



ANALISIS PENGELOLAAN DAN PENERAPAN PEMBELAJARAN E-LEARNING DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN SAMBAS PADA MASA PANDEMI

Rizki Pratama Putra¹, Miftahussurur², Nurul Hidayati Murtafiah³, Dewi Yanti⁴, Mansur⁵

¹⁻⁴Universitas Islam AnNur Lampung, Indonesia

Email: prizkipratama31@gmail.com¹, nurulmur13@gmail.com³, yantidewi040@gmail.com⁴,
mansur.min20@gmail.com⁵

Abstract

Based on government demands in the world of education today, e-learning is implemented to support online learning using internet network devices. Sambas Elementary School utilizes Madrasah e-learning in online learning. For this reason, it is necessary to analyze the management and implementation of e-learning in elementary schools in Sambas Regency. The subjects of this research were 1 subject content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, and 27 students for the trial. The data collection methods used are document recording, questionnaires and tests. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis (t-test). The results of the research show that the validity of the e-learning developed is declared valid with each assessment (a) the results of the review of learning content experts with a percentage of 95.00% in the very good category (b) the results of the review of learning design experts with a percentage of 92.72% in the category very good, (c) learning media expert review results with a percentage of 91.11% in the very good category, (d) results of individual trials with a percentage of 92.98% in the very good category, (e) results of small group trials with a percentage of 91.46%, and (f) field trial results with a percentage of 92.53% in the very good category. The resulting e-learning is of very good qualification, so it is feasible and effective to apply in the learning process to improve student learning outcomes.

Keywords: Teaching and Learning Activities, E-Learning

Abstrak

Berdasarkan tuntutan pemerintah di dunia pendidikan saat ini, e-learning diterapkan untuk menunjang pembelajaran secara daring menggunakan perangkat jaringan internet. SD Sambas memanfaatkan e-learning Madrasah dalam pembelajaran secara daring. Untuk itu perlu dilakukan analisis pengelolaan dan penerapan pembelajaran e-learning di sekolah dasar Kabupaten Sambas. Subjek penelitian ini yaitu 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, dan 27 siswa untuk uji coba. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas e-learning yang dikembangkan dinyatakan valid dengan masing-masing penilain (a) hasil review ahli isi mata pembelajaran dengan persentase 95,00% kategori sangat baik (b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 92,72% kategori sangat baik, (c) hasil review ahli media pembelajaran dengan persentase 91,11% kategori sangat baik, (d) hasil uji coba perorangan dengan persentase persentase 92,98% kategori sangat baik, (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase

91,46%, dan (f) hasil uji coba lapangan dengan persentase 92,53% kategori sangat baik. *E-learning* yang dihasilkan berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Kegiatan Belajar Mengajar, *E-Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sudah memasuki era Reformasi Industri 4.0 (Industrial Revolution 4.0). Perubahan era ini dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar mampu menyesuaikan dan mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 memiliki tantangan ke depan yang apabila tidak disadari dan tidak dipersiapkan dengan baik tentu akan menyebabkan ketertinggalan. Upaya pemerintah dalam menyelenggarakan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 yaitu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Peningkatan sumber daya manusia merupakan salah satu bagian dari 10 prioritas dalam melaksanakan program making indonesia 4.0. Pendidikan masih terdapat beberapa sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 atau biasa disebut K13. Penerapan kurikulum 2013 ini telah disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada era revolusi industri 4.0. Pembelajaran kurikulum 2013 juga sangat menekankan tentang pembelajaran berpikir tingkat tinggi (HOTS), hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan dapat termotivasi dalam belajar. Namun semua tuntutan dari kurikulum 2013 sulit tercapai pada pembelajaran di tahun ini, dikarenakan pada saat ini dunia sedang diterpa oleh wabah virus corona yang melanda 200 negara di dunia. Kondisi ini sangat berdampak besar terhadap kualitas pendidikan. Virus ini dikenal dengan Covid-19 yang terjadi pada beberapa tahun lalu.

