

PENERAPAN E-LEARNING DALAM MENINGKAKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF KELAS XII MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 50 JAKARTA

IMPLEMENTATION OF E-LEARNING IN IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN INTERACTIVE MEDIA DESIGN LESSONS FOR CLASS XII MULTIMEDIA AT SMK NEGERI 50 JAKARTA

Vidyatama Kurnia¹, Yuliatr Sastrawijaya², Daryanto³

Universitas Negeri Jakarta

¹vidyatamkur@gmail.com, ²yuliatr@unj.ac.id, ³daryanto@unj.ac.id

Abstrak : Pada mata pelajaran produktif Multimedia, yakni Desain Media Interaktif di kelas XII Multimedia ini rata rata ulangan harian pertamanya di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 hanya 49.76 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Dari data tersebut diperoleh hanya 39.02% siswa yang nilainya diatas KKM yakni 75. Penyebab utama munculnya permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran oleh peneliti masih kurang efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di kelas XII Multimedia di SMK Negeri 50 Jakarta tahun pelajaran 2021-2022 dengan media E-Learning berbasis Learning Management System (LMS). Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK dengan 3 siklus di mana dalam setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian Pembelajaran dengan menerapkan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS) pada kelas XII Multimedia SMK Negeri 50 Jakarta meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari kenaikan rata-rata pretest dan postest peserta didik. Nilai rata rata mencapai 80.09 dan jumlah peserta didik yang diatas KKM menjangapai 36 peserta didik atau 100% dari jumlah peserta didik kelas XII Multimedia.

Kata Kunci : *E-Learning, Desain Media Interaktif, Learning Management System, LMS.*

Abstract : In the Multimedia productive subject, namely Interactive Media Design in class XII Multimedia, the average daily test in the odd semester of the 2020/2021 school year is only 49.76 with the Minimum Completeness Criteria (KKM) is 75. From the data obtained only 39.02% of students whose value is above the KKM which is 75. The main cause of the emergence of these problems is the application of learning models by researchers is still not effective. The purpose of this study was to improve students' creativity skills in the subject of Interactive Media Design in class XII Multimedia at SMK Negeri 50 Jakarta in the 2021-2022 academic year with E-Learning media based on the Learning Management System (LMS). This research is a type of CAR research with 3 cycles in which each cycle consists of 2 meetings. Based on the research results, learning by applying E-Learning based on Learning Management System (LMS) in class XII Multimedia at SMK Negeri 50 Jakarta improves student learning outcomes as seen from the increase in the average pretest and posttest of students. The average value reached 80.09 and the number of students above the KKM reached 36 students or 100% of the number of students in class XII Multimedia.

Keywords : *E-Learning, Interactive Media Design, Learning Management System, LMS.*

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran produktif adalah suatu mata pelajaran yang penting di SMK yang harus dikuasai oleh masing-masing peserta didik untuk mencapai kompetensinya dalam bidang kejuruan. Namun pada kenyataannya kerap ditemui bahwa adanya peserta didik yang mengalami kendala belajar pada mata pelajaran produktif, sehingga membuat hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM.

Pada mata pelajaran produktif Multimedia, yakni Desain Media Interaktif di kelas XII Multimedia ini rata-rata ulangan harian pertamanya di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 hanya 49.76 dengan KKM adalah 75. Dari data tersebut diperoleh hanya 39.02% siswa yang nilainya di atas KKM. Permasalahan tersebut dialami oleh peneliti Ketika mengajarkan mata materi menguraikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif pada KD Menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi di semua indikator. Beberapa permasalahan yang muncul adalah keterbatasan alat dan bahan penunjang dari materi pembelajaran siswa di rumah, kurangnya tingkat kreatifitas siswa, serta sulitnya memahami materi pada pembelajaran.

Penyebab utama munculnya permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran oleh peneliti masih kurang efektif. Model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional sehingga peserta didik dinilai kurang aktif. Selain model pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan juga masih dengan menggunakan metode ceramah satu arah. Sehingga terkesan pembelajaran hanya terpusat pada guru / teacher centered. faktor permasalahan lainnya adalah tidak adanya media pendukung dalam penerapan pembelajaran di kelas, sehingga kemampuan penalaran siswa dalam memahami tentang konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang dinilai masih rendah. Serta kurangnya kreatifitas peserta didik dalam menerapkan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, dirasa perlu menerapkan strategi pembelajaran tertentu yang dapat meningkatkan nilai rata-rata kumulatif dari peserta didik. Selain untuk tujuan tersebut diatas, strategi pembelajaran yang dimaksud juga setidaknya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sehingga efektivitas pembelajaran desain media interaktif ini dapat tercipta.

E-learning adalah suatu sistem pembelajaran yang menggunakan sarana internet sebagai penunjang proses belajar tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dan peserta didiknya. E-learning merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang memiliki andil besar terhadap perubahan proses belajar, dimana proses pembelajaran tidak lagi hanya melalui uraian materi yang disampaikan dari guru, tetapi juga peserta didik juga dapat melakukan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, mengeksplorasi dan lain sebagainya. Penyampaian materi dan bahan ajar juga dapat disampaikan melalui visualisasi dalam berbagai format serta bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

Berbagai macam jenis e-learning dalam bentuk aplikasi dalam menunjang proses pembelajaran sudah siap dan tersedia untuk masyarakat luas. Pada kondisi nyata ini, teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan kemudian akan berfungsi sebagai alat bantu dari proses pembelajaran. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah Learning Management System (LMS), salah satunya adalah Google Classroom. Google Classroom atau google kelas adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan, serta menilai tugas tanpa harus bertatap muka langsung.

Belajar

Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Slameto “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015)”. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun” (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

Menurut Ihsana “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal” (Ihsana, 2017). “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi” (Djamarah & Zain, 2014).

Begitu juga Tirtarahardja dan Sulo mengemukakan “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungannya)” (Tirtarahadja & S., Jakarta). Selanjutnya Sary (2015:180) mendeskripsikan “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”.

Dari beberapa pendapat tersebut maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu kejadian dari dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilewati untuk mencapai perubahan di dalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku yang bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.

Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu pengetahuan yang merupakan suatu

kegiatan menuju terbentuknya kepribadian secara keseluruhan (Ratnayanti, 2020). Sardiman A.M. menjelaskan menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, serta rangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2011). Syaiful Bahri Djamarah (2002: 11) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku berkaitan pengalaman dan Latihan (Djamarah & Zain, 2014). Artinya, tujuan pendidikan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Depdiknas dalam bukunya yang berjudul “Pedoman Pembelajaran Tuntas (Mastery Learning)” menjelaskan belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku (behavioral change) pada individu yang belajar, perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena usaha individu yang bersangkutan.

Lembaga pendidikan formal menggunakan suatu acuan penilaian tertentu untuk mengukur hasil belajar. Oemar Hamalik (2008) menjelaskan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar tersebut diwujudkan dengan nilai atau angka tertentu yang mencerminkan suatu hasil, akibatnya adalah adanya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Nana, 2009). Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ukuran tingkat keberhasilan yang telah dicapai peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta terjadinya perubahan kognitif, afektif

dan psikomotorik pada suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis E-Learning

E-learning merupakan kegiatan belajar asinkronis melalui perangkat elektronik computer yang tersambungkan ke internet, di mana peserta belajar, berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan belajar melalui e-learning tentu berbeda dengan kegiatan belajar yang dilaksanakan secara klasikal dikelas. Ada karakteristik-karakteristik khusus yang membedakannya. Asinkronis dalam pendapat tersebut merujuk kepada pemisahan fisik yang tidak terikat oleh waktu dan tempat (Aunurrahman, 2009). e-learning adalah program aplikasi yang berbasis internet yang memuat semua informasi tentang informasi seputar pendidikan yang jelas, dinamis dan akurat serta up to date serta memberikan kemudahan bagi para pembelajar untuk melakukan pembelajaran secara online. Dengan adanya e-learning berbasis web dapat membantu strategi pembelajaran dalam dalam menyebarkan informasi mengenai pendidikan secara luas (Munir, 2012). (Amiroh, 2013) Learning Management System (LMS) atau Course Management System (CMS), juga dikenal sebagai Virtual Learning Environment (VLE) merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas / perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet (e-learning). Learning Management System (LMS) merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk mengelola pembelajaran online yang meliputi beberapa aspek yaitu materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian (Mahnegar, 2012). Riad dan El-Ghareeb Learning Management System (LMS) adalah Learning Management System (LMS) adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan course (Riad & El-Ghareeb, 2008). LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog course, pengiriman course, penilaian dan quiz.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan perangkat lunak aplikasi yang berisi tentang

fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan LMS, pendidik dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan peserta didik. Seperti berbagi materi, quiz, presensi, pengambilan nilai, tugas dan lain sebagainya.

Multimedia Interaktif

Daryanto (2010), multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial atau berurutan, contohnya adalah TV dan film. Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses jalannya multimedia itu. (Sutopo, 2012), multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi apabila multimedia dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-linier yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan. (Munir, 2012) multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan tampilan multimedia yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interaktif (Husein et al., 2021).

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa desain media interaktif adalah sebuah rancangan yang dibuat dengan menggunakan bantuan teknologi yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi yang berfungsi untuk

menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya

B. METODOLOGI PENELITIAN

prosedur penelitiannya berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berfokus pada upaya untuk memperbaiki kondisi nyata yang ada sekarang, ke arah kondisi yang diharapkan (Khairat, 2020). Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, untuk tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan, untuk tiap pertemuan 2 X 45 menit. Berikut ini tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan di kelas XII Multimedia di SMK Negeri 50 Jakarta tahun pelajaran 2021-2022. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:

Siklus 1

1. Planning (perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan masalah yang dihadapi peserta didik di dalam kelas. Peneliti juga mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melaksanakan proses pembelajaran diantaranya adalah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta instrumen observasi.

2. Actuating (pelaksanaan tindakan) dan Observing (Pengamatan)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan E-learning berbasis Learning Management System (LMS) yang diharapkan mampu menumbuhkan penalaran peserta didik pada dalam mengikuti mata pelajaran Desain Media Interaktif. Dalam pembelajaran ini, peneliti membagi kegiatan yakni kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Berikut ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan tersebut:

1) Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik. Kemudian pendidik menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama pembelajaran serta menyiapkan fokus materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan inti

Dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan

menerapkan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS).

3) Kegiatan akhir

Refleksi dilakukan untuk mengetahui permasalahan selama pembelajaran berlangsung. Dengan mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung, guru dapat mengetahui kekurangan selama proses pembelajaran, kemudian diharapkan pendidik dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar peserta didik. Selanjutnya perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan pada siklus pembelajaran berikutnya.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus II kurang lebihnya hampir dengan dengan pelaksanaan pada siklus I. pelaksanaan siklus II ini adalah perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II ini diharapkan permasalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya telah diperbaiki atau pun disempurnakan sehingga dapat berjalan dengan lebih baik yang nantinya akan meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik

Siklus 3

Pelaksanaan siklus III hampir sama pelaksanaannya pada siklus I dan II. Pelaksanaan siklus III ini adalah perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus III ini diharapkan kesalahan ataupun kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya telah diperbaiki ataupun disempurnakan sehingga dapat berjalan lebih baik yang nantinya akan meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Analisis Data

Data yang dianalisis ada dua macam yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data yang digunakan dalam data kuantitatif adalah analisis deskriptif dalam bentuk deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai tes pada kondisi awal, siklus I, siklus II dan Siklus III. Sedangkan untuk analisis data kualitatif menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dengan refleksi pada tiap siklus. Syntax yang digunakan untuk

menghitung hasil pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan pengskoran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pada siklus I, rata-rata nilai pretest diperoleh sebesar 63.37 dengan jumlah peserta didik yang tuntas atau memiliki nilai ≥ 75 sebanyak 3 peserta didik. Kemudian terjadi peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS) yaitu nilai rata-rata posttest menjadi 68.29 dan yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 7 peserta didik.

Siklus 2

Pada siklus ke-2, rata-rata nilai pretest yang diperoleh sebesar 73.34 dengan jumlah peserta yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 15 peserta. Kemudian setelah dilakukan posttest pada siklus ke-2 ini peserta yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat menjadi 20 peserta dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 73.17. Kondisi tersebut diperoleh setelah penerapan E-Learning berbasis Learning Management System pada mata pelajaran Desain Media Interaktif, dan hasil tersebut lebih meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Namun Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan meski belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Siklus 3

Pada siklus ke 3, rata-rata nilai pretest diperoleh sebesar 76.85 dengan jumlah peserta yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 28 peserta. Kemudian setelah dilakukan post tes pada siklus ke-3 ini peserta yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat menjadi 36 peserta dengan nilai rata-rata posttest yang diperoleh sebesar 80.09. Prosentase nilai tersebut telah memenuhi target yang diharapkan yakni jumlah peserta didik yang tuntas melebihi KKM atau peserta yang memperoleh nilai ≥ 75 mencapai 100%. Kondisi tersebut diperoleh setelah diterapkannya E-learning berbasis Learning Management System (LMS) pada mata pelajaran Desain Media Interaktif, dan hasil tersebut meningkat jika dibandingkan dengan dua siklus sebelumnya. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa Penerapan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS) dapat meningkatkan hasil belajar Desain Media Interaktif peserta didik kelas XII Multimedia.

Analisis Data

Hasil analisis data yang telah dilakukan maka pembelajaran dengan menerapkan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS) pada kelas XII Multimedia SMK Negeri 50 Jakarta meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari kenaikan rata-rata pre test dan post test Peserta didik. Nilai rata-rata mencapai 80.09 dan jumlah peserta didik yang diatas KKM menjacapai 36 peserta didik atau 100% dari jumlah peserta didik kelas XII Multimedia.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menerapkan E-learning berbasis Learning Management Sytem (LMS) pada mata pelajaran Desain Media Interaktif. Pembelajaran tersebut dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII Multmeida di SMK Negeri 50 Jakarta.

1. Tes Individual. Sebelum pendidik menyampaikan materi, peseta didik terlebih dahulu mengerjakan soal pretest secara mandiri. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Persiapan Pembelajaran. Pada tahap ini, guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan dan media yang akan digunakan. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, masing- masing kelompok terdiri dari enam sampai enam peserta didik. Kemudian, peserta didik mendengarkan penjelasan guru.
3. Penyajian Materi. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media video. Peserta didik mengamati video yang diputar dan diharapkan dapat saling berdiskusi satu sama lain dengan teman kelompoknya.
4. Kegiatan Belajar Kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk berdiskusi tentang pengamatan video dengan didukung oleh artikel yang terdapat dalam buku teks pelajaran. Guru sesekali berkeliling untuk memastikan semua peserta didik ikut berkontribusi

- serta membantu dan membimbing bagi peserta didik yang kesulitan.
5. Presentasasi Kelompok. Setelah diskusi dengan kelompok selesai, masing masing kelompok menyiapkan 1 perwakilan guna memaparkan hasil diskusi kelompoknya. Saat ada 1 kelompok yang memaparkan hasil diskunya, maka setelah selesai kelompok lain berhak untuk menyanggah maupun memberikan pertanyaan kepada kelompok tersebut.
 6. Penarikan Kesimpulan. Setelah kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok, guru dan peserta didik melakukan penarikan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
 7. Tes Individual. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal post test secara individual. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan berupa penerapan E-Learning berbasis Learning Management System (LMS).

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2013). Antara Schoologi, Moddle dan Edmodo.
- Aunurrahman. (2009). Belajar dan pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S., & Zain, A. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ihsana. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahnegar, F. (2012). Learning Management System. International Journal of Business and Social Science.
- Munir. (2012). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . Bandung : Alfabeta.
- Nana, S. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar, H. (2008). Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan. Bandung: Mandar Maju.
- Purnomo, B. (n.d.). 2015.
- Riad, & El-Ghareeb. (2008). Kupas Tuntas membangun e-learning dengan LearningManagement System Moodle. Sidoarjo. Sidoarjo.
- Sardiman, A. M. (2011). Interakti & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persana.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tirtarahadja, U., & S., L. (Jakarta). Pengantar pendidikan. 2015: Rineka Cipta.
- Husein, A., Waspodo, M., & Arief, Z. A. (2021). AKIDAH-AKHLAK BERBASIS SMARTPHONE DALAM UPAYA MENGAPLIKASIKAN METAKOGNISI PESERTA DIDIK KELAS XII MADRASAH ALIYAH AL-ARQOM BOGOR. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 10(2).
- Khairat, Y. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 12.
- Ratnayanti. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE, INTEGRATED, READING, AND COMPOSITION (CIRC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2).