaian proses tanpa mengesampingkan penilaian sikap untuk mengetahui tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Joomla* dengan materi kegiatan ekonomi muatan IPS kelas V SD.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* untuk meningkatkan hasil belajar. Beberapa penelitian yang dijadikan acuan peneliti adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi dan Wang Weijun tahun 2014 dengan judul "*The Effect of "Jaritmatika" Multimedia in Counting Ability of Children*" yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia jaritmatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan data adanya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi tahun 2016 dengan judul "*Developing of Navigation System of Hypermedia Learning Model For Primary Education Level*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui teknologi

informasi dan komunikasi menggunakan komputer, siswa lebih mudah mencari informasi pembelajaran menggunakan media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilo Tri Widodo dan Mahmud Rafi Al Ghani tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Web (*Virtual Map*) sebagai Inovasi Media di SD” menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini adalah multimedia yang berisi teks, gambar, suara, animasi, dan dilengkapi dengan menu interaktif. Sehingga media berbasis web ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Batsila dkk tahun 2014 dengan judul “*Entering the Web-2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers’ Opinion After Using it in their Classes*” menunjukkan hasil bahwa edmodo meningkatkan aktifitas belajar berbasis komputer dan mampu mengenalkan kepada siswa bahwa pembelajaran bisa saja menyenangkan dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis komputer.

Penelitian yang dilakukan oleh Roni Falsah tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Manajemen Database Berbasis Web CMS Joomla Pada Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media *joomla* yang dikembangkan cukup positif, karena masuk dalam kategori valid dengan skor kevalidan sebesar 3,45.

Penelitian yang dilakukan oleh M Fandi Pratama dan Setya Chendra Wibawa tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan CMS Joomla Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Kelas XI di

SMKN 3 Surabaya”. Berdasarkan hasil belajar siswa yang telah dianalisis menunjukkan bahwa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis *e-learning* rata-rata hasil belajar siswa dinyatakan tuntas dengan presentase sebesar 91,67% dan 8,33% dinyatakan tidak tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan modul berbasis elearning mendapat hasil yang baik dan media yang digunakan dapat dikatakan efektif sebagai bantuan siswa belajar mandiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah Achmad tahun 2016 dengan judul “Studi *Content Management System (CMS)* dan Pembuatan *Web* Edukasi di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM”. Hasil dari penelitian ini Web edukasi merupakan pilihan ekstensi CMS Joomla yang paling tepat karena fungsionalitas CMS Joomla merupakan suatu program aplikasi yang sangat kompleks.

Penelitian yang dilakukan oleh Buchory MS, Selly Rahmawati, dan Setia Wardani tahun 2017 dengan judul “*The Development of a Learning Media for Visualizing the Pancasila Values Based On Information and Communication Technology*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif dibandingkan media gambar untuk meningkatkan prestasi. Hal ini terbukti nilai signifikansi 0.001 dan mean prestasi belajar nilai-nilai Pancasila yang menggunakan media visualisasi nilai-nilai Pancasila (109,36) lebih besar dari nilai mean media gambar (108,73).

Penelitian yang dilakukan oleh Lovy Herayanti tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Moodle* Pada Matakuliah Fisika

Dasar” menjelaskan bahwa media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* layak digunakan dalam pembelajaran dengan bukti bahwa 80% siswa membaca materi yang di upload pada Moodle dan 90% siswa mengikuti evaluasi yang disediakan melalui media *moodle*.

Penelitian yang dilakukan oleh Cipto Wardoyo dkk tahun 2016 yang berjudul “*Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students*” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* sangat tepat untuk diaplikasikan guru dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Muchamad Arif dan Medika Risnasari tahun 2016 dengan judul “Penerapan Teknologi Game Berhitung Untuk meningkatkan Kemampuan Matematik Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar ” menunjukkan hasil bahwa media *e-learning* berupa game berhitung sangat efektif terhadap hasil belajar terbukti adanya peningkatan keterampilan berhitung siswa dengan perolehan rata rata hasil analisis sebesar 3,45 dengan predikat efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Kholifah tahun 2016 dengan judul “*The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Softwares through Contextual Approach*” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis swishmax and screenschat o-matic softwares dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yulius Dwi Cahyono dkk tahun 2015 dengan judul “E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah” telah

membuktikan bahwa media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan Edmodo sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil bahwa pengembangan media e-learning dengan memaksimalkan fitur dan tampilan media dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta pemaksimalan visualisasi dalam media e-learning sangat menentukan proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Prasetyono tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber dan Frekuensi Radio di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto” menjelaskan bahwa media ini layak digunakan untuk proses pembelajaran karena hasil respon siswa menunjukkan keseluruhan aspek media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran komunikasi data termasuk dalam kategori baik.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wardono dkk tahun 2015 dengan judul “ *Mathematics Literacy on Problem Based Learning with Indonesian Realistic Mathematics Education Approach Assisted E-Learning Edmodo* “ menunjukkan hasil bahwa kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan pendekatan PMRI berbantu media edmodo mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran expository.