Terkait hal tersebut perlu dilakukan suatu inovasi yang harus dimulai dari dalam sekolah, salah satunya dengan menerapkan ICT (*Information and Communication Technologies*) dalam manajemen pendidikan dan manajemen pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan dan penerapan teknologi pendidikan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh serta penggunaan Internet. Internet merupakan jaringan komputer global yang dapat mempercepat, mempermudah akses, dan mendistribusikan informasi. Internet terus berkembang, salah satunya menghasilkan model pendidikan berbasis teknologi informasi, yaitu *e-learning* (Andriani, 2015).

Penerapan *e-learning* ini telah digunakan di seluruh satuan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Salah satunya di Sekolah Dasar Kabupaten Sambas. Sekolah tersebut merupakan salah satu Madrasah yang selalu

mengutamakan penggunaan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan adanya sistem belajar daring (dalam jaringan), sebagai dukungan dalam proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. SD Sambas memanfaatkan *e-learning* Madrasah dalam pembelajaran secara daring. *E-learning* Madrasah merupakan salah satu platform pembelajaran online gratis, *user-friendly* dan memiliki fitur yang sangat lengkap. *E-learning* madrasah ialah sebuah aplikasi pembelajaran online yang dirancang oleh Direktorat Kurikulum Sarana Kelembagaan dan Kesiswaan (KSKK), Kementerian Agama RI.

Berdasarkan tuntutan pemerintah di dunia pendidikan saat ini, *e-learning* diterapkan untuk menunjang pembelajaran secara daring menggunakan perangkat jaringan internet (Lubis *et al.*, 2020). Sehingga dengan adanya platform *e-learning* pembelajaran menjadi terbuka, fleksibel, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Namun pembelajaran menggunakan platform *e-learning* ini juga dapat menyebabkan adanya kesenjangan digital. Sejalan dengan hal tersebut kesenjangan digital ini secara tidak langsung terjadi di seluruh satuan pendidikan salah satunya di lokasi penelitian peneliti yaitu SD Sambas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan, pada bulan maret tahun 2023, bahwa pembelajaran daring yang dilakukan di SD Sambas terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi dilapangan diantaranya, sinyal internet yang kurang mendukung, menyebabkan beberapa siswa tidak dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Selain itu terdapat pula kesenjangan penggunaan IT para guru di SD Sambas. Khususnya guru-guru yang berusia mendekati masa pensiun, kemampuan dalam penggunaan IT belum dikuasai dengan baik, hal ini sangat mempengaruhi pengelolaan *e-learning* belum sepenuhnya optimal.

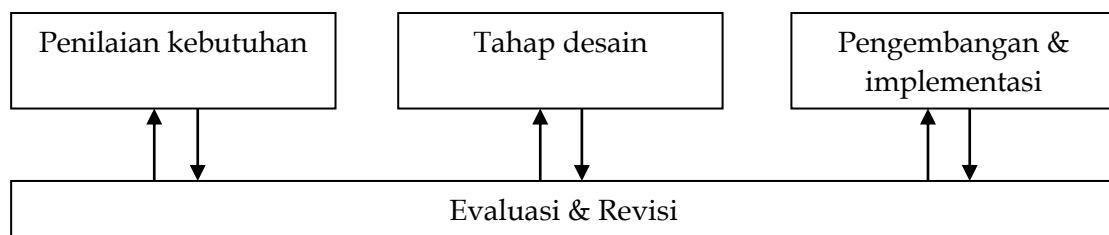
Selain kesenjangan penggunaan *e-learning* yang ditemukan di SD Sambas, terdapat juga kesenjangan dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani, Dessy dan Agus (Fitriyani *et al.*, 2018) mengungkapkan bahwa pemanfaatan fasilitas IT di Madrasah Aliyah Darun Najah kurang maksimal, hal ini disebabkan karena kurangnya keinginan siswa untuk meningkatkan kapasitas belajar dan potensi dalam penggunaan IT, sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi kurang kondusif. Oleh sebab itu sekolah MA Darun Najah melakukan penerapan pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan 2 sistem pembelajaran, yaitu dengan electronic based *e-learning* dan internet based *e-learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas, mengingat pentingnya keberhasilan pembelajaran, guna untuk mencapai harapan pendidikan yang berkualitas dalam menghadapi era revolusi 4.0. Penelitian ini sangat perlu dilaksanakan

terkait “Analisis Pengelolaan dan Penerapan Pembelajaran E-Learning di Sekolah Dasar Kabupaten Sambas pada Masa Pandemi”.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hanafin and Peck seperti pada **Gambar 1**. Model Hannafin and Peck terdiri dari tiga proses utama yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi (Tegeh *et al.*, 2014). Adapun subjek penelitian pengembangan ini adalah 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, dan 27 siswa untuk uji coba (3 siswa untuk uji coba perorangan, 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 27 siswa untuk uji coba lapangan.



