

Pengaruh *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam

Hasriadi

Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Palopo
hasriadi@iainpalopo.ac.id

Abstract

This research aims to determine the influence of e-learning on the outcome of students' learning outcomes in the computer Knowledge Program of Islamic religious Education of IAIN Palopo. This research is a quasi experiment research in the form of Pretest-posttest control group design with a population number of 60 people used as a sample. Research Data is obtained by documentation techniques and knowledge tests. The documentation technique is used to obtain data and information of the number of students, as well as knowledge tests given at the beginning (Pree test) and end (test post) meetings. The collected Data is analyzed using descriptive statistics. The results of the descriptive statistical analysis showed that the average student learning outcome for the pre test experimental class was 77.87, with a standard deviation of 7.18. The average student study results Pree test for the control class of 74, 27 with standard deviation of 7.02. To post the average test result of students' learning results of 84, 67 with the standard deviation of 7.51 and the average student learning results of the control class of 80.93 with the standard deviation of 5.43. There are significant differences in student learning outcomes in computer knowledge courses between groups that are given treatment using conventional methods with student groups that are given treatment using E-Learning in Islamic Religious education program, IAIN Palopo

Keywords: *Influence; E-Learning; learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengetahuan komputer program studi pendidikan agama islam IAIN Palopo. Penelitian ini merupakan penelitian quasi experiment dalam bentuk Pretest-posttest control group design dengan jumlah populasi 60 orang digunakan sebagai sampel. Data penelitian diperoleh dengan teknik dokumentasi dan tes pengetahuan. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi berupa jumlah dan hasil belajar mahasiswa, serta tes pengetahuan diberikan pada awal (pree tes) dan akhir (post tes) pertemuan. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa untuk pre test kelas eksperimen sebesar 77,87, dengan standar deviasi 7,18. Rata-rata hasil belajar mahasiswa pree tes untuk kelas kontrol sebesar 74,27 dengan standar deviasi 7,02. Untuk post tes rata-rata hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen sebesar 84, 67 dengan standar deviasi 7,51 dan rata-rata hasil belajar mahasiswa kelas kontrol sebesar 80,93 dengan standar deviasi 5,43. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah

pengetahuan komputer antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan metode konvensional dengan kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan E-Learning pada program studi pendidikan agama islam IAIN Palopo

Kata Kunci: *Pengaruh; E-Learning; Hasil Belajar*

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung cepat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah e-learning.

E-learning merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari dosen tetapi mahasiswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga learner akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini di program studi pendidikan agama islam IAIN Palopo masih berupa pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang penyampaian materinya di uraikan langsung dari dosen dengan menggunakan media yang standar, seperti power point atau buku kemudian memberikan penugasan kepada mahasiswa.

Sarana dan prasarana internet dilingkungan IAIN Palopo juga belum maksimal. Penggunaan internet ini juga hanya terbatas untuk dosen dan pegawai. Hal ini membuktikan penggunaan internet sebagai sumber belajar belum dimaksimalkan. IAIN Palopo sendiri sudah memiliki e-learning, namun penggunaannya belum optimal oleh dosen dan mahasiswa. Dengan adanya media pembelajaran e-learning ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat mahasiswa, serta dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan e-learning menuntut peserta didik untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan mahasiswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran e-learning yang telah ada di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk mata kuliah pengetahuan komputer sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, sehingga peran dosen sebagai fasilitator dapat dilaksanakan. Selain itu, keaktifan mahasiswa lebih ditekankan jika menggunakan media pembelajaran e-learning karena langkah pembelajaran ini telah diberikan, sehingga budaya belajar yang diciptakan di sini menuntut mahasiswa untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar mahasiswa tersebut.

Menanggapi masalah yang timbul tersebut maka seharusnya seorang pendidik yang menjadi ujung tombak dalam penyelenggaraan pendidikan mengikatkan upayanya dalam penyelesaian masalah yang ada. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan memperbaiki model pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran tersebut, karena model pembelajaran juga merupakan faktor pendukung dari keberhasilan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu hendaknya seorang dosen dapat menguasai dan memiliki metode pengajaran yang cocok dengan topik yang akan diajarkan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan prestasi dengan hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan.

