



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
DENGAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS
PESERTADIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
SMP ISLAM AL AZHAR 29 SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh

Fika Puspita Anggraeni

3601415043

PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari: *Kamis*

Tanggal: *26 Des 2019*

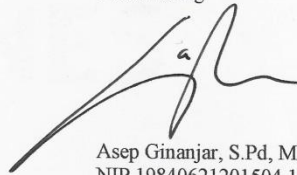
Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan IPS



Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd, M.Si
NIP 19770715200112 2 008

Pembimbing



Asep Ginanjar, S.Pd, M.Pd
NIP 19840621201504 1 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I



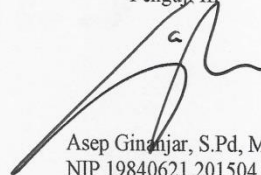
Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd
NIP 19730131 199903 1 002

Penguji II



Ferani Mulianingsih, S.Pd, M.Pd
NIP 19860219 2015081 2 003

Penguji III




Asep Ginanjar, S.Pd, M.Pd
NIP 19840621 201504 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial




Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang menulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan ataupun plagiat dari karya orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Desember 2019

Mahasiswa,



Fika Puspita Anggraeni

NIM 3601415043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ Bagaimanapun terjalnya hidup ini jadikan Allah sebagai tujuan (Penulis).
- ❖ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (Q.S. Al-Insyirah: 5).
- ❖ Bermimpilah setinggi langit sekalipun kau jatuh, kau akan jatuh diantara bintang-bintang (Ir. Soekarno).

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT, sebagai bentuk rasa syukur saya terhadap tuntunan, petunjuk, dan kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya pada saya dalam menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan di Universitas Negeri Semarang.
2. Kedua orang tua, Ibu Susi, Bapak Septo, dan adikku Rara terimakasih karena selalu mendukung dalam segala perjalanan *studyku* dan pengorbanan dalam segala aspek demi kesuksesanku.
3. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *E-Learning* Dengan Media *Kahoot* Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sudah sepatutnya penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada nama-nama berikut :

1. Prof Dr. Fathur Rokhman. M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, MA., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd, M.Si., Koordinator Prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Asep Ginanjar, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, serta ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap dosen, dan staf Prodi IPS, atas ilmu dan bantuan yang telah dicurahkan selama perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
6. Titan Ajiyana, S.Pd, Kepala SMP Islam Al Azhar 29 Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Fuji Astutik, S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.
8. Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.
9. Segenap peserta didik SMP Islam Al Azhar 29 Semarang yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis selama penelitian.

10. Kedua orang tua dan adikku (Ibu Susi, Bapak Septo, dan Rara), terimakasih karena selalu mendukung dan mendoakan dalam perkuliahanku.
11. Esti, Bunga, Dwi, Ida, Laras, Uci, Iin, Mba Isna, Siska, Layin, terimakasih sudah menjadi teman sekaligus sahabat dalam perjuanganku menjalani perkuliahan dalam suka ataupun duka.
12. Teman-teman Kost *Pink*, terimakasih Vina, Mba Ika, Mba Mia, Intan, Rois, Diana, Janah, Ari, Mba Ratna dan yang lainnya untuk kebersamaannya selama ini.
13. Teman sejawat Prodi Pendidikan IPS 2015.

Semarang, 26 Desember 2019

Penyusun

SARI

Anggraeni, Fika Puspita. *Efektivitas Model Pembelajaran E-learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.* 2019,. Skripsi. Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Asep Ginanjar, S.Pd, M.Pd.,.

Kata Kunci: Efektivitas, *E-learning*, Kemampuan Analisis, Pembelajaran IPS

Pada era global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitasan model pembelajaran *e-learning* dengan media *kahoot* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif yang berlokasi di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, sementara sampel yang diambil adalah kelas VII A dan VII B. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen Quasi menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi, tes, angket, serta wawancara.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) guru mampu melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan komposisi 50/50 dari alokasi waktu yang diberikan dimana 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka. (2) Analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran mendapatkan skor 64 dengan kriteria tinggi. (3) Aktivitas belajar peserta didik dalam sub pembelajaran memiliki aktivitas tinggi 13%, 63% aktivitas siswa tergolong sedang, dan 23% aktivitas siswa tergolong rendah (4) Hasil belajar peserta didik jika dilihat dari nilai rata-rata nilai bahwa kelas VII A sebesar 65,47 dan kelas VII B sebesar 57,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas VII A sebesar 78,73 dan kelas VII B sebesar 64, 67% siswa kelas VII A yang tuntas KKM, hanya 13% siswa kelas VII B yang tuntas KKM sehingga dapat dikatakan efektif. (5) Dapat diketahui bahwa sebanyak 57% siswa merespon baik terhadap pembelajaran dan sisanya 43% siswa merespon cukup terhadap pembelajaran. Sedangkan untuk variabel ketrampilan, dapat diketahui bahwa 70% siswa memiliki ketrampilan baik dan sisanya 30% siswa memiliki ketrampilan yang cukup, hasil tersebut dapat dikatakan efektif. (6) Terdapat kendala yaitu pada *hardware* yang tersedia, kendala pada pihak peserta didik sendiri yaitu terdapat beberapa peserta didik yang memiliki gejala rabun jauh.

ABSTRACT

Anggraeni, Fika Puspita. *Effectiveness of E-learning Model Implementation With Kahoot of Students' Analysis Skills in Social Studies Subjects of Class VII Islamic Junior High School Al Azhar 29 Semarang.* 2019 ., Essay. Social Sciences Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Semarang State University. Advisor Asep Ginanjar, S.Pd, M.Pd.,.

Keywords: *Effectiveness, E-learning, Analysis Skills, Social Science Learning*

In global era requires the world of education to always and constantly adjust technological developments to efforts in improving the quality of education, especially adjusting the use of information and communication technology for the world of education, especially in the learning process. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the e-learning model with kahoot media to students' analytical skills in social studies subjects VII Islamic Junior High School Al Azhar 29 Semarang.

The method used in this research is quantitative which is located at Al Azhar 29 Islamic Junior High School in Semarang. The population of this research is all VII class of Al Azhar 29 Islamic Junior High School in Semarang, while the sample taken is class VII A and VII B. This research is a Quasi Experiment study using Nonequivalent Control Group Design. The methods used in this study are documentation, observation, tests, questionnaires, and interviews

The results of this study are: (1) the teacher is able to carry out the steps of learning by using the composition of 50/50 of the time allocation given where 50% for face-to-face learning activities. (2) Analysis of the ability of teachers to manage learning according to the learning plan gets a score of 64 with high criteria. (3) Student learning activities in sub-learning have high activity 13%, 63% student activity is classified as moderate, and 23% student activity is classified as low (4) Student learning outcomes when viewed from the average value of grade VII A of 65.47 and class VII B of 57.67 while the average posttest grade VII A of 78.73 and class VII B of 64, 67% of class VII A students who completed KKM, only 13% of class VII B students who completed KKM so that it can be said to be effective. (5) It can be seen that as many as 57% of students respond well to learning and the remaining 43% of students respond adequately to learning. As for the skills variable, it can be seen that 70% of students have good skills and the remaining 30% of students have sufficient skills, these results can be said to be effective. (6) There are constraints, namely the available hardware, constraints on the part of the students themselves, namely there are some students who have symptoms of nearsightedness.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTARCT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.5. Batasan Istilah	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Deskripsi Teoretis.....	13
2.1.1. Efektivitas	13
2.1.2. Model Pembelajaran <i>E-learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	17
2.1.3. Kemampuan analisis	28
2.1.4. Pembelajaran IPS di SMP	32
2.2. Penelitian yang Relevan	34
2.3. Kerangka Berfikir.....	38
2.4. Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1. Populasi Penelitian	41
3.2. Sampel dan Teknik Sampling.....	42
3.3. Desain Eksperimen	42
3.4. Variabel Penelitian	45
3.5. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat.....	48
3.7. Metode Pengumpulan Data	57
3.8. Teknik Analisis Data	57
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 68
4.1. Gambaran Umum SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.....	68
4.1.1. Profil SMP Islam Al Azhar 29 Semarang	68
4.1.2. Letak Geografis	70
4.1.3. Visi, dan Misi Sekolah	71
4.1.4. Keadaan Guru dan Kariawan	72
4.1.5. Keadaan Peserta Didik	72
4.1.6. Kegiatan Ekstra Kulikuler.....	73
4.1.7. Sarana dan Prasarana.....	74
4.1.8. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	75
4.2. Hasil Penelitian.....	76
4.2.1. Penerapan Model Pembelajaran E-learning	77
4.2.2. Efektivitas Model Pembelajaran <i>E-learning</i> Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan analisis	78
1. Kemampuan Guru Mengelola Kelas.....	78
2. Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	80
3. Hasil Belajar Peserta Didik	84
4. Respon Positif Siswa Terhadap Pembelajaran.....	91
4.2.3. Kendala Dalam Penerapan Model Pembelajaran E-learning	94
4.3. Pembahasan	96
4.3.1. Penerapan Model Pembelajaran E-learning	98
4.3.2. Efektivitas Model Pembelajaran <i>E-learning</i> Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan analisis	101
1. Kemampuan Guru Mengelola Kelas.....	101
2. Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	104
3. Hasil Belajar Peserta Didik	106
4. Respon Positif Siswa Terhadap Pembelajaran.....	108
4.3.3. Kendala Dalam Penerapan Model Pembelajaran E-learning	110

BAB V PENUTUP.....	112
5.1. Simpulan.....	112
5.2. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Populasi Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.....	41
3.2. Eksperimen <i>Quasi Nonequivalent Control Group Design</i>	43
3.3. Intepretasi Nilai r	50
3.4. Hasil Uji Validitas Soal.....	51
3.5. Kriteria Reliabilitas Soal	53
3.6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	54
3.7. Kategori Tingkat Kesukaran Soal	55
3.8. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	56
3.9. Daya Pembeda Soal Uji Coba	56
3.10. Kriteria Kemampuan Guru Dalam Mengelola Soal.....	59
4.1. Sarana Prasarana Sekolah	74
4.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	75
4.3. Hasil Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	79
4.4. Interval Skor Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	79
4.5. Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik	80
4.6. Peserta Didik Yang Menjawab Dengan Skor 4	82
4.7. Skor Rata-Rata Setiap Indikator Aktivitas Peserta Didik	83
4.8. Deskripsi Statistik Aktivitas Peserta Didik	84
4.9.. Hasil <i>Output</i> Uji Normalitas	85
4.10. Hasil <i>Output</i> Uji Parabeda	87
4.11. Korelasi Sempel Berpasangan.....	87
4.12. Sempel Tes Berpasangan	87
4.13. Hasil Output Uji Ketuntasan	88
4.14. <i>One Sample Test</i>	89
4.15. Hasil <i>Output</i> SPSS	90
4.16. <i>Independen Sample Test</i>	90
4.17. Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran.....	92
4.18. Frekuensi Respon Peserta Didik	92
4.19. Deskripsi Statistik Respon Peserta Didik.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1. SMP Islam Al Azhar 29 Semarang	68
4.2. Visi dan Misi SMP Islam Al Azhar 29 Semarang	71
4.3. Diagram Kriteria Aktivitas Peserta Didik	81
4.4. Skor Setiap Indikator Aktivitas Peserta Didik	82
4.5. Skor Rata-Rata Setiap Indikator Aktivitas Peserta Didik	83
4.6. Frekuensi Respon Peserta Didik	93
4.7. Wawancara Guru	95
4.8. Keadaan Saat Dilakukan Kuis Daring	96
4.9. Kelas Eksperimen Pemberian Materi Awal	104
4.10. Kegiatan <i>games</i> dengan Aplikasi <i>Kahoot</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Peserta Didik Kelas Eksperimen VII Al-Fatihah	118
2. Data Peserta Didik Kelas Kontrol VII Al-Baqarah.....	119
3. Silabus Pembelajaran SMP Islam Al Azhar 29 Semarang	120
4. Rencanya Penyelenggaraan Pembelajaran.....	126
5. Kisi-Kisi Uji Validitas	140
6. Soal Uji Coba Validitas.....	142
7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Validitas	151
8. Hasil Uji Validitas Dan Daya Beda Soal	152
9. Uji Taraf Kesukaran Dan Daya Beda	153
10. Soal Pretest-Posttest Smp Islam Al-Azhar 29 Semarang.....	154
11. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest-Posttest</i>	160
12. <i>Output</i> Perhitungan Validitas Soal, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda	161
13. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Mata Pelajaran IPS.....	163
14. Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Mata Pelajaran IPS.....	164
15. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	166
16. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	167
17. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	168
18. Menentukan Skor Maksimalaktivitas Peserta Didik.....	170
19. Tabulasi Aktivitas Peserta Didik.....	171
20. Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik	172
21. Hasil Belajar.....	174
22. Grafik Dan Tabel Ketuntasan Peserta Didik.....	175
23. Angket Respon Positif Peserta Didik.....	181
24. Respon Positif Peserta Didik.....	182
25. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Dan Treatmen Kelas Eksperimen.....	184
26. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Di Kelas Kontrol.....	185

27. Lembar Wawancara	186
28. Tampilan Aplikasi Kahoot	188
29. Surat Izin Penelitian Skripsi.....	190
30. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Skripsi	191

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan salah satu cabang ilmu yang mengkaji mengenai kehidupan sosial, tak hanya itu ilmu sosial juga berisi tentang kajian sosial, prinsip kehidupan sosial, penerapan nilai dan norma, sejarah, geografi, politik yang ada di Indonesia, bahkan pengetahuan yang ditemukan oleh ilmuwan dan peneliti sebelumnya. Meski terlihat sederhana namun Ilmu Pengetahuan Sosial cukup menarik untuk dikaji, mengingat kehidupan sosial setiap manusia selalu berubah dan dinamis dari masa ke masa sehingga dibutuhkan penemuan dan penelitian lebih lanjut guna menunjangnya suatu Ilmu Pengetahuan.

Inovasi baru dalam upaya mengajar mata pelajaran IPS sangat diperlukan, terutama dalam kurikulum 2013 dimana semakin kompleksnya tuntutan belajar terhadap peserta didik yang terkadang membuat pola pikir peserta didik menjadi stagnan. Menurut Martoella (1987) dalam jurnal pendidikan Purnomo,dkk (2016: 14) memberikan pernyataan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih berfokus terhadap “pendidikan” dibandingkan dengan “transfer proses”, hal tersebut disebabkan karena peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, norma, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian pembelajaran Pendidikan IPS harus lebih menyenangkan juga lebih efisien guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan terutama dalam aspek sosial dan

berhubungan dengan mata pelajaran yang dipelajari yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Di era global ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Globalisasi yang semakin meningkat di era modern akan membuat pergeseran yang cukup signifikan di dunia pendidikan dari kegiatan tatap muka yang menjenuhkan lebih ke arah yang lebih terbuka dan fleksibel. Selain teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas sebagai bentuk inovasi pendidikan di era yang semakin modern, model pembelajaran juga sangat mempengaruhi suasana dan keefektivitasan proses pembelajaran didalam kelas, mengingat model pembelajaran yang hanya terjadi dua arah antara pendidik dan peserta didik sangat mempengaruhi keterampilan peserta didik dalam menganalisis, hal tersebut disebabkan guru lebih mendominasi dalam menerangkan dan memberikan informasi sedangkan peserta didik hanya sebagai pihak yang menerima informasi tanpa menganalisis informasi yang didapatkannya.

Menurut Sudarma dalam (Warsita, 2008: 136) teknologi informasi dan internet sudah merasuk dalam kehidupan kita sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Maksudnya saat ini internet bukan lagi menjadi barang "*Lux*", bahkan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam aktivitas kita sehari-hari baik

sebagai pelajar, mahasiswa, maupun bagi para pembisnis. Pelajar dan mahasiswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar (*learning resources*). *E-learning* berfokus pada *student centered* dimana peserta didik dipermudah dalam memahami dan mengakses materi, model ini sangat efisien dari segi waktu, tenaga, dan tempat karena tidak sebatas dilakukan diruangan kelas namun juga dapat dilakukan di dalam rumah. *E-learning* sendiri memiliki ciri khas dalam pelaksanaannya yaitu dilengkapi dengan media pembelajaran *online*, yang tersambung kedalam jaringan internet.

Menurut Daryanto dan Muljo dalam Model Pembelajaran Inovatif (2012: 219) untuk sekolah yang menerapkan sistem paket, kegiatan tatap muka dilakukan dengan strategi yang bervariasi baik *ekspository* maupun *discovery inquiry*. Metode yang dilakukan seperti ceramah interaktif, presentasi, diskusi kelas, diskusi kelompok, pembelajaran kolaboratif, dan kooperatif, demonstrasi, eksperimen, observasi di sekolah, eksplorasi, dan kajian pustaka atau Internet tanya jawab atau simulasi. Untuk sekolah yang menerapkan sistem SKS, kegiatan tatap muka lebih disarankan dengan strategi *ekspository*. Namun demikian tidak menutup kemungkinan menggunakan strategi *discovery inquiry*. Metode yang digunakan seperti ceramah interaktif, presentasi, diskusi kelas, tanya jawab atau demonstrasi.

Adanya penggunaan jaringan internet dan aplikasi virtual akan menciptakan suatu model pembelajaran yang inovatif dan aktif, yang kemudian akan menstimulus para peserta didik untuk lebih memahami dan mendalami materi yang disampaikan oleh pengajar, tak hanya itu adanya keterlibatan jaringan internet membuat peserta didik leluasa dalam mempelajari dan mengakses materi

melalui sistem daring yang kemudian memungkinkan untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses proses pembelajaran (KBM). Penggunaan jaringan internet dalam proses pembelajaran dan juga penggunaan aplikasi virtual dalam pembelajaran tersebut yang kemudian dinamakan model pembelajaran *e-learning*.

Menurut Daryanto (2010: 133) pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Pertama, untuk tujuan kognitif yaitu dimana komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana, dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Dengan demikian, cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

Kedua, bertujuan untuk psikomotorik. Yaitu dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan berat, dan sebagainya. Ketiga, untuk afektif. Apabila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan *clip* suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektifpun dapat dilakukan dengan media komputer.

Hal yang paling menonjol dari model pembelajaran *e-learning* yaitu merupakan salah satu ciri pembelajaran masa depan yang lebih banyak mengedepankan kemampuan individual, namun kemampuan ini kemudian disinergikan untuk menghasilkan produk. Keterampilan berbasis teknologi harus

menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama dibawah kontrol pengajar, dalam pembelajaran berbasis *e-learning*, maka pembelajar belajar secara mandiri. Oleh karena itu, tagihan dalam pembelajaran ini akan berbeda dengan pembelajaran tatap muka.

Unsur yang terdapat pada model pembelajaran *e-learning* diatas yang kemudian akan dipadukan dengan media digital *Kahoot*, dimana media *Kahoot* ini adalah media yang digunakan oleh pengajar guna menyampaikan materi pembelajaran, gambar-gambar, video, ppt, serta tes harian kepada peserta didik hanya dengan mengandalkan jaringan internet yang tersambung, tak hanya itu *Kahoot* juga tidak mengharuskan peserta didiknya menggunakan komputer namun cukup dengan *smartphone/tablet* peserta didik dan pengajar dapat tersambung, materi yang dikirimkan oleh pengajar kemudian akan dibuka oleh peserta didik melalui gawai masing-masing, media yang cukup efektif ini diharapkan dapat melatih kemampuan analisis peserta didik dan menjadi suatu konsep belajar mengajar masa depan yang lebih baik dan lebih maju.

Banyaknya teknologi komunikasi di zaman yang semakin modern ini menguntungkan dalam penyalur ide inovasi mengajar dalam mata pelajaran IPS. Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembauran dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam program belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode *e-learning*. Menurut (Dryanto, 2010: 149) internet dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program *e-learning*.

Pada program ini, sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs atau *web e-learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap, baik yang bersifat interaktif, maupun non interaktif. Kegiatan siswa dalam mengakses bahan belajar melalui *e-learning* dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana kemajuan belajarnya, berapa skor belajarnya, dan lain-lain. Di Indonesia pada umumnya masih bersifat *e-learning*, yaitu e-learning bukan alat pembelajaran utama, melainkan sebagai bahan dan alat pelengkap dari pembelajaran konvensional.

Dalam kegiatan pengamatan dan wawancara dengan guru IPS kelas VII yang dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang penggunaan media pembelajaran digital sudah berjalan, namun pada kenyatannya cara penyampaian dan model pembelajaran yang digunakan masih didominasi model pembelajaran ceramah dan strategi berbasis masalah juga masih kurang efektif diberikan pada peserta didik hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kurang konsentrasi saat memahami materi dalam mata pelajaran IPS di kelas, sehingga kegiatan belajar di kelas relatif kurang kondusif, penggunaan gawai juga cenderung disalah gunakan karena kurangnya konsentrasi dalam menerima materi, serta cara berfikir peserta didikpun menjadi terbatas kepada apa yang disampaikan oleh pengajar saja.

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan memungkinkan pembelajaran jarak jauh bagi para peserta didik serta menjadi lebih menyenangkan, tak hanya itu peningkatan kemampuan analisis dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS dapat dikembangkan secara maksimal dengan

menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran IPS yang merupakan pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan nyata tak bisa diajarkan hanya melalui satu arah saja namun juga perlu adanya pengamatan dan analisis peserta didik mengenai apa saja peristiwa yang terjadi disekitar, hal tersebut diharapkan dapat merangsang keterampilan yang tajam bagi generasi milenial yang cenderung mulai bersikap individualistis.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang efektivitas model pembelajaran *e-learning* dengan media *kahoot* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah guna memperkenalkan model pembelajaran *e-learning* dan ingin melihat apakah *e-learning* dilengkapi *kahoot* efektif untuk mestimulus kemampuan analisis dalam mata pelajaran IPS di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. Penelitian yang akan dilaksanakan berjudul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN *MEDIA KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP ISLAM AL AZHAR 29 SEMARANG”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis didalam latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *e-learning* guna menunjang kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang?
- 1.2.2. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan analisis peserta didik di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang?
- 1.2.3. Apa saja kendala dalam pengaplikasian model pembelajaran *e-learning* pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang?

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai seorang peneliti dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Mengetahui bagaimanakah penerapan model pembelajaran *e-learning* guna menunjang kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.
- 1.3.2. Mengetahui bagaimanakah efektivitas model belajar *e-learning berbasis kahoot* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan analisis peserta didik di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.
- 1.3.3. Mengetahui apa saja kendala yang dialami saat pengaplikasian model pembelajaran *e-learning berbasis kahoot* pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah manfaat yang diharapkan mampu memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan penerapan *e-learning* berbasis media *Kahoot* maupun berkaitan dengan kemampuan analisis dalam kegiatan pembelajaran IPS peserta didik.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, yaitu sebagai input masukan tentang kajian mengenai penggunaan model pembelajaran *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, yaitu sebagai bahan referensi mengenai model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai upaya meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran IPS di kelas.
3. Bagi peserta didik, yaitu sebagai pengetahuan bahwa mengikuti mata pelajaran dapat terasa menyenangkan dengan model pembelajaran *e-learning* serta memanfaatkan aplikasi dari *smartphone* maupun dari komputer.
4. Universitas Negeri Semarang, yaitu memperkaya hasil-hasil penelitian mengenai inovasi model pembelajaran *e-learning* yang lebih kreatif dan menyenangkan.
5. Peneliti lain, yaitu penelitian ini tentu masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu masih terbuka lebar bagi peneliti lain untuk melakukan kajian lanjutan dimasa yang akan datang.

1.5. Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang pasti diberi penjelasan sebagai berikut:

1.5.1. Model Pembelajaran *E-learning* Berbasis Media *Kahoot*

Menurut Daryanto (2011: 149) *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer siswa dapat belajar secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram, siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi dengan menggunakan fasilitas di internet (*search engine*). Secara bebas, siswa dapat mencari bahan informai sesuai dengan minat masing-masing tanpa adanya intervensi dari siapapun.

Penggunaan model pembelajaran *e-learning* dalam penelitian kali ini akan dilengkapi dengan media digital *kahoot* yang juga dilengkapi dengan jaringan internet. Menurut Lime (2018: 7) *Kahoot* salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal.

1.5.2. Kemampuan Analisis

Menurut Muhibbin dalam buku Psikologi Pendidikan (2008: 122) belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot/*neurumuscullar*. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.

Keterampilan merupakan sesuatu penguasaan yang dimiliki anak, keterampilan sendiri dapat dikolaborasikan dengan belajar rasional dimana menurut Muhibbin (2008) belajar rasional merupakan kemampuan berfikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2007) analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Analisis merupakan komponen yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Sedangkan menurut Ahmaddi dalam Psikologi Umum (2009: 83) peserta didik juga dituntut untuk dapat berfikir secara analisis dimana peserta didik harus dapat mengkolaborasikan keterampilan dengan pemikiran rasional sehingga timbulah analisis yang kemudian akan membuat peserta didik atau peserta didik memahami apa yang harus dilakukan atau apa yang harus difikirkan dalam menghadapi suatu masalah pada materi yang disajikan oleh pengajar. Sehingga kemampuan analisis terbentuk karena adanya cara berfikir rasional didalamnya.

1.5.3. Pembelajaran IPS di SMP

IPS menurut Wahab (2009: 17-18) merupakan suatu kajian bidang gejala dan masalah sosial. Proses pembelajaran IPS sendiri dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia peserta didik, pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan panduan mata

pelajaran yang berbasis sosial, di SMP sendiri IPS merupakan gambaran mata pelajaran yang terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (tersirat).

IPS menurut Hidayati, dkk (2008: 31) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial, kajian IPS adalah manusia dan lingkungan. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Dalam kehidupannya, manusia harus menghadapi tantangan yang berasal dari lingkungannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Deskripsi Teoretis

2.1.1. Efektivitas

Efektivitas adalah terlaksananya kegiatan dengan baik, teratur, bersih, rapih, sesuai dengan aturan dan mengandung unsur seni (Supardi 2013: 164). Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang di tetapkan sesuai dengan yang dibutuhkan dan juga sesuai dengan rencana, melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dalam pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan terlaksananya kegiatan dengan baik dan mencapai tujuan secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Efektivitas merupakan suatu bentuk kesesuaian antara pihak yang tugas atau tanggungannya pekerjaan dengan tujuannya. Efektivitas keberhasilan suatu organisasi yang mampu memanfaatkan segala potensi dalam mewujudkan tujuan organisasi itu sendiri (Mulyasa, 2005: 82). Pada dasarnya suatu efektivitas adalah pengukuran keberhasilan pencapaian tujuan berdasarkan perencanaan yang telah disusun oleh suatu organisasi tertentu. Menurut Mulyasa dalam bukunya Manajemen Berbasis Sekolah (2005: 84) suatu keefektivitasan dalam dunia pendidikan melalui kajian yang panjang serta terus-menerus, yang kemudian membawa kepada pertanyaan apa saja indikator yang terdapat dalam efektivitas

kusunya dalam dunia pendidikan, dan dapat diketahui bahwa indikator menurut Mulyasa adalah: (1) Indikator *Input*; (2) Indikator *Process*; (3) Indikator *Output*.

Menurut Sedarmayanti (2009) dalam skripsi Nickael Wimi Winalda (2016: 9) efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat dicapai. Pengertian efektivitas ini lebih berorientasi kepada keluaran sedangkan masalah penggunaan masukan kurang menjadi perhatian utama. Apabila efisiensi dikaitkan dengan efektivitas maka walaupun terjadi peningkatan efektivitas belum tentu efisien meningkat. Sedangkan menurut Yamit (2003) dalam skripsi Nickael Wimi Winalda (2016: 9) efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh tujuan tercapai, baik kualitas ataupun waktu orientasinya pada keluaran yang dihasilkan.

Sedangkan menurut Sinambela dalam Jurnal Generasi Kampus (2008: 78) memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Pembelajaran dikatakan efektif apabila pencapaian sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi peserta didik yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) ketercapaian ketuntasan belajar, (2) ketercapaian keefektifitasan aktivitas peserta didik, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran, (3) ketercapaian efektivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta (4) respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif”

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran peserta didik semakin termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Brata (dalam Supardi, 2013: 165), pembelajaran yang efektif

terdapat dua faktor yang pertama adalah kesukaan hati dalam menerima pekerjaan, yang kedua adalah menerima kesukaan itu dengan melakukan suatu perbuatan. Menurut Sutomo (2009) dalam skripsi Nickael Wimi Winalda (2016: 9) efektivitas merupakan fenomena yang mengandung banyak segi, sedikit sekali orang yang memaksimalkan keefektivitasan sesuai dengan efektivitas itu sendiri. Efektivitas menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas dapat diartikan adanya ketersesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan oprasional yang telah ditetapkan.