Gambar 1. Model Pengembangan Hanafin and Peck

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu (1) pencatatan dokumen, (2) kuesioner, dan (3) tes (Agung, 2017). Metode pencatatan dokumen merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui pengumpulan berbagai jenis dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subjek penelitian untuk dijawab secara tertulis. Metode tes merupakan metode untuk memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang atau kelompok orang yang di tes (testee) dan dari tes dapat menghasilkan suatu skor (interval).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah metode pencatatan dokumen, metode kuesioner/angket, dan metode tes. Pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data rancang bangun pengembangan produk. Lembar kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari para ahli (ahli bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil).

Metode tes digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan e-learning pembelajaran terhadap hasil belajar.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Arikunto, 2010). Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan pada **Tabel 1.** berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
65-74	Cukup Baik
55-64	Kurang Baik
0-54%	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini membahas mengenai tiga hal pokok yaitu mengetahui proses pengembangan *e-learning*, validitas *e-learning* dan efektivitasnya terhadap hasil belajar di SD Kabupaten Sambas. Proses pengembangan menggunakan tahapan model pengembangan Hannafin and Peck, yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, pada tahap ini ada beberapa hal yang dianalisis yaitu analisis karakteristik siswa, fasilitas sekolah, dan kompetensi dasar (KD) dan indikator.

Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar yaitu kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut. Cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab; masih banyak siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar; Penggunaan media pembelajaran terlalu monoton dan diperparah dengan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring. Hasil analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator menunjukkan bahwa analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut untuk tercapai pada

peserta didik, sehingga materi yang ada dalam e-learning yang dikembangkan berpatokan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator.

Tahap kedua, yaitu tahap desain. Desain e-learning dilakukan melalui lima tahapan, yaitu (1) memilih dan menetapkan perangkat lunak/software. Perangkat lunak yang digunakan adalah schoology, videoscribe, sony vegas pro, adobe acrobat, adobe photoshop, dan adobe audition; (2) membuat flowchart program mapping dan storyboard e-learning; (3) menyusun Instrumen; (4) menyusun kisi-kisi soal dan (5) menyusun RPP. Selanjutnya tahap ketiga yaitu pengembangan dan implementasi.

Tahap berikutnya adalah implementasi. Produk yang telah dihasilkan pada proses pengembangan akan diuji kelayakannya melalui uji validitas produk oleh para ahli di antaranya: uji ahli bidang studi, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tujuan dilakukan uji validitas produk dan uji coba produk adalah untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk merevisi kembali produk sesuai dengan masukan, saran, dan komentar yang diterima setelah uji kelayakan dilakukan kepada peserta didik. Hasil validitas video pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil review dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berikut hasil review validitas multimedia pembelajaran interaktif pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Review Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif

Subjek Uji Coba E-Learning Pembelajaran	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	95,00	Sangat Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	97,72	Sangat Baik
Uji Ahli Media Pembelajaran	91,11	Sangat Baik
Uji Coba Perorangan	92,98	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	92,00	Sangat Baik
Uji Coba Lapangan	91,34	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validitas produk *e-learning* yang dilakukan oleh ahli bidang studi atau mata pelajaran diperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 92,7% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 91,1% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba perorangan memperoleh persentase 92,9% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 91,4% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba lapangan memperoleh persentase 92,5% dengan dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil validasi produk *e-learning* diperoleh saran, masukan, dan komentar yang selanjutnya dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk merevisi produk demi kesempurnaan produk *e-learning* yang dikembangkan. Efektivitas pengembangan pembelajaran *e-learning* dilakukan dengan metode tes pilihan ganda. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-learning. Berdasarkan analisis, didapatkan t hitung sebesar 25,101 dan t tabel sebesar 2,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran E-Learning.

