

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Drs. Daryanto & Drs. Syaiful Karim M.T (2017, hlm. 41) menjelaskan tentang pembelajaran dengan pendekatan *saintific* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah merupakan bagian dari pendekatan pedagogis pada pelaksanaan pembelajaran dalam kelas yang melandasi penerapan metode ilmiah.

Pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *saintific* akan menyentuh tiga ranah, yaitu; sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Maka dengan demikian pembelajaran merupakan suatu proses yang melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui program sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi.

Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd. (2006, hlm 5) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan psikologi belajar anak. Dengan begitu, pembelajaran tersebut akan menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi

dibandingkan dengan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Muhibbin Syah (2010, hlm 87) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi guru terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.

B. Pembelajaran PPKn

Pendidikan Kewarganegaraan atau Civic Education adalah program pendidikan/pembelajaran yang secara programatik dan prosedural berupaya memanusiakan *humanizing* dan membudayakan *civilizing* serta memberdayakan *empowering* manusia/anak didik diri dan kehidupannya menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan/yuridis konstitusional bangsa/negara yang bersangkutan. Djahiri, 2006:9 (dalam Ady Ferdian Noor, 2013 <http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id>).

Pada implementasinya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mampu memberikan pengalaman belajar (*learning experience*) pada siswa sebagai warganegara muda (*young citizen*). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembelajaran yang mengaktifkan dirancang untuk membangun berbagai

macam kompetensi siswa baik personal maupun interpersonal. Paradigma pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kompetensi secara holistik mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa. Dalam konteks ini pengalaman pembelajaran diharap perlu karena anak adalah warga negara hipotetik, yakni warganegara yang “belum jadi” karena masih harus dididik menjadi warga negara dewasa yang sadar akan hak dan kewajibannya Budimansyah, 2010:139 (dalam Surya Dharma dan Rusna Siregar 2012 <https://jurnal.unimed.ac.id>).

Penerapan pembelajaran PKn tidak hanya sebatas melaksanakan pengajaran dan tugas menghafal serta guru menerangkan/menjelaskan, tetapi juga memberikan contoh sikap, perbuatan dan tingkah laku yang ada didalam kehidupan sehari-hari (Ady Ferdian Noor, 2013 <http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id>).

Pembelajaran PKn mengajarkan sesuai dengan taksonomi tujuan pendidikan yaitu (1) pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang terkait pada peran warga negara dalam proses kebijakan publik (*civic skills/psikomotor*), (2) pengembangan wawasan kewarganegaraan (*civic knowledge/kognitif*), (3) pengembangan keterampilan partisipasi kewarganegaraan (*civic participation/afektif*). Winataputra, 2008:1.1-1.2 dan Al-Muchtar, 2009:i (dalam Ady Ferdian Noor, 2013 <http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id>).

Winataputra & Budimansyah, 2012: 90 (dalam Choiriyah, Nadziroh, dan Wachid Pratomo, 2017 <http://jurnal.ustjogja.ac.id>) mengatakan

bahwasanya PKn secara kurikuler sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warganegara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggungjawab. PKn secara pragmatik juga dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai- nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experience*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara. Oleh karena itu sudah jelas bahwa PKn mempunyai tujuan yang mulia dengan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, bukan hanya kognitif namun juga dengan afektif dan psikomotoriknya agar sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Globalisasi yang terus berkembang dan terjadi hampir di seluruh negara di dunia, ditandai dengan kemajuan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk kemajuan di bidang teknologi. Kemajuan di bidang teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi, menjadikan dunia tempat berpijak semakin tanpa batas borderless, (dalam Mukhamad Murdiono, <http://staff.uny.ac.id>).

Pendidikan kewarganegaraan harus dikembangkan agar mampu membekali warga negara muda dengan pemahaman global yang memadai. Banks 2008:135 (dalam Mukhamad Murdiono, <http://staff.uny.ac.id>) mengemukakan bahwa perlu ada konsepsi ulang terhadap pendidikan

kewarganegaraan di abad ke-21 agar mampu secara efektif mendidik peserta didik menjadi warga negara yang berfungsi.

C. *E-Learning*

1. Definisi *E-Learning*

Soekartawi, 2003 (dalam Deni Darmawan, 2016, hlm 24-25) mengatakan bahwa *e-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu "e" yang merupakan singkatan dari '*electronic*' dan '*learning*' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *e-Learning* sering disebut pula *on-line course*.

Keberadaan *e-Learning* tidak terlepas dari keberadaan komputer dan internet yang semakin maju didunia yang modern ini. Komputer yang muncul ditahun 1970-an terus berkembang guna mempermudah pekerjaan manusia. Seiring dengan perkembangan itu, maka berkembanglah teknologi yang mempermudah segala sesuatu pekerjaan manusia terutama dalam bidang pendidikan (DR. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si., 2016, hlm. 15).

Sistem pembelajaran elektronik atau *e-Learning* adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-Learning* merupakan dasar dari konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-Learning* peserta ajar atau murid tidak perlu duduk manis diruang kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. *E-Learning* juga dapat mempersingkat terget waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah

program studi atau program pendidikan (DR. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si., 2016, hlm. 15).

E-Learning pada dasarnya tidak selalu harus berhubungan dengan proses pendidikan dan pembelajaran yang berbasis elektronik dan virtual secara ideal, namun *e-learning* yang mampu memberikan pemahaman bagaimana peserta belajar memperoleh materi dan melakukan proses pembelajaran melalui fasilitas internet dan sajian halaman website yang memberikan dan menyediakan bahan ajar secara elektronik (DR. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si., 2016, hlm. 17).

2. Apakah Konsep dan Istilah *E-Learning* Selalu Berhubungan Dengan Pembelajaran.

Dalam konteks *e-Learning* secara umum dan luas mungkin *keyword* dan akses di internet sekalipun tidak berarti *e-Learning* selalu berhubungan dengan pengelolaan proses pembelajaran. Banyak diantaranya menjelaskan bahwa *e-Learning* mungkin hanya berupa menyampaikan informasi digital berbasis komputer yang di-*upload* serta kemudian diakses dan diunduh oleh para penjajah dunia maya (DR. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si., 2016, hlm. 18).

3. Evaluasi Pembelajaran Dalam *E-Learning*

Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si (2016, hlm 19-20) mengatakan bahwa didalam pembelajaran *e-Learning*, sistem evaluasi yang dapat dikembangkan, yaitu evaluasi proses dengan indikator dan acuan penuntasan belajar berupa alokasi waktu yang dihabiskan; halaman-halaman *e-Learning* yang tertuntaskan; mampu tidaknya membaca dan memaknai, setelah itu benar

menjawab soal yang disajikan; serta mampu melewati keseluruhan proses pembelajaran.

Maka sistem penilaian yang dapat diterapkan, yaitu sistem penilaian dengan indikator ketuntasan belajar secara *online*, kemampuan membuat laporan dan meng-uploadnya/mengirimkannya secara *online*, serta mampu menjawab keseluruhan soal, yaitu soal yang dimunculkan pada setiap akan selesai sajian materi pembelajaran. Adapun skor untuk penilaian yang dilakukan biasanya memiliki skala interval, serta dapat dengan cepat diproses sehingga mampu memberikan informasi lebih cepat secara *online* kepada peserta didiknya.

Ada sejumlah praktisi yang telah menggunakan manajemen penyelenggaraan dan layanan pembelajaran *e-Learning*, mereka telah banyak menggunakan pola dan sistem penerapan evaluasi pembelajarannya, salah satu pola penilaian dalam *e-Learning* yang ditujukan untuk beberapa aspek diantaranya:

- (1) Penilaian desain interaktif program layanan *e-Learning* (LSM);
- (2) Penilaian kemudahan akses program *e-Learning* oleh pembelajaran;
- (3) Penilaian kualitas dan keunggulan konten materi yang dikembangkan;
- (4) Penilaian proses interaksi pembelajaran selama *e-Learning* dimanfaatkan;
- (5) Penilaian sistem evaluasi itu sendiri (sistem penilaian yang disajikan dan program *e-Learning*);
- (6) Penilaian aktivitas pembelajaran selama menyelesaikan sejumlah tugas dan latihan dalam sistem program *e-Learning*;

(7) Penilaian terhadap hasil belajar yang sifatnya pengetahuan secara terintegrasi dengan program *e-Learning*;

(8) Penilaian pasca penggunaan program *e-Learning* oleh internal lembaga pendidikan yang mengolahnnya.

4. *E-Learning* dan Model-Model Pembelajaran

Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si (2016, hlm 20-21) mengatakan bahwa *e-Learning* merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh, dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya (*blended learning*).

1. Traditional E-Learning

Merupakan pembelajaran yang umum dan banyak dilakukan dalam lembaga-lembaga pendidikan, dimana proses pembelajaran dan interaksinya cenderung banyak melibatkan guru, siswa, media dan sumber belajar buku cetak, serta dukungan peralatan dan sarana standar untuk melayani pembelajaran peserta didiknya.

2. Distance Learning

Merupakan pembelajaran jarak jauh yang awalnya ditujukan guna penyelenggaraan pelatihan atau *training* dalam jangka waktu pendek. Perkembangannya berlangsung pesat setelah adanya konsep Teknologi Pembelajaran dimana media dan teknologi penyaluran pesan dalam bentuk komunikasi jarak jauh mampu dilakukan untuk melayani peserta didik.

3. *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* ini merupakan kombinasi berbagai model pembelajaran yang ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, barmedia, bahkan berbasis komputer. Sebagai contoh, siswa yang belajar dikelas namun memanfaatkan fasilitas bahan ajar *online*, kemudian dicetak dan *download* serta dipelajari secara klasikal didalam kelas, setelah itu mereka diskusi dengan bantuan media cetak, maupun elektronik, bahkan *online*.

5. Fungsi dan Manfaat *E-Learning*

Menurut Dr. Deni Dermawan dalam bukunya yang berjudul “Pengembangan E-Learning (Teori dan Desain), hlm 29- menjelaskan bahwa terdapat tiga fungsi *e-learning* kegiatan pembelajaran didalam kelas, yaitu:

1. *Suplemen* (tambahan)

Peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. *Komplemen* (pelengkap)

Materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas. Disini berarti materi *e-learning* di programkan untuk menjadi materi *reinforcement*

(penguatan) atau *remedial* bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Materi *e-Learning* dikatakan sebagai *enrichment* (pengayaan), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik didalam kelas.

3. *Subtitusi* (pengganti)

Siemens, 2004 (dalam Deni Dermawan, 2016 hlm. 30) mengatakan salah satu kategori *e-learning* yaitu *blended learning*, yang menyediakan peluang terbaik untuk transisi pembelajaran dari kelas menuju *e-learning*. *Blended learning* melibatkan kelas atau *face to face* dan pembelajaran secara *online* sebagai proses pembelajarannya. Model ini cukup efektif untuk menambah efisiensi pembelajaran dikelas dan melakukan diskusi atau menambah/mencari informasi diluar kelas.

6. Teori Belajar Pendukung dalam *E-Learning*

Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti menyodorkan beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung pelaksanaan *e-Learning*. Teori-teori tersebut sangat terbuka dan dikritisi bila tidak memiliki kekuatan nyata dalam menjustifikasi bukti empiris hasil penelitian.

1. Teori Konstruktivisme

Teori ini beranggapan bahwa, pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Dengan demikian pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain tanpa memahami konteksnya. Pengetahuan baru bermanfaat bagi manusia bila di dukung persoalan bagi fenomena yang dihadapi telah menjadi bagian dari proses konstruksi yang dilakukan. Dalam pemahaman seperti itu, maka pengetahuan mutlak harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang Suparno, 1997 (dalam Darmawan. 2016 hlm. 52).

2. Teori *E-Learning*

Simonson, 1999 (dalam Darmawan, 2016 hlm. 53) mengatakan teori *e-learning* belum mantap. Hal ini teridentifikasi pada pertemuan para pakar di New Zealand yang dihadiri oleh berbagai negara di dunia. Namun demikian, dia menyatakan bahwa teori-teori yang sudah ada mengarah pada kesepakatan-kesepakatan bersama, walaupun masih perlu mengikuti perkembangan. Kesamaan pandangan tersebut antara lain ditunjukkan oleh kesepakatan adanya pengelompokan teori jarak jauh, sebagaimana dikemukakan oleh Keegan (dalam Simson, 1999), (dalam Darmawa, 2016) yakni: (a) teori kemandirian dan otonomi; (b) teori-teori industrialisasi pengajaran; dan (c) teori-teori interaksi dan komunikasi. Hal tersebut akan dibahas sebagai berikut.

A. Teori Kemandirian dan Otonomi.

1. Mampu beroperasi dimanapun peserta didik berada, bahkan hanya dengan satu orang, apakah ada pendidik atau tidak ditempat dan waktu yang sama.
2. Menempatkan tanggung jawab belajar pada peserta didik.
3. Memberikan lebih banyak waktu mengerjakan tugas-tugas Pendidikan.
4. Menawarkan pilihan lebih banyak dalam bentuk kursus, format, dan metodologi.
5. Menggunakan semua media dan metode pembelajaran yang terbukti efektif.
6. Menggabungkan media dan metode sehingga mata pelajaran atau unit dalam mata pelajaran diajarkan dengan cepat.
7. Menyesuaikan rancangan dan pengembangan kegiatan dengan program media tersebut.
8. Menjaga dan meningkatkan kesempatan beradaptasi bagi perbedaan individu.
9. Mengevaluasi hasil belajar, tidak memperhitungkan hambatan dalam hal tempat, metode, atau urutan belajar peserta didik.
10. Peserta didik bebas memulai, mengakhiri, dan belajar dengan caranya sendiri.

B. Teori *Self Regulated Learning*

Teori ini menekankan pentingnya pengaturan diri dalam mengikuti program pembelajaran. Peserta didik melakukan belajar mandiri membutuhkan *self regulated learning*. Tanpa kendali dan kesediaan mengatur pola kehidupan belajarnya peserta didik tidak dapat menjalankan keseluruhan program pembelajaran dengan model ini. Lidner dan Haris (dalam Wilson, 1997), (dalam Darmawan, 2016) mengidentifikasi enam ukuran *self regulated* sebagai berikut.

1. *Epistemological belief*: suatu pemahaman sendiri seseorang dari sistem pengetahuannya.
2. *Motivation*: keinginan belajar atau pencapaian belajar yang lebih baik yang datang dari motivasi internal ataupun eksternal.
3. *Metacognition*: pengetahuan tentang kognisi dan kesadaran pemikiran dan pembelajarannya sendiri.
4. *Contextual sensitivity*: kemampuan untuk memahami situasi pembelajaran tertentu dan bagaimana mengidentifikasi suatu masalah dan memecahkannya.
5. *Environmental utilization/control*: menggunakan sumber-sumber eksternal untuk mencapai solusi.

C. Teori Industrialisasi Pengajaran

Didalam teori ini proses pembelajaran dapat diatur melalui pengontrolan mekanisme dan otomatisasi berbagai komponen yang terlibat didalamnya. Ilustrasinya sebagai berikut.

1. Pengembangan program belajar jarak jauh sama pentingnya dengan persesiapan yang berlangsung sebelum proses reduksi;
2. Efektivitas proses pengajaran terutama bergantung pada perencanaan dan organisasi;
3. Program harus disusun dan disesuaikan dengan standar peserta didik;
4. Proses pengajaran merupakan sebagian besar dari tujuan;
5. Fungsi pengajaran akademik jarak jauh mengalami perubahan yang sangat pesat berbeda dengan pengajaran konvensional di universitas;
6. Belajar jarak jauh hanya dapat bernilai ekonomis dengan satu konsentrasi terhadap sumber yang ada dan administrasi terpusat.

D. Teori Interaksi dan Komunikasi

Dalam sebuah analisis teori-teori Pendidikan jarak jauh, Keegan (dalam Nicholas, 2003), (dalam Darmawan, 2016) menyimpulkan bahwa enam elemen utama yang menetapkan sebuah program Pendidikan jarak jauh adalah sebagai berikut,

1. Pemisahan pendidik dan peserta didik; yang membedakan Pendidikan jarak jauh dengan pembelajaran tatap muka.
2. Pengaruh dengan suatu organisasi Pendidikan; yang membedakan Pendidikan jarak jauh dengan belajar privat.
3. Penggunaan media teknologi; untuk mempersatukan pendidik dengan peserta didik dan membawa konten Pendidikan.

4. Ketentuan komunikasi dua arah membuat peserta didik mendapatkan manfaat inisiatif dialog.
5. Kemungkinan adanya pertemuan berkala untuk didaktik dan tujuan sosialisasi.
6. Partisipasi dalam sebuah bentuk industrialisasi Pendidikan; meliputi macam pemisahan radikal Pendidikan jarak jauh dari bentuk lain.

7. Keterkaitan PKn dengan *E-Learning* Serta Manfaatnya

Pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi wajib dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar relevan dengan perkembangan zaman Arsyad, 2005:180 (dalam Sofiyatu Rahmi, 2015 <https://lib.unnes.ac.id>). Banyak pilihan bagi praktisi pendidik untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajarannya, salah satu diantaranya yaitu *Moodle*.

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa *moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)* adalah salah satu software komputer yang berfungsi untuk membangun web pembelajaran atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* atau *online e-learning* (Batubara, 2018 hlm. 75). Merupakan bagian dari teknologi informasi yang berkembang dan dapat digunakan serta diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan atau Civic Education adalah program pendidikan/pembelajaran yang secara programatik dan prosedural berupaya memanusiakan *humanizing* dan membudayakan *civilizing* serta

memberdayakan *empowering* manusia/anak didik diri dan kehidupannya menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan/yuridis konstitusional bangsa/negara yang bersangkutan. Djahiri, 2006:9 (dalam Ady Ferdian Noor, 2013 <http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id>).

Dalam hal ini PKn sebagai mata pelajaran yang penting bagi masyarakat terutama generasi muda yang saat ini lebih sering berhadapan dengan teknologi, maka sebagai guru atau pendidik hal tersebut harus dimanfaatkan, diterapkan serta dikembangkan sebagai wujud dari mengikuti perkembangan jaman yang sudah sangat canggih seperti sekarang ini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKn justru akan memudahkan guru atau pendidik dan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien, tidak harus bertatap muka *face to face*. Guru dapat memberikan materi atau tugas meskipun dengan jarak yang sangat berjauhan sekalipun. Begitu juga dengan peserta didik, mereka dapat mengakses materi yang diberikan dirumah tanpa harus berada didalam kelas. Selain itu dengan memanfaatkan *e-learning*, peserta didik akan lebih mudah mencari informasi terkait materi pelajaran PKn melalui media internet yang ada, bisa mengeksplorasi informasi dari berbagai sumber yang tersedia sehingga hal ini dapat melahirkan peserta didik yang kreatif dan inovatif.

Pendidikan Kewarganegaraan selama ini selalu dianggap sebagai pembelajaran yang tidak terlalu penting dan cenderung membosankan. Hal ini disebabkan metode yang digunakan sangatlah tidak menarik dan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Dalam

prosesnya kebanyakan metode yang digunakan hanyalah metode ceramah, yakni hanya guru yang menjelaskan, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi dan informasi pembelajaran PKn tentu bisa menciptakan suatu inovasi baru yang bisa menarik perhatian dan menambah motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih aktif dan kreatif dikarenakan mereka mengakses pembelajaran melalui wadah yang saat ini selalu melekat didalam kehidupan sehari-harinya seperti *smartphone, ipad, laptop* dan *computer*.

Berangkat dari perkembangan tersebut, maka *moodle* sebagai salah satu bagian dari perangkat atau *software* yang menyediakan tempat bagi para guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis *website* serta mengembangkannya, dapat pula dimanfaatkan untuk pembelajaran PKn yang berbasis *moodle e-learning*. Guru atau pendidik bisa berinovasi se kreatif mungkin untuk mengembangkan pembelajaran terutama pada mata pelajaran PKn berbasis *moodle e-learning*.

Oleh karena itu dapat dikatakan pembelajaran PKn sangat erat keterkaitannya dengan *e-learning*. *E-Learning* menyediakan wadah bagi guru PKn secara gratis untuk menginput materi pembelajaran, dan tugas serta hal lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn ke dalam *e-learning* berbasis *website*. Guru bisa dengan mudah berinteraksi dengan peserta didik, tanpa harus bertatap muka secara langsung.

D. Moodle

1. Definisi Moodle

Moodle atau *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* adalah salah satu *software* komputer yang berfungsi untuk membangun web pembelajaran atau dikenal dengan istilah *e-Learning* atau *online learning*. Aplikasi *Moodle* pertama kali dikembangkan oleh Martin Dougiamas pada agustus 2002, dan kemudian ia menyebarluaskan secara gratis dan terbuka untuk digunakan dan dikembangkan sesuai keperluan penggunanya (Batubara, 2018, hlm. 75).

Fasilitas pembelajaran dalam *Website Moodle* tergolong lengkap, seperti:

- 1) penyajian materi kuliah format *file, folder, SCORM, page, buku, dan URL*,
- 2) memiliki fitur kegiatan pembelajaran, seperti penugasan, kuis, *chatting*, forum diskusi, *feedback*, dan *web conference*,
- 3) memiliki fitur pendukung kegiatan pembelajaran, seperti: pengelompokan peserta didik, pembatasan hak akses, pemantauan progres belajar peserta didik, penilaian, dan pemberian lencana.

Adapun diantara keunggulan aplikasi *Moodle* dibanding aplikasi *e-Learning* lainnya adalah sebagai berikut: 1) Fiturnya lengkap dan terus berkembang, 2) *Moodle* memiliki tampilan desain yang sederhana dan disertai link ke halaman tutorial penggunaan pada setiap halamannya, 3) *Moodle* banyak digunakan oleh berbagai pihak (75.830 *website* di 232 Negara dan

1.374 *website* di Indonesia), 4) Tersedia dalam 120 bahasa dan terus bertambah, 5) Tersedia secara gratis dan bebas terbuka untuk dikembangkan, dan 6) dapat beroperasi pada semua perangkat komputer dan *smartphone*, dan 7) Tersedia tingkatan peran pengguna, yaitu: pada pengelolaan situs terdapat peran *Administrator* situs, *manager*, dan pengguna terdaftar, sedangkan pada pengelolaan mata kuliah terdapat peran dosen dan mahasiswa (Batubara, 2018, hlm. 75).

(Batubara, 2018, hlm. 76-77) juga mengatakan bahwa adapun hal-hal yang dapat dilakukan oleh pengguna *e-Learning* berdasarkan perannya masing-masing adalah sebagai berikut.

1. Adminitrator Web

Administrator adalah pengguna yang memiliki hak akses penuh terhadap pengembangan dan pengelolaan *web e-Learning*. Adapun tugas-tugas yang dapat dikerjakan oleh *administrator* adalah sebagai berikut:

- a. Menginstal aplikasi web *e-Learning*
- b. Mengelola bahasa *system*
- c. Mengatur standar keamanan
- d. Mengelola *plugin*
- e. Mengubah tampilan
- f. Mengelola pembuatan akun
- g. Mengelola *settingan* awal matakuliah dan metode pendaftarannya

- h. Mengelola pembuatan mata kuliah dan kategorinya
- i. Mengangkat pengguna terdaftar menjadi *manager / operator*

1. *Manager / Operator* Program Studi

Manager / operator adalah pengguna yang ditugaskan oleh administrator untuk membantunya dalam mengelola konten *e-Learning*, seperti: membuat akun *e-learning*, membuat kategori mata kuliah, membuat mata kuliah *e-Learning* sesuai dengan kurikulum, mendaftarkan dosen pada mata kuliah *e-Learning* sesuai jadwal perkuliahan, dan memantau pengembangan konten *e-Learning*.

2. Pengguna Terdaftar

Pengguna terdaftar adalah pengguna aktif yang memiliki akun *e-Learning*. Pengguna tersebut dapat masuk kedalam situs *e-Learning* dan mata kuliah yang diikutinya. Untuk dapat mengikuti sebuah mata kuliah, Dosen perlu meminta Operator atau Administrator untuk mendaftarkan dirinya menjadi pengajar dimata kuliah tersebut. Sedangkan mahasiswa dapat mendaftar secara mandiri menggunakan password mata kuliah atau password grup yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Moodle Dalam Pembelajaran PKn

Moodle sebagai perangkat yang berbasis *web e-learning* mempunyai 3 fungsi bagi pembelajaran, yaitu.

1. *Suplemen* (tambahan)

Peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada

kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. *Komplemen* (pelengkap)

Materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas. Disini berarti materi *e-learning* di programkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau *remedial* bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Materi *e-Learning* dikatakan sebagai *enrichment* (pengayaan), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik didalam kelas.

3. *Substitusi* (pengganti)

Siemens, 2004 (dalam Deni Dermawan, 2016 hlm. 30) mengatakan salah satu kategori *e-learning* yaitu *blended learning*, yang menyediakan peluang terbaik untuk transisi pembelajaran dari kelas menuju *e-learning*. *Blended learning* melibatkan kelas atau *face to face* dan pembelajaran secara *online* sebagai proses pembelajarannya. Model

ini cukup efektif untuk menambah efisiensi pembelajaran dikelas dan melakukan diskusi atau menambah/mencari informasi diluar kelas.

Mariker & Jayarathne mengungkapkan bahwa implementasi *moodle* di *General Sir John Kotelawela Defence University Srilanka* mendapatkan respon positif dan dapat meningkatkan prestasi mahasiswa Mariker, 2016 (dalam Batubara, 2018 hlm. 3).

Hasil penelitian Martin Blas mengungkapkan bahwa penggunaan web sebagai ruang virtual dapat memperkuat pengetahuan dan kemampuan peserta didik Martin-Blas, 2009 (dalam Batubara, 2018 hlm 3).

Moodle sebagai salah satu perangkat *e-learning* sangat bermanfaat bagi para peserta didik, pendidik dan budaya belajar, seperti yang dikemukakan secara khusus oleh Deni Darmawan, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik
 - a) Menyediakan materi pembelajaran yang terprogram kepada peserta didik untuk belajar diluar kelas.
 - b) Menumbuhkan percaya diri kepada peserta didik dalam berkomunikasi secara santun dan beretika saat berkomunikasi dengan orang yang tidak tampak fisiknya.
 - c) Menyediakan kesempatan belajar kepada peserta didik yang trauma dengan sekolah, dirawat dirumah sakit, putus sekolah tetapi berminat

melanjutkan Pendidikan, dan peserta didik yang berada diberbagai daerah atau bahkan yang berada diluar negeri.

- d) Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik yang berada jauh dari lembaga Pendidikan, memiliki kesibukan atau tidak tertampung disekolah konvensional.

2. Pendidik

- a) Memudahkan pendidik dalam melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya.
- b) Membantu pendidik dalam mengontrol kegiatan belajar peserta didik, seperti; kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- c) Membantu pendidik dalam mengecek kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
- d) Membantu pendidik dalam memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

3. Budaya Belajar

- a) Memungkinkan seseorang maju, unggul atas prakarsa sendiri untuk tujuan sendiri dengan cara berkomunikasi dengan berbagai pihak menggunakan internet.
- b) Menumbuhkan sikap demokratis karena belajar melalui web *e-learning* tidak memandang berbagai simbol status yang melekat pada diri seseorang.

- c) Menumbuhkembangkan kebiasaan belajar mandiri bagi peserta didik melalui fasilitas konten belajar yang lengkap, dan fitur komunikasi melalui *forum* dan *chat* Darmawan, 2016 (dalam Batubara, 2018 hlm. 2-4).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pembelajaran PKn juga merupakan mata pelajaran yang yang dapat diajarkan dan dipelajari berbasis *web moodle e-learning*. *Moodle* sebagai wadah untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *web e-learning* tidak hanya diprogramkan untuk mata pelajaran tertentu saja, tetapi semua mata pelajaran yang diajarkan disekolah, bisa transformasikan menjadi pembelajaran *e-learning*. Oleh karena itu dengan menggunakan *moodle* untuk melaksanakan pembelajaran *e-learning*, tentu mata pelajaran PKn juga dapat memberikan fungsi dan manfaat yang positif bagi peserta didik dalam menunjang aspek afektif, kognitif dan psikomotor serta menumbuhkan budaya belajar yang demokratis sesuai dengan tujuan PKn itu sendiri.

3. Mengelola Pembelajaran Dengan *Web E-Learning Moodle*

1. Mendaftar dan Masuk pada *Web E-Learning*

Metode pendaftaran pada ketentuan yang ditetapkan oleh Administrator web. Secara umum, ada tiga metode pendaftaran yan secara umum digunakan, yaitu: 1) pengunjung (dosen / mahasiswa) harus menghubungi Administrator untuk dibuatkan akun *e-learning*, 2) pengunjung dapat mendaftar melalui *web e-learning* dengan menggunakan akun e-mail institusi, 3) Pengunjung dapat mendaftar pada *web e-learning* dengan menggunakan akun e-mail apapun.

2. Mengelola Mata Kuliah / Mata Pelajaran

Halaman mata kuliah atau mata pelajaran adalah halaman yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran (seperti tugas, forum dan kuis). Halaman mata kuliah atau mata pelajaran hanya dapat diakses oleh aku *e-learning* yang telah terdaftar pada mata kuliah atau mata pelajaran tersebut.

3. Masuk ke Halaman Mata Kuliah / Mata Pelajaran yang diikuti

Adapun cara masuk ke halaman mata kuliah atau mata pelajaran yang diikuti adalah *login* ke *web e-learning*, kemudian pada blok navigasi, klik menu “*Mata kuliah atau mata pelajaran yang saya ikuti*”, lalu klik salah satu mata kuliah atau mata pelajaran yang diikuti.

4. Menambahkan Deskripsi Mata Pelajaran / Mata Kuliah

Deskripsi mata kuliah atau mata pelajaran dapat berupa capaian pembelajaran yang diharapkan atau daftar topik-topik pembelajaran. Adapun cara menambahkan deskripsi mata kuliah atau mata pelajaran adalah: masuk ke salah satu mata kuliah yang diikuti, klik menu tombol “*Hidupkan Mode Ubah*” kemudian klik tulisan “*Ubah*”, lalu pilih “*Edit section*”.

5. Mengelola Tampilan Sesi Pembelajaran

Adapun cara mengubah tampilan sesi-sesi pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Mengubah judul sesi pembelajaran

Caranya: Klik simbol “pensil” yang berada pada sisi judul sesi pembelajaran, lalu ketik judul baru, dan tekan tombol *Enter* ketika selesai mengetik.

Memindahkan posisi sesi mata pelajaran atau mata kuliah

Caranya: seret atau drag (*move*) yang berada didepan judul sesi mata kuliah atau mata pelajaran dan lepaskan pada lokasi lain (ke bawah / ke atas).

Menonjolkan, menyembunyikan, atau menghapus sesi mata kuliah atau mata pelajaran.

Caranya: Klik tulisan “*Ubah*” yang berada pada sisi kanan judul sesi perkuliahan atau sesi pembelajaran, lalu pilih *highlight* untuk menonjolkan sesi, *Hide* untuk menyembunyikannya, atau *delete* untuk menghapusnya.

b. Menambah Jumlah Sesi Mata Kuliah / Mata Pelajaran

Caranya: pergi ke bagian bawah halaman mata kuliah atau mata pelajaran, kemudian klik tombol *+Add topics* atau *+Add weeks*, lalu pada kotak dialog baru, ketik jumlah sesi yang ingin ditambah, dan klik tombol *Add topics/week*.

4. Peran PKn Melalui Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21

Gerakan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter), yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2017,1 mengidentifkasi lima nilai utama karakter yang saling berkaitan dalam

membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas, yaitu: nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas Kemendiknas RI, 2010a dan 2010b; Asmani, 2011; dan Komalasari & Saripudin, 2017 (dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>). Pertama, nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi 1 Lihat, misalnya, “Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional (Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>).

Sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, serta hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu: hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta atau lingkungan Asmani, 2011; dan Ningsih, 2015 (dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>).

Nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan Tuhan. Sub-nilai religius, antara lain, cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti-buli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, serta melindungi yang kecil dan tersisih Samani & Hariyanto, 2011; Zainal, 2011; dan Kusnoto, 2017 (dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>). Kedua, nilai karakter nasionalis merupakan

cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Sub-nilai nasionalis, antara lain, apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, serta menghormati keragaman budaya, suku, dan agama Muslich, 2011; Rahardjo, 2013; dan Priyambodo, 2017 (dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>). Ketiga, nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Sub-nilai mandiri, antara lain, etos kerja atau kerja keras, tangguh dan tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat Koesoema, 2007; dan Yusuf, 2017 (dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>). Keempat, nilai karakter gotong-royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persabatan, serta memberi bantuan atau pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Sub-nilai gotongroyong, antara lain, menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah dan mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan Zainal, 2011; dan Wahono & Priyanto, 2017(dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>).

Kelima, nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, serta memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral atau integritas moral. Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, serta konsistensi dalam tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Sub-nilai integritas, antara lain, kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu Asmani, 2011; Samani & Hariyanto, 2011; Barnawi & Arifin, 2012; dan Yusuf, 2017(dalam Endang Komara, 2018 <http://journals.mindamas.com>) .

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti oleh penulis adalah.

1. Penelitian yan dilakukan oleh Rini Budiharti pada tahun 2015, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surakarta, dengan judul “PENGUNAAN *BLENDED LEARNING* DENGAN MEDIA MOODLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMP”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP melalui penerapan model blended learning menggunakan media Moodle pada pembelajaran IPA Terpadu dengan tema Pelestarian Lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang

diadopsi dari model Kurt Lewin dengan model kolaboratif. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Surakarta dan kelas VII SMPN 14 Surakarta, kelas VIII SMPN 2 Sidoharjo, kelas VII SMPN 8 Surakarta, dan kelas VII SMPN 15 Surakarta. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif didukung dengan data kuantitatif melalui teknik tes, kajian dokumen, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan blended learning menggunakan media Moodle pada pembelajaran IPA Terpadu dengan tema Pelestarian Lingkungan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP dengan besaran persentase ketuntasan siswa mencapai 50,7% pada siklus I dan 78,76% pada siklus II.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nuril Arham pada tahun 2012, Mahasiswa PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA JURUSAN TARBIYAH SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) TULUNGAGUNG dengan judul “PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL *E-LEARNING* BERBASIS *WEBSITE MOODLE* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 DURENAN TAHUN AJARAN 2011/2012.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus penelitian. Analisis data yang dilakukan dengan cara (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menyimpulkan data.

Hasil penelitian, (1) pada siklus pertama banyak kendala yang muncul. Kendala yang paling banyak muncul adalah kesulitan siswa untuk mengoperasikan web moodle. Sehingga siswa tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan prestasi belajar siswa belum meningkat terlalu banyak. (2) pada siklus kedua masalah pertama sudah teratasi. Akan tetapi beberapa siswa masih perlu pendampingan dalam kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar siswa meningkat 55 % dari dari siklus pertama (3) pada siklus ketiga penelitian dihentikan karena tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 86%. Prestasi belajar siswa meningkat cukup banyak. (4) Setelah diadakan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model e-learning berbasis website MOODLE dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dan pembelajaran model e-learning dapat digunakan sebagai alternatif metode mengajar yang lebih efektif dari pada metode pembelajaran konvensional.

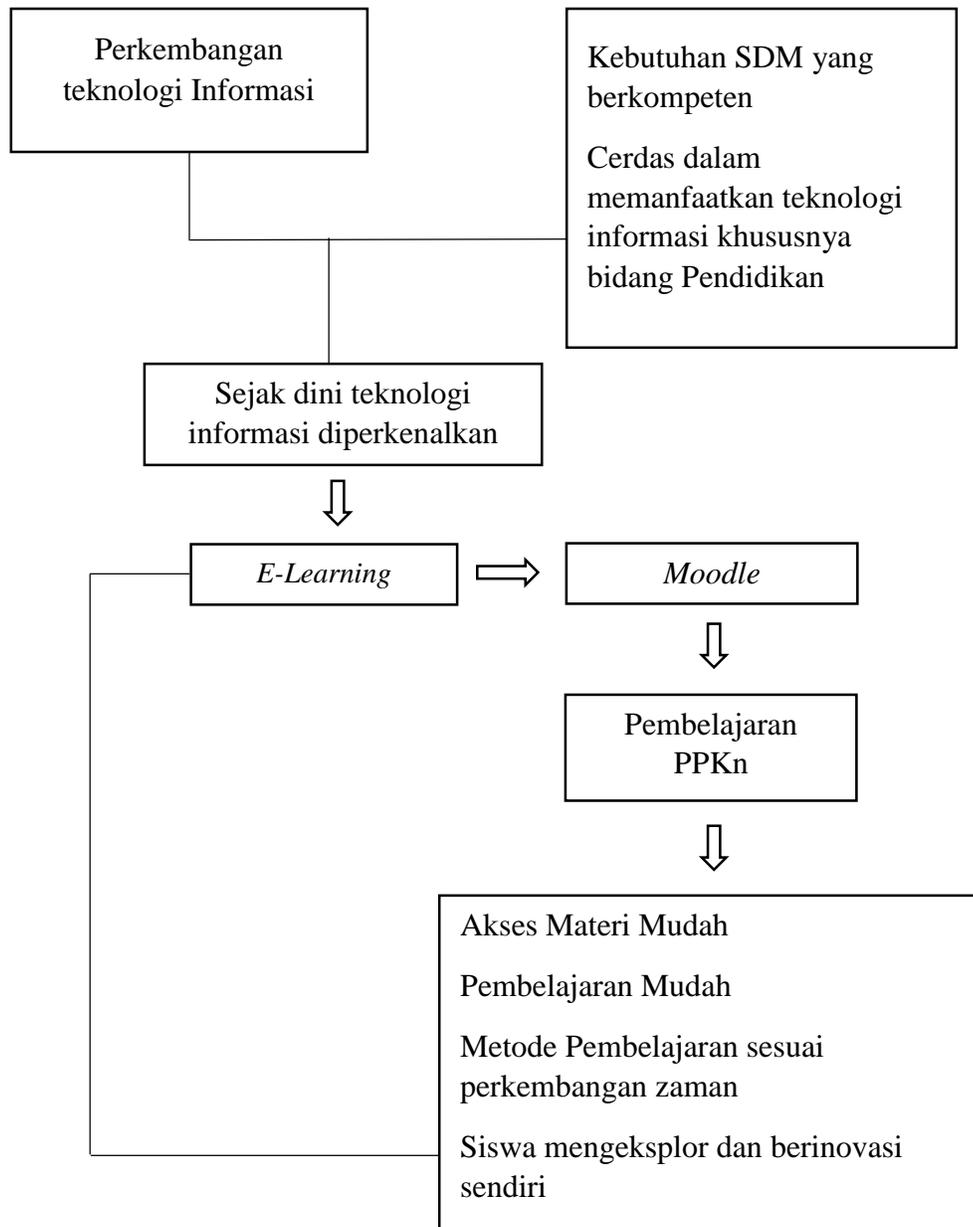
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sofiyatu Rahmi pada tahun 2015, Mahasiswa JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG dengan judul “PENERAPAN *EDMODO* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMK NEGERI 1 BAWEN”

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus pembahasan adalah (1) penerapan pembelajaran PPKn dengan menggunakan *Edmodo* di kelas X TPHP A SMK Negeri 1 Bawen dan (2) apakah penerapan *Edmodo* pada

mata pelajaran PPKn efektif memperkuat sikap kemandirian belajar siswa kelas X TPHP A SMK Negeri 1 Bawen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dan bentuk desain dalam penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah dilaksanakan treatment, kemudian diberi post test untuk mengetahui kondisi akhir dari kelompok eksperimen maupun kontrol.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu konsep pemikiran yang menjelaskan secara garis besar alur penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut.



G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, asumsi yang dibangun adalah sebagai berikut:

- a) Siswa-siswi SMP Kemah Indonesia 4 memiliki motivasi dan minat belajar yang rendah khususnya pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan apa yang diamati ditemukan bahwa siswa-siswi tersebut merasa bosan dikarenakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak menarik.
- b) Siswa siswi SMP Kemah Indonesia 4 lebih tertarik apabila disuruh mencari informasi terkait pelajaran PKn melalui Internet.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Apabila diterapkan pembelajaran PPKn dengan menggunakan *moodle e-learning*, maka diharapkan dapat meningkatkan sikap kognitif, afektif dan psikomotor siswa serta siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- b) Terdapat perbedaan sikap kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran PPKn dengan menggunakan *moodle e-learning*.