Sardiman mengemukakan “belajar adalah berubah”¹. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Intinya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

Sedangkan Slameto menjelaskan belajar yakni “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”². Sejalan dengan Gagne dalam Syaiful Sagala

¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011). Hlm 21.

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). Hlm. 2

mengungkapkan “belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”³.

Bertolak dari pengertian di atas belajar dapat dimaknai suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya serta hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai individu dalam melakukan kegiatan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya serta hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Rusman mendefinisikan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori materi pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan⁴.

Rosenberg dikutip Rusman, menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan⁵.

Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *e-learning* yaitu kelas tradisional, dosen/guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah mahasiswa. Mahasiswa mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa mahasiswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Mahasiswa membuat desain dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

Menurut kusmana, karakteristik *e-learning* antara lain adalah: Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana pendidik dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau pendidik dan sesama pendidik dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokol; Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan dimana saja dan yang bersangkutan memerlukannya; dan Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat⁶.

Pengertian sederhana dari *e-learning* adalah akses *online* kepada sumber belajar di mana saja dan kapan saja. *E-learning* menawarkan kesempatan baru

³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm.13

⁴ Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (Bandung: Afabeta, 2013) hlm 123

⁵ Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Afabeta. 2013)

⁶ Kusmana, Ade. *E-Learning Dalam Pembelajaran* (Lentera Pendidikan. 14(1), 35-51.2011)

kepada pengajar dan pebelajar untuk memperkaya pengalaman belajar mengajar melalui lingkungan maya (*virtual*) yang mendukung bukan hanya penyampaian materi namun juga penggalan dan aplikasi dari informasi serta pemahaman terhadap pengetahuan baru⁷.

Penggunaan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh telah banyak digunakan, karena banyak kelebihannya Bates dan Wulf dalam Muni, yaitu: (1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enbance interactif*), yaitu pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara cermat dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajar antara pembelajar dengan materi pembelajar, pembelajar dengan pengajar, dan dengan pembelajar dengan pembelajar lainnya. (2) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and placeflexibility*), yaitu pembelajar dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan dimanapun dia berada. (3) Memiliki jangkauan yang luas (*potential to reach a global audience*), yaitu pembelajaran yang fleksibel dari segi waktu dan tempat, menjadikan jumlah pembelajar yang dapat dijangkau kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* semakin banyak dan terbuka secara luas bagi siapa saja yang membutuhkannya. (4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*), yaitu fasilitas yang tersedia dalam teknologi *e-learning* turut membantu mempermudah pengembangan materi pembelajaran elektronik⁸.

Pembangunan dan pengembangan *e-learning* saat ini begitu mudahnya dengan perangkat lunak *Learning Management System (LMS)* yang disebut *moodle*. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut misalnya tugas, quiz, komunikasi, kolaborasi, serta fitur utama yang dapat mengupload berbagai format materi pembelajaran⁹. pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator. Perubahan paradigma *instructional based learning* menjadi *constructional based learning* membuat pendidik harus mendesain pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk lebih banyak mengasah *skill* dengan praktik mandiri. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat mengaktifkan peserta didik maka pendidik bisa memanfaatkan semua sumber daya yang ada di sekolah, baik sumber daya manusia, sarana dan prasarana, dan sumber daya yang lain untuk membuat pembelajaran lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan. Kata kunci dari *e-learning* adalah fleksibilitas, kenyamanan, dan kemudahan untuk belajar dimanapun tanpa harus berada di tempat yang sama. Keuntungan lain dari *e-*

⁷ Holmes, B. & Gardner, J. *E-Learning Concepts and Practice*. (SAGE Publications Ltd: London, 2006).

⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009)

⁹ Surjono HD. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. (UNY Press: Yogyakarta, 2011)

learning adalah kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya tanpa terbatas jarak.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Palopo. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan agama islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Palopo.

Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Dikatakan eksperimen karena peneliti ingin memanipulasi variabel dengan memberikan perlakuan pada dua kelas. Mengingat taraf tercapainya syarat penelitian eksperimen tidak memenuhi karena banyaknya variabel lain yang tidak bisa dikontrol, maka penelitian ini dikategorikan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yaitu perlakuan diberikan untuk menentukan pengaruhnya pada variabel terikat, tetapi variabel-variabel yang berpengaruh tidak dapat dikontrol dengan ketat.

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 60 mahasiswa, 2 kelas itu akan dibagi menjadi 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil seluruh populasi yang ada (total sampling).