Menurut Eggen dan Kauchack (dalam Warsita, 2008), ciri-ciri pembelajaran efektif adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran.
- b. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- c. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pembelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.
- d. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Menurut Kurniawan (2005) dalam skripsi Nickael Wimi Winalda (2016: 9) efektivitas merupakan kemampuan dalam melaksanakan tugas, fungsi (operasi

kegiatan program atau misi) dari pada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksananya. Efektivitas dapat juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Misalnya jika suatu pekerjaan selesai dengan pemilihan cara-cara yang sudah ditentukan, maka cara tersebut adalah benar dan efektif.

Menurut Popham (2003: 7), keefektivitasan pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok peserta didik tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan intruksional tertentu. Keefektivitasan proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan intruksional tertentu. Kartimi (dalam Supardi 2013: 164), menambahkan bahwa untuk meningkatkan keefektivitasan dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor: antara lain kondisi kelas, sumber belajar, media, dan alat bantu.

Dari beberapa keterangan para ahli mengenai efektivitas dari literatur yang dibaca oleh peneliti, maka peneliti mengambil empat indikator yang diterangkan oleh Sinambela sebagai berikut: (1) ketercapaian ketuntasan belajar, (2) ketercapaian keefektivitasan aktivitas peserta didik, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran, (3) ketercapaian efektivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta (4) respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.

2.1.2. Model Pembelajaran *E-learning* Dengan Media *Kahoot*

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran bukanlah hal yang asing justru proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang wajib diadakan didalam lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah, dalam proses kegiatan belajar mengajar atau biasa disebut (KBM), dalam kegiatan KBM ini pengajar menggunakan metode, strategi maupun model belajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik hal tersebut dikarenakan penyampaian materi haruslah tepat dan mengenai sasaran kepada peserta didik. Kegiatan mengajar yang dilakukan guru terhadap peserta didik di zaman yang milenial ini dituntut untuk inovatif dan kreatif, mengingat gaya hidup peserta didik milenial yang berbeda.

Kegiatan mengajar Menurut Daryanto dan Muljo dalam Model Pembelajaran Inovatif (2012: 1) mengajar adalah membimbing kegiatan belajar peserta didik sehingga peserta didik tersebut mau belajar. Dengan demikian, aktivitas peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didiklah yang seharusnya banyak aktif, sebab peserta didik sebagai subjek didik sekaligus yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.

Peserta didik atau peserta didik yang terlahir di zaman milenial memang cenderung aktif dan berfikir analisis, namun tidak banyak pada kenyataanya proses pembelajaran yang ada di kelas justru didominasi oleh para guru sehingga kebanyakan kasus dilapangan para peserta didik tidak diberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan analisis dan aktif dalam suatu proses pembelajaran, hal tersebut sangat disayangkan.

Menurut Daryanto dan Muljo dalam Model Pembelajaran Inovatif (2012: 2) tokoh pendidikan John Dewey, mengemukakan pentingnya prinsip belajar aktif melalui metode proyek dengan semboyan *learning by doing*. Bahkan jauh sebelumnya para tokoh pendidikan lainnya seperti Rosseau, Pestalozzi, Froebel, dan Montessori telah mendukung prinsip aktivitas dalam pengajaran ini. Aktivitas yang dimaksud disini adalah aktivitas jasmaniah maupun moral. Aktivitas belajar peserta didik dapat digolongkan dalam beberapa hal:

1. Aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
2. Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan.
4. Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti senam, atletik, menari, melukis.
5. Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki cikal bakal belajar aktifnya masing-masing, namun disini pengajar atau guru dituntut mencari cara bagaimana peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan khususnya dalam mata pelajaran IPS, banyaknya tipe aktif peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran juga menuntut pengajar untuk mengkolaborasikan semua metode dan strategi menjadi sebuah kesatuan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *e-learning*.

Menurut Daryanto (2011: 149) *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer siswa dapat belajar secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram, siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi dengan menggunakan fasilitas di internet (*search engine*). Secara bebas, siswa dapat mencari bahan informai sesuai dengan minat masing-masing tanpa adanya intervensi dari siapapun.

Ketika *e-learning* diterapkan di sekolah menengah pertama pembelajaran *hybird* semacam ini dapat dilakukan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang sesungguhnya di abad ke 21, hal tersebut dikarenakan peserta didik akan mendapatkan variasi mengajar sehingga peserta didik tidak terpaku terhadap satu pembelajaran satu arah yang kemudian hanya mengandalkan pengajar atau guru sebagai objek utama dalam proses pembelajaran, dalam model pembelajaran *e-learning* sendiri lebih fokus terhadap komunikasi terhadap peserta didik, dalam model pembelajaran *e-learning* peserta didik bebas mengakses sumber belajar ataupun informasi dari jejaring internet dimana khususnya yaitu informasi mengenai materi pembelajaran IPS.

Daryanto (2011: 162) internet dapat digunakn secara terprogram, salah satunya dengan program *e-learning*. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah *situs/web e-learning* yang menyediakan bahan ajar secara lengkap baik bersifat interaktif maupun non interaktif. Di

Indonesia *e-learning* bukan alat pembelajaran utama melainkan sebagai bahan dan pelengkap dari pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan internet sebagai suplemen dan belum sebagai komplemen atau PBM konvensional.

Menurut Boettcher dalam Daryanto (2011: 150) dalam *e-learning* penggunaan internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara siswa dengan guru. Dalam *e-learning* kondisi yang perlu didukung dengan internet berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut.

Menurut Bambang (2008: 150) secara umum ada tiga pendekatan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi atau instruksional komputer dan internet untuk pendidikan dan model pembelajaran *e-learning*, yaitu:

1. *Learning about computers and the internet*, dimana teknologi menjadi tujuan akhir. Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu komputer (*computer science*).
2. *Learning with computer and the internet*, dimana teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Misalnya pustekkom, depdiknas mengembangkan program CD multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa Inggris, biologi, fisika,

kimia, dan lain-lain sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di SMA dan SMK.

3. *Learning through computer and the internet*. Yaitu mengintegrasikan pengembangan keterampilan-keterampilan berbasis teknologi informasi dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum. Misalnya perguruan tinggi, sebagai contoh mahasiswa melakukan riset *online*, menggunakan *spreadsheet* dan program *databased* untuk membantu mengorganisasikan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan atau menggunakan *word processing* untuk menyusun laporan penelitian. Oleh karena itu komputer dapat juga digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan proses tertentu, misalnya perhitungan atau kalkulasi dan penyampaian data serta pemrosesan data dan kata (*word and data processing*).

Menurut Murni dalam Bambang (2008: 143) internet adalah gabungan dari jaringan-jaringan komputer (LAN) diseluruh dunia yang saling tergabung. Sedangkan disisi lain internet juga merupakan sumber informasi global yang memanfaatkan kumpulan-kumpulan jaringan komputer tersebut sebagai medianya. Dengan demikian, internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu-ribu bahkan berjuta-juta jaringan komputer (*local/wide areal network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya dapat menghubungi banyak komputer kapan saja, dan darimana saja dibelahan bumi ini untuk mengirim berita, memperoleh informasi ataupun mentransfer data.

Penggunaan *e-learning* untuk keperluan pembelajaran yang semakin meluas terutama di negara-negara maju merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media berbasis internet memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media yang telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, TV, CD-ROM interaktif, dan lain-lain. Menurut Purbo dalam Bambang (2008: 144) diantara keseluruhan fasilitas internet terdapat lima aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, yaitu *E-mail, Mailing List, Newsgroup, File Transfer Protocol, World Wide Web*. Namun dalam hal ini peneliti menggunakan media virtual lainnya yaitu media *Kahoot*.

Model pembelajaran *e-learning* yang notabene merupakan pembelajaran yang mengadopsi sistem *hybird* memerlukan media yang inovatif, menyenangkan, dan juga berbasis digital guna melengkapi model pembelajaran tersebut. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011: 4). Adapun mengutip pernyataan Daryanto (2011):

“Kata media adalah berasal dari kata latin yang bentuk tunggalnya adalah dari kata medium yaitu perantara. Dalam proses belajar mengajar pendidik haruslah memiliki perantara dalam menuangkan pengetahuan yang dimiliki kepeserta didik yaitu berupa pesan atau informasi yang dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi berupa *verbal* (kata-kata maupun tulisan) maupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *encoding*, dan penafsiran yang dilakukan oleh peserta didik dinamakan *decoding*”.

Dalam penafsiran tersebut, adakalanya peserta didik berhasil dan adakalanya gagal. Kegagalan terjadi apabila peserta didik tidak mampu

memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, ataupun diamati, kegagalan tersebut disebabkan oleh gangguan yang menghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak *verbalisme* semakin abstrak pemahaman yang diterima (Daryanto, 2011: 4).

Adanya kolaborasi pembelajaran di dalam kelas terkadang memang diperlukan hal tersebut guna meminimalisir kegagalan belajar anak, pada hakikatnya dalam kegiatan pembelajaran anak dapat menangkap informasi yang disajikan melalui media yang disajikan oleh pengajar, terdapat beberapa tipe diantaranya adalah peserta didik yang menangkap informasi hanya dengan mendengar atau melihat, adapun peserta didik yang dapat menangkap materi dengan mendengar dan melihat sehingga terkadang pembelajaran yang hanya menggunakan suara saja akan menyulitkan bagi peserta didik menerima materi yang disampaikan.

Hal tersebut seharusnya menjadi tugas bagi pengajar dimana mampu lebih berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pelajaran IPS dengan memanfaatkan media yang tersedia dan juga memanfaatkan perkembangan teknologi yang canggih sehingga pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan dan efisien dengan media pembelajaran yang mengikuti generasi milenial.

Dalam memutuskan menggunakan media pembelajaran seorang pengajar atau guru harus dapat mempertimbangkan segala sesuatunya sehingga media dapat menjadi perantara penyampaian materi yang efektif dan baik untuk

menyampaikan pembelajaran IPS kepada para peserta didik. Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Media Pembelajaran Manual dan Digital (2011: 84-85) pada tingkatan yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dan sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran, dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda dan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
3. Hambatan dari sisi peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dengan menggunakan komputer, dan karakteristik peserta didik lainnya.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektivitasannya.
5. Pertimbangkan pula: kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat, kemampuan mengakomodasi respon peserta didik yang tepat, mengakomodasikan umpan balik, pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh pendidik agar dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Seperti contohnya

pendidik menerapkan media gambar atau video dalam proses pembelajaran, pendidik memilih media pembelajaran multimedia dalam pembelajaran IPS guna mengkaji kehidupan sosial maupun geografi dan sejarah, agar peserta didik dapat melihat, mengamati, dan merasakan secara langsung esensi pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Pembuatan media gambar dan video ini termasuk mudah hanya memerlukan kamera ataupun kamera yang sudah tersedia didalam gawai. Atau dapat diakses melalui laman-laman website yang telah tersedia melalui internet yang sudah tersambungkan.

Selain itu, penggunaan media digital mempermudah pengajar dalam mengumpulkan nilai kognitif peserta didik, dan mempermudah bagi pengajar dalam memberikan pembelajaran tanpa diadakannya tatap muka dan secara daring, selain berdampak positif bagi pengajar, hal tersebut juga berdampak positif bagi peserta didik, karena peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi yang dibagikan oleh pengajar sewaktu-waktu dan dimanapun. Penggunaan media seringkali melibatkan penggunaan komputer dalam pengoperasiannya, adapun yang hanya menggunakan komputer sebagai pemutar vidio, audio maupun gambar saja, namun dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini adalah penggunaan media *digital Kahoot*.

Menurut Krista Graham (21), aplikasi pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut:

“*Kahoot!* Adalah media pembelajaran *online* berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar mahasiswa didik, mengulang kembali materi pelajaran, dan merangsang minat peserta didik untuk melakukan

diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh *Kahoot*”.

Menurut Cahya (2018: 43) *kahoot* adalah suatu *game* interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu *ikon* kuis dimana pengguna dapat menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. *Kahoot* ini dapat berjalan menggunakan koneksi internet. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survei, *kahoot* sendiri dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, pengayaan, dan perbaikan. Dalam aplikasi ini jawaban yang keluar akan diwakili oleh warna-warna. Dalam mengakses media *digital kahoot* sendiri terdapat dua cara yaitu bagi admin dapat diakses melalui <https://getkahoot.com> sedangkan bagi peserta dapat mengakses *kahoot* melalui [kahoot.it](https://create.kahoot.it/) (<https://create.kahoot.it/>).

Menurut Kustandi dan Sutjipto mengutip dalam buku Media Pembelajaran (2011: 108) adalah sebagai berikut:

“Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted instruction – CAI, atau computer assisted Learning – CAL*). Dilihat dari situasi belajar, dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pembelajaran, *CAI* bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan. Arti multimedia yang dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan Informasi, pesan, atau isi pembelajaran”.

Pemanfaatan komputer yang dalam penggunaannya kemudian memadukan konsep multimedia atau memadukan semua unsur media dalam satu media ini lebih dipusatkan kepada perkembangan komputer yang sangat pesat, selain itu

media internet yang berkembang bahkan sudah merambah pada jaringan 4g membeikan dampak positif pada penggunaan komputer sebagai multimedia pembelajaran di antaranya *e-learning, e-education*.

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Media Pembelajaran manual dan digital (2011: 78):

“Kelebihan dari multimedia ini adalah memudahkan para peserta didik untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer juga memberikan efek stimulus yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, kelemahan dari media ini adalah harganya yang relatif mahal sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya. Selain memberikan pengaruh yang positif, komputer (dalam hal ini internet) memberikan dampak negatif terhadap peserta didik apabila terdapat kurangnya kontrol dari pengajar, sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan bagi peserta didik untuk membuka situs-situs yang tidak mendidik”.

Kemampuan teknologi komputer berbasis *kahoot* merupakan satu kesatuan media yang tepat guna menyampaikan informasi yang termuat dalam materi IPS, karena media digital *kahoot* sendiri merupakan media yang terdiri dari berbagai media dan masuk ke dalam multimedia berbasis internet, penggunaan yang dibilang cukup efisien diharapkan dapat menjadi kemajuan dalam bidang pendidikan di dalam negeri, walaupun penggunaan komputer masih terbilang cukup mewah dan cukup mahal dalam pendidikan namun diharapkan akan tetap terealisasi secara menyeluruh dan merata di dalam pendidikan Indonesia selain merata diharapkan penggunaan multimedia atau media digital ini dapat terkontrol sehingga peserta didik tidak sembarangan memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran.

2.1.3. Kemampuan Analisis

Menurut Rony, dkk (2009) dalam artikel ilmiah Marini (2014: 4) mengungkapkan analisis adalah dasar dari sebuah pemikiran urut dan sistematis. Lewat berpikir analisis kita dapat menguraikan beberapa masalah ibarat mengurai benang kusut. Adapun beberapa ciri-ciri analisis menurut Rony, dkk (2009) dalam marini (2014: 4) sebagai berikut: (1) berfikir sistematis, (2) disiplin tinggi, (3) menghargai fakta yang disampaikan secara logis, (4) menyukai hal-hal yang terorganisir, (5) teliti dan fokus pada detail masalah, (6) cenderung kaku, (7) lama dalam mengambil keputusan. Hal yang semacam itu merupakan suatu bentuk kesalahan dalam memahami proses belajar, karena dalam proses belajar anak atau peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai suatu materi namun peserta didik juga dituntut untuk menjadi individu yang terampil, khususnya terampil dalam mata pelajaran IPS. Memang benar suatu pemahaman terhadap materi dan keterampilan peserta didik sebagai bentuk implementasi pemahaman materi dibutuhkan latihan dan juga dilakukan secara berulang-ulang, keterampilan tentulah sangat beragam, mulai dari keterampilan sosial, keterampilan emosional, keterampilan motorik, dan kemampuan analisis. Yang menjadi fokus dalam penelitian kali ini adalah kemampuan analisis peserta didik.

Sedangkan menurut Ahmaddi dalam Psikologi Umum (2009: 83) peserta didik juga dituntut untuk dapat berfikir secara analisis dimana peserta didik harus dapat mengkolaborasikan keterampilan dengan pemikiran rasional sehingga timbulah analisis yang kemudian akan membuat peserta didik atau peserta didik memahami apa yang harus dilakukan atau apa yang harus difikirkan dalam

menghadapi suatu masalah pada materi yang disajikan oleh pengajar. Menurut Collin Rose Malcom J. Nichool (2002) dalam artikel ilmiah Marini (2014: 5):

“Kemampuan berfikir analisis dapat ditinjau dari berfikir analisis dalam pemecahan masalah, yaitu mendefinisikan secara pasti apa masalah yang sebenarnya, memiliki banyak gagasan, menyingkirkan alternatif yang paling kurang efisien dan membuang pilihan-pilihan yang tidak memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, menentukan pilihan (opsi) ideal dengan memilih solusi terbaik yang memenuhi kriteria yang ditetapkan, mengetahui akibat dan dampak dalam menyelesaikan masalah”.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2007) analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Analisis merupakan komponen yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Menurut Bloom (1956) kawasan kognitif ini terdiri dari 6 tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai ke yang paling tinggi (evaluasi) dan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*) Pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.
2. Tingkat Pemahaman (*Comprehension*) Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

3. Tingkat Penerapan (*Application*) Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Tingkat Analisis (*Analysis*) Analisis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu atau pengetahuan yang telah ia dapatkan kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.
5. Tingkat Sintesis (*Synthesis*) Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
6. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*) Evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

Dari beberapa komponen diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menganalisis merupakan kegiatan menelaah sesuatu serta mencari kaitannya satu sama lain agar menjadi satu kesatuan yang kompleks sehingga akan didapatkan kesimpulan dalam melakukan tindakan sebagai bentuk dari tingkatan evaluasi. Menurut Wasis D. Dwiyo (2018: 138), analisis memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Menganalisis kondisi yang ada, yaitu mencari akar permasalahan dari kebutuhan yang akan dipecahkan oleh pebelajar (*leaner*) yang merupakan tujuan dari hasil belajar pemecahan masalah.

- b. Mengidentifikasi apa yang harus dikuasai (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) untuk memecahkan masalah dan tindak lanjut dari kemungkinan munculnya masalah baru yang harus dipecahkan.
- c. Mengidentifikasi perbedaan yang ada antara tujuan kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang ada.
- d. Menentukan dan mendokumentasikan kelebihan-kelebihan yang ada yang berhubungan dengan kinerja.
- e. Menentukan hal apa yang menjadi prioritas dalam usaha menguasai permasalahan yang ada.

Menurut Wowo dalam buku Taksonomi Kognitif (2014: 53) analisis menekankan pada pendeteksian hubungan-hubungan setiap bagian yang tersusun secara sistematis. Menganalisis sendiri merupakan keterampilan dimana seorang individu memecahkan suatu masalah menjadi beberapa bagian kemudian mencoba untuk mengintegrasikan dan menghubungkan satu sama lain agar menjadi sebuah tujuan atau kesimpulan. Dalam hal ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan analisis dengan menghubungkan semua informasi atau gagasan yang berbeda menjadi sebuah kesatuan berdasarkan konsep, prinsip, dan standar pembelajaran yang telah diterima pengajar, dengan begitu peserta didik dapat terbiasa dengan keterampilan menganalisis dan dapat mengembangkan kemampuan analisis didalam situasi baru secara kreatif.

2.1.4. Pembelajaran IPS di SMP

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disajikan dan diorganisasikan secara ilmiah secara psikologis/paedagogis, untuk tujuan pendidikan (Soemantri 2009: 92). IPS sebagai salah satu kajian ilmu yang merupakan mata pelajaran pokok dan wajib bagi tingkat pendidikan SMP, sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional Pasal 39, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Menurut Kosasih (1994) dalam jurnal Pendidikan Purnomo,dkk (2016: 15) menerangkan tujuan pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

“...tujuan pembelajaran IPS dirumuskan agar peserta didik memiliki kompetensi: (1) mensistematisasikan bahan, informasi, dan kemampuan, yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna, (2) lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab, dan (3) mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia”

IPS menurut Wahab (2009: 17-18) merupakan suatu kajian bidang gejala dan masalah sosial. Proses pembelajaran IPS sendiri dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia peserta didik, pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan panduan mata pelajaran yang berbasis sosial, di SMP sendiri IPS merupakan gambaran mata

pelajaran yang terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (tersirat). IPS menurut Hidayati, dkk (2008: 31) merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial, kajian IPS adalah manusia dan lingkungan. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Dalam kehidupannya manusia harus menghadapi tantangan yang berasal dari lingkungannya.

Menurut Gross (1978) dalam Jurnal Pendidikan Purnomo, dkk (2016: 14) Ilmu Pengetahuan Sosial berbeda dengan disiplin ilmu yang monodisiplin. IPS memiliki keterpaduan antar disiplin ilmu sosial. Geografi memberikan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan tentang pariwisata-pariwisata yang terjadi pada masa lampau, ekonomi memberikan wawasan tentang berbagai macam kebutuhan manusia, dan sosiologi, antropologi memberikan wawasan yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, lalu ilmu politik lebih kepada mengkaji hubungan antara warga dengan warga negaranya, dan psikologi membahas mengenai kondisi kejiwaan seseorang atau manusia. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengetahuan dan bekal bagi peserta didik, tak hanya itu Ilmu Pengetahuan Sosial juga berperan penting untuk memberikan pendidikan moral bagi peserta didik yang akan menjadi generasi penerus bangsa nantinya, dari segi pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan sosial, yang kemudian menjadi bahan pembelajaran dan

disampaikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat melalui kehidupan sosialnya dengan baik serta dapat memilah-milah mana bagian yang baik dan bagian yang buruk dalam kehidupan sosialnya. Selain itu tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan dari lingkungannya serta berbagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 15).

2.2. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *e-learning* dimana beberapa peneliti melengkapi model pembelajaran *blended learning* ini menggunakan media penunjang. biasanya beberapa peneliti menggunakan media penunjang yang tergolong media virtual dan menggunakan jaringan internet dalam pengelolaannya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Maria Ratnaningrum Onta, dengan Judul Efektivitas Penerapan Model *Blended Learning* Dengan Menggunakan Media *Quipper School* Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X TKJ-A SMK Asisi Jakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini memberikan hasil yaitu, (1) dalam meningkatkan motivasi peserta didik saat pelajaran matematika berlangsung sudah cukup efektif, (2) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, model *blended learning* dengan menggunakan media *quipper school* belum dikatakan efektif dikarenakan jangka waktu yang peneliti gunakan berlalu singkat. Dalam penelitian milik Onta terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh

penulis yaitu adanya penggunaan model pembelajaran virtual dengan daring, terdapat penggunaan media virtual sebagai penunjang model pembelajaran dan juga penunjang agar peserta didik lebih memahami materi yang akan disampaikan. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian Onta dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu jenis media virtual penunjang yang digunakan berbeda dimana ontal menggunakan media *quipper school* sedangkan peneliti menggunakan media *kahoot*, dalam penelitian ontal penggunaan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *quipper school* tidak terlalu efektif sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *e-learning* dan media *kahoot* menemukan keefektifan dalam pembelajaran.

Rini Budiharti, Elvin Yusliana, Ekawati Pujayanto, Daru Wahyuningsing, dan Fairusy Fitria H, dalam judul Penggunaan *Blended Learning* Dengan Media *Moodle* Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMP. Hasil dalam penelitian ini yaitu implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan media *moodle* pada mata pelajaran IPA terpadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas VIII SMP yang menjadi subjek penelitian. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil tes kognitif peserta didik yang mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II dengan rata-rata peserta didik yang tuntas pada siklus I mencapai 50,69% dan pada siklus II mencapai 77,8%. Namun demikian dalam penelitian ini terdapat kekurangan yang masih memerlukan perbaikan lebih lanjut, diantaranya kurangnya fasilitas peserta didik dalam melakukan kegiatan *blended learning* di luar jam sekolah. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti penggunaan model

pembelajaran dengan berbasis media virtual, dan dalam penelitian ini terdapat kesamaan yaitu pencapaian nilai kognitif yang meningkat setelah digunakannya model pembelajaran virtual yang inovatif. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini terdapat pada jenis media virtual yaitu *moodle* dan *kahoot*, serta fokus penelitian dimana peneliti terdahulu lebih fokus terhadap peningkatan kognitif sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada kemampuan analisis.

Taofan Ali Achmadi dengan judul Pengaruh Penerapan *Bended learning* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil dari penelitian Achmadi menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan metode *blended learning* dalam proses pembelajaran. Peranan *blended learning* disini sebagai solusi alternatif dari beberapa kelemahan metode konvensional (ceramah) yang biasa diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dengan diterapkannya metode *blended learning*, proses pembelajaran dirasakan oleh peserta didik menjadi tidak monoton, lebih menarik serta membuat peserta didik menjadi senang dalam belajar dan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh gurunya. Selain itu dengan diterapkannya *blended learning* peserta didik juga dapat belajar secara mandiri diluar jam pembelajaran, karena dengan *blended learning* peserta didik dapat mengakses materi belajar secara *online* lengkap dengan beragam quiz yang sudah dipersiapkan oleh gurunya guna memperdalam pengetahuan peserta didik. persamaan yang terdapat adalah penggunaan model pembelajaran *blended learning* sebagai alternatif pengganti dari model pembelajaran ceramah yang

monoton. Perbedaannya adalah fokus tujuan digunakannya mode pembelajaran berbasis media virtual, peneliti terdahulu menggunakan *blended learning* guna mencari prestasi belajar namun peneliti yang sekarang memanfaatkan *e-learning* guna mencari kemampuan analisis.

Rita Kurniawati dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi. Hasil dari penelitian Kurniawati Pembelajaran dengan model *blended learning* terbukti efektif ditinjau dari segi: (a) hasil belajar KKPI yang menggunakan model *blended learning* >75 dan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model *blended learning* dan kelompok yang tidak menggunakan model *blended learning*; (b) proses berupa peningkatan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik yang lebih baik. Persamaan penelitian disini adalah peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran berbasis internet untuk mengarah pada kemampuan peserta didik, persamaan yang lainnya adalah peneliti terdahulu mendapati peningkatan hasil belajar begitupun dengan penulis yang juga menemukan peningkatan hasil belajar. Perbedaan dari penelitian ini adalah dimana peneliti terdahulu tidak menuliskan media apa yang dipakai, sedangkan peneliti yang sekarang lebih mengarah padapenggunaan media *kahoot*.

Mila rahmawati, dengan judul Pengaruh Model *Blended Learning* Berbasis Quantum Teaching Dalam Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA N 1 Prambanan. Hasil penelitian yang didapatkan oleh Rahmawati adalah Terdapat hasil yang signifikan dalam penggunaan

blended learning berbasis *quantum teaching* terhadap minat belajar peserta didik mada materi fungsi dan struktur jaringan hewan. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. persamaan yang terdapat adalah adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, perbedaan yang terdapat adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati hanya berfokus pada kognitif peserta didik sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada kemampuan analisis.

2.3. Kerangka Berfikir

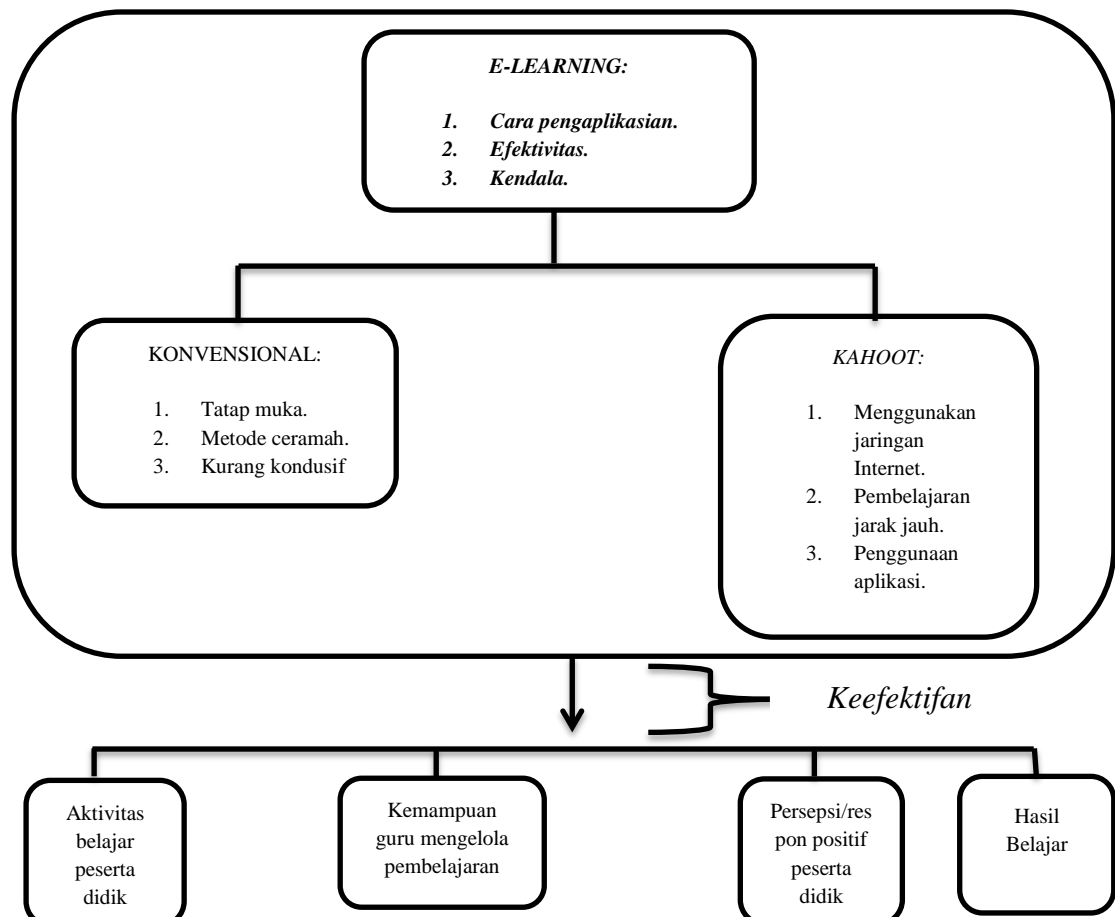
Model pembelajaran *e-learning* sangat penting dalam proses pembelajaran bauran dimana hal ini dapat dinilai dari adanya keantusiasan, keaktifan, keinginan dan kemauan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, media sangat membantu guru dalam proses pembelajaran *e-learning*. Selain memudahkan guru dalam mengajar, media yang menarik juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Semakin efektif media yang disampaikan oleh guru maka akan semakin optimal pula materi yang diserap oleh peserta didik.

Kegiatan proses belajar mengajar guru harus dapat memilih model dan media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru dituntut harus bisa trampil dalam memilih model pembelajaran dengan media yang akan digunakan dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011: 4), media yang menarik akan mendorong peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat.

Menurut Hamdani indikator pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu; 1) media audio; 2) media visual; 3) media audio-visual. Ketiganya yang jika digabungkan akan menjadi multimedia yang biasa digunakan dalam model pembelajaran *e-learning*.

Media yang digunakan dalam proses belajar-mengajar dapat dijadikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam menangkap pembelajaran, dan menstimulus kemampuan analisis peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh guru. Cara berfikir analisis dalam belajar akan muncul ketika didukung dengan media yang tepat, benar dan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu dalam rangka perbaikan kualitas pendidikan, maka seorang guru harus bisa menjadi motivator yang baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam kerangka berfikir berikut ini :



2.4.Hipotesis

Hipotesis merupakan alat yang memiliki kekuatan dalam proses *inquiry*, karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau suatu fakta atau dari kenyataan dengan teori yang relevan. Hipotesis dikatakan sementara karena masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan, selain itu pentingnya hipotesis karena dapat menunjukkan harapan dari pihak peneliti yang dapat direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variabel dalam permasalahan penelitian. (Sukardi 2010: 40-41). Dapat ditarik beberapa hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada perbedaan ketercapaian kemampuan analisis setelah diterapkan model pembelajaran *e-learning* di kelas eksperimen dan kontrol pada materi lembaga sosial.

H_a : Terdapat perbedaan ketercapaian kemampuan analisis setelah diterapkan model pembelajaran *e-learning* di kelas eksperimen dan kontrol pada materi lembaga sosial.

μ_1 : Pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

μ_2 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi Dan Sampel

3.1.1. Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi 2010: 53). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda yang berada di sekitar kita, populasi dapat berupa: guru, peserta didik, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah, dan juga masyarakat serta tumbuhan (Sukardi, 2010: 54).

Tabel 3.1. Populasi Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VII Al-Fatihah	30
2.	VII Al-Baqarah	31
3.	VII Ali-Imran	29
Jumlah		90

Sumber: Data Penelitian 2019

3.1.2. Sampel dan Teknik Sampling

Sebagian jumlah dari populasi yang dipilih untuk sumber data disebut sampel atau cuplikan, peneliti hanya akan mengambil beberapa dari jumlah populasi yang ada, sebagian populasi tersebut lalu akan diambil datanya. Data yang terkumpul tersebut kemudian akan dianalisis, hasil akhir yang didapatkan kemudian akan digunakan untuk merefleksikan keadaan populasi yang ada (Sukardi, 2010: 54).

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan tertentu dan digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga memenuhi tujuan dari penelitian yang akan diterapkan (Sugiyono, 2012:124). Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menggunakan sampel kelas VII Al-Fatihah sebagai kelas eksperimen dan kelas VII Al-Baqarah sebagai kelas kontrol daftar nama sampel bisa dilihat di lampiran 1 dan 2. Dengan pertimbangan bahwa kedua kelas sama sama belum mendapatkan model pembelajaran *e-learning*, dan bukan merupakan kelas uji coba.

3.2. Desain Eksperimen

Desain yang akan digunakan oleh peneliti kali ini yaitu dengan menggunakan desain eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Ada beberapa bentuk eksperimen yaitu: (1) *Pre Experimental Design* (eksperimen yang belum baik),

(2) *True Experimental Design* (eksperimen yang betul-betul), (3) *Factorial Design* (modifikasi dari *true experimental*), dan (4) *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) (Sugiyono 2013: 107-109).

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini adalah menggunakan eksperimen (*quasi experimental design*) dengan pola *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara tidak random, kemudian diberi *pretest* dan *posttest* dan hanya kelas eksperimen yang mendapat perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan tetapi melaksanakan pembelajaran seperti biasa yaitu menerima materi dari guru secara konvensional (Sugiyono 2013: 116). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2. Eksperimen *Quasi Nonequivalent Control Group Design*

KELOMPOK	PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
KONTROL	O ₁	X	O ₂
EKSPERIMEN	O ₃		O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2004: 124)

Keterangan :

O₁ dan O₃ : Kedua kelompok tersebut diobservasi dengan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal.

O₂ : Kemampuan pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran.

O4 : Keterampilan kelompok eksperimen setelah menerapkan model pembelajaran *e-learning*.

X : Treatmen dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat penelitian ini

adalah:

1. Melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal kegiatan pembelajaran IPS di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.
2. Menentukan kelas kelompok dan eksperimen.
3. Menyusun perangkat pembelajaran IPS.
4. Melakukan ujicoba tes pada kelas uji coba.
5. Menganalisis data hasil instrument tes uji coba pada kelas uji coba.
6. Menyusun soal pre test dan post test berdasarkan hasil analisis uji coba.
7. Melakukan pre test dikelas eksperimen dan kelas kontrol .
8. Melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* dikelas eksperimen.
9. Melaksanakan pembelajaran IPS tanpa menggunakan model pembelajaran *e-learning* dikelas kontrol.
10. Melaksanakan post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
11. Menganalisis hasil post tes.
12. Menyusun hasil penelitian.

3.3. Variabel Penelitian

Hatch dan Farhady (1981) dalam Sugiyono (2009: 38) mendefinisikan variabel sebagai atribut seseorang, atau subjek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek yang lain. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel independen atau variabel bebas, dan variabel dependen atau variabel terikat.

Berikut merupakan variabel dari penelitian ini:

1. Variabel Independen: efektivitas model pembelajaran *e-learning*.
2. Variabel dependen: kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

Variabel ini dibagi menjadi beberapa sub variabel seperti berikut:

- a. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
- b. Ketercapaian aktivitas belajar dalam kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning*.
- c. Respon peserta didik menerima pembelajaran.
- d. Hasil belajar peserta didik.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik fenomena ini di sebut variabel penelitian (Sugiyono 2009: 202). Intrumen penelitian terdiri dari *pretest* (dilakukan awal penelitian), dan menggunakan *posttest* (dilakukan setelah

melakukan penelitian) dapat dilihat pada lampiran 10 sampai dengan lampiran 11. Kegiatan test tersebut menggunakan beberapa soal tertulis yang telah dibuat oleh peneliti mengacu kepada silabus dan RPP mata pelajaran IPS yang dapat dilihat pada lampiran 3 sampai dengan lampiran 4, test ini berisi tentang pemahaman mengenai pelajaran IPS yang berbentuk soal pilihan ganda.

Dalam penelitian ini ada dua instrumen *tets* yang digunakan yaitu:

1. Instrumen yang digunakan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Instrumen lainnya yaitu lembar observasi dengan menggunakan skala likert:

1. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam menerapkan model *e-learning*.
2. Instrumen yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
3. Instrumen yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap model pembelajaran *e-learning*.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

3.5.1. Observasi

Metode observasi yaitu pengamatan serta pencatatan terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian SMP Islam Al Azhar 29 Semarang khususnya kelas VII, keadaan guru, peserta didik, sarana prasarana belajar, serta letak geografisnya.

3.5.2. Tes

Pengumpulan data menggunakan tes seperti lembar *pretes* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui kondisi efektivitas penerapan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

3.5.3. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket yaitu dengan mengisi angket yang didalamnya sudah terdapat beberapa pertanyaan yang disediakan oleh pihak peneliti dimana pertanyaan tersebut berguna untuk mencari tau tujuan peneliti. Arikunto dalam Maftikhah (2007), untuk dalam mempermudah analisis data dari angket yang bertingkat maka perlu diketahui skor yang diperoleh responden dari hasil angket yang diisi. Untuk itu perlu dibentuk kriteria penskoran sebagai berikut

- a. Untuk alternatif jawaban a diberi skor 4
- b. Untuk alternatif jawaban b diberi skor 3
- c. Untuk alternatif jawaban c diberi skor 2

d. Untuk alternatif jawaban d diberi skor 1

3.5.4. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai daftar nama peserta didik yang menjadi populasi dan sampel serta mengenai kegiatan peserta didik di dalam kelas. Dokumentasi dapat dilihat pada lampiran 25 sampai dengan lampiran 26. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi dan gambaran umum sekolah.

3.5.5. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak guru IPS untuk mengetahui kendala yang dialami guru saat menerapkan model pembelajaran *e-learning* pada kelas eksperimen.

3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat

3.6.1 Validitas

Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azuwar (1986)). Validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Prinsip suatu tes adalah valid, tidak universal (Sukardi 2010:122). Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur.

Suatu kuisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur dalam kuisioner tersebut, suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai maksud dikenakannya tes tersebut kisi-kisi dan soal uji validitas dapat dilihat pada lampiran 5-6 dan kunci jawaban dapat dilihat pada ampiran 7. Setelah dihitung r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} , dengan taraf signifikan 5%, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dikatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal dikatakan tidak valid. Perhitungan korelasi uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software statistik IBM SPSS 20.0 for Windows*. Suatu tes menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Pearson dalam Arikunto (2006:213) mengemukakan rumus untuk mengukur validitas butir soal yang dikenal dengan rumus korelasi product moment yaitu kemudian interpretasi nilai r dapat dilihat pada tabel 3.3:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(N\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara Variabel X dan Variabel Y

N = Jumlah subjek

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

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

$\sum X^2$ = Jumlah nilai X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah nilai Y kuadrat

Tabel 3.3. Interpretasi nilai r

Besarnya r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,0400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (tak berkorelasi)

Sumber: Hadi dalam Arikunto (2006: 319)

Dalam pengujian validitas kali ini peneliti menggunakan uji validitas logis dan uji validitas empiris dimana uji validitas logis ini dilakukan dengan membuat instrumen yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli seperti dosen pembimbing dan guru pendamping, sedangkan uji validitas empiris dilakukan setelah pengambilan data sampel sejumlah 29 peserta didik kelas 7 Ali Imran SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, yang kemudian dihitung menggunakan aplikasi *IBM SPSS 20.0 for windows*. Menurut Sugiyono (2012:173) instrumen yang dikatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang tidak teruji validitas dan reliabilitasnya bila digunakan untuk penelitian akan menghasilkan data yang sulit dipercaya

kebenarannya. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dapat dilihat hasil perhitungan uji validitas instrumen pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Soal

Kriteria soal	Nomor soal	Jumlah soal
Valid	1,2,4,5,6,7,8,14,18,20,21,22,23,24,26,27,29,31,32,33,34,35,38,39,40	25
Tidak valid	3,9,10,11,12,13,15,16,17,19,25,28,30,36,37	15

(Sumber: Data primer 2019)

Berdasarkan output diatas dengan jumlah soal 40. Dengan $N = 29$ didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,3673. Sehingga dapat disimpulkan dari 40 soal di atas, terdapat 25 soal valid dan 15 soal tidak valid dan yang dipakai dalam penelitian ini adalah 25 soal. Soal yang valid tersebut dapat digunakan dalam penelitian untuk mengukur perbedaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan, perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 8.

Sedangkan untuk uji validitas nontes diuji dengan menggunakan validitas konstruksi. Validitas konstruksi dilakukan dengan cara menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*), Instrumen di konstrukt mengenai aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2012: 125). Instrumen non test dalam penelitian ini meliputi instrumen observasi, instrumen *pretest-posttest* yang diuji dengan pendapat ahli yaitu Dosen Pembimbing dan Guru Mata Pelajaran IPS SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.

3.6.2. Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Reliabilitas sama dengan keajegan. (Sukardi 2010: 127). Suatu alat penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini berarti semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes memiliki hasil yang sama ketika melakukan tes kembali. Reliabilitas suatu tes pada umumnya diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien (Sukardi, 2010: 128).

Ketika melakukan penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang diberikan memberikan hasil yang berbeda-beda. Dalam uji reliabilitas ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 29 anak di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, kemudian dihitung menggunakan bantuan program *IBM SPSS 20.0 for windows* dengan analisis uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Perhitungan menggunakan rumus yang sudah tertera, dan interval kriteria reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b}{\alpha_t} \right)$$

Keterangan:

K : banyaknya butir soal

$\sum \alpha$: jumlah varians dari pq

$\sum \alpha_t$: varians total

Tabel 3.5. Kriteria Reliabilitas Soal

Rentang	Kriteria
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,60 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat rendah

Sumber: (Sugiyono, 2012: 216)

Untuk mengetahui reliabilitas suatu instrumen, ialah dengan menggunakan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus r_{11} kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Dikatakan reliabel jika $r_{11} > r_{tabel}$. Data dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $> 0,70$. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* yang dihasilkan sebesar 0,870. Karena $0,870 > 0,70$ maka dapat dikatakan bahwa butir soal yang digunakan dalam penelitian ini sudah reliabel. Hasil perhitungan *Alpha Cronbach* dapat dilihat pada lampiran 8.

3.6.3. Taraf Kesukaran

Menurut Arikunto (2006: 222-225) taraf kesukaran atau indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah. Rumus untuk mencari indeks kesukaran adalah:

$$P = \frac{B}{S}$$

Keterangan:

P: Indeks Kesukaran.

B: Banyaknya peserta didik yang menjawab soal.

S: Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes.

Adapun indeks kesukaran sering diklasifikasikan dapat dilihat di tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6. Klasifikasi taraf kesukaran soal

Rentang nilai P	Klasifikasi
$0,00 \leq P \leq 0,30$	soal sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	soal sedang
$0,70 \leq P \leq 1,00$	soal mudah

(Sumber: Arikunto, 2006: 210)

Taraf kesukaran soal yang diberikan dalam penelitian ini diukur dengan melihat proporsi peserta didik yang menjawab benar. Soal yang baik adalah soal

yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit. Berikut adalah hasil uji taraf kesukaran soal yang dapat dilihat pada tabel 3.7:

Tabel 3.7. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

No.	Kategori	Jumlah	Nomer soal
1.	Sukar	5	14,18,21,22,32
2.	Sedang	13	6,7,20,23,24,29,31,33,34,35,38,39,40
3.	Mudah	7	1,2,4,5,8,26,27

(Sumber: Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 3.7 diatas dapat diketahui bahwa dari 25 butir soal yang valid terdapat 7 butir soal dalam kategori mudah, 13 butir soal dalam kategori sedang, dan 5 butir soal dalam kategori sukar. Dari hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa soal ini baik digunakan sebagai salah satu instrumen dalam penelitian yang diajukan. Tingkat kesukaran termasuk ideal jika terdiri dari 20% tingkat soal sukar, 50% tingkat soal sedang, dan 30% tingkat soal mudah. Hasil uji taraf kesukaran dapat dilihat pada lampiran 9.

3.6.4. Daya Beda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara peserta didik yang pandan dengan peserta didik yang kurang pandai. Klasifikasi daya beda soal dapat dilihat pada tabel 3.8, daya beda dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{Bb}{JS} = PA - PB$$

Keterangan:

D: Daya pembeda

JA: Banyaknya peserta kelompok atas

JB: Banyaknya peserta kelompok bawah

BA: Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB: Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar.

$PA = \frac{BA}{JA}$: Poporsi kelompok atas yang menjawab soal benar.

$PA = \frac{BB}{JB}$: Proporsi kelompok bawah yang menjawab soal benar.

Tabel 3.8. Klasifikasi Daya Beda Soal

Rentang nilai D	Klasifikasi
$D < 0,20$	Jelek
$0,20 < D < 0,40$	Cukup
$0,40 < D < 0,70$	Baik

(Sumber: Arikunto, 2006: 213-214)

Daya beda dilakukan untuk membedakan peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. dalam instrumen uji coba dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010* Hasil uji daya beda dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9. Daya Pembeda Soal Uji Coba

No.	Kriteria	Jumlah soal	Nomor soal
1.	Baik	10	1,7,14,20,26,27,29,31,34,38
2.	Cukup	15	2,4,5,6,8,18,21,22,23,24,32,33,35,39,40
3.	Jelek	0	-

(Sumber: Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel uji beda diatas diketahui bahwa dari 25 butir soal yang valid terdapat 10 butir soal dengan daya pembeda baik dan 15 butir soal dengan daya pembeda cukup. Hasil uji daya beda dapat dilihat pada lampiran 9. Secara keseluruhan perhitungan hasil output dapat dilihat pada lampiran 12.

3.7. Hipotesis Statistik

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata sederhana yang dirumuskan pada hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0: \rho = 0$ (Artinya tidak ada pengaruh yang sangat signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan model *e-learning* di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang)

$H_a: \rho \neq 0$ (Artinya ada pengaruh yang signifikan dalam konsep penerapan model pembelajaran *e-learning* di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang)

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh, mulai dari awal sampai dengan data akhir. Teknik analisis data yang digunakan untuk membuktikan hipotesis adalah teknik korelasi untuk menentukan besarnya hubungan antara dua variabel. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2012:148). Berikut ini merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data:

1.5.4. Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

a) Penentuan skoring

Pemberian nilai kriteria terhadap hasil observasi mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

Hasil observasi dengan kriteria Sangat Baik diberikan skor 4

Hasil observasi dengan kriteria Baik diberikan skor 3

Hasil observasi dengan kriteria Cukup diberikan skor 2

Hasil observasi dengan kriteria Rendah diberikan skor 1

b) Penentuan Parameter

Kriteria parameter pengukuran guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* menggunakan rumus sebagai berikut, setelah itu dapat dilihat pada tabel 3.10 yaitu kriteria kemampuan guru.

1) Skor Tertinggi = item indikator x skor tertinggi

$$= 20 \times 4$$

$$= 80$$

2) Skor Terendah = item indikator x skor terendah

$$= 20 \times 1$$

$$= 20$$

$$\begin{aligned}
 3) \text{ Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\
 &= 80-20 \\
 &= 60 \\
 4) \text{ Interval} &= 4 \\
 5) \text{ Lebar kelas} &= \frac{\text{range}}{\text{interval}} \\
 &= \frac{60}{4} = 15
 \end{aligned}$$

Tabel. 3.10. Kriteria Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

No.	Interval skor	Kriteria
1.	20-35	Rendah
2.	36-50	Cukup
3.	51-65	Tinggi
4.	66-80	Sangat Tinggi

(Sumber: Data Primer 2019)

c) Deskripsi data

Data yang telah ditentukan kriterianya kemudian dijelaskan dan dideskripsikan agar mampu menjawab permasalahan yang terdapat di lapangan untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya. Detail perhitungan penentuan kriteria kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 15.

1.5.5. Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik

Agar mendapatkan nilai dari analisis data aktivitas belajar terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* digunakan lembar pengamatan serta dilakukan analisis dengan indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

a) Penentuan Skoring

Pemberian nilai kriteria terhadap hasil observasi mengenai aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

Hasil observasi dengan kriteria Sangat Tinggi diberikan skor 4

Hasil observasi dengan kriteria Tinggi diberikan skor 3

Hasil observasi dengan kriteria Cukup diberikan skor 2

Hasil observasi dengan kriteria Rendah diberikan skor 1

b) Penentuan Parameter Kriteria

Cara menyusun tabel kriteria aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut, sedangkan rincian perhitungan dapat dilihat pada lampiran 18:

1. Menentukan skor maksimal dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal} = \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi}$$

2. Menentukan skor minimal dengan rumus:

$$\text{Skor minimal} = \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah}$$

3. Menentukan rentang skor dengan rumus:

$$\text{Rentang} = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal}$$

4. Menetapkan interval kelas = 4

5. Menghitung interval skor dengan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kriteria}}$$

c) Penyusunan Tabel Frekuensi

Pengelompokan data ke dalam beberapa kelas dimaksudkan agar mempermudah peneliti dalam menghitung. Tabel frekuensi ini akan memberikan gambaran tentang keragaman data, perhitungan berdasarkan interval dan kriteria aktivitas belajar. Rumus yang digunakan dalam menghitung presentase adalah sebagai berikut.

$$P \% = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f: frekuensi

n: jumlah responden

P: angka presentase

d) Deskripsi Data

Data yang telah ditentukan kriterianya kemudian dijelaskan dan dideskripsikan agar mampu menjawab permasalahan yang ada. Data hasil penelitian dijabarkan dengan berdasarkan data lapangan dengan menggunakan lembar observasi guna mengukur keaktifan peserta didik, dan dijelaskan menurut frekuensi yang telah dibuat. Keseluruhan persebaran data kemudian dijelaskan baik dari mulai data terkecil ke data tertinggi, rata-rata, tabulasi kriteria aktivitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran 19.

3.8.3. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

1) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan apakah sampel populasi yang penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan model *Chi-Kuadrat* (Sudjana 2002: 273) dengan prosedur dan langkah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_t}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-Kuadrat

O_i = Frekuensi Pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian adalah jika $x^2_{hitung} < x^2_{(1-a)(k-3)}$ maka data berdistribusi normal.

2) Uji Kesamaan Dua Varians (Homogenitas)

Di samping pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel, perlu kiranya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2010:

363). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui keseimbangan varians nilai pre test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kriteria pengujian menurut Sugiyono (2010: 250) jika nilai $F_{(0,05)(nb-1)(nk-1)}$ dan taraf signifikan 5%, maka data kedua kelompok adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

Hipotesis statistik digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan. Dalam uji hipotesis ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \text{ dengan } s^2 = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(Sudjana, 2005:239).

Keterangan:

x_1 = rata-rata *pretest* kelas eksperimen

x_2 = rata-rata *pretest* kelas kontrol

n_1 = jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik kelas kontrol

s_1^2 = varians data kelas eksperimen

$s^2 =$ varians data kelas kontrol

$s =$ simpangan gabungan

Jika $t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-1)} > t_{hitung}$ atau $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-1)}$ maka H_a diterima. Artinya ada perbedaan hasil belajar antara peserta didik kelas VII Al-Fatihah yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar peserta didik kelas VII Al-Baqarah yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

4) Uji t atau Uji Perbedaan Rata-Rata

Setelah mendapat hasil nilai rata-rata (*mean*) dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, digunakan rumus t-test untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretets* dan *postest* terhadap kedua kelompok tersebut, setelah kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *e-learning* (Arikunto, 2010: 354):

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_X + N_Y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

Keterangan :

$M_x =$ Mean dari deviasi setiap nilai *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen

$M_y =$ Mean dari deviasi setiap nilai *posttest* dan *pretest* kelas kontrol

$N_x =$ jumlah peserta didik kelas eksperimen

N_y = jumlah peserta didik kelas kontrol

\sum_x^2 = jumlah kuadrat deviasi nilai *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen

\sum_y^2 = jumlah kuadrat deviasi nilai *posttest* dan *pretest* kelas kontrol

3.8.4. Analisis Respon Positif Peserta Didik

Menganalisis instrumen respon positif peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan dengan menggunakan analisis indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Penentuan Skoring

Pemberian nilai kriteria terhadap hasil observasi mengenai aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* adalah sebagai berikut.

Hasil respon peserta didik kriteria Sangat Tinggi diberikan skor 4

Hasil respon peserta didik dengan kriteria Tinggi diberikan skor 3

Hasil respon peserta didik dengan kriteria Cukup diberikan skor 2

Hasil respon peserta didik dengan kriteria Rendah diberikan skor 1

2. Penentuan Parameter Kriteria

Cara menyusun tabel kriteria respon positif peserta didik sebagai berikut:

- a. Menentukan skor maksimal dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal} = \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi}$$

- b. Menentukan skor minimal dengan rumus:

$$\text{Skor minimal} = \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah}$$

- c. Menentukan rentang skor dengan rumus:

$$\text{Rentang} = \text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}$$

- d. Menetapkan interval kelas= 4

- e. Menghitung interval skor dengan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kriteria}}$$

3. Penyusunan Tabel Frekuensi

Pengelompokan data ke dalam beberapa kelas dimaksudkan agar mempermudah peneliti dalam menghitung. Tabel frekuensi ini akan memberikan gambaran tentang keragaman data, perhitungan berdasarkan interval dan kriteria aktivitas belajar. Rumus yang digunakan dalam menghitung presentase adalah sebagai berikut:

$$P \% = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Frekuensi

N : jumlah responden

P : Angka presentase

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Sekolah

4.1.1. Profil SMP Islam Al Azhar 29 Semarang



Gambar 4.1 SMP Islam Al Azhar 29 Semarang
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2019

SMP Islam Al Azhar 29 Semarang merupakan sekolah menengah pertama yang berada di bawah yayasan Al Himsya yang didirikan oleh Bapak Imam Syafi'i yang bekerja sama dengan YPI Al Azhar Jakarta. Al Azhar merupakan pendidikan islami dengan konsep pendidikan modern yang mengedepankan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghadapi globalisasi tanpa melupakan budaya jawa. Sehingga akan membentuk karakter murid yang kuat dalam menghadapi masa depan.

Pada awal pendiriannya Al Azhar 29 Semarang mendirikan TK dan SD Al Azhar 29 Semarang, dengan semakin berkembangnya kepercayaan warga sekitar BSB dengan kualitas Al Azhar 29 Semarang. Maka dibangunlah SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, agar pendidikan dan penanaman karakter islami dapat berkelanjutan.

Adapun profil SMP Islam Al Azhar 29 Semarang adalah sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SMP Islam Al Azhar 29 Semarang
Alamat	: Jalan. RM. Hadisoebeno Sosrowardoyo
Desa	: Kedungpane
Kecamatan	: Mijen
Kabupaten	: Kota Semarang
Lintang	: -7. 03090000
Bujur	: 110.33760000
Nomor Telpon	: 0811-2799-510
Situs Web	: islamalazhar29.business.site
Tanggal SK Pendirian Sekolah	: 01-05-2012
Tanggal SK Izin Oprasional	: 30-06-2015
Status Sekolah	: Swasta

Status Kepemilikan : Yayasan Al Himsya

Kurikulum : Kurikulum 2013

Akreditasi Sekolah : A

4.1.2. Letak Gografis

Secara geografis letak SMP Islam Al Azhar 29 Semarang terletak di jalan RM. Hadisoebeno Sosrowardoyo, desa Kedungpane, Kec. Mijen, Kota Semarang, yang terletak di BSB *City* Semarang, dengan batas wilayah yaitu:

Batas Utara : Desa Bringin

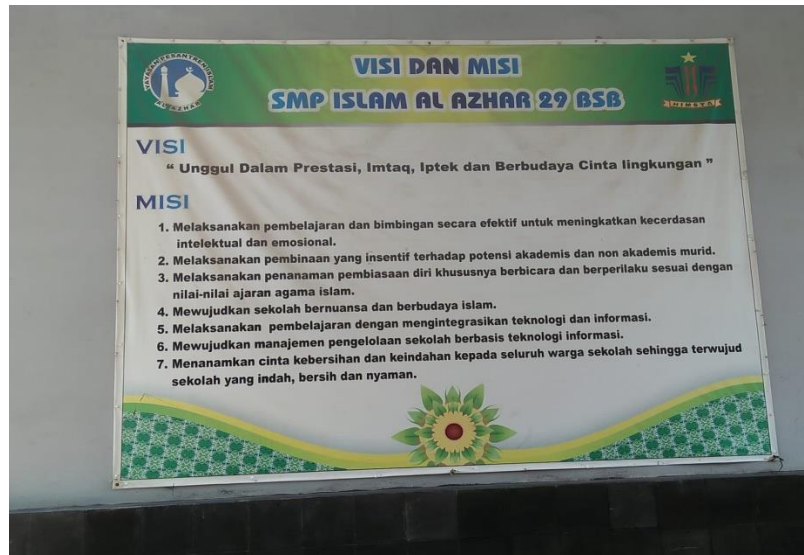
Batas Selatan : Desa Jatibarang

Batas Barat : Desa Ngadirgo

Batas Timur : Desa Sadeng

Dengan lokasi yang terletak di pusat BSB *City* dan juga berada disekitar perumahan elit salah satunya adalah perumahan Beranda Bali serta letak yang tidak terlalu jauh dari jalan raya dan jalur BRT menyebabkan lokasi SMP Islam Al Azhar 29 Semarang mudah untuk dijangkau masyarakat terutama pelajar dan menjadi tempat yang strategis bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

4.1.3. Visi, dan Misi Sekolah



Gambar 4.2 Visi dan Misi SMP Al Azhar 29 Semarang
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2019

a. Visi

“Unggul Dalam Prestasi, Imtaq, Iptek, dan Berbudaya Cinta Lingkungan”

b. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk meningkatkan kecerdasan intelektual dan emosional.
2. Melaksanakan pembinaan yang intensif terhadap potensi akademis dan non akademis murid.
3. Melaksanakan penanaman pembiasaan diri khususnya berbicara dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama islam.
4. Mewujudkan sekolah bernuansa dan berbudaya islam.
5. Melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi.

6. Mewujudkan manajemen pengelolaan sekolah berbasis teknologi informasi.
7. Menanamkan cinta kebersihan dan keindahan kepada seluruh warga sekolah sehingga terwujud sekolah yang indah, bersih, dan nyaman.

4.1.4. Keadaan Guru dan Karyawan

Guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya mendidik dan mengawasi, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan menilai, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran didalam kelas. Serta tugas kariawan adalah membantu kegiatan pengelolaan sekolah yang berlangsung setiap harinya sehingga kegiatan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

Pada saat ini SMP Islam Al Azhar 29 Semarang dikepalai oleh bapak Titan Ajiyana, S.Pd, dan dibant oleh 16 guru aktif diantaranya 10 berjenis kelamin perempuan dan 6 berjenis kelamin laki-laki, serta dibantu kariawan/tendik yang berjumlah 2 yaitu 1 berjenis kelamin perempuan dan 1 berjenis kelamin laki-laki. Dari keterangan tersebut didapatkan melalui data rekap per tanggal 11 September 2019, perhitungan PTK (Pendidik/guru dan Tendik) adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif, dan terdaftar disekolah induk.

4.1.5. Keadaan Peserta Didik

Mayoritas peserta didik yang menuntut ilmu di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang merupakan masyarakat yang tinggal disekitar desa Kedungpane maupun masyarakat yang tinggal disekitar kompleks perumahan BSB *City*. SMP Islam Al Azhar 29 Semarang sendiri memiliki jumlah peserta didik sebanyak 217

peserta didik, diantaranya kelas 7 sebanyak 90 anak, 51 berjenis kelamin laki-laki dan 38 berjenis kelamin perempuan, kelas 8 sebanyak 58 anak, 37 berjenis kelamin laki-laki dan 21 berjenis kelamin perempuan, kelas 9 sebanyak 69 anak, 41 berjenis kelamin laki-laki dan 28 berjenis kelamin perempuan.

Sejumlah prestasi akademik dan non akademik pernah diraih oleh SMP Islam Al Azhar 29 Semarang diantaranya yaitu berhasil meraih juara umum ke-4 dari 43 SMP dalam helatan UKA (Uji Kompetensi Al Azhar) se-Indonesia. Prestasi yang diraih oleh Lintang Nurcardia murid kelas 8 SMP Islam Al Azhar 29 Semarang yang berhasil meraih juara 1 FL2SN baca puisi, juara 3 pidato putra dalam MAPSI (Mapel Agama Islam dan Seni Islam) Kota Semarang oleh M. Amirul Munshif, juara 1 tilawah Al-Qur'an MAPSI (Mapel Agama Islam dan Seni Islam) Kota Semarang oleh Suhail Bagaskoro, juara 1 Olimpiade IPS Ganesha Festival 2019 Kota Semarang oleh Athallah Rizqi Rahaidar, dan masih banyak lagi.

4.1.6. Kegiatan Ekstrakurikuler

Untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik SMP Islam Al Azhar 29 Semarang terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh pihak SMP Islam Al Azhar 29 Semarang kegiatan tersebut yaitu Pramuka, PMR, KIR/OSN, Mading, Story Telling, Sepak Bola, Basket, Silat, Seni Tari, Seni Band, keagamaan, komputer, dan cinematografi.

4.1.7. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1. Sarana Prasarana Sekolah

No.	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	9	Baik
2.	Ruang Laboratorium	2	Baik
3.	Ruang Perpustakaan	1	Sangat Baik
4.	Ruang Guru	1	Sangat Baik
5.	Ruang Kepala Sekolah	1	Sangat Baik
6.	Ruang <i>Meeting</i>	1	Sangat Baik
7.	Ruang Serba Guna	1	Sangat Baik
8.	Ruang TU	1	Sangat Baik
9.	Kantin	1	Baik
10.	Musola	2	Sangat Baik
11.	UKS	1	Baik
12.	Ruang BK	1	Sangat Baik
13.	Toilet laki-laki	12	Baik
14.	Toilet Perempuan	12	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Observasi 2018-2019)

Sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan pendidikan di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran penting, yaitu untuk menunjang, mengoptimalkan dan membantu kegiatan belajar mengajar di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. Secara umum, kondisi sarana dan

prasarana di lingkungan SMP Islam Al Azhar 29 Semarang sudah cukup memadai. Dengan adanya sarana dan prasarana yang sangat memadai tersebut sekolah berharap akan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar di sekolah.

4.1.8. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang dijalankan secara sistematis berdasarkan jadwal yang diberikan oleh pihak sekolah. Selain itu peneliti juga mengkomunikasikan jadwal penelitian dengan pihak guru terkait dengan materi lembaga sosial menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Berikut merupakan urutan penelitian yang dilakukan peneliti dilihat pada tabel 4.2:

Tabel 4.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	9 September 2019	Izin observasi awal penelitian kepada Kepala SMP Islam Al Azhar 29 Semarang (surat izin dapat dilihat pada lampiran 29)
2.	16 September 2019	Disposisi.
3.	17 September 2019	Konsultasi dengan guru IPS SMP Islam Al Azhar 29 Semarang mengenai hal-hal yang diperlukan saat penelitian.
4.	30 September 2019	Observasi penelitian, dan konsultasi soal pretest-posttest yang akan diberikan.
5.	4 Oktober 2019	Uji validitas soal VII C (Ali-Imran).
6.	15 Oktober 2019	Pemberian pre-test terhadap kelas Eksperimen VII A (Al-Fatihah).
7.	16 Oktober 2019	Pemberian <i>pre-test</i> terhadap kelas kontrol VII B (Al-Baqarah).
8.	16 Oktober 2019	Pemberian <i>treatment</i> dengan model pembelajaran <i>e-learning</i> terhadap kelas eksperimen VII A (Al-Fatihah).
9.	17 Oktober 2019	Pemberian pelajaran konvensional terhadap kelas kontrol VII B (Al-Baqarah).

10.	22 Oktober 2019	Pemberian <i>post-test</i> terhadap kelas eksperimen VII A (Al-Fatihah).
11.	23 Oktober 2019	Pemberian <i>post-test</i> terhadap kelas kontrol VII B (Al-Baqarah).
12.	16 Oktober 2019	Pengamatan pengelolaan pembelajaran oleh guru kelas eksperimen VII A (Al-Fatihah).
13.	16 Oktober 2019	Pengamatan aktivitas peserta didik kelas eksperimen VII A (Al-Fatihah) saat mengikuti pembelajaran.
14.	23 Oktober 2019	Penyebaran angket di kelas eksperimen VII A (Al-Fatihah) untuk mengetahui antusias peserta didik ketika mengikuti pelajaran menggunakan model pembelajaran <i>e-learning</i> .
15	27 November 2019	Mengambil surat keterangan penelitian (pada lampiran 30)

(Sumber: Data Penelitian 2019)

4.2. Hasil Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti diharapkan dapat mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al azhar 29 Semarang.

Pada penelitian ini keefektifitasan model yang digunakan dalam penelitian diukur menggunakan empat sub variabel. Variabel yang digunakan yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, ketercapaian aktivitas belajar dalam kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning*, respon peserta didik menerima pembelajaran, hasil belajar peserta didik dilihat dari *post test* yang dilakukan dalam penelitian.

4.2.1. Penerapan Model Pembelajaran *E-learning*

Guna melakukan penelitian untuk mengetahui cara penerapan model pembelajaran *e-learning*, peneliti mempersiapkan instrumen berupa lembar pertanyaan wawancara, beberapa pertanyaan wawancara akan diberikan ketika kegiatan eksperimen selesai dilakukan. Beberapa pertanyaan yang mencakup cara menerapkan model pembelajaran *e-learning* tertera pada lampiran 27.

Selain menggunakan lembar wawancara peneliti juga melakukan pengamatan ketika *treatment* berlangsung di kelas eksperimen, sebelum *treatment* peneliti menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan juga lembar *pretest-postests* pada guna mengukur perbedaan hasil belajar peserta didik, perangkat pembelajaran mampu diamatipada lampiran. Selain itu langkah-langkah yang mampu diamati dalam kegiatan di kelas eksperimen kemudian peneliti mencatat aspek-aspek yang mampu diamati. Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat ditarik beberapa hasil yaitu guru mampu menerapkan model pembelajaran *e-learning* dengan baik, guru mampu melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan komposisi 50/50 dari alokasi waktu yang diberikan dimana 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, dan 50% dilakukan pembelajaran daring. Dalam kegiatan penerapan model pembelajaran *bended learning* guru juga sudah mampu menempatkan skenario pembelajaran dengan baik, dari mulai menyiapkan peralatan yang terdiri dari *hardware* dan *software*, materi pembelajaran yaitu materi lembaga sosial, memanfaatkan alokasi waktu, menyiapkan sumber dan media belajar, serta mengkondisikan kelas.

4.2.2. Efektivitas Model Pembelajaran *E-learning* Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan analisis

1. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan didapatkan melalui lembar observasi yang dipersiapkan oleh peneliti dimana didalamnya berisi aspek-aspek yang akan diamati saat berada di lapangan. Sebelum peneliti terjun kelapangan guna mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas peneliti mengkonsultasikan terlebih dahulu butir-butir penilaian kepada dosen pembimbing prodi Pendidikan IPS dan juga guru senior IPS yang ada di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang yaitu bu Fuji Astutik, S.Pd, lembar observasi kemampuan guru dapat dilihat pada lampiran 13 sampai dengan 14.

Butir penilaian akan diisi oleh observer yaitu peneliti dan Bapak Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr, sebagai obyek yang diamati yaitu guru materi pelajaran IPS kelas VII. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti Bapak Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr mengajar dengan keterampilan yang baik, dan berpengalaman. Penyampaian materi, cara mengelola model pembelajaran, dan penggunaan media berbasis *online* dinilai baik oleh observer, dapat disimpulkan dalam garis besar bahwa bapak Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr melakukan *e-learning* dengan presentase 50% virtual 50% tatap muka dengan baik dengan total skor 64 dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Hasil Kemampuan Guru Dalam Mengelola pembelajaran

No.	Kegiatan	Skor
1.	Kegiatan Pendahuluan/Pembuka	10
2.	Kegiatan Inti	43
3.	Kegiatan Penutup	7
	Alokasi Waktu	4
Jumlah		64

(Sumber: Data Primer 2019)

Hasil penjumlahan yang terdapat pada tabel 4.3 yaitu nilai yang didapatkan adalah 64, dimana jika dilihat pada tabel 4.4 maka nilai 64 berada pada nomer tiga interval, yaitu memiliki kriteria tinggi.

Tabel 4.4. Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

No.	Interval skor	Kriteria
1.	20-35	Rendah
2.	36-50	Cukup
3.	51-65	Tinggi
4.	66-80	Sangat Tinggi

(Sumber: Data Primer 2019)

Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan guru dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* dikatakan baik.

2. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan observasi secara intensif ketika berlangsung pembelajaran dan juga dokumentasi foto. Hal guna mengetahui aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

Selain itu, adapun aspek-aspek penilaian yang tertera dalam lembar observasi yang disediakan oleh peneliti guna menilai aktivitas belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Lembar tersebut diisi dan dinilai oleh peneliti dengan mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran, lembar observasi dapat dilihat pada lampiran 16 sampai dengan 17. Perhitungan data aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

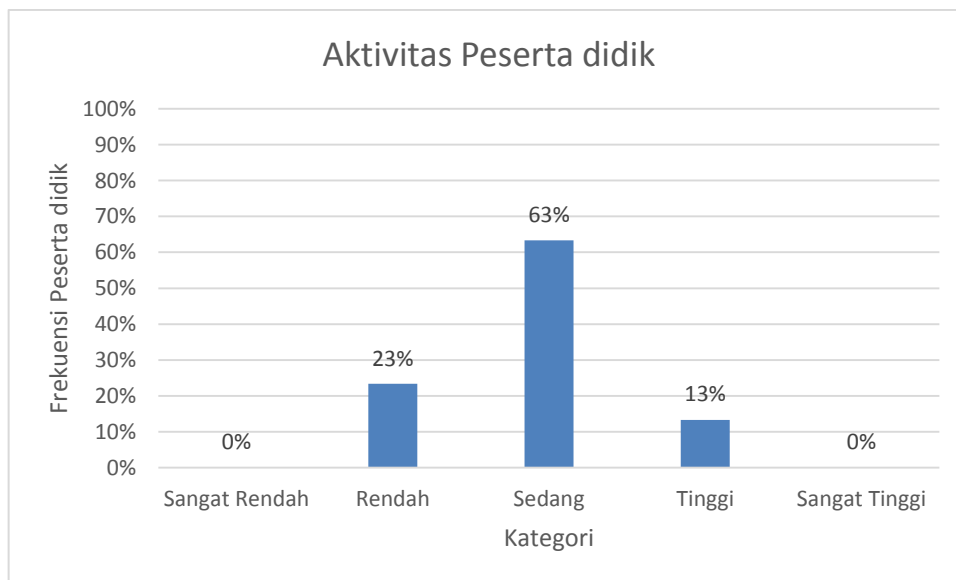
Tabel 4.5 Kriteria Aktivitas Belajar Peserta didik

No	Interval Skor	Kriteria	Jumlah	
			F	% (*)
1	58-68	Sangat Tinggi	0	0
2	49-58	Tinggi	4	13
3	39-48	Sedang	19	63
4	29-38	Rendah	7	23
5	19-28	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			30	100

(Sumber: Data Primer 2019)

Perhitungan skor aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis

peserta didik pada materi lembaga sosial kelas VII semester gasal. Berdasarkan data rekap skor aktivitas peserta didik yang terlampir pada lampiran 19, peserta didik memiliki aktivitas belajar yang tergolong sedang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya peserta didik dalam kriteria sedang saat mengikuti pembelajaran. Untuk lebih detailnya data diinterpretasikan pada diagram 4.3 dan tabel 4.6 sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Kriteria Aktivitas Peserta Didik
Sumber: Data Primer 2019

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 13% peserta didik aktivitas peserta didik tergolong tinggi, 63% aktivitas peserta didik tergolong sedang, dan sisanya 23% aktivitas peserta didik tergolong rendah saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan peserta didik memiliki aktivitas yang sedang saat dilaksanakannya pembelajaran IPS menggunakan metode *e-learning*. Hal tersebut dikarenakan peserta didik mampu aktif dalam pembelajaran apabila pangajar memberikan stimulus

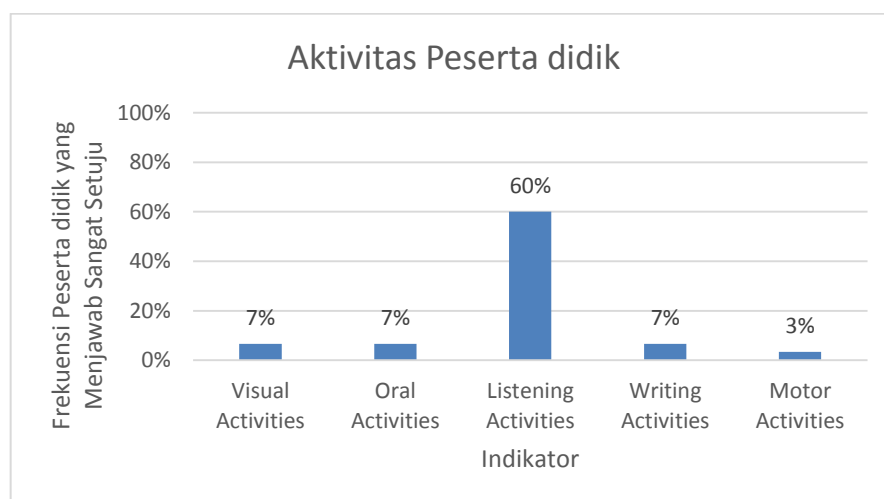
pada bagian materi tertentu, sehingga peserta didik hanya mampu mencapai taraf sedang. Tabulasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran 19.

Deskriptif aktivitas peserta didik juga disajikan dalam tabel dan grafik skor tiap indikator pembentuknya. Berikut disajikan tabel peserta didik yang menjawab dengan skor 4 pada setiap indikator dan tabel skor rata-rata setiap indikator yang tersaji dalam tabel 4.6 dan tabel 4.7.

Tabel 4.6 Peserta didik Yang Menjawab Dengan Skor 4 Pada Setiap Indikator Aktivitas Peserta Didik

Indikator	F	F%
Visual Activities	2	7%
Oral Activities	2	7%
Listening Activities	18	60%
Writing Activities	2	7%
Motor Activities	1	3%

(Sumber: Data Primer 2019)

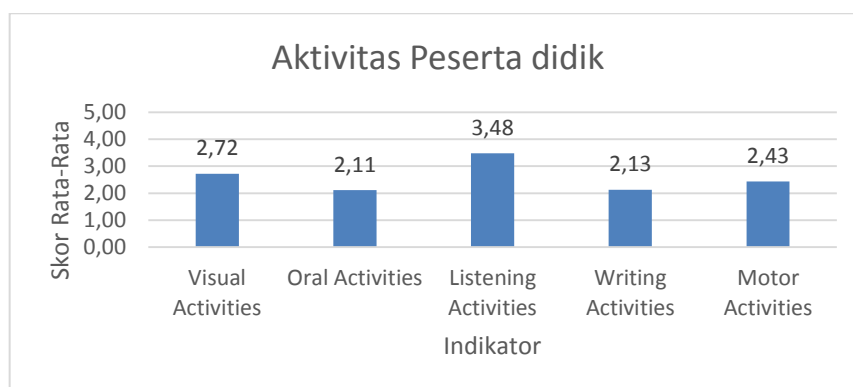


Gambar 4.4 Skor Setiap Indikator Aktivitas Peserta didik
Sumber: Data Primer 2019

Tabel 4.7. Skor Rata-Rata Setiap Indikator Aktivitas Peserta didik

Indikator	Skor Rata-Rata
Visual Activities	2.72
Oral Activities	2.11
Listening Activities	3.48
Writing Activities	2.13
Motor Activities	2.43

(Sumber: Data Primer 2019)



Gambar 4.5 Skor Rata-Rata Setiap Indikator Aktivitas Peserta didik
Sumber: Data Primer 2019

Berdasarkan gambar 4.4 dan 4.5 serta tabel 4.6 dan 4.7 di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik lebih berfokus pada indikator *listening*, hal tersebut dikarenakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik terbiasa hanya mendengarkan ketika dilakukan kegiatan pembelajaran oleh guru, sedangkan indikator lainnya hampir sama yaitu pada presentase 7% ,sedangkan presentase yang terendah adalah *motor activities* dimana hal tersebut terjadi dikarenakan *e-learning* hanya berfokus pada gawai masing-masing, dan guru sebagai operator, sehingga pergerakan peserta didik jadi tidak maksimal. Sedangkan deskripsi statistik aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8. Deskripsi Statistik Aktivitas Peserta didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aktivitas	30	32.00	56.00	41.5000	5.27682
Valid N (listwise)	30				

(Sumber: Data Primer 2019)

Dari data tabel 4.8 dapat diketahui bahwa rata-rata skor aktivitas terhadap pembelajaran dari ke 30 peserta didik adalah 41,50 dengan standar deviasinya sebesar 5,277, sehingga termasuk dalam kategori aktivitas sedang saat pembelajaran. Nilai terendah skor aktivitas peserta didik saat pembelajaran adalah 32 dan skor tertinggi adalah 56.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui kegiatan *pretest* serta *posttest*. Rekap skor hasil belajar peserta didik yang terdiri dari *pretes* dan *posttes* pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik. Sebelum peneliti memberikan *treatmen* pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* diukur terlebih dahulu kemampuan peserta didik mengenai materi lembaga sosial dengan menggunakan soal *pretest*.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengecek apakah residual berdistribusi normal atau tidak. Dalam SPSS uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hipotesis yang digunakan adalah.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria penerimaan uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai *sig. (2-tailed)* yang muncul pada hasil *output* uji normalitas. Data dikatakan berdistribusi normal atau terima H_0 apabila nilai *sig. (2-tailed)* > 0,05. Hasil *output* uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dan berikut.

Tabel 4.9 Hasil *Output* Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest_A	Posttest_A	Pretest_B	Posttest_B
N		30	30	31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65.4667	78.7333	57.6774	64.0000
	Std. Deviation	11.14089	8.07693	14.41385	11.91078
Most Extreme Differences	Absolute	.177	.136	.112	.177
	Positive	.177	.136	.081	.122
	Negative	-.145	-.092	-.112	-.177
Kolmogorov-Smirnov Z		.968	.746	.626	.988
Asymp. Sig. (2-tailed)		.306	.634	.828	.283

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(Sumber: Data Primer 2019)

Pada tabel 4.9 di atas diketahui bahwa *nilai sig.* = 0,306 untuk nilai pretest kelas A *nilai sig.* = 0,634 untuk nilai posttest kelas A, dan *nilai sig.* = 0,828 untuk nilai pretest kelas B *nilai sig.* = 0,283 untuk nilai posttest kelas B. Karena nilai asymp. Sig (2-tailed) pada setiap uji pretest maupun *posttest* kelas A dan kelas B > 0,05 maka H_0 diterima yang berarti bahwa data pada setiap uji *pretest* maupun *posttest* kelas A dan kelas B berdistribusi normal.

2) Uji Para Beda Rata-Rata

Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pre test* dan nilai *post test*. selain itu, digunakan untuk mengetahui bahwa nilai *post test* lebih baik daripada nilai *pretest* sehingga akan terlihat peningkatan nilai antara sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* dan sesudah menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Uji perbedaan ini diketahui hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

H_1 : Ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Kriteria penerimaan uji perbedaan dua rata-rata dilakukan dengan melihat nilai *sig.* (*2-tailed*) yang muncul pada hasil *output* uji perbedaan dua rata-rata. Terima H_0 apabila nilai *sig.* (*2-tailed*) > 0,05. Hasil *output* uji para beda pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.10, 4.11, dan 4.12 berikut.

Tabel 4.10 Hasil *Output* Uji Para Beda

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_A	65.4667	30	11.14089	2.03404
	Posttest_A	78.7333	30	8.07693	1.47464
Pair 2	Pretest_B	57.6774	31	14.41385	2.58880
	Posttest_B	64.0000	31	11.91078	2.13924

(Sumber: Data Primer 2019)

Tabel 4.11 Korelasi Sempel Berpasangan

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_A & Posttest_A	30	.665	.000
Pair 2	Pretest_B & Posttest_B	31	.096	.606

(Sumber: Data Primer 2019)

Tabel 4.12 Sempel Test Berpasangan

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest_A - Posttest_A	-13.26667	8.34569	1.52371	-16.38300	-10.15033	-8.707	29	.000
Pair 2	Pretest_B - Posttest_B	-6.32258	17.79211	3.19556	-12.84878	.20362	-1.979	30	.057

(Sumber: Data Primer 2019)

Didapat dari tabel Paired Samples Test, pada pair 1 pretest A dengan posttest A nilai $sig = 0,000 < 0,05$. Jadi H_0 ditolak, artinya ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* pada kelas VII A. Sedangkan pada pair 2 *pretest* B dengan *posttest* B nilai $sig = 0,057 > 0,05$. Jadi H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* pada kelas VII B.

3) Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar posttest kelas VII A dan VII B telah mencapai ketuntasan belajar atau tidak.

Hipotesis:

$H_0: \mu < 75$, hasil belajar tidak tuntas

$H_1: \mu \geq 75$, hasil belajar tuntas

Kriteria penerimaan ketuntasan belajar dilakukan dengan melihat nilai *sig. (2-tailed)* yang muncul pada hasil *output*. Terima H_0 apabila nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$. Hasil *output* uji ketuntasan belajar pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Hasil *Output* Uji Ketuntasan

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest_A	30	78.7333	8.07693	1.47464
Posttest_B	31	64.0000	11.91078	2.13924

(Sumber: Data Pimer 2019)

Tabel 4.14 *One-Sample Test*

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest_A	2.532	29	.017	3.73333	.7174	6.7493
Posttest_B	-5.142	30	.000	-11.00000	-15.3689	-6.6311

(Sumber: Data Primer 2019)

Dilihat dari tabel 4.14 di atas pada posttest A nilai *sig. (2 – tailed)* = 0,017. Karena $0,017 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya hasil belajar *posttest* tidak sama dengan 75 (KKM). Karena nilai rata-rata *posttest* adalah $78,73 > 75$, maka dapat disimpulkan nilai rata-rata *posttest* kelas VII A tuntas KKM. Sedangkan pada posttest B nilai *sig. (2 – tailed)* = 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya hasil belajar *posttest* tidak sama dengan 75 (KKM). Karena nilai rata-rata *posttest* adalah $64 < 75$, maka dapat disimpulkan nilai rata-rata *posttest* kelas VII B tidak tuntas KKM. Tebel hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 23 serta gambar dan grafiknya dapat dilihat pada lampiran 24.

4) Uji beda rata-rata hasil belajar *posttest*

a. Hipotesis Pengujian

$H_0: \mu_1 = \mu_2$; tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas VII A dengan VII B.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$; terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas VII A dengan VII B.

b. Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 diterima jika nilai Sig. > 0,05

Tabel 4.15 Hasil Output SPSS

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kelas A	30	78.7333	8.07693	1.47464
	Kelas B	31	64.0000	11.91078	2.13924

(Sumber: Data Primer 2019)

c. Interpretasi Hasil

Tabel 4. 16 Independen Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Posttest	Equal variances assumed	1.025	.315	5.636	59	.000	14.73333	2.61433	9.50208	19.96459
	Equal variances not assumed			5.670	52.923	.000	14.73333	2.59825	9.52173	19.94494

(Sumber: Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 4.16 yang tertera diatas penulis dapat menyimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Pada kolom *Lawene's Test for Equality of Variance* (kolom yang menerangkan tentang homogenitas data), $\text{sig} = 0,315 > 0,05$. Artinya data tersebut homogen (tidak ada perbedaan varians).
2. Karena varian dari kedua variabel homogen maka pada kolom *T-test for Equality of Means* dilihat pada baris *Equal variance assumed* (baris pertama), signifikan = $0,000 < 0,05$. Jadi H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas VII A dengan VII B.
3. Karena terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan, untuk melihat nilai rata-rata hasil belajar yang paling tinggi dapat dilihat melalui rata-rata nilainya. Karena nilai rata-rata kelas VII A lebih dari nilai rata-rata kelas VII B, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas VII A lebih tinggi dibanding kelas VII B.

4.Respon Positif Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sebanyak 30 orang untuk diisi. Angket tersebut merupakan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung menggunakan model pembelajaran *e-learning* pada materi lembaga sosial, daftar angket dapat

dilihat dalam lampiran 25. Setelah menyebar angket pada para peserta didik penulis melakukan tabulasi skor yang dapat dilihat pada lampiran 27. Selain itu guna menentuka kriteria respon peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan *e-learning*. Kriteria tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut ini:

Tabel. 4.17 Kriteria Respon Peserta didik terhadap Pembelajaran

No	Interval Skor	Kriteria
1.	86-100	Sangat Tinggi
2.	71-85	Tinggi
3.	56-70	Sedang
4.	41-55	Rendah
5.	26-40	Sangat Rendah

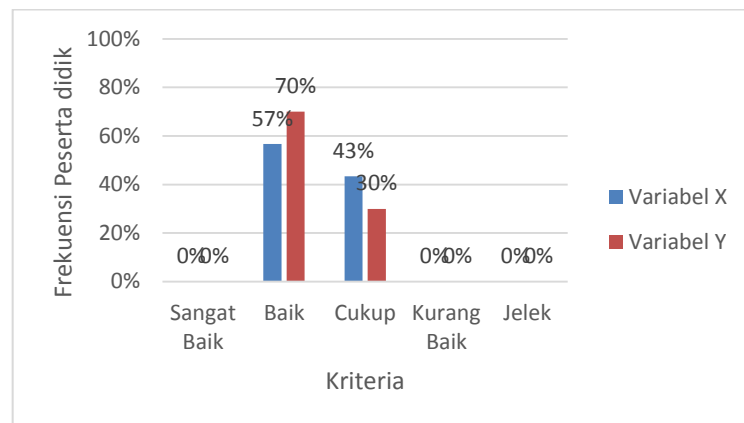
Sumber: Data Primer Penelitian 2019

Setelah adanya tabel kriteria respon peserta didik terhadap pembelajaran maka dibuatlah tabel frekuensi. Tabel frekuensi disusun untuk mempermudah dalam menghitung jumlah frekuensi berdasarkan indikator dan kriteria yang ada dalam penelitian perhitungan kriteria parameter, frekuensi dapat dilihat pada tabel 4.18 dan gambar 4.6 berikut ini:

Tabel 4.18 Frekuensi Respon Peserta didik

No	Interval Skor	Kriteria	Variabel X		Variabel Y	
			F	% (*)	F	% (*)
1	86-100	Sangat Baik	0	0%	0	0%
2	71-85	Baik	17	57%	21	70%
3	56-70	Cukup	13	43%	9	30%
4	41-55	Kurang Baik	0	0%	0	0%
5	26-40	Jelek	0	0%	0	0%
Jumlah			30	100	30	100

(Sumber: Data Primer 2019)



Gambar 4.6 Frekuensi Respon Peserta Didik
Sumber: Data Primer 2019

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 57% peserta didik merespon baik terhadap pembelajaran dan sisanya 43% peserta didik merespon cukup terhadap pembelajaran. Sedangkan untuk variabel ketrampilan, dapat diketahui bahwa 70% peserta didik memiliki ketrampilan baik dan sisanya 30% peserta didik memiliki ketrampilan yang cukup. Untuk lebih memahami data berikut ditampilkan tabel hasil analisis deskriptifnya pada tabel 4.19.

Tabel 4.19 Deskripsi Statistik Respon Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	30	65.00	78.00	70.9000	3.78153
Y	30	59.00	78.00	70.5333	4.67372
Valid N (listwise)	30				

(Sumber: Data Primer 2019)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor respon peserta didik terhadap pembelajaran dari ke 30 peserta didik adalah 70,9 dengan standar deviasinya sebesar 3,78, sehingga termasuk dalam kategori baik

respon peserta didik saat pembelajaran. Nilai terendah skor respon peserta didik terhadap pembelajaran adalah 65 dan skor tertinggi adalah 78. Sedangkan pada ketrampilan peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata skor ketrampilan peserta didik saat pembelajaran dari ke 30 peserta didik adalah 70,53 dengan standar deviasinya sebesar 4,67, sehingga termasuk dalam kategori baik ketrampilan peserta didik saat pembelajaran. Nilai terendah skor respon peserta didik terhadap pembelajaran adalah 59 dan skor tertinggi adalah 78.

4.2.3. Kendala Penerapan Model Pembelajaran *E-learning*

Penelitian yang dilakukan pada tahap wawancara guru yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai proses pengaplikasian model pembelajaran *e-learning* serta kendala yang dialami oleh guru. Peneliti melakukan wawancara kepada guru IPS yang mengajar materi lembaga sosial ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* sudah selesai. Kegiatan wawancara menggunakan kegiatan tatap muka dan juga dokumentasi. Dokumentasi dapat dilihat ada lampiran 25 dan 26.

Menurut hasil wawancara dengan guru pelajaran IPS di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang terdapat keterangan bahwa dalam kegiatan penerapan model pembelajaran *bended learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik cukup menarik, dimana peserta didik sangat tertarik dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* terlebih lagi dengan adanya media pembelajaran berbasis virtual. Media pembelajaran dengan menggunakan

kahoot yang notabene merupakan media pembelajaran berupa *quiz* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS khususnya materi lembaga sosial, dalam menerapkannya juga cukup terbantu dengan adanya wifi yang tersedia di sekolah. Kegiatan wawancara dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut:



Gbr 4.7 Wawancara Guru
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2019

Kendala yang dihadapi oleh guru yaitu pak Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr sendiri yaitu lebih berfokus pada *hardware* yang tersedia, sistem LCD (*Liquid Crystal Display*) yang berbentuk digital menyulitkan laptop untuk masuk kedalam aplikasi *kahoot*. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran IPS membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari LCD (*Liquid Crystal Display*) manual yang di hubungaka dengan menggunakan kabel. Kendala lainnya yaitu peserta didik menjadi riuh dan terlalu bersemangat mengikuti pelajaran sehingga keadaan peserta didik menjadi tidak kondusif. Keadaan peserta didik dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut:



Gambar 4.8 Keadaan Saat Dilakukan Kuis Daring

4.3. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu mengenai keefektifan model yang dipadukan dengan kegiatan virtual atau dapat dijuluki dengan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik dalam proses pembelajaran IPS kelas VII di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. Pengertian efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan.

Efektivitas adalah terlaksananya kegiatan dengan baik, teratur, bersih, rapih, sesuai dengan aturan dan mengandung unsur seni (Supardi 2013: 164). Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang di tetapkan sesuai dengan yang dibutuhkan dan juga sesuai dengan rencana, melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal. Menurut Mulyasa dalam bukunya Manajemen Berbasis Sekolah (2005: 84) suatu keefektivitasan dalam dunia pendidikan melalui kajian yang panjang serta terus-menerus, yang kemudian membawa kepada pertanyaan apa saja indikator yang terdapat dalam efektivitas kusunya dalam dunia pendidikan, dan dapat diketahui bahwa indikator

menurut Mulyasa adalah: (1) Indikator *Input*; (2) Indikator *Process*; (3) Indikator *Output*. Sedangkan menurut Sinambela dalam Jurnal *Generasi Kampus* (2008: 78) efektivitas dapat terlaksana apabila memenuhi empat indikator diantaranya (1) ketercapaian ketuntasan belajar, (2) ketercapaian keefektivitasan aktivitas peserta didik, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran, (3) ketercapaian efektivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta (4) respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.

Kegiatan mengajar Menurut Daryanto dan Muljo dalam Model Pembelajaran Inovatif (2012: 1) mengajar adalah membimbing kegiatan belajar peserta didik sehingga peserta didik tersebut mau belajar. Dengan demikian, aktivitas peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didiklah yang seharusnya banyak aktif, sebab peserta didik sebagai subjek didik sekaligus yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran lembaga sosial di kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang adalah model pembelajaran *e-learning*. Menurut Dwiyoogo (2018: 59) *e-learning* merupakan pecahan kata *blended* dan *learning* dimana *blend* berarti campuran dan *learning* adalah belajar, model pembelajaran *e-learning* juga memiliki istilah lain yaitu *hybrid course*. Secara umum pembelajaran *e-learning* sendiri mengacu pada konsep pembelajaran bauran yang menggabungkan antara kegiatan tatap muka dengan kegiatan dalam jaringan maupun luar jaringan. Dengan adanya model

pembelajaran *hybird* seperti *e-learning* diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan analisis peserta didik dilihat dari hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII. Sementara sampel dalam penelitian ini merupakan kelas VII A dan VII B, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau dilakukan dengan melakukan pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam pengambilan sampel ini yaitu ketika peneliti melakukan observasi kondisi peserta didik pada saat belajar yang kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, serta kondisi kelas yang ramai pada saat pembelajaran IPS berlangsung sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya tersampaikan oleh peserta didik. Materi yang disampaikan saat melakukan penelitian adalah lembaga sosial. Pada saat berlangsungnya penelitian, peneliti mengamati dari jarak yang terjangkau bagaimana guru memberikan materi dengan menggunakan desain penelitian yang dirancang oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian ada 4 sub variabel dalam pembelajaran agar bisa dikatakan pembelajaran efektif. Berikut ini beberapa pembahasan menurut rumusan masalah yang sudah di rumuskan:

4.3.1. Penerapan Model Pembelajaran *E-learning*

Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu guru mampu menerapkan model pembelajaran *e-learning* dengan baik, guru mampu melakukan langkah-langkah pembelajaran

dengan menggunakan komposisi 50/50 dari alokasi waktu yang diberikan dimana 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap mukan, dan 50% dilakukan pembelajaran daring. Dalam kegiatan penerapan model pembelajaran *bended learning* guru juga sudah mampu menempatkan skenario pembelajaran dengan baik, dari mulai menyiapkan peralatan yang terdiri dari *hardware* dan *software*, materi pembelajaran yaitu materi lembaga sosial, memanfaatkan alokasi waktu, menyiapkan sumber dan media belajar, serta mengkondisikan kelas.

Walaupun guru disini baru pertama kali menerapkan model pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan media *kahoot* guru mencoba untuk profesional dan menyiapkan beberapa hal dengan tenang. Hal yang pertama guru lakukan adalah dengan mengkondisikan peserta didik agar siap menerima pembelajaran, menyiapkan sumber belajar yang biasa digunakan yaitu buku dan *power point* yang mencakup pembelajaran, dan mengefektifikan alokasi waktu yang tersedia dan tidak segan untuk memulai pembelajaran pada jadwal yang telah disediakan. Setelah materi tatap muka telah disampaikan dengan persentase 50% guru melanjutkan dengan menyiapkan pembelajaran virtual dengan menggunakan media *kahoot*, peserta didik kemudian dikondisikan untuk mengambil gawai masing-masing secara tertib dan tidak menimbulkan kegaduhan. Setelah semua sudah terkondisikan kemudian guru *log in* melalui wifi dan mulai masuk ke dalam *website* www.kahoot.com, kemudian guru masuk dengan menggunakan *username* dan *password* atas nama peneliti, dipihak peserta didik sendiri dikondisikan untuk tersambung dengan wifi yang telah disediakan oleh sekolah, kemudian masuk kedalam alamat *website* yang sama, namun bedanya peserta didik tidak perlu

masuk menggunakan *username* dan *password* namu cukup mengklik ikon “Join Pin” di bagian atas aplikasi. Setelah mengklik *join pin* peserta didik akan diberikan beberapa digit angka yang kemudian dijadikan sandi untuk masuk kedalam *games*, setelah masuk dan terdaftar sebagai peserta didik didalam aplikasi kemudian guru mengklik tombol *start* dan *games* yang berupa kuizpun dimulai.

Didalam gawai peserta didik akan tersedia tombol merah, kuning, hijau, dan biru masing masing mewakili beberapa jawaban yang tersedia, kemudian dalam waktu yang disediakan oleh pihak guru yaitu sebanyak 60 detik, peserta didik harus segera menekan tombol yang sekiranya mewakili jawaban benar, kemudian setelah kuiz selesai, skor akan keluar secara otomatis sesuai urutan ranking skor, dari mulai skor terkecil menuju skor terbesar. Meskipun dalam penerapannya terdapat beberapa *hardware* yang mengalami masalah namun guru berusaha untuk cektan segera mengganti dengan *hardware* yang lain, *hardware* yang mengalami masalah yaitu adalah LCD (*Liquid Crystal Display*).

Setelah persiapan selesai guru mulai mengkondisikan dan memastikan peserta didik sudah menyalakan gawai masing-masing dan mengarahkan untuk bergabung dengan kahoot, tampilan kahoot dapat dilihat pada lampiran 28. Peserta didik melakukan games dan berahir dengan nilai berperingkat, diakhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilalui.

4.3.2. Efektivitas Model Pembelajaran *E-learning* Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan analisis

1. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Kemampuan dalam mengelola pembelajaran ini yang diamati guru IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, skor penilaian dalam mengelola pembelajaran terbagi menjadi 4 kriteria yaitu: rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Masing-masing kriteria memiliki skor mulai dari skor rendah (1), skor cukup (2), skor tinggi (3), dan skor sangat tinggi (4). Adapun aspek penilaian mencakup empat indikator yang kemudian dibagi kembali menjadi 20 sub-indikator. Indikator pertama yang diamati adalah kegiatan pendahuluan dimana pada kegiatan ini hal yang diamati adalah bagaimana seorang guru dapat memulai pelajaran dengan baik, mulai dari pembukaan cara memberi motivasi terhadap peserta didik dan juga cara memberikan apersepsi kepada peserta didik. Kegiatan yang diamati selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran inti dan rencana kegiatan yang akan dilakukan oleh guru kepada peserta didik selama pembelajaran yaitu pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning*, awalnya peserta didik belum paham dan masih terlihat bingung dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai rencana kegiatan yang akan mereka lakukan selama pembelajaran karena bagi peserta didik pembelajaran menggunakan model *e-learning* merupakan hal yang asing dan belum pernah mereka lakukan sebelumnya, tetapi pada kegiatan inti guru menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mereka mulai paham tentang bagaimana alur dari pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* tersebut.

Penyampaian materi IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* yang dilakukan guru sangat sistematis baik kesesuaian dengan langkah langkah maupun alokasi waktu yang terdapat dalam rencana pembelajaran, selain itu berdasarkan observasi peneliti, guru juga sudah berperan sebagai *director of learning* sehingga dengan mudah menguasai kelas walaupun pada tahap penerapan media virtual (*kahoot*) peserta didik ramai dan kadang susah diatur tetapi setelah *games* dimulai peserta didik mampu memperhatikan dan mengikuti kegiatan *games* dengan baik dan mereka dapat kondusif kembali, dalam pembelajaran ini guru beberapa kali memberikan kesempatan kepada peserta didik tentang apa yang mereka belum dipahami, tidak hanya itu guru juga dapat menghubungkan materi pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran maupun yang terdapat pada *games* dengan keadaan disekeliling secara nyata.

Saat pembelajaran berlangsung gurupun mampu menstimulus peserta didik agar berfikir analitis dan memahami fenomena disekitar dengan materi yang disampaikan, selain menstimulus peserta didik guru mampu mengarahkan peserta didik agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan juga mampu mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Karena guru IPS yang peneliti amati sudah cukup kompeten dan berpengalaman dalam mengajar (telah mengikuti SM3T, dan PPG) sehingga guru sangat baik dalam menghubungkan pengetahuan yang telah lama atau sekedar ada dalam buku dengan pengetahuan umum yang ada di zaman sekarang ini.

Materi IPS lembaga sosial merupakan materi yang sejatinya mudah di amati di lingkungan sekitar, dalam hal ini guru memberikan beberapa pertanyaan secara tatap muka maupun secara virtual melalui media *kahoot* dan kemampuan guru dalam mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban sendiri sesuai dengan pengetahuan dan pengamatan di lingkungan sekitar cukup baik. kemampuan guru dalam menghargai jawaban peserta didik didalam *games* virtualpun sangat baik dan ketika terdapat peserta didik bertanya mengenai materi yang telah disampaikan guru menjawab dengan logis dan sesuai dengan materi yang diajarkan saat itu yaitu materi lembaga sosial.

Indikator terakhir adalah indikator penutup yang disertai kemampuan mengalokasikan waktu dengan baik dalam pembelajaran, guru mampu mnstimulus peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajran materi lembaga sosial, dan menyelesaikan waktu pembelajaran dengan tepat waktu, tidak kurang maupun tidak lebih. Berdasarkan penilaian dari guru IPS kelas VII hasil penjabarannya adalah sebagai berikut: indikator pertama yang terdiri dari tiga sub indikator mendapatkan skor 11 kemudian indikator kedua yaitu kegiatan inti pembelajaran dibagi menjadi 14 subindikator dan jumlah skornya juga mendapatkan 43, indikator ketiga merupakan kegiatan penutup dimana kegiatan penutup duibagi menjadi 2 sub indikator hasilnya mendapatkan skor 7, selanjutnya indikator ke-empat yaitu aokasi waktu mendapatkan jumlah skor yaitu 4. Berdasarkan penjumlahan dari ke-empat indikator didapatkan hasil akhir atau skor total 64 skor, maka termasuk

dalam kategori tinggi, yang mempunyai arti bahwa sudah terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning*.

2. Aktivitas Peserta Didik

Pada saat proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran *e-learning* peserta didik sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Pada saat pertama kali akan dilakukan kegiatan menggunakan model pembelajaran tersebut awalnya peserta didik belum terlalu paham mengenai tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran tersebut dan masih banyak yang bingung dengan alur pembelajarannya. Tetapi setelah guru menjelaskan untuk kedua kalinya peserta didik sudah mulai paham dan mengerti dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gbr. 4.9 Kelas Eksperimen Pemberian Materi Awal
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2019



Gambar 4.10 Kegiatan *Games* dengan Aplikasi *Kahoot*
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2019

Peserta didik mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.9 dan *games* secara tertib pada gambar 4.10, tak hanya itu peserta didik juga terlihat gembira dengan adanya *games* dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru yang dapat. Bahkan peserta didik meminta guru untuk memberikan *quiz* yang lain disebabkan peserta didik merasa pembelajaran menjadi terasa menyenangkan.

Aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung didokumentasikan melalui foto, hal tersebut dapat membantu dalam mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Selain melalui dokumentasi foto, pengambilan data dilakukan berdasarkan aspek – aspek yang telah disesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Aspek – aspek yang tercantum untuk dilakukan penilaian yaitu terdiri dari 17 aspek, skor maksimal untuk aspek tersebut yaitu 4, skor tersebut masuk kedalam kriteria sangat tinggi, skor 3 masuk dalam kriteria tinggi, skor 2 yaitu cukup, sedangkan skor 1 mempunyai arti rendah.

Setelah mendapatkan data dari hasil penilaian aktivitas belajar peserta didik tersebut maka data tersebut diakumulasikan dan dibentuk interval nilai sesuai dengan hasil yang didapatkan serta kriteria berdasarkan interval tersebut yaitu mulai dari 19 – 28 mempunyai arti sangat rendah, 29 - 38 rendah, 39 - 48 sedang, 49 - 58 tinggi dan 58 - 68 yaitu sangat tinggi. Proses penilaian aktivitas belajar peserta didik diamati oleh guru mata pelajaran IPS serta diberikan nilai sesuai dengan aspek yang telah tercantum. Berdasarkan data hasil aktivitas peserta didik yang paling banyak menjawab dengan skor 4 yaitu terdapat pada bagian *listening activities* sebesar 60% yaitu 18 orang. Jadi apabila jumlah rata-rata aktivitas peserta didik mendapatkan nilai 39 - 48 mempunyai arti bahwa aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* yang telah berlangsung dalam kategori sedang dan dapat dikatakan cukup efektif.

3. Hasil Belajar

Tahap dalam pelaksanaan penelitian terdapat 3 tahap. Tahap pertama yaitu *pretest*, *pretest* dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan lampiran hasil yang didapat dari pelaksanaan *pretest* yaitu peserta didik dari kelas eksperimen yaitu kelas VII A mendapatkan nilai tertinggi yaitu 92 sebanyak 1 peserta didik, nilai terendah yaitu 32 sebanyak 1 peserta didik. sedangkan *pretest* pada kelas kontrol VII B mendapat nilai tertinggi 88 sebanyak 1 orang peserta didik, dan nilai terendah 28 sebanyak 1 orang

peserta didik. Pada pelaksanaan pretest ini jumlah peserta didik yang berhasil mencapai batas tuntas mata pelajaran IPS atau KKM hanya berjumlah 5 orang dari 30 peserta didik dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik, rata-rata yang didapatkan secara keseluruhan dari hasil *pretest* kelas eksperimen yaitu 65,47. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu VII B yang dapat mencapai KKM hanya berjumlah 3 orang dari 31 peserta didik dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 28 peserta didik, rata-rata yang didapatkan dari nilai *pretest* secara keseluruhan dari kelas kontrol 57,68.

Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang masih mendapatkan nilai dibawah 75,00. Sedangkan pada tahap kedua yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* yang diberikan hanya kepada kelas eksperimen yaitu kelas VII A, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas VII B pembelajaran hanya menggunakan model konvensional dengan ceramah. Setelah pemberian perlakuan tersebut pada tahap ketiga yaitu pelaksanaan *posttest*, dalam pelaksanaan *posttest* di kelas eksperimen yaitu kelas VII A mendapatkan hasil nilai tertinggi yaitu 100. Peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi berjumlah 1 orang peserta didik, sedangkan nilai terendah adalah 68 yang diperoleh 4 orang peserta tetapi dalam pelaksanaan *posttest* keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Sedangkan hasil nilai *posttest* di dalam kelas kontrol yaitu kelas VII B mendapat nilai tertinggi yaitu 88 sebanyak 1 orang peserta didik, dan nilai terendah yaitu 28

sebanyak 1 orang peserta, keseluruhan peserta didik yang menerima pembelajaran konvensional cenderung tidak mengalami peningkatan hasil belajar.

Setelah pelaksanaan *posttest* peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan KKM pada kelas eksperimen yaitu VII A sebanyak 20 peserta didik serta 10 peserta didik belum mencapai KKM, akan tetapi jumlah 67% sudah sangat meningkat dibandingkan dengan hasil belajar pemberian pretest dimana yang tuntas KKM hanya ada dua peserta didik. Sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas VII B yang dapat mencapai ketuntasan KKM sebanyak 4 peserta didik dan 27 lainnya belum mencapai KKM. Tabel hasil belajar peserta didik dapat di lihat pada lampiran 20.

4. Respon Positif Peserta Didik

Angket yang digunakan untuk mengetahui respon positif peserta didik didalamnya terdapat lima kriteria yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kelima kriteria tersebut memiliki skor yaitu skor 1 untuk jawaban tidak setuju, skor 2 untuk jawaban cukup skor 3 untuk jawaban setuju, dan skor 4 untuk jawaban sangat setuju. Pernyataan yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 50 butir pernyataan. Dengan kategori 25 butir pertanyaan untuk mengukur variabel X (efektivitas model pembelajaran *e-learning*), dan 25 butir pertanyaan untuk mengukur variabel Y (kemampuan analisis peserta didik). Agar dapat dicapai skor maksimal,

25 butir soal dalam satu variabel dikalikan dengan skor jawaban tertinggi yaitu 4 hasilnya menjadi 100.

Setelah didapatkan penjumlahan secara keseluruhan dari data respon positif dari setiap peserta didik tersebut yang menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas VIIA terdapat pada interval 71 – 85 ,dapat dikategorikan bahwa peserta didik setuju apabila pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada materi pelajaran lembaga sosial. Peserta didik merasa senang apabila pembelajaran tersebut menggunakan model pembelajaran *e-learning*, sehingga menjadikan peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Sedangkan pada ketrampilan siswa dapat diketahui bahwa rata-rata skor ketrampilan siswa saat pembelajaran dari ke 30 siswa adalah 70,53 dengan standar deviasinya sebesar 4,67, sehingga termasuk dalam kategori baik ketrampilan siswa saat pembelajaran. Adanya keterkaitan antara variabel X dan Y dimana dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* peserta didik merasa senang dan menyukai model pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang kemudian berdampak kepada kemampuan analisis siswa yang membaik dan mudah memahami materi khususnya materi lembaga sosial. Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang dapat

dikatakan efektif. Hal tersebut dapat disimpulkan efektif karena 4 sub variabel telah terpenuhi dan tercapai.

4.3.3. Kendala Dalam Penerapan Model Pembelajaran *E-learning*

Peneliti melakukan wawancara kepada guru IPS yang mengajar materi lembaga sosial ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *e-learning* sudah selesai. Kegiatan wawancara menggunakan kegiatan tatap muka dan juga dokumentasi dan lampiran tertulis.

Menurut hasil wawancara dengan guru pelajaran IPS di SMP Islam Al Azhar 29 Semarang terdapat keterangan bahwa dalam kegiatan penerapan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik cukup menarik, dimana peserta didik sangat tertarik dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* terlebih lagi dengan adanya media pembelajaran berbasis virtual. Media pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* yang notabene merupakan media pembelajaran berupa *quiz* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS khususnya materi lembaga sosial, dalam menerapkannya juga cukup terbantu dengan adanya wifi yang tersedia di sekolah. Pihak guru yang menerapkan model pembelajaran *e-learning* sendiri merasa tertantang untuk menerapkan dan tidak merasa keberatan untuk mempelajari cara menerapkan aplikasi virtual *kahoot* guna melengkapi model pembelajaran *e-learning*.

Kendala yang dihadapi oleh guru yaitu pak Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr sendiri yaitu lebih berfokus pada *hardware* yang tersedia, sistem LCD (*Liquid*

Crystal Display) yang berbentuk digital menyulitkan laptop untuk masuk kedalam aplikasi *kahoot*. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran IPS membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari LCD (*Liquid Crystal Display*) manual yang di hubungkan dengan menggunakan kabel. Kendala lainnya yaitu peserta didik menjadi riuh dan terlalu bersemangat saat memulai mengikuti *quiz games* sehingga keadaan peserta didik menjadi kurang kondusif. Kendala yang dialami pihak peserta didik sendiri yaitu terdapat beberapa peserta didik yang memiliki gejala rabun jauh sehingga tidak bisa melihat soal-soal *quiz* di layar proyektor, sehingga siswa yang merasa tidak jelas melihat layar proyektor maju kedepan kelas dan duduk dilantai sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan tidak rapih.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditentukan bahwa pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan analisis peserta didik dilihat dari hasil belajar dapat dikatakan efektif melalui 4 variabel pada rumusan masalah kedua, sehingga dalam penelitian ini peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Guru mampu melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan komposisi 50/50 dari alokasi waktu yang diberikan dimana 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka. (2) Analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran mendapatkan skor 64 dengan kriteria kriteria tinggi. (3) Aktivitas belajar peserta didik dalam sub pembelajaran memiliki aktivitas tinggi 13%, 63% aktivitas siswa tergolong sedang, dan 23% aktivitas siswa tergolong rendah (4) Hasil belajar peserta didik jika dilihat dari nilai rata-rata nilai bahwa kelas VII A sebesar 65,47 dan kelas VII B sebesar 57,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas VII A sebesar 78,73 dan kelas VII B sebesar 64, 67% siswa kelas VII A yang tuntas KKM, hanya 13% siswa kelas VII B yang tuntas KKM sehingga dapat dikatakan efektif. (5) Dapat diketahui bahwa sebanyak 57% siswa merespon baik terhadap pembelajaran dan sisanya 43% siswa merespon cukup terhadap pembelajaran. Sedangkan untuk variabel ketrampilan, dapat diketahui bahwa 70% siswa memiliki ketrampilan baik dan sisanya 30% siswa

memiliki ketrampilan yang cukup, hasil tersebut dapat dikatakan efektif. (6) Terdapat kendala yaitu pada *hardware* yang tersedia, kendala pada pihak peserta didik sendiri yaitu terdapat beberapa peserta didik yang memiliki gejala rabun jauh.

5.2. Saran

5.2.1. Untuk guru

1. Penggunaan model pembelajaran *e-learning* yang sesuai dengan materi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas agar mampu mendorong kemampuan analisis peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan variasi dalam model pembelajaran *e-learning* juga diperlukan seperti games atau media penunjang berbasis virtual lainnya agar peserta didik lebih tertarik pada pelajaran IPS dan berpengaruh terhadap kemampuan analisis peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

5.2.2. Untuk Peneliti Selanjutnya

1. Model pembelajaran *e-learning* dapat dikembangkan lebih optimal lagi mengingat kemajuan zaman yang semakin canggih serta era digital yang mengglobal dapat menjadi alternatif model yang kemudian dipadukan dengan variasi media virtual dalam pembelajaran IPS di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Achmad, Taofan Ali. 2015. *Pengaruh Penerapan Blended learning Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY
- Akbar, Usman. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz Wahab, Abdul. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Vol 8. No 1. Hal.31-43.
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Daryanto, dan Muljo Rharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Desy Iba Ricoida, Desi Pibriana. 2016. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Perilaku Belajar Mahapeserta didik*. Palembang: STMIK GI MDP
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwiyogo, Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended learning*. Depok: Rajawali Pres
- Hamalik, Oemar. 2001. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Harding, A, Kaczynski, D & Wood, L.N. 2015. *Evaluation of Blended learning Analysis of Quantitativ, Universe Science Blended Learning Symposium Proceeding*. Hal.56-72.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Surakarta: Direktorat

- Husni Idris. 2011. *Pembelajaran Model Blended learning*. Jurnal Iqra. Vol 5. No 1. Hal.61-73.
- Irma Rasita Gloria Barus, dan Tatie Soedewo. 2019. *Penggunaan Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. Bogor: IPB.
- Kusnandi Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lime. 2018. *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Viii-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Marini. 2014. *Analisis Kemampuan Berfikir Analisis Peserta didik Dengan Gaya Belajar Tipe Investigatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Jambi: Universitas Jambi.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Onta, Maria Ratnaningrum. 2018. *Efektivitas Penerapan Model Blended learning Dengan Menggunakan Media Quipper School Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X TKJ-A SMK ASISI JAKARTA Tahun Ajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Purnomo, Arif, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang*. Vol 33 . No 1. Hal.13-25.
- Risitawati. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK NEGERI 1 SINJAI*. Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Rohman M. Saifur. 2015. *Penggunaan Audio-Visual dalam Pembelajaran Fiqih di Kelas VII di MTs SA PP ROUDLOTUT THOLIBIN Bandungharjo Donoharjo Jepara Tahun Ajaran 2014/2015*. Jepara: Universitas Islam Nahdlotul Ulama
- Sinambela. 2008. *Faktor-Faktor Penentu Keefektivan Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction)*. Vol 1. No 2. Hal.74-85.
- Solihatin, Entin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka
- Wowo, Sunaryo Kuswana. 2014. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- http://amir.dosen.akprind.ac.id/files/2013/01/uji-hipotesis_2.pdf(Diunduh Tanggal 04 Mei 2019, pukul 11.38 WIB)
- <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/articel/download/3491/2497/&ved>(Diunduh Tanggal 11 Mei 2019, pukul 11.42 WIB)
- <http://repository.ump.ac.id/313/3> (Diunduh Tanggal 14 Maret 2019, pukul 21.43 WIB)
- penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/04/pembagian-ranah-dominan-kognitif-bloom.html (Diunduh Tanggal 4 April 2019, pukul 22.16 WIB)

LAMPIRAN

Lampiran 1

DATA PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN**VII A (AL-FATEHAH)**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Adila Putri Maharani	P
2.	Aisyah Fadilah Al Wahidi	P
3.	Alan De Dzimar	L
4.	Aranxa Raihana Kansha	P
5.	Arfellino Sultan Handaya	L
6.	Diamona Ceziana Putri	P
7.	Farah Fetridia	P
8.	Hanan Sahika Rafa Ramadhan	L
9.	Keisya Agni Kusuma	P
10.	Ken Alisa Putri	P
11.	Kinarsih Alya Mukhbita Aksara	P
12.	Kobayashi Abela Ricta Jasia	P
13.	Luqyana Nadya Ulya Azzahra	P
14.	M. Ramadhan Riyadi	L
15.	Muhammad Almeraldo	L
16.	Muhammad Amirul Munshif	L
17.	Muhammad Nayaka Mulya Aksatry	L
18.	Mutiara Hasnatul Jannah	P
19.	Nabila Aisha Malihah	P
20.	Nadira Amira Putri	P
21.	Nikita Feyruz Chalisa	P
22.	Prathista	P
23.	Raka Dewangga Maulana Tjahyono	L
24.	Rayyan Athala Rifky	L
25.	Sarah Shafira	P
26.	Saskia Rizqiana Aisya Putri	P
27.	Shabrin Mezaluna D'azzuri	P
28.	Suhail Bagaskoro	L
29.	Talitha Rahma Cantika	P
30.	Zulfa Marendra Saputri	P

Lampiran 2

DATA PESERTA DIDIK KELAS KONTROL**VII B (AL-BAQARAH)**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Achmad Farouq Fuadi	L
2.	Adzra Qurratu Aini Afriawan	P
3.	Afifah Mehrunnisa	P
4.	Ahnaf Yanuar Cesaridawan	L
5.	Anastasya Farah Asjad Mulyono	P
6.	Attariq Shandyka Nugraha	L
7.	Bilal Rayyan Putra	L
8.	Btary Ayurvedya Dhyandra Diev	P
9.	Buanito Gariano Suherman	L
10.	Danish Aqila Warganegara	P
11.	Dewa Raitya Daniswara	L
12.	Dimas Pribadi Luhur	L
13.	Dewininda Adifa Ramadhani	P
14.	Gana Wikramakanaka Asmara	L
15.	Intana Rizka Antana	P
16.	Meylia Revalina Setyawan	P
17.	Muhamad Hafidzin Royan	L
18.	Muhammad Faiq Ramadhan	L
19.	Muhammad Nafis Hidayatullah	L
20.	Muzaky Fadzlilhuda	L
21.	Lallyta Saefina Yuliani	P
22.	Nadira Putri Ramadhani	P
23.	Nabila Rahma Alya	P
24.	Oktavia Ramadhani	P
25.	Revangga Ardiyanto	L
26.	Ryana Ammara Putri	P
27.	Syifa Chairunisa Wahyuni	P
28.	Taneka Kayla Cahaya Insani	P
29.	Yunita Marcella Widyadhana	P
30.	Wahyu Tirta Setiawan	L
31.	Zufar Salman Attaqi	L

Lampiran 3

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Islam Al Azhar 29

Kelas : VII/ I

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Tahun Ajaran : Tahun 2018/2019

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar	Imtaq
3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi,	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi Geografis Indonesia (letak.luas,iklim,kondisi geologi dan rupa bumi,tata 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami letak dan luas negara Indonesia. mencari informasi tentang kondisi 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap spiritual. Sikap sosial. Pengetahuan. 	14jp	Buku pegangan guru Buku Peserta didik Online Kelas VII IPS	<ul style="list-style-type: none"> Al-Hijr :22 Al Qur'an, 21:31

<p>potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p> <p>4.1. Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis,</p>	<p>air, jenis tanah, dan persebaran flora-fauna).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potensi Sumber daya alam (potensi sumber daya alam di Indonesia, persebaran SDA di darat dan dilaut). 	<p>geologi Indonesia yang sederhana di sekitar lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami tata air dan jenis tanah yang ada di Indonesia. • Mengidentifikasi persebaran flora dan fauna Indonesia. • Mengidentifikasi potensi sumber daya alam di Indonesia. • Memahami persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan • Sikap spiritual. • Sikap sosial. • Pengetahuan. • Keterampilan 	<p>6jp</p>	<p>kurikulum 2013, buku pegangan peserta didik, lingkungan kelas/sekolah/kantin sekolah, dan internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al-Baqarah ayat 74. • Thaahaa : 53 <p>Al-Arraf :54 al-Araf:58</p>
--	---	---	---	------------	--	--

flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Daya Manusia (jumlah sebaran dan komposisi penduduk): <ul style="list-style-type: none"> - Pertumbuhan penduduk. - Kualitas penduduk. - Keragaman etnik budaya Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami jumlah persebaran dan komposisi penduduk • Menghitung dan menjelaskan pertumbuhan penduduk • Mengidentifikasi keragaman etnik budaya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap spiritual. • Sikap sosial. • Pengetahuan. • Keterampilan 	14jp		Al-Baqarah :30 Al-Isra :70 al-alaq : 5 Al Qur'an, 15:22
	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Antar Ruang dan Dampaknya (pengertian interaksi antarruang, distribusi potensi wilayah, dampak interaksi antarruang dalam perdagangan, dampak interaksi antarruang dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Interaksi Antaruang. • Mengidentifikasi distribusi potensi antar ruang. • Mengkomunikasikan interaksi antaruang dalam bidang geografi,perdagangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap spiritual. • Sikap sosial. • Pengetahuan. • Keterampilan 	6jp		Ibrahim :34 Al-Araf :56

	mobilitas penduduk.	gan dan mobilitas penduduk.				
3.2.Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Sosial : -pengertian interaksi sosial. -proses interaksi sosial. -jenis-jenis interaksi sosial. -syarat dan faktor interaksi sosial. -bentuk interaksi sosial. -pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan interaksi sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan pengertian Interaksi sosial. • Menjelaskan proses Interaksi sosial dan menyebutkan jenis-jenis Interaksi sosial. • Memahami syarat terjadinya interaksi sosial dan faktor pendorong terjadinya interaksi sosial. • Mengkomunikasikan faktor-faktor interaksi sosial yang ada di lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap spiritual. • Sikap sosial. • Pengetahuan. • Keterampilan 	8jp	Buku pegangan guru, Buku Peserta didik Online Kelas VII IPS kurikulum 2013, buku pegangan peserta didik, lingkungan kelas/sekolah/kantin sekolah, dan internet.	HR. Ahmad dan At Tirmidzi Al-Syura :15

<p>4.2.Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial,ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaga Sosial : -pengertian lembaga sosial. -jenis-jenis lembaga sosial. Fungsi lembaga sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian lembaga sosial. • Menyebutkan jenis-jenis lembaga sosial. • Menyebutkan syarat sistim norma. • Menyebutkan norma yang ada di masyarakat. • Menjelaskan fungsi lembaga sosial. • Menyebutkan fungsi lembaga keluarga. • Mengkomunikasi dan mempresentasikan fungsi lembaga sosial yang ada di kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap spiritual. • Sikap sosial. • Pengetahuan • Keterampilan 	12jp		<p>Al-An'am:16 al-A'raf : 11 Ali-Imran :5</p>
---	--	--	--	------	--	---

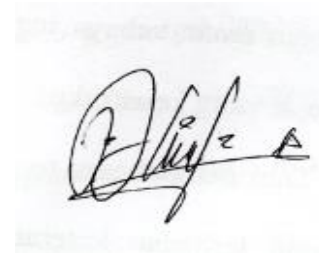
Mengetahui,
Guru Mapel IPS,

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature is stylized, starting with a large loop and ending with a horizontal line.

Arif Nur Hidayat, S.Pd. Gr

Semarang, 11 Oktober 2019

Peneliti

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature is stylized, starting with a large loop and ending with a horizontal line.

Fika Puspita Anggraeni

Lampiran 4

**RENCANA PEAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Satuan Pendidikan : SMP Islam Al Azhar 29
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII/Semester Gasal
Materi Pokok : Lembaga Sosial
Alokasi Waktu : 12 jp x 40' (Dua Pertemuan)

B. Kompetensi Inti

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya	3.1.1. Menjelaskan pengertian lembaga sosial. 3.1.2. Menyebutkan jenis-jenis dan fungsinya lembaga sosial. 3.1.3. Menyebutkan syarat sistim norma. 3.1.4. Menganalisis sistem norma. 3.1.5. Menyebutkan norma yang ada di masyarakat. 3.1.6. Mengevaluasi norma yang ada di masyarakat.
4.1. Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan	4.1.1 Menjelaskan fungsi lembaga sosial. 4.1.2 Menyebutkan fungsi lembaga

<p>sosial,ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya.</p>	<p>keluarga. 4.1.3 Menjelaskan fungsi lembaga agama. 4.1.4 Menjelaskan fungsi lembaga ekonomi. 4.1.5 Menjelaskan fungsi lembaga politik 4.1.6 Menjelaskan fungsi lembaga pendidikan. 4.1.7 Mengevaluasi fungsi lembaga sosial 4.1.8 Mengkomunikasi fungsi lembaga sosial yang ada di kehidupan sehari-hari.</p>
--	---

D. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan I :

Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui simulasi,diskusi,dan tanya jawab peserta didik dapat :

1. Menjelaskan apa yang dimaksud lembaga sosial.
2. Menyebutkan jenis-jenis lembaga sosial.
3. Menjelaskan fungsi lembaga sosial.
4. Memahami syarat sistem norma.
5. Menyebutkan norma yang ada di masyarakat.
6. Memahami syarat sistem norma.
7. Menyebutkan norma yang ada di masyarakat.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

- a. Pengertian lembaga sosial.
- b. Jenis-jenis lembaga sosial.
- c. Fungsi lembaga sosial
- d. Tingkatan sistem norma

F. Ulangan Harian

- a. Menyebutkan contoh sumber daya manusia.
- b. Menyebutkan faktor yang mempengaruhi persebaran penduduk.
- c. Menghitung jumlah penduduk total.
- d. Menyebutkan hasil perhitungan kelahiran.
- e. Menyebutkan salah satu etnik di Indonesia.
- f. Menggambar piramida penduduk.
- g. Menyebutkan pengertian ruang
- h. Menyebutkan pengertian interaksi
- i. Menjelaskan pengertian interaksi antar ruang
- j. Menyebutkan contoh interaksi sosial

- k. Menyebutkan bentuk interaksi sosial
- l. Menyebutkan contoh kerjasama
- m. Menyebutkan contoh interaksi antar ruang
- n. Menjelaskan fungsi lembaga sosial
- o. Menjelaskan contoh pemanfaatan potensi wilayah

2. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Kondisi sumber daya alam di Indonesia
- b. Contoh persebaran sumber daya di Indonesia

G. Metode Pembelajaran

Pertemuan 1 : Model E-learning

Pertemuan 2 : Model E-learning

H. Media dan Bahan

- 1. Media : Media visual yang berkaitan dengan lembaga sosial ,dan juga menggunakan KAHOOT.
- 2. Bahan : Buku.
- 3. Alat : Gawai

I. Sumber Belajar :

Buku pegangan guru, buku pegangan peserta didik, lingkungan kelas/sekolah/kantin sekolah, dan internet.

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1(pertama) 1 jam pelajaran/40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Didik melakukan do'a sebelum belajar (meminta seorang peserta didik untuk memimpin do'a) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan 3. Peserta Didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. 4. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan yang ditayangkan. 5. Imtaq : "Barang siapa dijauhkan dari azab atas dirinya pada hari itu, maka sungguh, Allah telah 	10 menit

	<p>memberikan rahmat kepadanya. Dan itulah kemenangan yang nyata “(Al-An’am:16)</p> <p>6. Guru bertanya mencari informasi tentang lembaga sosial dan peserta didik menjawab dengan pengetahuan masing-masing.</p> <p>7. Guru mengaitkan adanya lembaga sosial alam yang diajarkan dengan kehidupan nyata.</p>	
Inti	<p>Langkah 1. Merumuskan Pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan ppt tentang lembaga sosial dan jenis tingkatan norma. 2. Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru 3. Peserta didik menuliskan hal – hal yang berkaitan dengan sumber lembaga sosial dan jenis tingkatan norma sesuai dengan materi yang telah disampaikan. 4. Guru membimbing dan memberikan pertanyaan terkait lembaga sosial dan norma yang ada di Indonesia sesuai dengan yang sudah di arahkan dan sekaligus memotivasi/ mendorong peserta didik untuk menemukannya. <p>Langkah 2. E-learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk memulai mendiskusikan materi yang sudah diinteruksikan. 2. Guru mempersiapkan <i>headware dan software</i>. 3. Guru mempersiapkan aplikasi Kahoot. 4. Guru mengarahkan peserta didik agar memasuki kahoot. 5. Guru memulai <i>quiz</i> mengenai lembaga sosial di dalam aplikasi kahoot. <p>Langkah 4. Aplikasi dan Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan dari guru, dan meminta peserta didik mencatat di papan tulis apa yang sudah dihasilkan dari kegiatan diskusi. 	25 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan merespon pertanyaan guru yang sifatnya menuntun dan menggali 2. Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya 	5 menit

	<p>4. Untuk memberi penguatan materi yang telah dipelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan atau melalui kahoot dan <i>googleclassroom</i>.</p> <p>5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur.</p>	
--	---	--

K. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Sikap spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)

b. Sikap sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)
2.	Penilaian diri	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3.	Penilaian antar teman	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)

c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Tulis	Soal Pilihan Ganda	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)

d. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Proyek	Masalah sehari-hari berkaitan sumber daya alam Indonesia	Carilah kegiatan di sekitar kalian yang berkaitan dengan sumber daya alam di tempat tinggal masing-masing	Di luar PBM selama satu minggu	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

2. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk;

- a. bimbingan perorangan jika peserta didik yang belum tuntas $\leq 20\%$;
- b. belajar kelompok jika peserta didik yang belum tuntas antara 20% dan 50%; dan
- c. pembelajaran ulang jika peserta didik yang belum tuntas $\geq 50\%$.

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pengayaan dalam bentuk penugasan untuk mempelajari soal-soal PAS.

Mengetahui,

Guru Mapel IPS,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'A' followed by a horizontal line extending to the right.

Arif Nur Hidayat, S.Pd

Semarang, 11 Oktober 2019

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized letter 'F' followed by a horizontal line extending to the right.

Fika Puspita Anggraeni

Lampiran materi

PENGERTIAN

Lembaga sosial atau dikenal juga sebagai lembaga kemasyarakatan salah satu jenis lembaga yang mengatur rangkaian tata cara dan prosedur dalam melakukan hubungan antar manusia saat mereka menjalani kehidupan bermasyarakat dengan tujuan mendapatkan keteraturan hidup (wikipedia).

Pengertian istilah lembaga sosial dalam bahasa Inggris adalah social institution, namun social institution juga diterjemahkan sebagai pranata sosial . Hal ini dikarenakan social institution merujuk pada perlakuan mengatur perilaku para anggota masyarakat. Ada pendapat lain mengemukakan bahwa pranata sosial merupakan sistem tata kelakuan dan hubungan yang berpusat pada aktivitas-aktivitas untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan khusus dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat Lembaga sosial merupakan satuan norma khusus yang menata serangkaian tindakan yang berpola untuk keperluan khusus manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam masyarakat Indonesia yang heterogen, terdapat berbagai jenis lembaga sosial yang satu dan lain saling berhubungan dan saling melengkapi. Lembaga-lembaga sosial tersebut adalah keluarga, lembaga agama, lembaga ekonomi, lembaga pendidikan, lembaga budaya, dan lembaga politik.

1. Lembaga Keluarga

Keluarga merupakan unit sosial yang terkecil dalam masyarakat yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak-anaknya. Dalam keluarga, diatur hubungan antaranggota keluarga sehingga anggota keluarga mempunyai peran dan fungsi masing-masing. Keluarga terbentuk dari sebuah perkawinan yang sah menurut agama, adat, dan pemerintah. Konsep keluarga dari masa ke masa terus berubah. Konsep keluarga yang umumnya terdiri atas orang tua dan anak saja, saat ini mulai bergeser. Keluarga dapat pula terdiri atas anggota-anggota yang lebih luas, yakni kakek, nenek, paman, bibi, sepupu, dan cucu. Selain itu, anggota-anggota keluarga tidak harus terikat pada garis keturunan maupun hubungan darah yang sama.

2. Lembaga Agama

Lembaga agama adalah lembaga yang mengatur kehidupan manusia dalam kaitannya dengan kehidupan keagamaan. Semua agama sama-sama memisahkan antara baik dan buruk, yang dibolehkan dan yang dilarang, atau kehidupan dunia dan kehidupan akhirat. Ukuran baik dan buruk atau terlarang telah dirumuskan dalam ajarannya.

Keberadaan berbagai agama di Indonesia menunjukkan bahwa kehidupan beragama cukup dinamis. Hal ini juga didukung adanya lembaga keagamaan. Lembaga keagamaan adalah organisasi yang dibentuk oleh umat beragama

dengan maksud memajukan kepentingan keagamaan umat yang bersangkutan di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas hidup keagamaan setiap umat beragama. Setiap agama di Indonesia memiliki lembaga keagamaan, yaitu seperti berikut.

1. Islam : Majelis Ulama Indonesia (MUI)
2. Kristen : Persekutuan Gereja-Gereja Indonesia (PGI)
3. Katolik : Konferensi Wali Gereja Indonesia (KWI)
4. Hindu : Parisada Hindu Dharma Indonesia (PHDI)
5. Buddha : Perwakilan Umat Buddha Indonesia (Walubi)
6. Khonghucu : Majelis Tinggi Agama Khonghucu Indonesia (Matakin)

3.Lembaga Ekonomi

Lembaga ekonomi ialah lembaga yang mempunyai kegiatan bidang ekonomi demi terpenuhinya kebutuhan masyarakat. Lembaga ekonomi lahir sebagai suatu usaha manusia menyesuaikan diri dengan alam untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka yang berkaitan dengan pengaturan dalam bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera. Berdasarkan Pasal 33 UUD 1945 terdapat tiga lembaga perekonomian yang ada di Indonesia, yaitu koperasi, Badan Usaha Milik Negara (BUMN), dan Badan Usaha Milik Swasta (BUMS). Koperasi adalah lembaga ekonomi yang berwatak sosial, sebagai usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan. BUMN adalah jenis bidang usaha dan produksi yang langsung diusahakan dan dikelola oleh negara. BUMS adalah jenis bidang

usaha dan produksi yang langsung diusahakan dan dikelola oleh masyarakat atau swasta.

4. Lembaga Pendidikan

Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Lembaga pendidikan adalah lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Lembaga pendidikan merupakan lembaga yang bergerak dan bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan terhadap anak didik.

Jenis-jenis lembaga pendidikan meliputi pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar jalur pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

5. Lembaga Budaya

Lembaga budaya adalah lembaga publik dalam suatu negara yang berperan dalam pengembangan budaya, ilmu pengetahuan, lingkungan, seni, dan pendidikan pada masyarakat yang ada pada suatu daerah atau negara. Contoh lembaga budaya adalah paguyuban seni dan budaya, organisasi konservasi lingkungan, masyarakat, media cetak.

6. Lembaga Politik

Politik adalah proses pembentukan dan pembagian kekuasaan dalam masyarakat yang antara lain berwujud proses pembuatan keputusan, khususnya dalam negara. Dalam politik, terdapat lembaga politik yang menangani masalah administrasi dan tata tertib umum demi tercapainya keamanan dan ketenteraman masyarakat. Lembaga-lembaga politik yang berkembang di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Lembaga-lembaga politik tersebut adalah seperti berikut.

- Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)
- Presiden dan Wakil Presiden
- Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)
- Dewan Pertimbangan Agung (DPA)

- Badan Pemeriksa Keuangan (BPK)
- Mahkamah Agung (MA)
- Pemerintahan Daerah

Politik merupakan kegiatan yang berkaitan dengan masalah kekuasaan. Kekuasaan adalah kemampuan untuk memengaruhi pihak lain sehingga orang yang dikuasai mau menerima dan mengikuti kehendak orang yang memiliki kekuasaan. Adanya kekuasaan cenderung bergantung pada hubungan antara yang berkuasa dan yang dikuasai. Kekuasaan selalu ada di dalam setiap masyarakat, baik yang masih sederhana maupun yang kompleks susunannya.

Materi Digital :



Tahukah Kamu?

Jenis-Jenis Pendidikan

Pendidikan formal, lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal adalah sekolah.

Pendidikan nonformal, pendidikan pelengkap bagi masyarakat yang membutuhkan, seperti kursus ataupun bimbingan belajar.

Pendidikan informal, pendidikan yang diselenggarakan tidak resmi, seperti keluarga.



PROSES TERBENTUKNYA LEMBAGA SOSIAL

Lembaga sosial terbentuk dari nilai, norma, adat istiadat, tata kelakuan, dan unsur budaya lainnya yang hidup di masyarakat.

Nilai dan norma yang baru setelah dikenal, diakui dan dihargai oleh masyarakat akan ditaati dalam kehidupan sehari-hari. Proses tersebut akan berlanjut ke nilai dan norma sosial dan diserap oleh masyarakat dan mendarah daging.

Proses penyerapan tersebut dinamakan dengan *internalisasi*(internalization). Setelah itu, lama kelamaan akan berkembang menjadi bagian dari suatu lembaga. Proses yang dilewati nilai dan norma sosial baru untuk menjadi bagian dari salah satu lembaga sosial yang dalam masyarakat disebut dengan *proses pelebagaan (institutionalized)*.

Proses Tumbuh Lembaga Sosial

- **Tidak Terencana**

lahir secara bertahap dalam masyarakat, karena dihadapkan masalah

contoh : sistem barter yang disadari sudah tidak efisien

- **Terencana**

melalui perencanaan matang oleh seseorang/kelompok yang memiliki kekuasaan dan wewenang

contoh : lembaga transmigrasi dari pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL UJI VALIDITAS
KELAS VII SMP ISLAM AL AZHAR 29
LEMBAGA SOSIAL

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Jenis Soal	Soal dan Persebarannya						Jumlah
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.2. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya	3.2.1. Menjelaskan pengertian lembaga sosial.	Pengertian lembaga sosial dan contoh	PG	1,2,3,13,16,17,25	7		24			9
	3.2.2. Menyebutkan jenis-jenis dan fungsinya lembaga sosial.	Jenis lembaga sosial beserta fungsinya	PG	6,8,10,18	5,15,23	19,20,27	4,11,12,26,29	21	14,22	18
	3.2.3. Menyebutkan syarat sistem norma.	Syarat-syarat sistem norma	PG		9					1

4.1. Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.4. Menganalisis sistem norma dimasyarakat.	Contoh dan pengertian sistem norma.	PG	30,3 7,39			32	33		5
	3.2.5. Menyebutkan norma yang ada di masyarakat.	Jenis jenis sistem norma di masyarakat.				28	31,3 4,35, 36	38,4 0		7

Lampiran 6

SOAL UJI COBA VALIDITAS**SMP ISLAM AL AZHAR 29 SEMARANG**

Nama :.....

Hari/tanggal :.....

Mata Pelajaran :.....

Petunjuk :

1. Becalah soal dengan teliti.
2. Jawablah soal dengan tepat.
3. Selesaikanlah soal dalam waktu 60 menit!

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan benar !

1. Pengertian lembaga sosial adalah...
 - A. Seluruh sistem norma yang terbentuk atas dasar tujuan dan fungsi tertentu di kehidupan masyarakat
 - B. Perilaku yang bisa diterima pada situasi tertentu dalam kehidupan masyarakat pada suatu daerah
 - C. Suatu proses antar individu dengan individu dalam mencapai tujuan dengan menggunakan cara kekerasan dan ancaman
 - D. Suatu sikap mental dari seseorang yang disembunyikan dari orang lain terhadap unsur-unsur kebudayaan pada suatu golongan masyarakat tertentu
2. Fungsi lembaga pendidikan non formal yaitu untuk memberikan...
 - a. Ilmu pengetahuan dan teknologi
 - b. Modal keterampilan praktis untuk hidup
 - c. Keahlian yang diperlukan oleh pemerintah
 - d. Teori dan cara hidup dalam masyarakat
3. Fungsi dari lembaga keluarga yang paling alami adalah...
 - a. Berkasih sayang
 - b. Membahagiakan kerabat
 - c. Mewariskan budaya
 - d. Menurunkan warisan
4. Perhatikan gambar!
 - 1) Tempat ibadah harus dirawat dengan baik
 - 2) Orang tua mengajarkan anak disiplin waktu
 - 3) Petugas tata usaha mencatat keuangan

- 4) Untuk mencukupi kebutuhan diperlukan biaya
Pernyataan yang menunjukkan alat kelengkapan lembaga agama dan pendidikan di tunjukan nomor...
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4
5. Dalam lembaga keluarga terdapat adanya fungsi afektif, berikut yang merupakan fungsi afektif...
- Perhatian orang tua terhadap anak
 - Memaksa anak mengikuti kemauan orang tua
 - Durhaka terhadap orang tua
 - Membohongi kedua orang tua
6. Berikut contoh pendidikan informal yang ada disekitarmu...
- Sekolah dasar
 - Taman kanak-kanak
 - TPQ
 - Pendidikan oleh orang tua terhadap anak
7. Sistem keyakinan dan praktek keagamaan dalam masyarakat yang telah dirumuskan dan dibakukan disebut lembaga...
- Politik
 - Ekonomi
 - Agama
 - keluarga
8. Berikut fungsi laten dari lembaga pendidikan, kecuali...
- mengurangi pengendalian orang tua
 - melepas anak sendirian
 - mempertahankan sistem kelas sosial
 - memperpanjang masa remaja
9. Yang bukan termasuk syarat sistem norma bisa dikategorikan sebagai lembaga sosial adalah...
- Hampir semua anggota masyarakat menerima norma itu
 - Norma mampu menjiwai semua warga di dalam sistem sosial
 - Norma mulai di tinggalkan oleh masyarakat karena sudah usang
 - Norma memiliki sanksi atau hukuman yang mengikat bagi setiap anggota masyarakat.
10. Lembaga pendidikan merupakan bagian dari lembaga sosial yang sengaja di bentuk untuk memenuhi tujuan tertentu, yang dikenal dengan...
- Eresvive Institutions
 - Enacted institutions

- c. Regulative institutions
- d. Basic institution

11. Perhatikan gambar dibawah ini! Analisislah apa peran mendasar lembaga di bawah ini dan bentuk nyata dalam kehidupan sehari-hari !



(a)



(b)

- a. Memfasilitasi bermain, memfasilitasi perdebatan
- b. Tempat mencari teman, tempat bergosip
- c. Tempat menemukan jati diri, tempat saling berbagi
- d. Sama-sama berperan memberikan ilmu bagi masyarakat, a. Memberikan ilmu pengetahuan, b. Ilmu kerohanian

12. Perhatikan berikut ini!

- 1) Edukatif
- 2) Pengawas sosial
- 3) Penyelamat
- 4) Persaudaraan

Pernyataan di atas termasuk fungsi... dari...

- a. Fungsi manifes dari lembaga agama
- b. Fungsi laten dari lembaga agama
- c. Fungsi manifes dari lembaga pendidikan
- d. Fungsi laten dari lembaga keluarga

13. Berikut ini merupakan contoh dari lembaga agama, kecuali...

- a. MUI
- b. KUA
- c. MU
- d. KWI

14. Sintya merupakan anak yang baik, orang tuannya selalu mengajarkan Sintya untuk membantu dan menghargai orang lain, menurut cerita tersebut orang tua Sintya sedang menjalankan fungsi lembaga keluarga...

- a. Proteksi
- b. Afeksi
- c. Edukasi
- d. Emosi

15. Berikut yang merupakan fungsi manifes lembaga politik adalah...

- a. Mengontrol sistem norma yang berlaku di masyarakat

- b. Menjaga keamanan serta menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam organisasinya maupun wilayah kekuasaanya
 - c. Mengontrol keadaan sosial masyarakat
 - d. Memenuhi kebutuhan keuangan bagi masyarakat yang ada
16. Lembaga sosial yang terbentuk dari adanya ikatan perkawinan, disebut dengan lembaga...
- a. Perkawinan
 - b. Keluarga
 - c. Ekonomi
 - d. Agama
17. Lembaga sosial yang mengatur hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidup, disebut dengan lembaga...
- a. Pendidikan
 - b. Agama
 - c. Ekonomi
 - d. Politik
18. Dibawah ini merupakan ciri-ciri dari pendidikan informal adalah...
- a. Pendidikan berlangsung dalam lembaga pemerintahan
 - b. Terdapat kepemimpinan yang jelas
 - c. Adanya batasan lama study
 - d. Pendidikan berlangsung di keluarga
19. Lembaga politik misalnya partai politik pada intinya bertujuan,kecuali
- a. mensejahterakan rakyat
 - b. menyalurkan aspirasi rakyat
 - c. mencari kekuasaan dan jabatan
 - d. sebagai sarana demokrasi politik
20. Lembaga agama berperan sebagai spirit pembangunan yang mempunyai makna....
- a. ritual pembangunan
 - b. pikiran pembangunan
 - c. nurani pembangunan
 - d. semangat pembangunan
21. fungsi lembaga keluarga untuk mengurangi kenakalan remaja yaitu melalui kegiatan...
- a. sosialisasi
 - b. afeksi
 - c. akulturasi
 - d. ekonomi

22. perhatikan uraian fungsi dibawah ini!
- Sumber kebenaran
 - Sebagai tuntunan tentang prinsip benar dan salah
 - Pedoman hidup manusia
 - Pedoman bagi manusia untuk berbuat baik dan melaksanakan perintah tuhan

Uraian diatas merupakan fungsi dari...

- Lembaga ekonomi
 - Lembaga politik
 - Lembaga pendidikan
 - Lembaga agama
23. Yang bukan merupakan fungsi manifes dari lembaga pendidikan adalah...
- Menyiapkan individu untuk mencari nafkah
 - Melestarikan kebudayaan yang dimiliki masyarakat
 - Menumbuh kembangkan bakat individu dalam masyarakat
 - Mempertahankan sistem dalam kelas sosial

24. Perhatikan uraian berikut ini!

- Proses pembentukan kekuasaan
 - Proses pembagian kekuasaan
 - Tujuan untuk membuat keputusan bagi kepentingan negara
- Uraian tersebut merupakan pengertian dari lembaga...

- Pendidikan
- Ekonomi
- Politik
- Keluarga

25. Lembaga politik yang berfungsi sebagai badan eksekutif adalah...

- MPR
- DPR
- Presiden
- DPD

26. Perhatikan keadaan berikut!



Penanggulangan fenomena diatas termasuk tugas ...

- Lembaga agama
- Lembaga keluarga

- c. Lembaga Politik
 - d. Lembaga ekonomi
27. Contoh dari fungsi proteksi dalam keluarga adalah...
- a. Kepala keluarga harus memberikan nafkah ekonomi bagi seluruh anggota keluarga
 - b. Keluarga memberikan perlindungan fisik dan kejiwaan bagi semua anggota keluarga.
 - c. Keluarga diharapkan bisa meneruskan keturunan untuk generasi selanjutnya
 - d. Keluarga memberikan kontrol dan pengawasan untuk menjaga nama baik keluarga bersangkutan
28. Adat istiadat merupakan salah satu tingkatan norma, bagaimana seharusnya kalian menghargai adat istiadat di daerah kalian...
- a. Biasa saja
 - b. Menghafalkan
 - c. Mencaci maki
 - d. Toleransi
29. Perhatikan fenomena berikut!
- Adanya kegiatan demonstrasi terhadap pemerintah terkait RUU dan KHUP yang terjadi akhir-akhir ini menimbulkan keresahan terhadap warga masyarakat Indonesia.
- Fenomena tersebut merupakan salah satu masalah yang harus ditanggulangi oleh lembaga...
- a. Keluarga
 - b. Agama
 - c. Politik
 - d. Ekonomi
30. Toleransi Aturan atau kaidah yang menjadi pedoman tingkah laku disebut...
- a. Norma
 - b. Nilai
 - c. Adat istiadat
 - d. Tata kelakuan

31. Perhatikan foto berikut!



Fenomena diatas merupakan contoh dari tingkatan norma...

- a. Usage
- b. Folkways
- c. Mores
- d. Customs

32. Perhatikan uraian berikut!

- a) Tata kelakuan yang menjadi satu dengan pola perilaku masyarakat
- b) Mempunyai kekuatan mengikat yang tinggi
- c) Ada sanksi keras jika melanggar

Uraian tersebut menunjukkan pengertian dari...

- a. Cara
- b. Kebiasaan
- c. Tata kelakuan
- d. Adat istiadat

33. Dalam lembaga keluarga terdapat tata kebiasaan, berikut yang merupakan contoh kebiasaan dalam keluarga...

- a. Tidur larut malam
- b. Bermain gawai
- c. Bersalaman dengan orang tua sebelum berangkat sekolah
- d. Menonton TV

34. Atiqah anak yang periang didalam keluarganya ia selalu membantu ibu membereskan rumah sebelum berangkat sekolah, sikap yang dilakukan Atiqah termasuk kedalam sistem norma...

- a. Cara
- b. Tata kelakuan
- c. Kebiasaan
- d. Adat istiadat

35. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan diatas termasuk kedalam sistem norma apakah...

- a. Cara
 - b. Keluarga
 - c. Kebiasaan
 - d. Adat istiadat
36. Anisa membuang sampah secara sembarangan di depan rumah, namun tidak ada yang memberi anisa sanksi, sikap dilakukan Anisa termasuk sistem tingkatan norma...
- a. Cara
 - b. Tata kelakuan
 - c. Kebiasaan
 - d. Adat istiadat
37. Sekumpulan perbuatan yang mencerminkan sifat-sifat hidup dari sekelompok manusia yang dilakukan secara sadar guna melaksanakan pengawasan oleh sekelompok masyarakat terhadap anggota-anggotanya, hal tersebut merupakan pengertian dari...
- a. Cara
 - b. Tata kelakuan
 - c. Kebiasaan
 - d. Adat istiadat
38. Arina adalah wanita lajang yang dijodohkan orang tuanya, dikarenakan orang tua Arina mengikuti aturan daerah setempat, jika seorang gadis tidak dijodohkan maka akan terkena sanksi, dari ilustrasi diatas kegiatan yang dilakukan keluarga Arina yaitu mengikuti sistim norma...
- a. Cara
 - b. Tata kelakuan
 - c. Kebiasaan
 - d. Adat istiadat

39. Suatu sistem norma atau tata kelakuan yang tumbuh, berkembang, dan dijunjung tinggi oleh suatu masyarakat secara turun temurun sehingga kuat integrasinya dengan pola perilaku masyarakat, merupakan pengertian dari tingkatan norma...
- Kebiasaan
 - Tata kelakuan
 - Adat istiadat
 - Cara
40. Alisa merupakan peserta didik yang nakal, ia kerap terlambat masuk sekolah kemudian guru menghukum dengan menyuruhnya menghafalkan surah Ar-Rahman. Hal berdasarkan fenomena tersebut masuk kedalam tingkatan norma...
- Tata kelakuan
 - Kebiasaan
 - Cara
 - Adat istiadat

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN SOAL UJI
POKOK BAHASAN LEMBAGA SOSIAL
SMP ISLAM AL AZHAR 29 SEMARANG

1.	A	11.	D	21.	B	31.	B
2.	B	12.	A	22.	D	32.	D
3.	A	13.	C	23.	A	33.	C
4.	A	14.	C	24.	C	34.	C
5.	A	15.	B	25.	C	35.	D
6.	D	16.	B	26.	C	36.	A
7.	C	17.	C	27.	B	37.	B
8.	B	18.	D	28.	D	38.	D
9.	C	19.	C	29.	C	39.	C
10.	C	20.	C	30.	A	40.	A

Lampiran 8

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Hasil Uji Validitas

Butir Soal	r_{pbi}	r_{tabel}	Keterangan	Butir Soal	r_{pbi}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,583		Valid	21	0,461		Valid
2	0,382		Valid	22	0,384		Valid
3	0,298		Tidak Valid	23	0,390		Valid
4	0,490		Valid	24	0,411		Valid
5	0,478		Valid	25	0,001		Tidak Valid
6	0,462		Valid	26	0,502		Valid
7	0,674		Valid	27	0,610		Valid
8	0,442		Valid	28	0,183		Tidak Valid
9	0,095		Tidak Valid	29	0,570		Valid
10	0,292	0,367	Tidak Valid	30	0,188	0,367	Tidak Valid
11	0,250		Tidak Valid	31	0,452		Valid
12	0,129		Tidak Valid	32	0,432		Valid
13	-0,029		Tidak Valid	33	0,385		Valid
14	0,628		Valid	34	0,539		Valid
15	0,142		Tidak Valid	35	0,382		Valid
16	0,007		Tidak Valid	36	0,121		Tidak Valid
17	0,300		Tidak Valid	37	0,348		Tidak Valid
18	0,484		Valid	38	0,438		Valid
19	0,314		Tidak Valid	39	0,408		Valid
20	0,488		valid	40	0,412		Valid

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	25

Lampiran 9

HASIL UJI TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA

Hasil Uji Taraf Kesukaran

Butir Soal	TK	Keterangan	Butir Soal	TK	Keterangan
1	0,767	Mudah	24	0,533	Sedang
2	0,733	Mudah	26	0,733	Mudah
4	0,733	Mudah	27	0,733	Mudah
5	0,733	Mudah	29	0,467	Sedang
6	0,333	Sedang	31	0,533	Sedang
7	0,700	Sedang	32	0,200	Sukar
8	0,733	Mudah	33	0,567	Sedang
14	0,300	Sukar	34	0,467	Sedang
18	0,300	Sukar	35	0,600	Sedang
20	0,467	Sedang	38	0,500	Sedang
21	0,300	Sukar	39	0,400	Sedang
22	0,300	Sukar	40	0,367	Sedang
23	0,533	Sedang			

Hasil Uji Daya Beda

Butir Soal	D	Keterangan	Butir Soal	D	Keterangan
1	0,429	Baik	24	0,238	Cukup
2	0,362	Cukup	26	0,500	Baik
4	0,362	Cukup	27	0,500	Baik
5	0,362	Cukup	29	0,519	Baik
6	0,390	Cukup	31	0,514	Baik
7	0,571	Baik	32	0,262	Cukup
8	0,362	Cukup	33	0,305	Cukup
14	0,600	Baik	34	0,657	Baik
18	0,324	Cukup	35	0,371	Cukup
20	0,519	Baik	38	0,448	Baik
21	0,324	Cukup	39	0,386	Cukup
22	0,324	Cukup	40	0,319	Cukup
23	0,238	Cukup			

Lampiran 10

SOAL PRETEST POSTEST**SMP ISLAM AL-AZHAR 29 SEMARANG**

Nama :.....

Hari/tanggal :.....

Mata Pelajaran :.....

Petunjuk :

4. Becalah soal dengan teliti.
5. Jawablah soal dengan tepat.
6. Selesaikanlah soal dalam waktu 60 menit!

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan benar !

1. Pengertian lembaga sosial adalah...
 - a. Seluruh sistem norma yang terbentuk atas dasar tujuan dan fungsi tertentu di kehidupan masyarakat
 - b. Perilaku yang bisa diterima pada situasi tertentu dalam kehidupan masyarakat pada suatu daerah
 - c. Suatu proses antar individu dengan individu dalam mencapai tujuan dengan menggunakan cara kekerasan dan ancaman
 - d. Suatu sikap mental dari seseorang yang disembunyikan dari orang lain terhadap unsur-unsur kebudayaan pada suatu golongan masyarakat tertentu
2. Fungsi lembaga pendidikan non formal yaitu untuk memberikan...
 - a. Ilmu pengetahuan dan teknologi
 - b. Modal keterampilan praktis untuk hidup
 - c. Keahlian yang diperlukan oleh pemerintah
 - d. Teori dan cara hidup dalam masyarakat
3. Perhatikan gambar!
 - 5) Tempat ibadah harus dirawat dengan baik
 - 6) Orang tua mengajarkan anak disiplin waktu
 - 7) Petugas tata usaha mencatat keuangan
 - 8) Untuk mencukupi kebutuhan diperlukan biaya

Pernyataan yang menunjukkan alat kelengkapan lembaga agama dan pendidikan di tunjukan nomor...

 - a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3

- c. 2 dan 3
 - d. 3 dan 4
4. Dalam lembaga keluarga terdapat adanya fungsi afektif, berikut yang merupakan fungsi afektif...
 - a. Perhatian orang tua terhadap anak
 - b. Memaksa anak mengikuti kemauan orang tua
 - c. Durhaka terhadap orang tua
 - d. Membohongi kedua orang tua
 5. Berikut contoh pendidikan informal yang ada disekitarmu...
 - a. Sekolah dasar
 - b. Taman kanak-kanak
 - c. TPQ
 - d. Pendidikan oleh orang tua terhadap anak
 6. Sistem keyakinan dan praktek keagamaan dalam masyarakat yang telah dirumuskan dan dibakukan disebut lembaga...
 - a. Politik
 - b. Ekonomi
 - c. Agama
 - d. keluarga
 7. Berikut fungsi laten dari lembaga pendidikan, kecuali...
 - a. Mengurangi Pengendalian Orang Tua
 - b. Melepas Anak Sendirian
 - c. Mempertahankan Sistem Kelas Sosial
 - d. Memperpanjang Masa Remaja
 8. Sintya merupakan anak yang baik, orang tuannya selalu mengajarkan Sintya untuk membantu dan menghargai orang lain, menurut cerita tersebut orang tua Sintya sedang menjalankan fungsi lembaga keluarga...
 - a. Proteksi
 - b. Afeksi
 - c. Edukasi
 - d. Emosi
 9. Dibawah ini merupakan ciri-ciri dari pendidikan informal adalah...
 - a. Pendidikan berlangsung dalam lembaga pemerintahan
 - b. Terdapat kepemimpinan yang jelas
 - c. Adanya batasan lama study
 - d. Pendidikan berlangsung di keluarga
 10. Lembaga agama berperan sebagai spirit pembangunan yang mempunyai makna....
 - a. ritual pembangunan
 - b. pikiran pembangunan

- c. nurani pembangunan
 - d. semangat pembangunan
11. fungsi lembaga keluarga untuk mengurangi kenakalan remaja yaitu melalui kegiatan...
- e. sosialisasi
 - a. afeksi
 - b. akulturasi
 - c. ekonomi
12. perhatikan urian fungsi dibawah ini!
- a) Sumber kebenaran
 - b) Sebagai tuntunan tentang prinsip benar dan salah
 - c) Pedoman hidup manusia
 - d) Pedoman bagi manusia untuk berbuat baik dan melaksanakan perintah tuhan
- Urian diatas merupakan fungsi dari...
- a. Lembaga ekonomi
 - b. Lembaga politik
 - c. Lembaga pendidikan
 - d. Lembaga agama
13. Yang bukan merupakan fungsi manifes dari lembaga pendidikan adalah...
- a. Menyiapkan individu untuk mencari nafkah
 - a. Melestarikan kebudayaan yang dimiliki masyarakat
 - b. Menumbuh kembangkan bakat individu dalam masyarakat
 - c. Mempertahankan sistem dalam kelas sosial
14. Perhatikan uraian berikut ini!
- a) Proses pembentukan kekuasaan
 - b) Proses pembagian kekuasaan
 - c) Tujuan untuk membuat keputusan bagi kepentingan negara
- Uraian tersebut merupakan pengertian dari lembaga...
- a. Pendidikan
 - b. Ekonomi
 - c. Politik
 - d. Keluarga
15. Perhatikan keadaan berikut!



Penanggulangan fenomena diatas termasuk tugas ...

- a. Lembaga agama
- b. Lembaga keluarga
- c. Lembaga Politik
- d. Lembaga ekonomi

16. Contoh dari fungsi proteksi dalam keluarga adalah...

- a. Kepala keluarga harus memberikan nafkah ekonomi bagi seluruh anggota keluarga
- b. Keluarga memberikan perlindungan fisik dan kejiwaan bagi semua anggota keluarga.
- c. Keluarga diharapkan bisa meneruskan keturunan untuk generasi selanjutnya
- d. Keluarga memberikan kontrol dan pengawasan untuk menjaga nama baik keluarga bersangkutan

17. Perhatikan fenomena berikut!

Adanya kegiatan demonstrasi terhadap pemerintah terkait RUU dan KHUP yang terjadi akhir-akhir ini menimbulkan keresahan terhadap warga masyarakat Indonesia.

Fenomena tersebut merupakan salah satu masalah yang harus ditanggulangi oleh lembaga...

- e. Keluarga
- a. Agama
- b. Politik
- c. Ekonomi

18. Perhatikan foto berikut!



Fenomena diatas merupakan contoh dari tingkatan norma...

- a. Usage
- b. Folkways
- c. Mores
- d. Customs

19. Perhatikan uraian berikut!

- a) Tata kelakuan yang menjadi satu dengan pola perilaku masyarakat
- b) Mempunyai kekuatan mengikat yang tinggi

- c) Ada sanksi keras jika melanggar
Urian tersebut menunjukkan pengertian dari...
- Cara
 - Kebiasaan
 - Tata kelakuan
 - Adat istiadat
20. Dalam lembaga keluarga terdapat tata kebiasaan, berikut yang merupakan contoh kebiasaan dalam keluarga...
- Tidur larut malam
 - Bermain gawai
 - Bersalaman dengan orang tua sebelum berangkat sekolah
 - Menonton TV
21. Atiqah anak yang periang didalam keluarganya ia selalu membantu ibu membereskan rumah sebelum berangkat sekolah, sikap yang dilakukan Atiqah termasuk kedalam sistem norma...
- Cara
 - Tata kelakuan
 - Kebiasaan
 - Adat istiadat
22. Perhatikan gambar berikut!



- Kegiatan diatas termasuk kedalam sistem norma apakah...
- Cara
 - Keluarga
 - Kebiasaan
 - Adat istiadat
23. Arina adalah wanita lajang yang dijodohkan orang tuanya, dikarenakan orang tua Arina mengikuti aturan daerah setempat, jika seorang gadis tidak dijodohkan maka akan terkena sanksi, dari ilustrasi diatas kegiatan yang dilakukan keluarga Arina yaitu mengikuti sistim norma...
- Cara
 - Tata kelakuan
 - Kebiasaan
 - Adat istiadat

24. Suatu sistem norma atau tata kelakuan yang tumbuh, berkembang, dan dijunjung tinggi oleh suatu masyarakat secara turun temurun sehingga kuat integrasinya dengan pola perilaku masyarakat, merupakan pengertian dari tingkatan norma...
- Kebiasaan
 - Tata kelakuan
 - Adat istiadat
 - Cara
25. Alisa merupakan siswa yang nakal, ia kerap terlambat masuk sekolah kemudian guru menghukum dengan menyuruhnya menghafalkan surah Ar-Rahman. Hal berdasarkan fenomena tersebut masuk kedalam tingkatan norma...
- Tata kelakuan
 - Kebiasaan
 - Cara
 - Adat istiadat

Lampiran 11

KISI-KISI SOAL PRETEST-POSTEST

1.	A	6.	C	11.	B	16.	B	21.	C
2.	B	7.	B	12.	D	17.	C	22.	D
3.	A	8.	C	13.	A	18.	B	23.	D
4.	A	9.	D	14.	C	19.	D	24.	C
5.	D	10.	C	15.	C	20.	C	25.	A

Lampiran 12

Output Perhitungan Validitas Soal, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda

J	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
2	04/10/2019 10:03	425 / 1000	Berian Nuraisyah P. I	7 all iman	24	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	
3	04/10/2019 10:03	400 / 1000	Muhammad hijaya nor rosli 7c		18	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
4	04/10/2019 10:03	330 / 1000	Agamara Muhammad N 7c		2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
5	04/10/2019 10:03	375 / 1000	Adnyasa Dzakwan A 7c		1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
6	04/10/2019 10:03	325 / 1000	Sohava Nandika putra Yuli 7 All iman		28	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
7	04/10/2019 10:04	400 / 1000	Fely asarida 7C		12	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	04/10/2019 10:08	525 / 1000	Razita Khairina P. M 7 All iman		25	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
9	04/10/2019 10:08	325 / 1000	Hanimdra Jabson D A H 7 All iman		15	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
10	04/10/2019 10:08	250 / 1000	Fathan Daelya Alqobi 7 all iman		11	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0
11	04/10/2019 10:08	300 / 1000	Fadhik Ar Raazak PP 7 c		10	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	04/10/2019 10:09	250 / 1000	Rafa Taura Noor Alansyah 7 All iman		22	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
13	04/10/2019 10:10	250 / 1000	Dennis Raafyia Rooney 7 All iman		8	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1
14	04/10/2019 10:32	475 / 1000	Aqila faruz beliana lila 7 all iman		3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
15	04/10/2019 10:35	575 / 1000	Sarika Beriana Rival 7 All iman		27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
16	04/10/2019 10:35	575 / 1000	Sabita khairina 7 all iman		28	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1
17	04/10/2019 10:36	625 / 1000	Zanul Mila Fitriani 7c (ALL IMMAN)		31	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	
18	04/10/2019 10:37	650 / 1000	Nadya Ulya Hairanda 7 All iman		18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
19	04/10/2019 10:38	375 / 1000	Vianthy najia sasabla 7 All iman		29	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	
20	04/10/2019 10:38	600 / 1000	Nayla chusaa 7 all iman		19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	
21	04/10/2019 10:39	300 / 1000	Naura Fannanati Zaiwa 7 all iman		20	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	
22	04/10/2019 10:43	250 / 1000	Keyza rossie 7 all iman		14	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
23	04/10/2019 10:43	250 / 1000	Aulia Zahra Chairinisa 7c		4	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	
24	04/10/2019 10:44	525 / 1000	Nuraini Dewi Agustini 7 All iman		21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	
25	04/10/2019 10:46	500 / 1000	Kanesiya Alani Nazha 7C		13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	
26	04/10/2019 10:47	375 / 1000	Devi ayu lepasni 7c		9	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
27	04/10/2019 10:51	525 / 1000	Dania mariana wardhani 7 all iman		7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	
28	04/10/2019 10:51	425 / 1000	Rafri Akbar Zulqarnain 7C		23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
29	04/10/2019 10:52	450 / 1000	Berian azhaar onta aliamo 7 all iman		6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
30	05/10/2019 12:55	800 / 1000	Muhammad bagas adhya 7C		16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
31					r hitung	0,553	0,382	0,286	0,490	0,478	0,462	0,674	0,442	0,095	0,292	0,250	0,129	#####	0,028	0,142	0,007	0,300	0,494	0,314	0,488	0,461	0,384	0,390	
32					tabel	0,873																							
33					Validitas		tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
34					Kesimpulan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
35					B	23	22	18	22	22	10	21	22	12	13	9	2	5	9	16	21	10	9	12	14	9	9	16	
36					TK	0,767	0,753	0,800	0,733	0,733	0,353	0,700	0,733	0,400	0,493	0,300	0,067	0,167	0,300	0,533	0,700	0,333	0,300	0,400	0,457	0,300	0,300	0,533	
37					Kriteria	mudah	mudah	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	Sular	Sular	Sular	Sular	sedang	sedang	sedang	Sular	sedang	sedang	Sular	Sular	sedang	

AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT
0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	26
1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	17
0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	9
1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	15
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	16
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	19
1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	27
1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	15
0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	14
0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10
0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	12
0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	29
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	24
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	28
1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	29
0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	15
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	27
0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	14
0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	12
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	13
0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	25
1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	24
1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	14
1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	26
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	24
0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	22
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	33
0.411	0.001	0.502	0.610	0.183	0.570	0.188	0.452	0.432	0.385	0.539	0.382	0.121	0.348	0.438	0.408	0.412	
tidak valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	
16	12	22	22	25	14	13	16	6	17	14	18	5	11	15	12	11	
0,533	0,400	0,733	0,733	0,833	0,467	0,433	0,533	0,200	0,567	0,467	0,600	0,167	0,367	0,500	0,400	0,367	
sedang	sedang	mudah	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	Sukar	sedang	sedang	sedang	Sukar	sedang	sedang	sedang	sedang	

Lampiran 13

KISI-KISI PEDOMAN OBERVASI PENGELOLAAN PEMBELAJARAN**GURU MATA PELAJARAN IPS**

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Nomer Item
1.	Pembuka	1. Memotivasi 2. Mengkomunikasikan 3. Kemampuan apersepsi	1 2 3
2.	Kegiatan Inti	1. Kemampuan menjelaskan 2. Keterampilan pemanfaatan media dan menggunakan model pembelajaran 3. Kemampuan mengarahkan siswa. 4. Kemampuan berinteraksi. 5. Kemampuan mengkolaborasikan. 6. Kemampuan mendorong minat siswa. 7. Kemampuan memimpin pembelajaran. 8. Kemampuan menstimulus keterampilan. 9. Kemampuan menghargai pendapat. 10. Kemampuan memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan.	4 5,6 7,9 8 14 10,19 11,13 12 15 16,17
3.	Penutup	1. Kemampuan mengarahkan siswa mengevaluasi 2. Pengalokasian waktu	18 20
Jumlah soal			20

Lampiran 14

HASIL OBERVASI PENGELOLAAN PEMBELAJARAN
GURU MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP ISLAM AL-AZHAR 29
SEMARANG

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
	1. Kemampuan memotivasi dan membangkitkan minat peserta didik untuk memulai pelajaran.				√
	2. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran.			√	
	3. Kemampuan dalam memberi apersepsi guna menstimulus kegiatan pembelajaran.			√	
II	Kegiatan Inti				
	4. Kemampuan menjelaskan maupun memberikan materi melalui gambar maupun grafik guna menyampaikan masalah dalam pembelajaran.				√
	5. Kemampuan guru dalam mengelola sumber belajar dan menerapkan model pembelajaran <i>e-learning</i> dalam kelas eksperimen agar materi dapat tersampaikan dengan baik.		√		
	6. Keterampilan guru dalam mengelola media yang akan digunakan dalam kelas kontrol maupun eksperimen (berbasis <i>e-learning</i>).		√		
	7. Kemampuan guru memberikan waktu pada peserta didik untuk menganalisis masalah didalam pembelajaran.				√
	8. Kemampuan guru membuat kaitan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang lama beserta contoh kasus yang relevan agar siswa memahami pengaplikasian materi dalam dunia nyata.			√	
	9. Kemampuan mengarahkan peserta didik mengikuti pembelajaran sebagai bentuk belajar aktif, menemukan jawaban sendiri dengan memberi bantuan terbatas.				√
	10. Kemampuan guru dalam mengarahkan peserta didik memecahkan materi pembelajaran yang dianggap sulit dengan teman sebangku maupun			√	

		teman sekelompoknya.				
	11	Memiliki wawasan yang luas serta tingkat berfikir logis dalam menyampaikan materi bahan ajar.				√
	12	Kemampuan menstimulus siswa dalam menghubungkan materi dengan kegiatan sehari-hari.				√
	13	Kemampuan memimpin diskusi dikelas.	√			
	14	Kemampuan guru dalam mengkombinasikan interaksi virtual (50%) dan tatap muka (50%) dalam pembelajaran.		√		
	15	Kemampuan menghargai pendapat peserta didik.				√
	16	Kemampuan mendorong rasa ingin tau peserta didik agar mau bertanya, mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan.	√			
	17	Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pertanyaan siswa.	√			
III	Penutup					
	18	Kemampuan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan, menganalisis hasil diskusi atau membuat rangkuman materi.		√		
	19	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk mengerjakan soal pengayaan dan mengerjakan tugas mandiri.				√
IV	Kemampuan mengelola alokasi waktu					√
Jumlah skor			-	10	18	36
Total skor			64			

Lampiran 15

KEMAMPUAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN

1. Skor ideal = item indikator x skor tertinggi

$$= 20 \times 4 = 80$$

2. Skor terendah = item indikator x skor terendah

$$= 1 \times 20 = 20$$

3. Range = skor maksimal – skor minimal

$$= 80 - 20 = 60$$

4. Interval = 4

5. Lebar kelas = range / interval

$$= 60 / 4 = 15$$

Lampiran 16

**KISI-KISI PEDOMAN OBERVASI AKTIVITAS SISWA
KELAS VII SMP ISLAM AL-AZHAR 29 SEMARANG**

No.	Indikator	Aspek yang diamati	No. Item
1.	<i>Visual activities</i>	Kemampuan yang mengutamakan fokus, memperhatikan, dan analisis.	1,2,3
2.	<i>Oral activities</i>	Kemampuan mengkomunikasikan dan menyelesaikan masalah.	4,5,6,7,8
3.	<i>Listening activities</i>	Kemampuan mendengarkan dan mengamati materi yang di berikan.	9,10
4.	<i>Writing activities</i>	Kemampuan dan inisiatif mencatat siswa.	11,2,13,14
5.	<i>Motor activities</i>	Kemampuan berperan aktif dan cara mengambil tindakan dalam diskusi atau pembelajaran.	15,16,17
Jumlah soal			17

Lampiran 17

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Keterangan Skala Penilaian:

- a. 1 : berarti “kurang baik”
- b. 2 : berarti “cukup baik”
- c. 3 : berarti “baik”
- d. 4 : berarti “sangat baik”

No.	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I	<i>Visual activities</i>				
	1. Peserta didik membaca atau memahami sumber belajar.				
	2. Peserta didik fokus memperhatikan penjelasan materi oleh guru (tidak melamun, bergurau, dan berbicara dengan temannya)				
	3. Peserta didik dapat melihat dan menganalisis permasalahan yang ada disekitar maupun pembelajaran dan mengaitkan dengan materi.				
II	<i>Oral activities</i>				
	4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah disampaikan guru mengenai materi yang dibahas.				
	5. Peserta didik mampu menyimpulkan pendapat dalam kegiatan diskusi/pembelajaran.				
	6. Peserta didik dapat mengkomunikasikan suatu permasalahan yang dibahas dalam diskusi/pembelajaran.				
	7. Peserta didik mampu mengutarakan pemikirannya melalui respon berbicara, mengenai keterkaitan kejadian disekitar terhadap materi yang diterima.				

	8.	Peserta didik menyanggah terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.				
III	<i>Listening activities</i>					
	9.	Peserta didik mendengarkan uraian materi yang disampaikan oleh guru/audio yang diputar oleh guru.				
	10.	Peserta didik mendengarkan pendapat teman yang sedang memberi pernyataan mengenai permasalahan dalam pembelajaran.				
IV	<i>Writing activities</i>					
	11.	Peserta didik mencatat penjelasan guru kedalam buku catatan.				
	12.	Peserta didik mencatat pertanyaan/jawaban dari diskusi di papan tulis, lembar kerja, atau <i>google form</i> .				
	13.	Peserta didik mampu merinci dan membuat hipotesis terhadap pengamatan yang dilakukan pada lembar portofolio maupun melalui <i>Ms. World</i> .				
	14.	Peserta didik mencatat kesimpulan materi diakhir pembelajaran.				
V	<i>Motor activities</i>					
	15.	Peserta didik mampu memanfaatkan alat tulis (bolpoin/pensil) atau bahkan menggunakan gawai dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.				
	16.	Peserta didik mampu menunjukkan respon misal dengan tersenyum ketika mengagumi ilmu baru yang didapat atau mengangguk saat memahami materi.				
	17.	Peserta didik tidak ragu saat mengacungkan tangan atau memperagakan untuk memberikan jawaban, pendapat, pertanyaan, atau sanggahan				
Jumlah skor						
Total skor						
Kriteria						

Lampiran 18

MENENTUKAN SKOR MAKSIMAL AKTIVITAS PESERTA DIDIK

e. $Skor\ maksimal = \sum\ item\ indikator\ x\ skor\ tertinggi$

$$= 17 \times 4$$

$$= 68$$

f. Menentukan skor minimal dengan rumus:

$$Skor\ minimal = \sum\ item\ indikator\ x\ skor\ terendah$$

$$= 17 \times 1$$

$$= 17$$

g. Menentukan rentang skor dengan rumus:

$$Rentang = skor\ maksimal - skor\ minimal$$

$$= 68 - 17$$

$$= 51$$

h. Menghitung interval skor dengan rumus:

$$Interval = \frac{rentang}{banyak\ kriteria}$$

$$= \frac{51}{5}$$

$$= 10,2 = 10$$

Lampiran 20

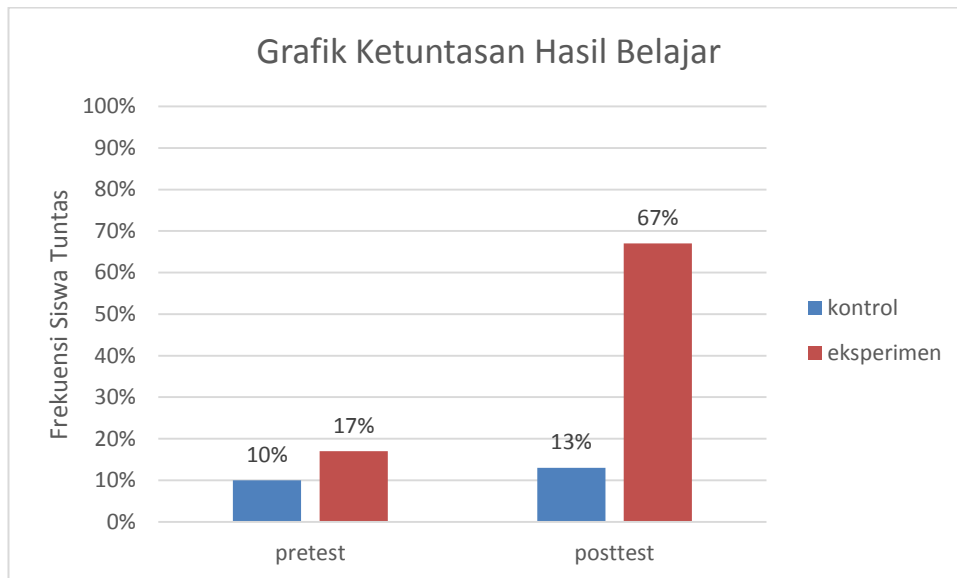
Hasil Belajar

Responden	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Pretest	Ketuntasan	Posttest	Ketuntasan	Pretest	Ketuntasan	Posttest	Ketuntasan
R1	76	tuntas	84	tuntas	28	tidak tuntas	44	tidak tuntas
R2	64	tidak tuntas	72	tidak tuntas	48	tidak tuntas	60	tidak tuntas
R3	68	tidak tuntas	84	tuntas	52	tidak tuntas	88	tuntas
R4	72	tidak tuntas	76	tuntas	44	tidak tuntas	80	tuntas
R5	60	tidak tuntas	84	tuntas	76	tuntas	68	tidak tuntas
R6	68	tidak tuntas	80	tuntas	60	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R7	84	tuntas	92	tuntas	64	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R8	92	tuntas	100	tuntas	56	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R9	64	tidak tuntas	76	tuntas	60	tidak tuntas	48	tidak tuntas
R10	60	tidak tuntas	78	tuntas	52	tidak tuntas	76	tuntas
R11	60	tidak tuntas	78	tuntas	64	tidak tuntas	44	tidak tuntas
R12	80	tuntas	92	tuntas	68	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R13	56	tidak tuntas	72	tidak tuntas	48	tidak tuntas	68	tidak tuntas
R14	68	tidak tuntas	84	tuntas	48	tidak tuntas	60	tidak tuntas
R15	68	tidak tuntas	76	tuntas	52	tidak tuntas	28	tidak tuntas
R16	84	tuntas	84	tuntas	36	tidak tuntas	52	tidak tuntas
R17	56	tidak tuntas	78	tuntas	60	tidak tuntas	56	tidak tuntas
R18	72	tidak tuntas	72	tidak tuntas	60	tidak tuntas	60	tidak tuntas
R19	32	tidak tuntas	72	tidak tuntas	56	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R20	68	tidak tuntas	88	tuntas	32	tidak tuntas	80	tuntas

R21	60	tidak tuntas	68	tidak tuntas	72	tidak tuntas	64	tidak tuntas
R22	64	tidak tuntas	76	tuntas	44	tidak tuntas	72	tidak tuntas
R23	64	tidak tuntas	78	tuntas	60	tidak tuntas	60	tidak tuntas
R24	60	tidak tuntas	68	tidak tuntas	72	tidak tuntas	68	tidak tuntas
R25	68	tidak tuntas	72	tidak tuntas	88	tuntas	72	tidak tuntas
R26	52	tidak tuntas	68	tidak tuntas	68	tidak tuntas	68	tidak tuntas
R27	64	tidak tuntas	72	tidak tuntas	72	tidak tuntas	72	tidak tuntas
R28	60	tidak tuntas	88	tuntas	68	tidak tuntas	72	tidak tuntas
R29	64	tidak tuntas	82	tuntas	36	tidak tuntas	68	tidak tuntas
R30	56	tidak tuntas	68	tidak tuntas	60	tidak tuntas	72	tidak tuntas
R31	-	-	-	-	84	tuntas	64	tidak tuntas
Rata-Rata	65.47		78.73		57.68		64.00	
Jumlah Siswa Tuntas KKM		17%		67%		10%		13%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM		83%		33%		90%		87%

(Sumber: Data Primer 2019)

Lampiran 21

GRAFIK DAN TABEL KETUNTASAN PESERTA DIDIK**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_A	30	32.00	92.00	65.4667	11.14089
Posttest_A	30	68.00	100.00	78.7333	8.07693
Pretest_B	31	28.00	88.00	57.6774	14.41385
Posttest_B	31	28.00	88.00	64.0000	11.91078
Valid N (listwise)	30				

(Sumber: Data Primer 2019)

Lampiran 22

ANGKET RESPON POSITIF PESERTA DIDIK

Variabel	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Penerapan Model Pembelajaran <i>E-learning</i> (X)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut saya model pembelajaran <i>e-learning</i> bermanfaat untuk belajar IPS. 2. Model pembelajaran <i>e-learning</i> membuat pelajaran IPS semakin menarik untuk dipelajari. 3. Belajar IPS menggunakan model pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya mudah mengingat kembali pembelajaran yang telah di sampaikan. 4. Kegiatan pembelajaran IPS berbasis <i>e-learning</i> yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika mempelajari IPS. 5. Saya yakin dapat memahami pelajaran IPS dengan <i>menggunakan</i> model pembelajaran <i>e-learning</i>. 6. Dalam model pembelajaran <i>e-learning</i> saya dituntut untuk mengkorelasikan masalah dengan kejadian disekitar. 7. Saya yakin dapat memahami seluruh materi yang disampaikan oleh guru. 				

	<p>8. Dengan pembelajaran berbasis <i>e-learning</i> yang disampaikan oleh guru membantu saya dalam mengembangkan pemahaman sosial saya.</p> <p>9. Saya benar-benar senang mempelajari IPS dengan serius menggunakan model pembelajaran <i>e-learning</i>.</p> <p>10. Setelah mengikuti pembelajaran IPS berbasis <i>e-learning</i> ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat.</p> <p>11. Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran <i>e-learning</i> adalah model yang efektif dan inovatif.</p> <p>12. Dari awal penggunaan model pembelajaran <i>e-learning</i> saya menjadi tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru saya.</p> <p>13. Saya setuju model pembelajaran <i>e-learning</i> diterapkan dalam pelajaran IPS sehari-hari.</p> <p>14. Dengan menggunakan model pembelajaran <i>e-learning</i> belajar menjadi menyenangkan.</p> <p>15. Saya senang model pembelajaran <i>e-learning</i> diterapkan disekolah.</p> <p>16. Dengan belajar IPS menggunakan <i>e-learning</i> saya menjadi semangat</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>belajar.</p> <p>17. Dengan model pembelajaran <i>e-learning</i> saya lebih mudah memahami pokok bahasan dalam pembelajaran.</p> <p>18. Pembelajaran IPS dengan <i>e-learning</i> menarik bagi saya.</p> <p>19. Guru saya trampil menyampaikan materi dengan model pembelajaran <i>e-learning</i> sehingga saya memahami materi.</p> <p>20. Menurut saya, model <i>e-learning</i> cukup menjenuhkan untuk pembelajaran IPS.</p> <p>21. Model <i>e-learning</i> membuat saya kesulitan dalam belajar.</p> <p>22. Belajar menggunakan model <i>e-learning</i> menyebabkan waktu saya terbuang sia-sia.</p> <p>23. Saya kurang memahami saat belajar IPS dengan <i>e-learning</i>.</p> <p>24. Pembelajaran IPS menggunakan <i>e-learning</i> membuat saya mengantuk.</p> <p>25. Saya tidak senang dengan pembelajaran menggunakan <i>e-learning</i>.</p>				
Kemampuan analisis (Y)	<p>1. Saya dapat menghubungkan materi IPS yang saya terima dengan hal-hal yang saya lihat sehari-hari.</p> <p>2. Kegiatan belajar IPS dengan</p>				

	<p>mengamati dan menganalisis ini membuat saya mengungkapkan ide-ide atau pendapat tentang masalah yang diberikan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru saya, saya merasa lebih mudah mengerjakan atau menjawab permasalahan mengenai materi IPS. 4. Belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran <i>bended learning</i> membuat saya lebih trampil. 5. Saya merasa lebih terbuka untuk bertukar pikiran dengan teman. 6. Saya merasa lebih konsentrasi dan memahami materi IPS dengan model pembelajaran <i>e-learning</i>. 7. Saya jadi bersemangat berbagi pengetahuan dengan teman-teman kelompok saya dan juga guru saya. 8. Saya merasa pengetahuan saya tentang materi IPS menjadi luas. 9. Saya bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi IPS. 10. Saya dapat mengembangkan keterampilan saya dalam mencari solusi permasalahan pada materi IPS. 11. Saya dapat mengeksplorasi solusi 				
--	--	--	--	--	--

	<p>dari pemecahan masalah dalam materi IPS.</p> <p>12. Dengan adanya diskusi saya dapat menampung pendapat dan menghargai teman-teman saya.</p> <p>13. Saya menjadi senang menganalisis peristiwa sosial disekitar saya.</p> <p>14. Saya menjadi senang membahas masalah yang belum terpecahkan dilain waktu pelajaran.</p> <p>15. Saya menjadi lebih bijak dalam mengelola permasalahan dalam materi IPS.</p> <p>16. Saya senang ketika teman saya membantu saya memecahkan masalah dalam pelajaran IPS.</p> <p>17. Dengan kegiatan pembelajaran ini saya menjadi menghargai pendapat teman.</p> <p>18. Dengan menganalisis materi IPS saya menjadi memahami pembelajaran.</p> <p>19. Saya senang mengaitkan masalah sosial disekitar dengan materi.</p> <p>20. Sangat menyenangkan bagi saya memecahkan masalah dalam materi IPS dengan diskusi.</p> <p>21. Saya kesulitan menganalisis pembelajaran IPS.</p> <p>22. Pembelajaran yang saya terima membuat saya merasa tertekan.</p>				
--	--	--	--	--	--

	<p>23. Pembelajaran yang saya terima membuat saya tidak bisa mengemukakan pendapat.</p> <p>24. Saya merasa sulit dalam menyelesaikan persoalan dalam materi IPS yang disampaikan oleh guru.</p> <p>25. Saya tidak suka solusi saya dibantah.</p>				
--	---	--	--	--	--

Keterangan Pilihan Jawaban

SS (Sangat Setuju) = 4

S (Setuju) = 3

TS (Tidak Setuju) = 2

STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Lampiran 23

RESPON POSITIF PESERTA DIDIK

Menentukan kriteria parameter dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Menentukan skor maksimal dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi} \\ &= 25 \times 4 \\ &= 100 \end{aligned}$$

- b. Menentukan skor minimal dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah} \\ &= 25 \times 1 \\ &= 25 \end{aligned}$$

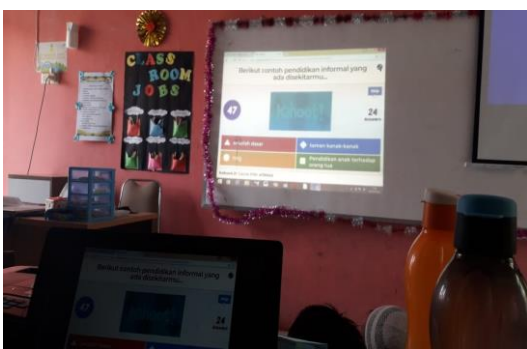
- c. Menentukan rentang skor dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\ &= 100 - 25 \\ &= 75 \end{aligned}$$

- d. Menghitung interval skor dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kriteria}} \\ &= \frac{75}{5} \\ &= 15 \end{aligned}$$

Lampiran 25

KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN TREATMENT**KELAS EKSPERIMEN VII AL-FATIHAH****Pembelajaran tatap muka****Treatment E-learning****Kegiatan Post Test****Treatment E-learning****Tampilan Media Kahoot di Layar Monitor****Pengamatan Guru**

Lampiran 26

**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL
KELAS KONTROL VII AL-BAQARAH DAN WAWANCARA**



Lampiran 27

LEMBAR WAWANCARA

Bapak Arif Nur Hidayat, s.pd.Gr

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Bagaimana cara mengaplikasikan model pembelajaran *blended learning* ?
2. Apakah peserta didik menyukai model pembelajaran yang bapak gunakan ?
3. Apa kesulitan yang dialami peserta didik ketika pembelajaran berlangsung ?
4. Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan tersebut dapat terjadi ?
5. Apa reaksi peserta didik ketika tidak dapat memahami materi yang bapak sampaikan ?
6. Apakah peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* ?
7. Menurut bapak apakah model *blended learning* cocok dalam pembelajaran materi IPS ?
8. Bagaimana upaya bapak dalam mengatasi kesulitan belajar *blended learning* ?

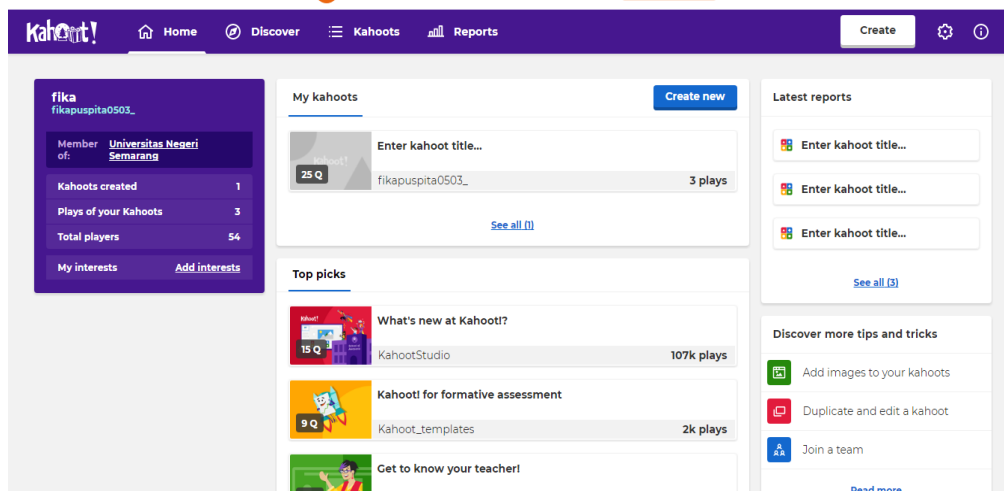
Jawaban:

1. Sebenarnya saya masih pertama kali mencoba model pembelajaran *blended learning* ini, sebenarnya menerapkannya susah-susah gampang mba, kita tinggal menyediakan perlengkapannya seperti LCD, laptop lalu masuk ke aplikasi melalui jaringan Wifi seperti yang diajarkan oleh mbalinya.
2. Alhamdulillah peserta didik suka mba, asik katanya dan malah meminta untuk diulang lagi karena sistemnya quiz yang jadi bisa cepet-cepetan jawab.
3. Ada yang tidak jelas ketika melihat layar monitor depan mba jadi maju maju kedepan, terus kalo yang belum paham lanjutnya jadi benci.
4. Anak-anak yang punya gejala minus, belum pahamnya siswa pada cara kerja model pembelajaran ini, lalu yang ke 3 itu mba susah LCDnya harus ganti jadi monitor waluh.
5. Alhamdulillah anak-anak kooperatif mba, kalo tidak paham tidak segan untuk bertanya pada saya.
- 6.

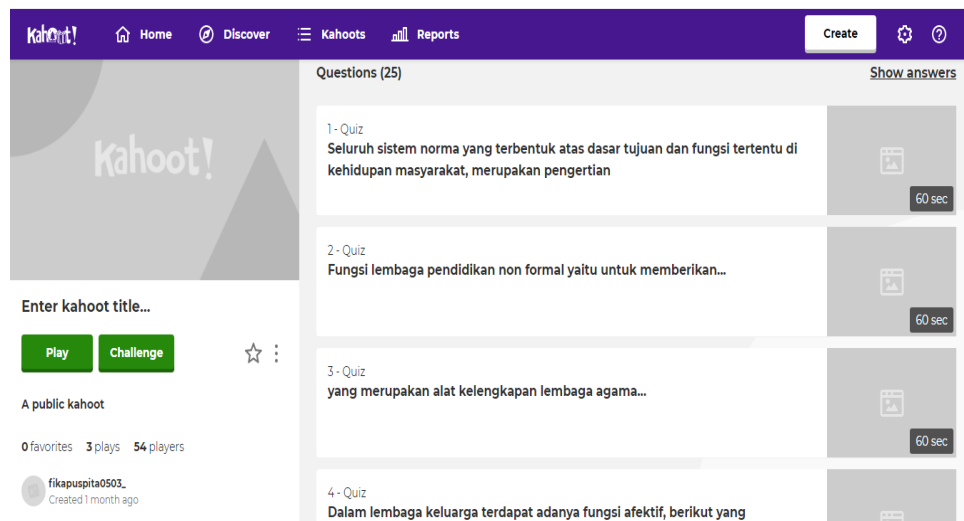
7. Menurut saya cocok mba, soalnya kalo IPS tuh kan mahalnya banyak jadi kalau pake model blended learning jadi bisa lebih variatif kegiatan pembelajarannya.
8. Saya tuhka merasa lumayan menerapkan di lapangan ya saya sebisa mungkin mengondisikan anak-anak agar kondusif mba, dan juga memanfaatkan waktu sebaik-baiknya.

Lampiran 28

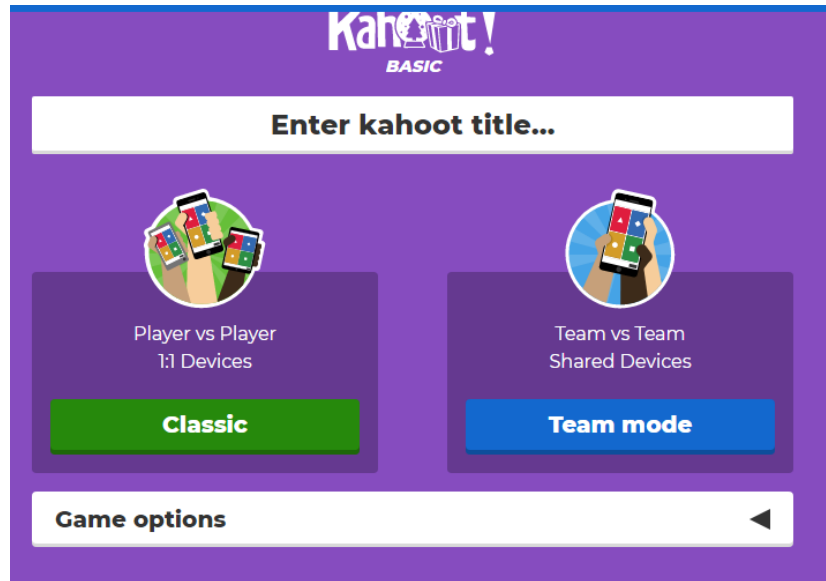
TAMPILAN APLIKASI KAHOOT



Menu Kahoot



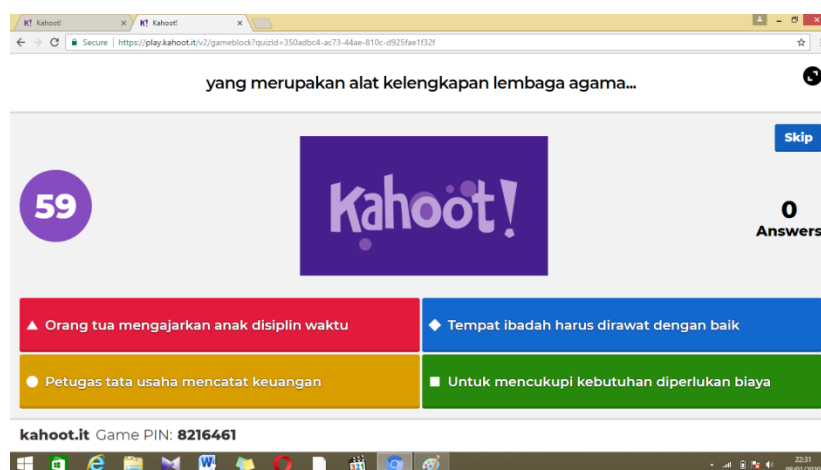
Tampilan Awal Quiz



Pilihan Menu Quiz



PIN untuk Peserta Didik Memulai Quiz



Pilihan Jawaban Berdasarkan Warna

Lampiran 29



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
 Gedung C.7 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +62248508006, Faksimile +62248508006 ext 12
 Laman: <http://fis.unnes.ac.id>, surel: fis@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/10377/UN37.1.3/LT/2019 05 September 2019
 Hal : Izin Penelitian

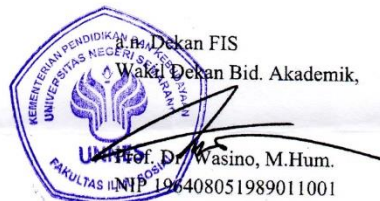
Yth. Kepala SMP Islam Al-Azhar 29 Semarang
 Jalan Rm. Hadisoebeno Sosrowardoyo, Kedungpane, Kecamatan. Mijen, Kota Semarang, Jawa
 Tengah 50211

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fika Puspita Anggraeni
 NIM : 3601415043
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
 BLENDED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN
 ANALISIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS
 KELAS VII SMP ISLAM AL-AZHAR 29 SEMARANG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 9 Agustus s.d 9 Oktober 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIS;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 742.343.878.9

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-09-06 13:42:05)

Lampiran 30



YAYASAN AL-HIMSYA
SMP ISLAM AL AZHAR 29
 Kampus KB-TK-SD-SMP-SMA Islam Al Azhar BSB City Semarang
 Jl. RM. Hadisoebeno Sosrowardoyo Mijen Semarang Telp. 08112711229
 Website: smpialazhar29.sch.id Email: smpia29@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

NO : 030/S.Ket/XII/SMPIA29.SMG/1441.2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titan Ajiyana, S.Pd

Jabatan : Kepala SMP Islam Al Azhar 29

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

No	Nama	NIM	Peguruan Tinggi
1.	Fika Puspita Anggraeni	3601415043	Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 15 Oktober – 25 November 2019 di lingkungan SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, dengan judul :

“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Keterampilan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 Desember 2019..

Kepala SMP Islam Al Azhar 29

Titan Ajiyana, S.Pd.