Pengembangan *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tergolong ke dalam kualifikasi sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh beberapa faktor. Pertama, dalam proses pengembangan produk *e-learning* yang dihasilkan sudah melalui beberapa tahap uji coba dan perbaikan dengan model Hannafin and Peck. Pemilihan model tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi pada produk pembelajaran. Model Hannafin and Peck terdiri dari tiga proses utama yaitu tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain, dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi (Tegeh et al., 2014).

Kedua, kelayakan *e-learning* yang dihasilkan dapat dilihat dari isi materi yang sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran pada materi yang disajikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Astra et al., 2020; Fisnani et al., 2020; Sutarman, 2014). Tujuan pembelajaran yang baik yaitu mengandung unsur ABCD yaitu audience, behaviour, conditioning, dan degree. Audience artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan. Behaviour adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Conditioning yaitu keadaan siswa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas pembelajaran serta persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan tercapai. Degree adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan (Ansyaari, 2018; Arif & Yeniawati, 2018).

Ketiga, *e-learning* yang dihasilkan memiliki sajian konten dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Aktivitas dan materi pada produk *e-learning* menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu *e-learning* yang dihasilkan tergolong cepat dan mudah diakses. Media yang dikembangkan secara kreatif yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Campen et al., 2020; Fadhil, 2015). *E-learning* yang dihasilkan memiliki tombol/navigasi yang berfungsi dengan baik. Pada media *e-learning* tombol atau navigasi merupakan bagian yang sangat penting untuk memfasilitasi pengguna agar dapat mengeksplor semua materi dalam *e-learning*. Link dan tombol navigasi harus benarbenar berfungsi dan tidak broken (bila diklik akan error).

Keempat, kelayakan *e-learning* juga terlihat pada ketepatan pengaturan objek gambar memiliki kualitas sangat baik yang mampu mendukung materi

pelajaran. Keberadaan gambar benar-benar penting dan mendukung materi pembelajaran serta ditampilkan dengan kualitas dan resolusi yang memadai. Penggunaan gambar dan animasi dalam pembelajaran dapat mengkonkretkan berbagai konsep materi, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Pangestu *et al.*, 2019; Rosnihayati, 2017). Deskripsi yang panjang dan abstrak akan lebih mudah dipahami bila dibandingkan dengan kata-kata. Gambar juga akan memudahkan orang untuk mengingat pesan atau materi yang disajikan dalam suatu media. Pesan yang disampaikan dengan gambar memberikan kemudahan memahami suatu konsep sehingga tidak salah persepsi dan mudah untuk diingat. Gambar dicantumkan pada media pembelajaran, untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami (Aryawan *et al.*, 2018; Ismawati *et al.*, 2018).

Selain melalui gambar, sajian *e-learning* juga didukung oleh penggunaan video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan melalui media video pembelajaran mampu memberikan pemahaman pesan secara lebih bermakna. Materi yang disampaikan melalui media video dapat dengan mudah dimengerti siswa karena visual dan audionya. Dengan demikian, siswa memiliki sumber daya yang cukup untuk memilih, mengatur, dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam memori jangka panjang (Lange & Costley, 2020; Meyera *et al.*, 2019). Video akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat (Gürsoy, 2021; Komalasari & Rahmat, 2019). Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Penggunaan media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Alten *et al.*, 2019).

Kelima, *e-learning* yang dihasilkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara sebelum dan sesudah menerapkan *e-learning*. Materi dalam e-modul ini terorganisasi dengan sistematis. Materi yang disusun secara sistematis dan variatif akan memudahkan siswa untuk memahami isi materi (Coles, 2019). Keuntungan dalam menggunakan elearning yaitu dapat mengubah pembelajaran tradisional menjadi visual dan tanpa tatap muka. Guru dapat menyediakan bahan-bahan pelajaran untuk siswa. Selain itu, guru juga dapat mengontrol materi yang diajarkan, mengekplorasi kegiatan masing-masing peserta seperti absensi online, pengumpulan tugas, mengatur chat online dengan peserta, mengumpulkan beberapa informasi, dan memberikan masukan berharga bagi siswanya. Temuan penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa *e-learning* berbasis schoology cukup efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan sangat dianjurkan untuk digunakan secara berkelanjutan (Satyawan *et al.*, 2021). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-learning* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Diantari *et al.*, 2018).