Tipe pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: Teknik tes pengetahuan digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah pengetahuan komputer. Butir-butir pertanyaan dalam tes ini disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan kriteria penilaian, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika salah diberi nilai 0. Pelaksanaan teknik tes ini dilakukan dua kali pada tiap kelompok, yaitu tes awal (*pree-tes*) dan tes akhir (*post-test*). Teknik Dokumentasi digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data terkait dengan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian ini antara lain: dokumentasi kategori kriteria ketuntasan minimal, nama-nama mahasiswa dan nilai prestasi belajar mahasiswa dalam pelajaran pengetahuan komputer.

Teknik Analisis Data menggunakan Analisis Statistik Deskriptif, Analisis Inferensial dan Uji Signifikansi. Analisis Statistik Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik skor dari sampel penelitian. Dalam hal ini digunakan skor minimum dan maksimum, urutan gejala pusat (rata-rata, median, modus), standar deviasi, tabel distribusi dan histogram.

Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil tes pilihan ganda yang terdiri dari *pree-test* dan *pos-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif.

1. Hasil *pree-test*

Pree-test yang dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran *E-Learning* dalam mata kuliah pengetahuan komputer perlu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa pada materi sistem komputer dalam bentuk tes pilihan ganda sebanyak 25 soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel. 1: Data Distribusi Frekuensi Nilai *Pree-test* Kelas Eksperimen

Predikat	Nilai	Frekuensi	Persentase
A	90 - 100	1	3,3
B	80 - 89	14	46,7
C	70 - 79	12	40
D	60 - 69	3	10
E	< 60	0	0
Jumlah		30	100

Pree-test kelas eksperimen dijadikan sebagai pembanding sebelum penerapan pembelajaran *E-Learning*, hasil *pree-test* kelas eksperimen didapat setelah melakukan tes pilihan ganda tentang mata kuliah pengetahuan komputer sebanyak 25 soal.

Hasil *pree-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa terdapat 1 orang yang mendapat predikat kelulusan yang tinggi, 14 mahasiswa atau 47 % yang telah memenuhi standar kelulusan, dan 15 mahasiswa atau 50% berada pada kelulusan rata-rata, serta tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai dibawah 60.

Tabel.2: Data Distribusi Frekuensi Nilai *Pree-Test* Kelas Kontrol

Predikat	Nilai	Frekuensi	Persentase
A	90 - 100	0	0,0
B	80 - 89	8	26,7
C	70 - 79	15	50,0
D	60 - 69	5	16,7
E	< 60	2	6,7
Jumlah		30	100

Pre-test kelas kontrol dilakukan sebagai pembandingan sebelum penerapan model pembelajaran yang lain, hasil *pre-test* kelas kontrol di dapat setelah melakukan tes pilihan ganda pada mata kuliah pengetahuan komputer sebanyak 25 soal.

Hasil *pre-test* kelas Kontrol menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa terdapat 8 mahasiswa atau 26,7% yang memenuhi standar kelulusan, 15 mahasiswa atau 50% berada pada kelulusan rata-rata, 5 mahasiswa atau 16,7% masih belum lulus dan 2 mahasiswa mendapat nilai dibawah 60.

2. Hasil *Post-test*

Post-test yang dilakukan di akhir pertemuan dalam pembelajaran pengetahuan komputer perlu dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa pada materi sistem komputer dalam bentuk tes pilihan ganda sebanyak 25 soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel.3: Data Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen

Predikat	Nilai	Frekuensi	Persentase
A	90 - 100	6	20
B	80 - 89	19	63,3
C	70 - 79	5	16,7
D	60 - 69	0	0
E	< 60	0	0
Jumlah		30	100

Post-test kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar melalui penerapan pembelajaran *E-Learning*, hasil *post-test* di dapat setelah melakukan tes pilihan ganda tentang sistem komputer sebanyak 25 soal dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa terdapat 6 orang atau 20 % yang mencapai tingkat kelulusan sangat istimewa, terdapat 19 orang atau 63,3% yang mencapai kelulusan istimewa, terdapat 5 orang atau 16,7% yang mencapai batas kelulusan minimal.

Tabel. 4: Data Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol

Predikat	Nilai	Frekuensi	Persentase
A	90 - 100	1	3,3
B	80 - 89	17	56,7
C	70 - 79	11	36,7
D	60 - 69	1	3,3
E	< 60	0	0
Jumlah		30	100

Post-test kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran konvensional, hasil *post-test* di dapat setelah melakukan tes pilihan ganda tentang mata kuliah pengetahuan komputer materi sistem komputer sebanyak 25 soal dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil *post-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 30 Mahasiswa terdapat 1 orang atau 3,3% yang mencapai tingkat kelulusan sangat istimewa, terdapat 17 orang atau 56,7% yang mencapai kelulusan istimewa, terdapat 12 orang atau 40% yang mencapai batas kelulusan minimal.

3. Perbandingan Nilai *Pos-test*

Analisis statistik deskriptif hasil *post-test* setelah penerapan pembelajaran *E-Learning* dalam pembelajaran pengetahuan komputer menjelaskan tentang perbandingan nilai *post-test* kelas eksperimen dan nilai *post-test* kelas control yang dihitung dengan bantuan Program *Excell for Windows*.

Perbandingan nilai dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran *E-Learning* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Jumlah mahasiswa pada kelas eksperimen adalah 30 mahasiswa dan 30 mahasiswa untuk kelas kontrol, dengan skor ideal 100. Skor terendah kelas eksperimen 72 dan 68 untuk kelas kontrol, skor tertinggi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 100 dan 92, kemudian *mean* untuk kelas eksperimen 84, 67 sedangkan kelas kontrol 80,93, dan modus kelas eksperimen dan kontrol yaitu 80, serta median kelas eksperimen dan Kontrol yaitu 84 dan 80, dengan standar deviasi kelas eksperimen 7,508 dan kelas kontrol 5,43.

4. Perbandingan Nilai *Pre-test*

Analisis statistik deskriptif hasil *pre-test* sebelum penerapan pembelajaran *E-Learning* dalam pembelajaran pengetahuan komputer yang dihitung dengan bantuan Program *Excell for Windows*.

Perbandingan nilai hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran *E-Learning* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa dari jumlah mahasiswa pada kelas eksperimen adalah 30 mahasiswa dan 30 mahasiswa untuk kelas kontrol, dengan skor ideal 100 diperoleh skor tertinggi untuk kelas eksperimen yaitu 92 dan 84 untuk kelas kontrol, sedangkan untuk skor terendah untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu 64 dan 56, *Mean* untuk kelas eksperimen 77,87 sedangkan kelas kontrol 74,27, dan modus kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 80 dan 76, serta median kelas eksperimen dan kontrol yaitu 78, dan 76 dengan standar deviasi kelas eksperimen 7,18 dan kelas kontrol 7,02.

Melihat perbedaan diatas menunjukkan skor hasil pre-test dan post-test mahasiswa, *pree-test* dilakukan sebelum penerapan pembelajaran *E-Learning* dan *post-test* dilakukan setelah penerapan pembelajaran *E-Learning*, hasilnya menunjukkan perubahan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dapat dilihat dari rata-rata nilai yang didapatkan, nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen yaitu 77,87 setelah penerapan *E-Learning* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 84,67. Meskipun kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 74,27 menjadi 80,93 setelah penerapan *E-Learning* tetapi peningkatannya tidak terlalu signifikan.

Tabel. 5: Perbandingan Nilai kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Tes	Tertinggi	Terendah	Rata-Rata	Standar Deviasi
1	Pre Test Kelas Eksperimen	92	64	77,87	7,18
2	Pre Test Kelas Kontrol	84	56	74,27	7,02
3	Post Test Kelas Eksperimen	100	72	84,67	7,51
4	Post Test Kelas Kontrol	92	68	80,93	5,43

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional serta Prestasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan *e-learning* dalam pembelajaran pengetahuan komputer, hal ini tergambar dari perbandingan hasil tes kelas eksperimen dengan penerapan *e-learning* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional

Daftar Pustaka

- Holmes, B. & Gardner, J. *E-Learning Concepts and Practice*. SAGE Publications Ltd: London. 2006.
- Kusmana, Ade. *E-Learning Dalam Pembelajaran*. Lentera Pendidikan. 14(1), 35-51. 2011
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2009

- Rusman, *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2010
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. 2013
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 2010
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yeng Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta 2003
- Surjono HD. . *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. UNY Press: Yogyakarta. 2011

Halaman ini sengaja dikosongkan