Penelitian yang dilakukan oleh Noviar Ardinastiti dan Apik Budi Santoso tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis

Macromedia Flash Materi Hidrosfer menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan media dari tim ahli media sebesar 89,81%, dari tim ahli materi 88,8% keduanya memiliki kriteria “sangat layak”. Dan pada uji coba media skala besar diperoleh kelayakan media sebesar 83,12%, kriteria media “sangat baik Rata-rata aktivitas siswa pertemuan I dan II sebesar 77,01%, dan 79,88%, keduanya memiliki kriteria “aktif”. Rata-rata hasil pre-test sebesar 49,8 sedangkan rata-rata post-test sebesar 79,5. Tanggapan siswa diperoleh persentase sebesar 79,53% dengan kriteria “tertarik” mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh G. Gunawan dkk tahun 2017 dengan judul “*The Effect of Project Based Learning With Virtual edia Assitance on Student’s Creativity in Physics*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai N-Gain kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 40,8% dan nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 31,1%.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Aththibby dan M. Barkhan Salim tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan dan Energi” menjelaskan bahwa multimedia dengan berbasis komputer melalui aplikasi flash sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga pengembannya media berbasis komputer harus dikembangkan jauh lebih luas lagi karena teknologi yang ada saat

ini bergerak begitu cepat terutama dalam mengembangkannya ke dalam aplikasi yang berbasis internet (*m-learning*).

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, Selly Rahmawati, dan Setia Wardani dengan judul “Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang Sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa Pada penerapan Kurikulum 2013 guru sebagai fasilitator dapat merancang pembelajaran tematik di SD berbasis TIK supaya dalam mempelajari Tema menjadi lebih menyenangkan, mudah dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari Tema. Aplikasi pembelajaran berbasis TIK tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif.

Penelitian yang telah dilakukan oleh M. Sai tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model *Group Investigation* Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa ”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model *group investigation* berbasis internet tidak hanya meningkatkan hasil belajar, namun juga dapat meningkatkan kemampuan digital literasi siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh ur Jannatu, Supartono, dan Sri Wardani pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *E-learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menjelaskan bahwa *E-learning* memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Gede Suriadhi dkk dengan judul “Pengembangan *E-learning* Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja” menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa IPA siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *e-learning* berbasis *Edmodo*. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (89,03) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (58,26).

Penelitian yang dilakukan Liana Vivin Wihartanti dan Ramadhan Prasetya Wibawa dengan judul “*Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media*” tahun 2017 menunjukkan hasil pengembangan media *e-learning* berbasis *Microsoft sway* dapat efektif dan memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi di Universitas PGRI Madiun.

Penelitian yang dilakukan oleh C Sunaengsih tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A” menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berpengaruh kuat terhadap mutu pendidikan. Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap mutu pembelajaran dengan nilai koefisien sebesar 0,674.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Apriyanti dkk tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Getaran Harmonis”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model penelitian *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate* (ADDIE).

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan guru menjelaskan materi kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih paham. Masalah yang ditemukan di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang adalah rendahnya hasil belajar muatan IPS pada siswa kelas VC. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari faktor siswa, faktor guru, serta faktor dari penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi yang muncul, peneliti menyusun dan mengembangkan kerangka berpikir *e-learning* berbasis *joomla* menggunakan diagram ikan (*fishbone*). Penelitian menggunakan diagram *fishbone* untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang nantinya akan diambil. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heri Munawarman dan Mustofa (2014) yang menyebutkan bahwa dengan diagram *fishbone* semua menjadi lebih jelas dan kita dapat melihat kemungkinan penyebab masalah sekaligus mencari akar permasalahan sebenarnya. Berikut merupakan kerangka berfikir pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla*.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla*. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).
- 5.1.2 Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* telah diuji dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Berdasarkan pengujian tersebut, didapatkan presentase penilaian dari materi sebesar 87% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan presentase penilaian dari ahli media sebesar 81% dengan kriteria “layak”. Sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* layak untuk diujicobakan.
- 5.1.3 Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas V karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,59 yang termasuk dalam kriteria sedang.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla*, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut.

- 5.2.1 Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* dapat dijadikan referensi pendamping buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran IPS.
- 5.2.2 Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* dapat ditingkatkan lagi kelayakannya dengan menambahkan konten-konten yang dapat merangsang stimulus siswa untuk belajar.
- 5.2.3 Guru dapat mengembangkan media pembelajaran *e-learning* pada muatan lain atau bahkan dalam satu tema pembelajaran dengan penyajian yang lebih bagus dan menarik sehingga pembelajaran secara penuh dapat dilakukan secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Alamsyah. (2016). Studi *Content Management System* (CMS) dan Pembuatan *Web* Edukasi di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM. *Jurnal Ilmiah d'Computere*, 6(6):52-57.
- Ahmadi, F & Wang Weijun. (2014). The Effect of “Jarimatika” Multimedia in Counting Ability of Children. *Information and Knowledge Management*, 4(6):40-46.
- Ahmadi, Farid. (2016). Developing of Navigation System of Hypermedia Learning Model For Primary Education Level. *International Journal of Management and Applied Science*, 2(3).
- Ahmadi, F, Sutaryono, dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Cultute*” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2):127-136.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Ajengkar, RH. (2018). Creating Library Website Using Joomla: An Open Source Content Management System. *Aayushi International Interdisciplinary Research Journal (AIIRJ)*, 5(3):278-282.
- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6):68-72.
- Apriyati, Yeni. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Getaran Harmonis. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1):69-79.
- Ardinastiti, Noviar, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash Materi Hidrosfer menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang. *Jurnal Edu Geography*, 4(1):16-23.
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aththibby, Arif Rahman & M. Barkah Salim. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi *Flash* Topik Bahasan dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 3(2):25-33.
- Bakri, Fauzi dkk. (2017). Media *E-learning* Bebas CS Joomla: Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal TEKNODIK*, 21(2):99-110.
- Bhirud, Vaishali Sunil. (2015). *Review Paper on an Open Source Content Management System: Joomla CMS*. *International Journal of Recent in Mathematics Computer Science and Information Technology*, 4(6):95-98.
- Cahyono, Yulius Dwi dkk. (2015). *E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Penelitian Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 18(2):102-112.
- Efendi, Agus. (2017). E-learning Berbasis Schoology dan Edmodo: Ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Elinvo*, 2(1):49-58.
- Falsah, Roni. (2015). Pengembangan Pembelajaran Manajemen Database Berbasis Web CMS Joomla Pada Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal EconoSains*, 13(1):73-87.
- Farida, Ayu & Nuraeni Abbas. (2015). Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 4(2):8-17.
- Gunawan dkk. 2017. The Effect Of Project Based Learning With Virtual Media Assistance On Student's Creativity In Physics. *Cakrawala Pendidikan*, (7)2:167-179.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herayanti, Lovy, dkk. 2017. Pembelajaran Berbasis *Moodle* Pada Mata kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3):205-209.
- Indriyani, Ervin & Yuyarti. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *talking Stick* Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 4(3):75-83.
- Kholifah, Siti. (2016). The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast)-Matic Softwares through Cpntextual Approach. *Dinamika Pendidikan*, 11(1):50-55.

- Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Masita, Mariana & Desi Wulandari. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*, 8(2):191-198.
- Mawardi. (2018). Hubungan Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tangerang 6 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1):1-14.
- M. Batsila, Ch. Tsihouridi, D. Vavougiou. (2014). *Entering the Web-2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers' Opinion After Using it in their Classes*. *Ijet*, 9(1):53-60.
- MS, Buchory dkk. (2017). *The Development Of A Learning Media For Visualizing The Pancasila Values Based On Information And Communication Technology*. *Cakrawala Pendidikan*, 7(3):502-521.
- Munarwan, Heri & Mustofa. (2014). Perencanaan Produktivitas Kerja dari Hasil Evaluasi Produktivitas dengan Metode *Fishbone* di Perusahaan Percetakan Kemasan PT.X. *Jurnal Teknik Industri HEURISTIC*, 11(1):27-46.
- Munisah, dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2):180-190.
- Na'imah, Nur Jannatu dkk. (2015). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *Mobile learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(2):1566-1574.
- Nurchayanti, Ifa., Umar Samadhy., & Florentina Widihastrini. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Metode SAS dengan Media Papan Selip". *Joyful Learning Journal*, 3(4):139-144.
- Prasetyono, Singgih. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber dan Frekuensi Radio di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan*, 03(02):151-156.

- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, Achmad dan Anni Chatarina Tri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Sai, M. (2017). Pengaruh Model *Group Investigation* Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Harmoni Sosial : Pendidikan IPS*, 4(1):39-54.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sarwandi. 2016. *Joomla! 3.5 untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setyasto, Novi & Bayu Wijayana. (2017). Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think Pair-Share* (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(2):128-133.
- Slameteo. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suriadhi, Gede dkk. (2014). Pengembangan *Mobile learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 2 (1).
- Susanti, S dkk. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1):19-30.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Uno, Hamzah B. & Abd. Rahman K. Ma'ruf. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3):168-185.
- Wardoyo, Cipto. (2016). *Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students*. *Dinamika Pendidikan*, 11(2):84-93.
- Widodo, Susilo Tri & Mahmud Rafi Al Ghani. (2017). Pengembangan Media Berbasis Web (*Virtual Map*) sebagai Inovasi Media di SD. *Indonesia Journal of Primary Education*, 1(2):57-61.
- Zarkasyi, H.M. Wahyudi. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.