Implikasi penelitian pengembangan e-learning pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut. (1) Peserta didik menjadi terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran secara mandiri; (2) Perbedaan yang signifikan hasil belajar pada Pendidikan Kewarganegaraan antara sebelum dan sesudah menerapkan e-learning; (3) Guru lebih inovatif dalam melakukan proses pembelajaran di kelas; (4) Penelitian ini memotivasi atau mendorong guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah yang selama ini jarang dimanfaatkan. Kelebihan produk yang dikembangkan yaitu menyajikan materi dengan jangkauan sumber belajar lebih luas dan fleksibel karena menggunakan sistem teknologi internet. Sistem pembelajaran ini akan lebih menitikberatkan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, e-learning tergolong menarik karena kegiatan persentasi dapat langsung dilengkapi dengan sebuah video, animasi, gambar dalam sebuah web. Keterbatasan dari penelitian ini yaitu tidak semua materi dapat disampaikan secara sempurna melalui e-learning dan kurang tepat apabila diterapkan pada siswa di sekolah dasar. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya yaitu hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi para peneliti bidang pendidikan untuk meneliti aspek yang sama dan dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis mengenai penelitian pengembangan yang lebih menarik dan inovatif.

KESIMPULAN

Penggunaan e-learning berbasis schoology dapat menjadi salah satu metode bagi guru dalam mengajar agar pembelajaran tidak monoton. Selain itu, e-learning dapat melatih siswa agar terbiasa menggunakan teknologi dalam belajar secara mandiri melalui bahan ajar pada situs web yang dapat diakses kapan dan di mana saja, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian, pengembangan elearning pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tergolong dalam kualifikasi sangat baik, efektif, dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Alten, D. C., Van, P. ., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effect of Flipping The Classroom on Learning Outcomes and Satisfaction: A Meta-Analysis. *Educational Research Review*, 28, 1-18.

Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi. *Jurnal Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12, 127-150.

Ansyari, M. . (2018). Developing a Rubric for Assessing Pre-Service English Teacher Struggles with Instructional Planning. *Cogent Education*, 5.

Arif, & Yeniawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. Pustaka Ma'Arif Press.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6, 180–191.

Astra, I. M., Raihanati, R., & Mujayanah, N. (2020). Development of Electronic Module Using Creative Problem-Solving Model Equipped with Hots Problems on The Kinetic Theory of Gases Material. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6, 181–194.

Campen, K., Carolien, A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of Audio Support on Multimedia Learning Processes and Outcomes in Students with Dyslexia. *Computers and Education*, 150.

Coles, A. (2019). Facilitating The Use of Video with Teachers of Mathematics: Learning from Staying with The Detail. *International Journal of STEM Education*, 6.

Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7, 33–47.

Fadhil, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 24–29.

Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 90, 40–47.

Fitriyani, N., Desy, K., & Agus, K. (2018). Konsep E-learning untuk Mewujudkan Sekolah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di MA Darun Najah Duman. *Prosiding PKM-CSR*, 2, 933–941.

Gürsoy, G. (2021). Digital Storytelling: Developing 21st Century Skills in Science Education. *Journal of Educational Research*, 10, 97–113.

Ismawati, M., Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan Modul Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMP Muhammadiyah 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6, 278–284.

Komalasari, K., & Rahmat, R. (2019). Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning. *International Journal of Instruction*, 12, 113–126.

Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving Online Video Lectures: Learning Challenges Created by Media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 2020, 17, 1–18.

Lubis, M., Dairina, Y., & G, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-learning. *Journal Of Islamic Education*, 1.

Meyera, O. A., Omdahlb, M. K., & Guido, M. (2019). Investigating the Effect of Pre-Training When Learning through Immersive Virtual Reality and Video A Media and Methods Experiment | Elsevier Enhanced Reader. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 61–68.

Pangestu, R. D., Mayub, A., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Video pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1, 49–55.

Rosnihayati, R. (2017). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SDN 003 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.

Satyawan, I. M., Wahjoedi, W., & Swadesi, I. K. I. (2021). *The Effectiveness of Online Learning through Undiksha E-Learning During the Covid-19 Pandemic*. 5, 191-.

Sutarman, I. . (2014). *E-Learning: Konsep dan Aplikasinya*. Undiksha Press.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesa.