

**PENGARUH PEMANFAATAN E - LEARNING TERHADAP MINAT
MENGAJAR GURU DAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X DI SMK NEGERI 2 GUGUAK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

SRI RATU RAHAYU

NIM. 55758. 2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PEMANFAATAN *E-LEARNING* TERHADAP MINAT
MENGAJAR GURU DAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X DI SMK NEGERI 2 GUGUAK**

Nama : Sri Ratu Rahayu
NIM : 55758
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 5 April 2015

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



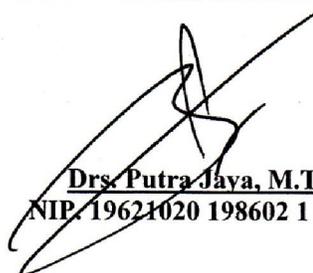
Muhammad Adri, S.Pd, MT
NIP. 19750514 200003 1 001

Pembimbing II



Yasminul Huda, S.Pd, MT
NIP. 19790601 200604 1 026

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Putra Jaya, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap
Minat Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa
Kelas X di SMK Negeri 2 Guguak

Nama : Sri Ratu Rahayu

Nim : 55758

Prog.Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektroika

Fakultas : Teknik

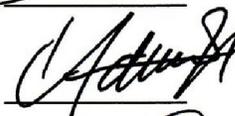
Padang, 5 April 2015

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. H. Sukaya
2. Sekretaris : Muhammad Adri, S.Pd, MT
3. Anggota : Yasdinul Huda, S.Pd, MT
4. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng

1. 

2. 

3. 

4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan *E-learning* terhadap Minat Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri Padang;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pembuatan skripsi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hokum yang berlaku.

Padang, 5 April 2015
Yang menyatakan,

Sri Ratu Rahayu

ABSTRAK

SRI RATU RAHAYU: Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning* terhadap Minat Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Guguak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan (1) Pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat mengajar guru, (2) Pengaruh tentang pengguna *e-learning* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dan korelasional. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas X dan guru di SMK Negeri 2 Guguak yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2013/ 2014. Berdasarkan populasi penelitian yang merupakan sumber data pada penelitian ini maka teknik sampling yang digunakan adalah probability sampling dengan jumlah sampel 16 orang guru dan 50 orang siswa. Teknik analisis data yaitu: deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, dan pengujian hipotesis. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat mengajar guru. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi : $\hat{y} = 9,435 + 0,832X$. $t_{hitung} = 19,653$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Serta terdapatnya pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi $\hat{y} = 21,122 + 0,576X$. $t_{hitung} = 5,365$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: *e-learning*, minat, mengajar, belajar, siswa, guru.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”Pengaruh Pemanfaatan *E-learning* terhadap Minat Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Guguk”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. Syahril, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika dan Pembimbing II.
4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik (PA) dan Pembimbing I.
5. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
6. Bapak Drs. H. Sukaya dan Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng selaku Penguji Skripsi.
7. Seluruh Staf Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Andi Dahman, S.Pd, MT selaku Kepala SMK Negeri 2 Guguk.

9. Seluruh Keluarga yang selalu memberikan doa, dorongan serta bantuan moril dan materi.
10. Semua rekan-rekan yang telah member masukan, wawasan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, aamiin.

Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, 10 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Sistem Informasi SMKN 2 Guguk.....	9
B. Defenisi <i>Electronic Learning (e-Learning)</i>	17
C. Defenisi Minat Belajar Siswa	36
D. Defenisi Minat Mengajar Guru.....	46
E. Penelitian Relevan	54
F. Kerangka Konseptual.....	54
G. Hipotesis	55
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	56

B. Definisi Operasional Variabel	56
C. Populasi dan Sampel	57
D. Variabel Data	60
E. Tempat dan Waktu Penelitian	61
F. Instrumen Penelitian	61
G. Uji Coba Instrumen	67
H. Teknik Analisa Data.....	71
1. Deskripsi Data.....	71
2. Persyaratan Uji Analisis	74
a. Uji Normalitas.....	74
b. Uji Homogenitas	75
c. Uji Linieritas	76
3. Pengujian Hipotesis	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengujian Instrumen.....	77
B. Prasyarat Uji Analisis	94
C. Pengujian Hipotesis	96
D. Pembahasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Guru dan Siswa kelas X SMK Negeri 2 Guguk	58
2. Sampel Penelitian.....	59
3. Bobot Pernyataan Angket Penelitian	62
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	62
5. Kriteria Pemafsiran Indeks Korelasi Nilai r	70
6. Rentang Skala TCR.....	72
7. Hasil Uji Validitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> terhadap Guru.....	79
8. Hasil Uji Validitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> terhadap Siswa	79
9. Hasil Uji Validitas Minat Mengajar Guru.....	80
10. Hasil Uji Validitas Minat Belajar Siswa	81
11. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	81
12. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> untuk Guru.....	83
13. Distribusi Frekuensi Skor Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i>	83
14. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> untuk Siswa	85
15. Distribusi Frekuensi Skor Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i>	86
16. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Minat Mengajar Guru	88
17. Distribusi Frekuensi Skor Minat Mengajar Guru	89
18. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Minat Belajar Siswa.....	91

19. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Siswa	92
20. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Guru	94
21. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Siswa.....	94
22. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	95
23. Rangkuman hasil Uj Linearitas	95
24. Nilai R untuk Guru.....	96
25. Nilai Anova untuk Guru	97
26. Nilai Coefficient untuk Guru.....	97
27. Nilai R untuk Siswa	98
28. Nilai Anova untuk Siswa.....	99
29. Nilai Coefficient untuk Siswa.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan PPDB Online.....	10
2. Tampilan awal TCEXAM	10
3. Sister SMKN 2 Guguak.....	11
4. <i>Website</i> SMKN 2 Guguak	11
5. <i>Login</i>	12
6. Halaman Utama	13
7. Halaman Profil <i>E-learning</i>	14
8. Halaman Member <i>E-learning</i>	14
9. Halaman Pesan <i>E-learning</i>	15
10. Halaman Fitur <i>E-learning</i>	16
11. Halaman Download	16
12. Halaman Belajar	17
13. Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat.....	55
14. Histogram Variabel Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> Terhadap Guru	84
15. Histogram Variabel Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> Terhadap Siswa	87
16. Histogram Variabel Minat Mengajar Guru	90
17. Histogram Variabel Minat Belajar Siswa.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Uji Coba Guru	106
2. Angket Penelitian	109
3. Kisi-kisi Angket Uji Coba Siswa	114
4. Angket Penelitian	117
5. Kisi-kisi Angket Valid Guru	122
6. Angket Penelitian	125
7. Kisi-kisi Angket Siswa	130
8. Angket Penelitian	133
9. Uji Validitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Guru	138
10. Uji Validitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Siswa	139
11. Uji Validitas Minat Mengajar Guru	140
12. Uji Validitas Minat Belajar Siswa	141
13. Uji Reliabilitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Terhadap Guru	142
14. Uji Reliabilitas Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Terhadap Siswa	143
15. Uji Reliabilitas Minat Mengajar Guru	144
16. Uji Reliabilitas Minat Belajar Siswa	145
17. Tabulasi Data Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Guru	146
18. Tabulasi Data Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Siswa	147
19. Tabulasi Data Minat Mengajar Guru	149
20. Tabulasi Data Minat Belajar Siswa	150
21. Menghitung Validitas <i>E-learning</i> terhadap Guru	152
22. Menghitung Validitas <i>E-learning</i> terhadap Siswa.....	154
23. Menghitung Validitas Minat Mengajar Guru	156
24. Menghitung Validitas Minat Belajar Siswa	158
25. Menghitung Reabilitas <i>E-learning</i> terhadap Guru.....	160
26. Menghitung Reabilitas <i>E-learning</i> terhadap Siswa	162
27. Menghitung Reabilitas Minat Mengajar Guru.....	164

28. Menghitung Reabilitas Minat belajar Siswa.....	166
29. Menghitung Mean, Median Modus, Varian dan St. Deviasi	168
30. Tabel Nilai r Product Moment	171
31. Tabel Distribusi t	172
32. Surat Izin Penelitian	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu dalam proses belajar mengajar di sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Kemajuan teknologi dan perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan demi meningkatkan mutu pendidikan.

Sekarang ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi sehingga perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dapat mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemampuan, dan waktu. Dengan adanya teknologi informasi maka setiap informasi yang ada di dunia ini bisa didapatkan dalam waktu yang relative singkat. Teknologi informasi juga dipandang sebagai hal yang sangat penting dalam perluasan kesempatan belajar serta memperoleh informasi masyarakat dunia.

Peningkatan mutu pendidikan telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, seperti pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan mutu guru serta kegiatan yang merangsang minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat penting mengingat fungsi pendidikan telah digariskan dalam Undang-undang Pendidikan No. 20 (Depdikbud,2003) yaitu, “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu pendidikan dan martabat bangsa Indonesia dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya”.

Depertemen Pendidikan Nasional, melalui beberapa kebijakan telah melahirkan program-program pendidikan berbasis IT, seperti *e-learning* Jaringan Pendidikan Nasional (Jardiknas), Indonesia *Higher Education Network (INHERENT)* dan beberapa program hibah lainnya. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi ini otomatis memanfaatkan komputer dan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang ada saat ini cenderung lebih menekankan pada proses *teaching* berbasis pada *content base* bersifat abstrak dan hanya untuk golongan tertentu. Seiring perkembangan ilmu dan teknologi, proses pembelajaran mulai bergeser pada proses *learning* berbasis pada *case base* bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Untuk mengatasi proses pembelajaran kurang efisien dan kurangnya waktu untuk tatap muka di kelas diperluas jangkauannya dengan menggunakan sistem *e-learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan sistem *e-learning* akan membuat proses pembelajaran bisa dilakukan secara tidak langsung. Siswa bisa belajar dengan tahapan dan cakupan yang diinginkan. Fasilitas komunikasi dan interaksi dalam sistem *e-learning* juga akan membuat interaksi guru dan siswa tidak hanya terbatas dalam ruangan kelas saja tetapi juga bisa diperluas dengan komunikasi secara elektronik.

Konsep pembelajaran *e-learning* ini sudah ada di SMKN 2 Guguak. SMK Negeri 2 guguak merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi yang ada di Lima Puluh Kota. SMKN 2 Guguak sudah memiliki konsep pembelajaran *e-learning* dalam Sistem Informasi SMKN 2 Guguak. *E-learning* SMK saat ini menyediakan pembelajaran *e-learning* untuk semua siswa yang terdaftar di SMKN 2 Guguak. SMKN 2 Guguak memiliki 3 (Tiga) program bidang studi, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Multimedia (MM). Sistem Informasi yang ada di SMKN 2 saat ini merupakan sebuah sistem yang mengintegrasikan beberapa subsistem seperti PSBOnline, TCexam, *e-learning* dan *website* SMKN 2.

Survey awal yang dilakukan pada semester Juli–Desember 2013 di SMKN 2 Guguak, diperoleh data terkait dengan fasilitas dan infrastruktur Teknologi Informasi di SMKN 2 Guguak, Seperti 2 buah labor komputer yang masing-masing ruangan memiliki 25 buah komputer, ruang perakitan, ruang server, serta fasilitas internet. Fasilitas ini sangat bermanfaat untuk kepentingan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Karena guru bisa menjelaskan serta mengukur kemampuan siswa dalam belajar dan siswa dapat secara langsung mempraktekkan semua pelajaran yang dijelaskan oleh guru .

Pendidikan adalah salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi–informasi pendidikan, yang memiliki unsur–unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai

sarana penyaji ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Oetomo dan Priyogutomo dalam Mohammad Adri (2008 : 2). Beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning*.

Menurut Darin E. Hartley dalam Gartika dan Rita (2013:27), "*e-learning* adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya". Rusman (2013:335) mengatakan bahwa "*e-learning* adalah aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan". Munir (2009 :170) "*e-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan)".

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang guru diperoleh informasi bahwa guru beserta siswa masih belum memahami tentang penggunaan *e-learning* dan menganggap metode pembelajaran sebelumnya sudah cukup baik, sehingga dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru dan siswa tentang penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran masih kurang. Agar proses pembelajaran di SMKN lebih baik maka sebaiknya guru dan siswa memanfaatkan atau menggunakan *e-learning* sebagai media dalam pembelajaran, karena *e-learning* juga dapat membantu siswa belajar tanpa khawatir tentang waktu, tempat dan sumber bahan pembelajaran.

E-learning dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajaran peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik

terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung. *E-learning* dapat dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran dimana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktifitas belajar.

Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Banyak manfaat dan keuntungan yang didapat oleh siswa dan guru dalam *e-learning* diantaranya tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. Baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Dengan adanya *e-learning* ini guru bisa mengupload materi yang belum terselesaikan beserta tugas yang diberikan dan siswa bisa mendownload materi dan tugas serta mengerjakan dimana saja dan langsung mengirimnya lewat *e-learning*.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa *e-learning* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *E-learning* sangat berpengaruh terhadap minat mengajar guru dan minat belajar siswa karena dengan adanya *e-learning* tersebut sangat mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Karena *e-learning* dapat

menghadirkan nuansa baru dalam kegiatan belajar mengajar serta memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar sehingga siswa tidak bosan untuk menghabiskan waktunya dalam menimba ilmu.

Berdasarkan uraian di atas maka pada penelitian ini akan diteliti tentang ***“Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Minat Mengajar Guru Dan Minat Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Guguak”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman guru tentang cara menggunakan *e-learning*.
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang cara menggunakan *e-learning*.
3. Lemahnya edukasi tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut ada beberapa masalah yang muncul. Karena adanya keterbatasan yang dimiliki penulis maka ruang lingkup permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat mengajar guru di SMKN 2 Guguak.
2. Pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 2 Guguak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan batasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat mengajar guru di SMKN 2 guguk?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 2 guguk?

E. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengungkapkan pengaruh tentang penggunaan *e-learning* terhadap minat mengajar guru.
2. Mengungkapkan pengaruh tentang penggunaan *e-learning* terhadap minat belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk dapat menyelesaikan program (S1) di jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
2. Hasil penelitian dapat digunakan bagi pembaca sebagai pengetahuan tentang pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat mengajar guru dan minat belajar siswa di SMK Negeri 2 Guguk.

3. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis sendiri dalam memperoleh kajian tentang *e-learning*.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sistem Informasi SMKN 2 Guguak

Sistem informasi SMKN 2 Guguak merupakan sistem yang memiliki peran penting dalam proses manajemen administrasi seluruh civitas akademika di SMKN 2 Guguak. Sistem informasi SMKN 2 Guguak sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terintegrasi beberapa sistem informasi seperti PPDB *Online*, TCEXAM, Sister SMKN 2 Guguak, *Website SMKN 2*, *E-Learning*. Berikut ini penjelasan dari sistem informasi yang terdapat pada sistem informasi SMKN 2 Guguak.

1. PPDB *Online*

PSB online adalah sebuah sistem yang dirancang untuk melakukan otomatisasi seleksi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Mulai dari proses pendaftaran, proses seleksi hingga pengumuman hasil seleksi, yang dilakukan secara online dan berbasis waktu nyata (*realtime*).

Tujuan secara umum penerapan PPDB *Online*, antara lain :

- a. Meningkatkan mutu layanan pendidikan.
- b. Menciptakan sistem penerimaan siswa baru yang terintegrasi, akurat dan transparan.
- c. Melaksanakan penerimaan siswa baru dengan lebih praktis dan efisien.
- d. Menyediakan basisdata sekolah yang akurat.
- e. Member fasilitas akses informasi bagi masyarakat dengan cepat, mudah dan akurat.

Gambar 1 menunjukkan tampilan PPDB online SMKN 2 Guguak

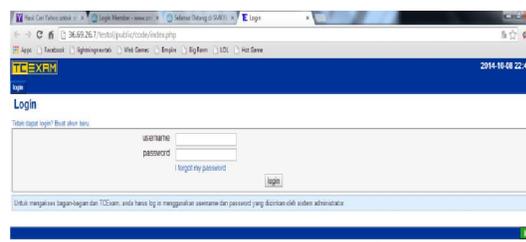


Gambar 1. Tampilan PPDB online

Gambar 1 menampilkan proses pendaftaran, proses seleksi hingga pengumuman hasil seleksi penerimaan peserta didik baru.

2. TCEXAM

TCEXAM merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk melakukan ujian tengah semester dan ujian akhir semester secara online dapat dilihat dari Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan awal TCEXAM

Gambar 2 menampilkan proses untuk login menggunakan TCEXAM ujian online.

3. Sister SMKN 2 Guguak

Sistem terpadu selanjutnya disebut sister dari SMKN 2 Guguak yang menghubungkan sistem akademik, perpustakaan, kepegawain, info guru dan siswa menjadi satu dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sistem terpadu SMKN 2 Guguak

Gambar 3 menampilkan sistem terpadu SMKN 2 Guguak.

4. Website SMKN 2 Guguak

Website ini digunakan untuk menyampaikan berita *terupdate* dari SMKN 2 Guguak, dengan website ini kita juga bisa masuk pada aplikasi-aplikasi yang ada di SMKN 2 Guguak. Gambar 4 menunjukkan tampilan website SMKN 2 Guguak.



Gambar 4. Website SMKN 2 Guguak

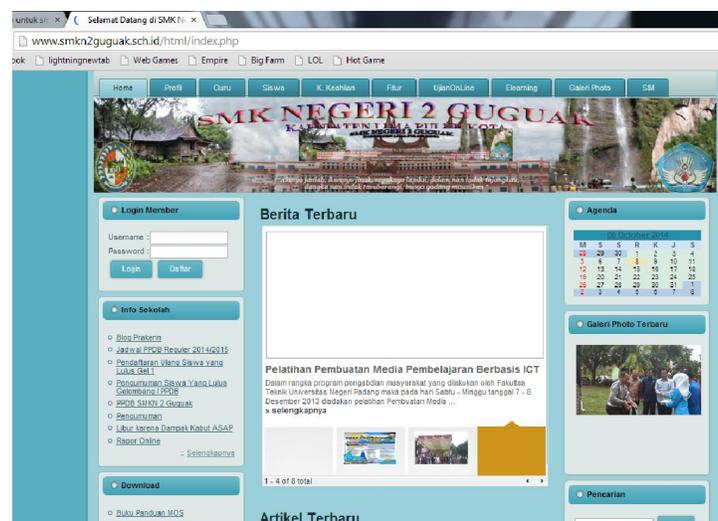
Gambar 4 menunjukkan tampilan utama website SMKN 2 Guguak.

5. E-learning SMKN 2 Guguak

Sistem informasi *e-learning* merupakan sebuah sistem yang diperuntukkan untuk guru dan siswa dalam proses yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis elektronik yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Cara mengakses *e-learning* SMKN 2 Guguak :

a. Login

Sebelum memasuki halaman utama *e-learning* SMKN 2 Guguak, siswa harus melewati proses yang disebut dengan login sistem. Siswa harus memasukkan *username* dan *password*nya. *Username* pada form login *e-learning* adalah Nomor Induk Siswa (NIS), sedangkan *password* untuk masuk ke sistem telah di peroleh oleh siswa pada saat pertama masuk sebagai siswa baru dan diberikan kewenangan untuk mengubah *password* sesuai dengan keinginan dan bersifat rahasia dapat dilihat pada Gambar 5.

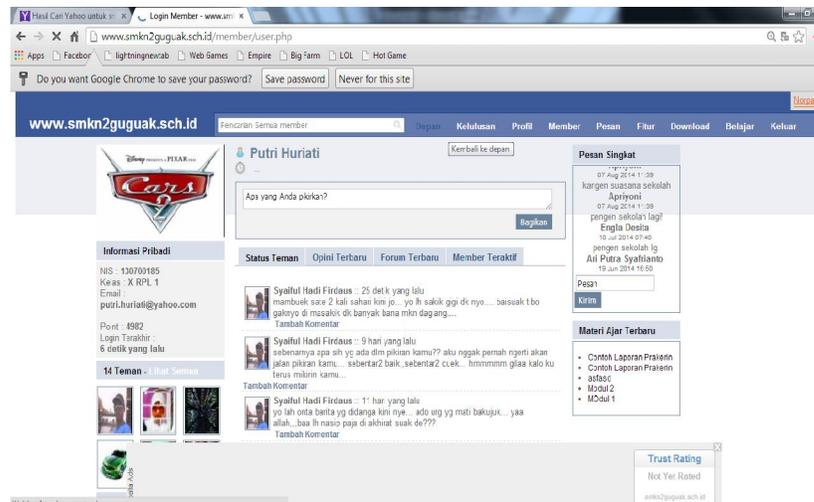


Gambar 5. Login

Gambar 5 menampilkan halaman login pada SMKN2 Guguak.

b. Halaman depan

Bagian halaman awal setelah proses login dilakukan maka akan ditemui halaman atau *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah lihat Gambar 6 .

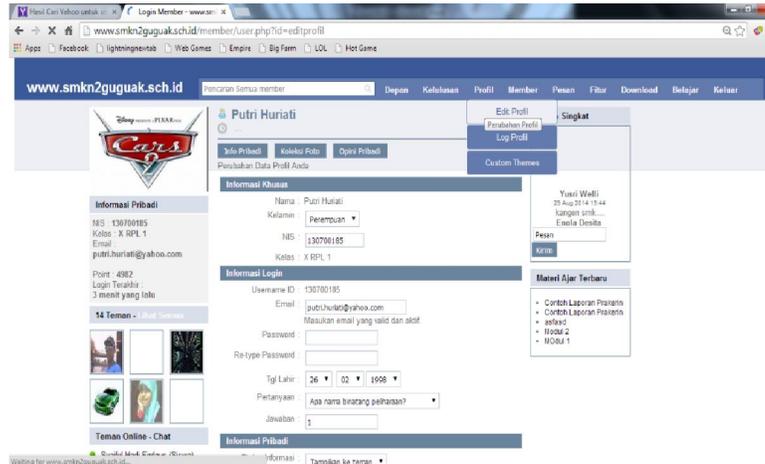


Gambar 6. Halaman utama

Gambar 6 menampilkan halaman utama pada edmodo SMKN 2 Guguak.

c. Halaman Profil

Halaman profil akan muncul setelah kita mengambil link profil pada halaman depan. Halaman profil menyediakan informasi tentang pengguna, ada tga pilihan batton di sini yaitu edit profil, log profil dan custom themes. Gambar 7 menunjukkan halaman profil

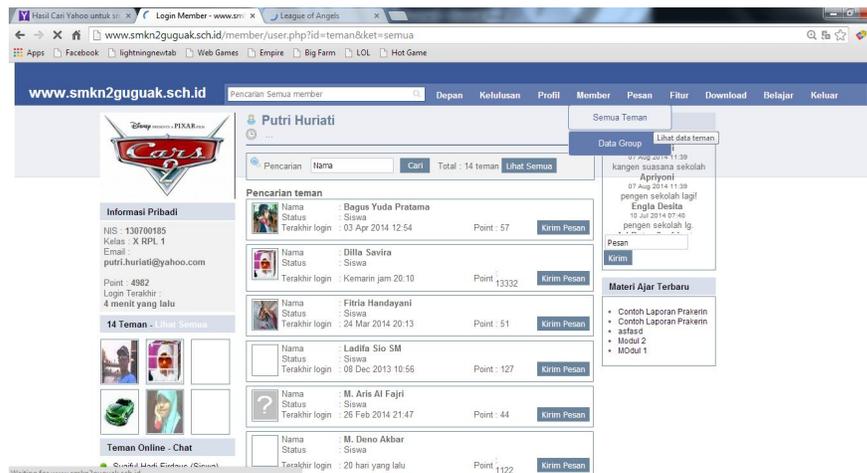


Gambar 7. Halaman Profil E-learning

Gambar 7 menampilkan halaman profil pada edmodo SMKN 2 Guguak.

d. Halaman Member

Halaman member, halaman ini digunakan untuk melihat teman dan data group yang kita ikuti. Gambar 8 menunjukkan Halaman member.

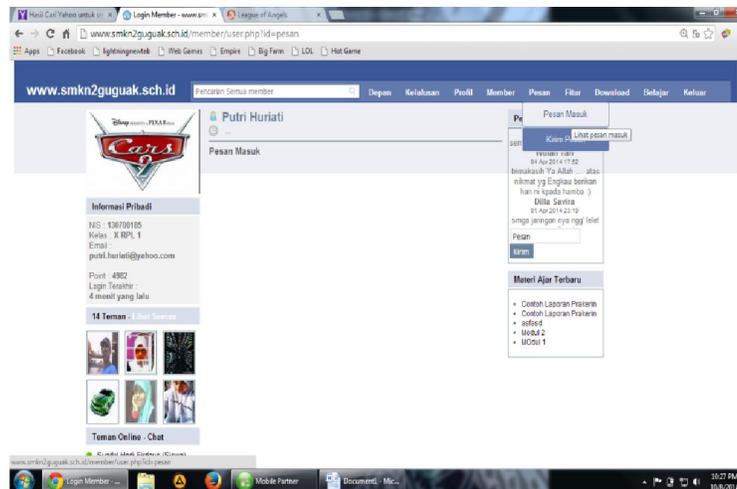


Gambar 8. Halaman Member E-learning

Gambar 8 menampilkan halaman member pada edmodo SMKN 2 Guguak.

e. Halaman Pesan

Halaman ini digunakan untuk melakukan pengiriman pesan dan penerimaan pesan dari teman maupun guru. Gambar 9 menunjukkan halaman pesan.

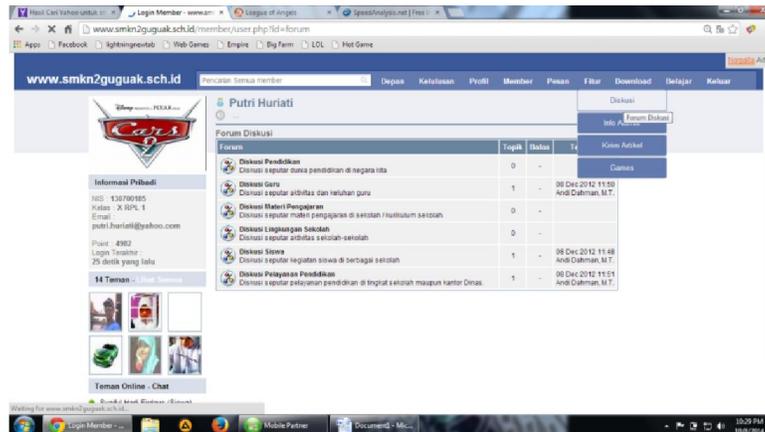


Gambar 9. Halaman pesan e-learning

Gambar 9 menampilkan halaman pesan pada edmodo SMKN 2 Guguak.

f. Halaman Fitur

Halaman ini memiliki 4 pilihan batton yaitu pertama batton diskusi yang mana halaman diskusi di gunakan oleh para guru untuk melakukan diskusi seperti diskusi pendidikan dan matapelajaran. Kedua yaitu batton info alumni untuk mengetahui tentang alumni SMKN 2 Guguak. Ketiga batton kiriman artikel, halaman kiriman artikel ini adalah fasilitas yang hanya di gunkan untuk guru di lingkungan SMKN 2 Guguak untuk mengirimkan artikel. Keempat batton games di halaman ini menyediakan games online. Gambar 10 menunjukkan halaman fitur.



Gambar 10. Halaman Fitur E-learning

Gambar 10 menampilkan halaman fitur pada edmodo SMKN 2 Guguak.

g. Halaman Download

Halaman ini kita bisa mendownload Materi Ajar dan Materi Uji SMKN 2 Guguak dan akan terhubung langsung dengan website SMK. Gambar 11 menunjukkan halaman download.

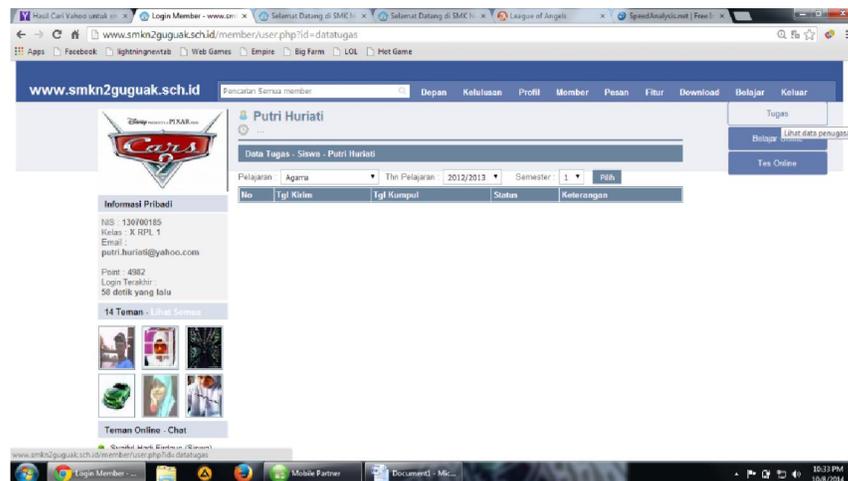


Gambar 11. Halaman Download

Gambar 11 menampilkan halaman download pada edmodo SMK Negeri 2 Guguak.

h. Halaman Belajar

Halaman yang digunakan untuk mengirim atau memasukkan tugas, dan melakukan tes online.



Gambar 12. Halaman Belajar

i. Logout

Logout merupakan *link* yang disediakan pengguna keluar dari *e-learning* SMKN 2 Guguk.

B. Defenisi *Electronic Learning (e-Learning)*

E-learning merupakan suatu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer atau internet. Istilah ini terdiri atas dua bagian, yaitu ‘e’ yang berarti ‘*elektronik*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘*pembelajaran*’. Jadi *e-learning* dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai mediana.

Menurut Darin E.Hartley dalam Gartika dan Rita (2013:27)“*e-learning* merupakan suatu jenis belajar–mengajar yang memungkinkan tersampainya

bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, internet atau media jaringan komputer lainnya”.

Definisi *e-learning* menurut Vaughan Waller dalam Gartika dan Rita (2013:28) adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari lingkungan dan layanan dalam belajar.

Menurut Soekartawi dalam Gartika dan Rita (2013:28) “*e-learning* merupakan istilah yang mengacu pada pembelajaran yang ditunjang dengan teknologi yang menggunakan seperangkat alat pengajaran dan pembelajaran seperti, audio, videotape, telekonferensi, transmisi satelit.

Menurut Munir (2009:170) “*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet”.

Menurut Rusman (2013:335) Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

E-learning memiliki berbagai persamaan istilah. Di antaranya adalah *online learning*, *internet learning*, *networked learning*, *virtual learning*, dan *distance learning* (pembelajaran jarak jauh). Walaupun demikian, semuanya

memiliki makna yang sama, yaitu proses pembelajaran dimana peserta belajar berada jauh dari pengajar. Selain itu, terdapat penggunaan suatu bentuk teknologi elektronik sebagai media pembelajaran.

Pengguna *e-learning* dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan komputer. Dengan komputer, proses belajar bisa menjadi lebih dinamis karena komputer memiliki beragam fitur. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Perkembangan *e-learning* memang tidak dapat dipisahkan dari teknologi internet yang mengalami perkembangan yang pesat. Walaupun masih banyak media elektronik lain yang dapat digunakan, internet merupakan media yang sangat penting dalam *e-learning*. dengan internet, pembelajaran online dapat dilangsungkan.

1. Kopenon *E-learning*

Teknologi merupakan suatu keharusan bagi keberlangsungan pelaksanaan *e-learning*. tentunya peranan internet dalam menunjang *e-learning* sangatlah besar.

E-learning dikenal istilah *computer based learning* (CLB), yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer dan komputer *assited learning learning* (CAL), yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu pertama komputer.

Mengingat pentingnya internet dalam menunjang proses pembelajaran dalam *e-learning*, hendaknya fungsi internet sendiri dapat dioptimalkan.

a. Internet sebagai *Learner Center*

Internet memiliki fungsi sebagai *learner center* atau pusat pembelajaran, dengan internet kita bisa menjelajah seluruh dunia walaupun hanya melalui layar komputer atau layar telepon genggam. Internet kita ketahui segala hal yang terjadi di dunia, baik bidang politik, ekonomi, kriminal, kesehatan, bahkan keajaiban alam. Internet pun pada perkembangannya berubah menjadi sarana ajar yang efektif, apa saja yang ingin kita ketahui ada di internet dengan memanfaatkan fasilitas *search engine*, misalnya seperti Google.

b. Internet sebagai *Knowledge Center*

Internet memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Internet memberikan kontribusi yang sangat besar untuk membantu mendapatkan informasi terkini seputar dunia pendidikan dan komponen-komponen pendukungnya. Jaringan internet sendiri merupakan salah satu jenis jaringan yang menjangkau seluruh penjuru dunia karena internet merupakan teknologi informasi yang mampu menghubungkan komputer diseluruh dunia. hal tersebut memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk disebarkan dalam waktu yang bersamaan menembus jarak dan waktu. Demikian juga dalam dunia pendidikan, berkat adanya jaringan internet, setiap penyedia jasa pendidikan dan penggunanya sangat terbantu untuk selalu mendapat informasi-informasi terkini dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Pemanfaatan internet pada saat ini masih berada pada level perguruan tinggi, dan itu pun belum merata. Sedangkan pada level SD sampai dengan SMA/SMK, pemanfaatan internet masih sangat minim dan terbatas pada daerah perkotaan yang sudah memiliki jaringan atau koneksi internet. Di lain pihak, dunia pendidikan dihadapkan pada kendala bahwa metoda pelajaran konvensional yang diterapkan saat ini sudah tidak memenuhi kebutuhan dunia pendidikan yang bersifat dinamis dan haus akan teknologi. Tetapi, dengan bantuan internet dan segala fasilitas di dalamnya, diharapkan para pengajar dan siswa terus meng-*upgrade* diri dengan pembelajaran dan informasi terkini dari seluruh penjuru dunia.

c. Internet sebagai *Community Center*

Dengan maraknya situs jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Koprol*, *Friendster*, bukan hanya kita bertemu kembali dengan teman-teman lama, tetapi bisa kita memanfaatkan sebagai sarana bertukar pikiran, ide, dan gagasan. Kita juga bisa menciptakan komunikasi/grup tersendiri yang terdiri atas orang-orang yang memiliki kesamaan karakter, hobi, makanan kesukaan, dan lain-lain. Selain jejaring sosial yang telah disebutkan tadi, kita juga dapat membuat blog seperti di *wordpress* atau *blogspot* dan berbagai informasi dengan teman-teman di seluruh dunia yang memiliki minat sama, seperti di bidang fotografi, dunia misteri, fashion, masakan, travelling, yang bersifat religius, dan masih banyak lagi. Di sinilah fungsi internet sebagai *community center*, menyatukan

orang-orang yang tidak saling kenal sebelumnya bahkan tidak pernah bertemu sama sekali, dalam satu wadah grup/blog untuk saling berbagi cerita.

Secara garis besar, apabila kita menyebut tentang *e-Learning* ada tiga komponen utama yang menyusun *e-Learning* tersebut Menurut Roni dalam Muhammad Adri (2012: 91).

1) *E-Learning System*

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*.

2) *E-Learning Content (isi)*

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system (learning management system)*. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-Based Content* (konten berbentuk multimedia intrakrif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

3) *Learning Infrastructure (Peralatan)*

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk

didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.

2. Pengertian *Learning Management System (LMS)*

Gartika Rahmayanti dan Rita Rismiyati (2013:41) mengatakan bahwa "*Learning Management System (LMS)* merupakan sebuah *tool/software* untuk membuat dan mengatur suatu pembelajaran yang berkesinambungan secara *online*, misalnya perkuliahan *online*. Perkuliahan *online* dapat dibayangkan dengan banyaknya halaman-halaman *web*, gambar-gambar, animasi ataupun *quiz* yang dilakukukan secara *online*. Hal itu membutuhkan adanya forum diskusi pengajar dengan siswa".

Gartika Rahmayanti dan Rita Rismiyati (2013:41) mengatakan bahwa "*Learning Management System (LMS)* berfungsi menyimpan, mengelolah dan mendistribusikan berbagai materi pelatihan atau ujian/tes yang telah disiapkan". LMS merupakan sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara "*online*". Dalam pelatihan korporasi, LMS biasanya digunakan untuk mengotomatisasi pencatatan dan pendaftaran karyawan. Dimensi untuk belajar sistem manajemen meliputi "*Students self-service*" (misalnya, registrasi mandiri yang dipimpin instruktur pelatihan), pelatihan alur kerja (misalnya, pemberitahuan pengguna, persetujuan manajer, daftar tunggu manajemen), penyediaan pembelajaran "*online*" (misalnya, pelatihan berbasis komputer, membaca & memahami), penilaian "*online*", manajemen pendidikan profesional

berkelanjutan (CPE), pembelajaran kolaboratif (misalnya, berbagi aplikasi, diskusi), dan pelatihan manajemen sumber daya (misalnya, instruktur, fasilitas, peralatan). LMS juga digunakan oleh regulasi industri (misalnya jasa keuangan dan biopharma) untuk pelatihan kepatuhan. Mereka juga digunakan oleh institusi pendidikan untuk meningkatkan dan mendukung program pengajaran di kelas dan menawarkan kursus untuk populasi yang lebih besar yaitu seluruh dunia. Beberapa penyedia LMS termasuk "sistem manajemen kinerja" meliputi penilaian karyawan, manajemen kompetensi, analisis keterampilan, perencanaan suksesi, dan penilaian "multi-rater" (misalnya, review 360 derajat). Teknik modern sekarang menggunakan pembelajaran berbasis kompetensi untuk menemukan kesenjangan belajar dan panduan materi seleksi pelatihan.

Menurut Jason Cole dalam Muhammad Adri (2012:106-107) mengungkapkan bahwa secara umum, fungsi-fungsi yang terdapat pada sebuah LMS/CMS antara lain:

a. *Uploading and sharing materials.*

Umumnya LMS/CMS menyediakan layanan untuk mempermudah proses publikasi konten. Dengan menggunakan indikator HTML, kemudian mengirim dokumen melalui FTP server, sehingga dengan demikian mempermudah instruktur untuk menempatkan materi ajar sesuai dengan silabus yang mereka buat. Kebanyakan instruktur mengupload materi perkuliahan, catatan materi, penilaian dan artikel-artikel mahasiswa kapanpun dan dimanapun mereka berada.

b. *Forum and chats.*

Forum online dan chatting menyediakan layanan komunikasi dua arah antara instruktur dengan pesertanya, baik dilakukan secara sinkron (chat) maupun secara asinkron (forum, email). Sehingga dengan fasilitas ini, memungkinkan bagi mahasiswa untuk menulis tanggapannya, dan mendiskusikannya dengan teman-teman yang lain.

c. *Quizzes and surveys.*

Kuis dan survey secara online dapat digunakan untuk memberikan *grade* secara instan bagi peserta kursus. Hal ini merupakan tool yang sangat baik digunakan untuk mendapatkan respon secara (*feedback*) langsung dari siswa yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang mereka miliki.

Proses ini juga dapat dilakukan dengan membangun bank soal, yang kemudian semua soal tersebut dapat di *generate* secara acak untuk muncul dalam kuis

d. *Gathering and reviewing assignments.*

Proses pemberian nilai dan scoring kepada mahasiswa dapat juga dilakukan secara online dengan bantuan LMS/CMS ini. Tugas yang diberikan dosen kepada mahasiswa diproses secara *online* dengan menggunakan konfigurasi yang ada pada LMS/CMS sehingga memudahkan dosen dalam pemberian nilai dan *scoring* kepada mahasiswa.

e. *Recording grades.*

Fungsi lain dari LMS/CMS adalah melakukan perekaman data *grade* mahasiswa secara otomatis, sesuai konfigurasi dan pengaturan yang dilakukan oleh instruktur dari awal perkuliahan dilaksanakan.

3. Pembelajaran Jarak Jauh dengan *E-Learning* untuk SMA

E-Learning adalah aplikasi pembelajaran jarak jauh yang memberikan akses yang mudah bagi penyelenggara pendidikan dan siswa karena tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dengan memanfaatkan teknologi internet. Apakah *e-learning* dapat diterapkan untuk tingkat SMA? Bisa, bahkan sudah banyak sekolah tingkat SMA yang merepkan sistem ini dalam pembelajaran. Banyak keuntungan dan manfaat yang didapat oleh siswa dan guru dalam penerapan *e-learning*. Sekalian begitu, penerapannya tidak lantas berjalan dengan lancar.

4. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan pembelajaran jarak jauh, antara lain (Rusman, 2013:351) pertama, tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. Kedua, Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, Peserta didik dapat belajar

atau me-review bahan pelajaran setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di computer. Keempat, Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Kelima, Baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Keenam, Berubahnya peran peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri. Ketujuh, Realatif lebih efisien. Misalnya, bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Walaupun demikian, pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik Bullen, 2001, Beam, 1997 dalam Rusman (2013 : 352), yaitu

a. Interaksi

Kurangnya intraksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan atarsesama peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam pembelajaran.

b. Akademik

Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. Proses pembelajarannya cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.

c. Cara belajar

Berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT/ medium komputer. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

d. Fasilitas

Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet dan kurangnya tenaga yang mengetahui serta memiliki keterampilan mengoperasikan internet. Kurangnya personal dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

5. Indikator Pemanfaatan *E-learning*

Gencarnya upaya penerapan *e-Learning* di tingkat SMA saat ini tentu saja bukan tanpa alasan. Kesuksesan penerapannya di luar negeri menghasilkan banyak keuntungan bagi pihak – pihak yang terkait. Gartika (2013:69)

a. Fleksibel

Pelajar memiliki gaya belajar berbeda-beda. Oleh karena itu, wajar bila didalam suatu kelas ada siswa yang mengerti dengan cepat dan ada yang harus mengulang pelajaran untuk memahaminya. Sehingga dengan adanya *e-learning* ini siswa yang belum memahami dan mengerti penjelasan guru dapat mengulangi pelajarannya dengan cara membuka *e-learning*. *e-learning* mampu menjangkau wilayah geografis yang luas

tidak terbatas pada wilayah tertentu karena bisa di akses sampai seluruh dunia.

b. Waktu

Siswa dapat mengakses pelajaran dan mengikutinya kapan dan dimanapun mereka berada.

c. Biaya

Mengurangi pengeluaran biaya karena *e-learning* mampu mengurangi biaya pendidikan dan pembelajaran secara keseluruhan.

d. Mandiri

Pembelajar akan lebih mandiri, karena aktif dan rajin membuka *e-learning* secara sendiri sehingga ilmu atau wawasan yang didapat semakin banyak.

6. Manfaat *E-Learning*

Manfaat *e-learning* dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu :

a. Manfaat bagi siswa

Kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembang fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, kita dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu kita juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat, misalnya melalui *chatting* dan *email*. Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses melalui internet, maka kita dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja, juga tugas-tugas pekerjaan rumah dapat diserahkan kepada guru begitu selesai dikerjakan.

b. Manfaat bagi pengajar

Beberapa manfaat yang diperoleh pengajar/guru dengan penggunaan *e-learning* adalah pertama, pengajar lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntunan perkembangan keilmuan yang terjadi. Kedua, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relative lebih banyak. Ketiga, mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan pengajar juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topic apa yang dipelajari, berapa lama suatu topic dipelajari, serta berapa kali topic tertentu dipelajari ulang. Keempat, mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topic tertentu. Kelima, memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Pengalaman negara lain dan juga pengalaman *distance learning* di Indonesia ternyata menunjukkan sukses yang signifikan, antara lain: (a) mampu meningkatkan pemerataan pendidikan; (b) mengurangi angka putus sekolah atau putus kuliah atau putus sekolah; (c) meningkatkan prestasi belajar; (d) meningkatkan kehadiran siswa di kelas; (e) meningkatkan rasa percaya diri; (f) meningkatkan wawasan (*outward looking*); (g) mengatasi kekurangan tenaga pendidikan; serta (h) meningkatkan efisiensi.

7. Edmodo

Edmodo sendiri dikembangkan pada masa akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff Ohara yang berkeyakinan perlunya dikembangkan lingkungan sekolah yang terhubung dengan semua aktifitas didunia. sehingga tidak ada kesenjangan antara kehidupan siswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. Edmodo adalah media *social network microblogging* yang aman bagi siswa dan guru. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan guru dan orangtua siswa lain, selain tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang Edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari guru dan murid. Pada tahun 2010 Edmodo meluncurkan "subjek" dan "penerbit" masyarakat, media digital perpustakaan, pusat bantuan, dan rekening induk untuk berkomunikasi dengan guru, orang tua, dan siswa.

a. Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Managent System (LMS)*. Edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara online, nilai dan masih banyak lagi akan dibahas dibawah. Pada intinya edmodo menyediakan semua yang bisa kita lakukan dikelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di edmodo asalkan punya *parent code* untuk anaknya.

Menurut Basori (2013:2) “Edmodo adalah sebuah *platform Microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa yang memvirtualisasikan suasana dalam suatu ruang kelas”.

Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakannya selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet.

Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang nyaman dan aman, dikarenakan :

1) Siswa

Siswa dapat melakukan interaksi dalam pantauan gurunya (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*). Siswa bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan dan dikumpulkan melalui edmodo, tinggal unggah saja. Edmodo bisa dipadukan dengan situs lain seperti *wall wisher*, *glogster* dan lain sebagainya bukan itu saja siswa juga bisa bekerja sama dengan siswa lainnya dalam group kecil yang dibentuk oleh gurunya dan dengan edmodo ini siswa yang mempunyai sifat pendiam dan pemalu dalam kelas bisa bebas berkata-kata dan berpendapat tanpa khawatir dipermalukan oleh teman-temannya, sementara siswa tipe aktif bisa posting pertanyaan kapan saja asal mereka terhubung dengan internet.

2) Guru

Guru dapat mengunci siswa, dengan demikian mereka hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi kelas namun tetap bisa berkomunikasi langsung dengan gurunya. Guru dapat memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa, serta bisa juga untuk menaruh nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan dan kelas virtual yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru bisa menaruh bahan ajar untuk digunakan di angkatan atau tahun ajaran berikutnya. Guru dapat mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswanya ketahui.

b. Sistem Kerja Edmodo

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara online. Dalam Edmodo, Guru bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-upload materi belajar. siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat postingnya di Edmodo atau jika disamakan dengan facebook, bisa dikatakan *Update Status*.

Lebih tepatnya lagi, edmodo adalah “Facebook Guru dan Siswa” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan facebook.

Edmodo sendiri bisa diakses melalui *mobile* dan sudah tersedia untuk *Smartphone Android* dan *iPhone*. Semakin mudah saja untuk belajar dan semoga saja dengan adanya situs ini dapat menyama ratakan pendidikan di Indonesia. Namun hal ini juga bisa mengakibatkan kecemburuan sosial karea hanya kalangan tertentu saja yang dapat mengaksesnya dengan gadget mereka, sementara kalangan bawah yang garis kemiskinannya masih dianngap belum mampu mempunyai *gadget* bisa terhalang untuk belajar. Namun mudah-mudahan masalah ini bukan menjadi penghambat kegiatan belajar mengajar secara modern.

Saat ini semua siswa tipe apapun dia cenderung menyenangi *teknologi* dan akrab dengannya. Hampir tidak ada siswa yang tidak punya akun di *facebook*, bahkan anak usia SD pun banyak yang sudah punya.

Desain Edmodo menggunakan desain yang mirip dengan Facebook, dan menyediakan guru dan siswa tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa. Siswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan mahasiswa. Guru dapat membedakan dan *individualize* belajar melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru

menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya. Edmodo juga memiliki iOS dan aplikasi Android tersedia melalui *Apple App Store* dan *Google Play* (masing-masing) ini dibuat dan diterbitkan oleh pengembang Edmodo.

Keamanan dalam upaya untuk mencegah orang luar bergabung dengan jaringan sekolah, Edmodo menyediakan kode khusus untuk sekolah dan kelas. Kode-kode ini diberikan kepada siswa dan diperlukan untuk bergabung dengan kelompok. Perusahaan ini baru-baru ini meningkatkan keamanan layanan Edmodo dengan menerapkan perlindungan injeksi SQL untuk mencegah akses tidak sah ke sumber daya *website* dan *database*.

Aplikasi Edmodo dapat dimasukkan ke dalam ruang kelas melalui berbagai aplikasi. Menggunakan saat ini meliputi tugas posting, jejak pendapat untuk menciptakan respon siswa, video dan media lainnya untuk mendukung siswa belajar, dan hanya tempat bagi siswa dan guru untuk mengirim pesan satu sama lain. Pendidik menemukan cara-cara kreatif untuk mendukung pembelajaran siswa dengan menggunakan Edmodo sebagai tempat untuk posting dan kritik serta analisis satu sama lain, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka, dan posting tulisan kreatif untuk penonton. Pada awal Desember 2012, Edmodo menjalani gaya merubah. Ini sekarang termasuk browsing lebih mudah, tanggapan emoticon untuk tugas, dan penambahan 2 aplikasi, editor foto dan *SchoolTube*, situs video pendidikan.

Implikasi, Seiring dengan skenario pembelajaran yang tercantum di atas, pendidikan situs jejaring sosial, seperti Edmodo, menawarkan kesempatan unik untuk "terhubung dengan siswa dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan." Edmodo menawarkan pendidik kesempatan untuk memulai dialog yang memenuhi siswa dengan pengalaman mereka untuk memeriksa secara kritis penggunaan jaringan sosial dan etis penggunaan media dan format online.

Sebagai anak muda masa kini, tentu sebelumnya kita semua tahu Facebook. Facebook adalah situs jejaring sosial yang dibuat oleh Marck Zuckerberg yang sudah tidak asing di telinga masyarakat Indonesia. Bukan hanya kalangan atas, namun semua kalanganpun bisa mempunyai facebook apabila ia dapat mengakses internet. Bukan hanya facebook yang bermanfaat, kini hadir situs jejaring sosial bagi pihak pengajar dan yang diajar, yang dapat membantu guru dan murid dalam pendidikan.

C. Defenisi Minat Belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan guru dan murid. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pembelajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran atau justru sebaliknya ia tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang

berlangsung. Ketertarikan siswa ini merupakan salah satu tanda minat. Selanjutnya beberapa pengertian minat adalah:

Slameto (2003:180) menyatakan bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu dari luar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu obyek dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut tentang objek tertentu dengan pengertian adanya hubungan lebih aktif terhadap objek tersebut.

Hardjana (1994:26) menyatakan bahwa “minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu”. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman

Gie (1995: 32) menyatakan bahwa “minat berarti sibuk, tertarik, atau terlihat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya

kegiatan itu”. Dengan demikian, minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Minat berhubungan erat dengan motivasi. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat.

Minat berkaitan dengan nilai-nilai tertentu. Oleh karena itu, merenungkan nilai-nilai dalam aktivitas belajar sangat berguna untuk membangkitkan minat. Misalnya belajar agar lulus ujian, menjadi juara, ahli dalam salah satu ilmu, memenuhi rasa ingin tahu mendapatkan gelar atau memperoleh pekerjaan. Dengan demikian minat belajar tidak perlu berangkat dari nilai atau motivasi yang muluk-muluk. Bila minat belajar didapatkan pada gilirannya akan menumbuhkan konsentrasi atau kesungguhan dalam belajar Sudarmono (1994: 78). Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini karena dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Menurut Joko Sudarsono (2003: 8) “Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena

menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut”. Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Muhibbin Syah (2008: 136) yang mendefinisikan bahwa ”Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Begitu pun dengan Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Pemaparan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Dengan demikian minat belajar dapat kita definisikan sebagai ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang ia pelajari. Jika dikaitkan dengan aktivitas belajar, minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan.

1. Fungsi Minat dalam Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Slameto (2010:2)

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong dia untuk terus belajar.

2. Indikator Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk/keterangan. Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa: Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka atau senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat Menurut Safari (2005 : 111)

a. Rasa tertarik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1145) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

b. Perasaan senang

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf.

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap

yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

c. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan peningkatan fungsi jiwa yang diarahkan dalam pemusatannya kepada barang atau individu. Sesuatu yang ada pada diri individu maupun di luar individu. Perhatian dalam mengikuti suatu kegiatan sangat penting, hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam belajar. Sedangkan Wasti Sumanto (1984:32) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

d. Partisipasi

Partisipasi adalah peran serta atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan (KBBI, 2002:831). Partisipasi merupakan keikutsertaan siswa

dalam proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

e. Keinginan/kesadaran.

Keinginan merupakan kehendak, kemauan atau hasrat (KBBI, 2002:433) siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang menyuruh dan memaksa.

3. Cara Menumbuhkan Minat Belajar

Belajar, dalam hal belajar apabila seorang siswa mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu maka siswa tersebut akan merasakan senang dan dapat memberi perhatian pada mata materi pelajaran sehingga menimbulkan sikap keterlibatan ingin belajar. Menurut Djamarah (2002: 81) “Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, akan menarik perhatiannya, dengan demikian mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar”. Senada dengan hal ini Lobby Loekmono (1994:62) berpendapat bahwa “Minat merupakan salah satu hal yang ikut menentukan keberhasilan seseorang dalam segala bidang, baik dalam studi, kerja dan kegiatan-

kegiatan lain, hal tersebut karena minat akan memunculkan perhatian yang spontan terhadap bidang tersebut”. Dengan demikian proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat belajar sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu.

Minat belajar memiliki peranan dalam mempermudah dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, membantu untuk berkonsentrasi serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar. Menurut John Adams dalam The Liang Gie (2002:29) “minat yang dimiliki seseorang, maka pada saat itulah perhatiannya tidak lagi dipaksakan dan beralih menjadi spontan”.

Menurut Lobby Loekmono (1994:60) beberapa hal yang bisa dilakukan oleh siswa untuk menumbuhkan minat terhadap bidang studi tertentu yaitu : Pertama, Berusaha memperoleh informasi tentang bidang studi tersebut. Carilah berbagai informasi selengkap mungkin tentang bidang studi tersebut, seperti mengenal sejarahnya, tokoh-tokohnya, bidang-bidang kerja yang dapat dimasuki, kesempatan untuk maju dan hal-hal menarik lainnya. Kedua, Melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan bidang studi tersebut. Buatlah catatan-catatan pribadi, menulis karangan ilmiah populer, melakukan penelitian-penelitian sederhana atau berdiskusi dengan teman.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 133) ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat

peserta didik, diantaranya sebagai berikut: Pertama, Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru dapat menjelaskan manfaat dari akuntansi dalam kehidupan sehari-hari, serta gambaran akan masa depan yang cerah bagi profesi akuntan. Kedua, menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru dapat menghubungkan materi tentang bukti transaksi dengan aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran akuntansi. Keempat, menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik. Contohnya : Guru dapat menggunakan strategi belajar mengajar yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran akuntansi yang tepat.

D. Defenisi Minat Mengajar Guru

Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecekapan kepada anak didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus (Slameto, 2010 : 29).

Minat merupakan motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang. Menurut Hamzah Uno (2007 : 3) istilah “Motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat”.

Menurut Hamzah Uno (2007: 4-9) motif sendiri di bedakan menjadi 2 (dua) macam. Pertama Motivasi Intrinsik, motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Motivasi yang terkait dengan pemaknaan dan peranan kognisi lebih merupakan motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau 9 keingin tahuan (curiosity), sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk insentif atau hukuman. Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasikan tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu; apabila ia menyenangi kegiatan itu, maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut.

Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (a) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu; dan (b) apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut.

Motivasi intrinsik berisi: (1) penyesuaian tugas dengan minat; (2) perencanaan yang penuh variasi; (3) umpan balik atas respons siswa; (4)

kesempatan respons peserta didik yang aktif; dan (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya.

Kedua Motivasi Ekstrinsik, motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Berikut beberapa hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik, antara lain: Pertama, pendidikan memerlukan anak didiknya, sebagai manusia yang berpribadi, menghargai pendapatnya, pikirannya, perasaannya, maupun kenyakinannya. Kedua, pendidikan menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pendidikannya. contohnya pendidik senantiasa memberikan bimbingan dan juga pengarahan kepada anak didiknya dan membantu, apabila mengalami kesulitan, baik yang bersifat pribadi maupun akademis. pendidikan harus mempunyai pengetahuan yang luas dan penguasaan bidang studi atau materi yang diajarkan kepada peserta didiknya dan pendidik harus mempunyai rasa cinta dan sifat pengabdian kepada profesinya sebagai pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dan dari kesimpulan di atas indikatornya sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, 2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, 3) adanya harapan dan cita-cita, 4) adanya lingkungan yang baik, dan 5) adanya kegiatan yang menarik.

1. Motivasi Mengajar

Sikap positif yang diperlihatkan pengajar dan asisten terhadap mata ajar yang disajikan pada siswa dan terhadap metode pengajaran yang digunakan, dapat memengaruhi motivasi dan sikap siswa terhadap minat bahan ajar. Apabila siswa merasakan atau benar-benar melihat ungkapan atau sikap positif seperti itu, siswa akan cenderung bertingkah laku positif. Hasilnya dapat sangat mendukung keberhasilan program pengajaran tersebut. (Hamzah Uno, 2008: 47).

Dimiyati dan Mudjiono (1999: 97) mengatakan bahwa “Dengan pembuatan persiapan mengajar, pelaksanaan belajar-mengajar, maka guru menguatkan motivasi belajar siswa”.

Sehubungan hal tersebut, perlu ditegaskan bahwa prinsip mengajar adalah mempermudah dan memberikan motivasi kegiatan belajar. Sehingga guru sebagai pengajar memiliki tugas memberikan fasilitas atau kemudahan bagi suatu kegiatan belajar subjek belajar/siswa.

Dari penjabaran diatas tentang pengertian mengajar dan motivasi maka penulis menyimpulkan apa yang dimaksud motivasi mengajar bagi guru. Motivasi mengajar adalah dorongan dari dalam dan dari luar diri seorang guru dalam mengajar.

2. Pentingnya Motivasi Mengajar Bagi Guru

Keberhasilan suatu organisasi atau lembaga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang datang dari dalam maupun yang datang dari lingkungan. Dari berbagai faktor tersebut, motivasi merupakan suatu

faktor yang cukup dominan dan dapat menggerakkan faktor-faktor lain kearah efektivitas kerja. Dalam hal tertentu motivasi sering disamakan dengan mesin dan kemudi mobil, yang berfungsi sebagai penggerak dan pengarah. Setiap pegawai memiliki karakteristik khusus, yang satu sama lain berbeda. Perbedaan pegawai tidak hanya dalam bentuk fisik, tetapi juga dalam psikisnya, misalnya motivasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kinerja, perlu diupayakan untuk membangkitkan motivasi para pegawai dan faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan kerja. Menurut Callahan dan Clark mengemukakan bahwa “Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah tujuan tertentu. Mengacu pada pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa motivasi merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam suatu lembaga”. Para pegawai akan bekerja dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Apabila para pegawai memiliki motivasi positif, ia akan memperlihatkan minat, mempunyai perhatian, dan ingin ikut serta dalam tugas atau kegiatan. Dengan kata lain, seorang pegawai akan melakukan semua pekerjaannya dengan baik apabila ada faktor pendorong (motivasi).

Motivasi merupakan bagian penting dalam setiap kegiatan, tanpa motivasi tidak ada kegiatan yang nyata. Guru dapat mempunyai motivasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas mengajar apabila didukung dengan latar belakang profesional yang baik dan didukung oleh sarana dan

prasarana serta hubungan yang terjalin secara harmonis antara semua personil yang ada. Demikian juga guru dalam proses belajar mengajar harus memiliki kemampuan tersendiri guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.

3. Tugas Guru

Tugas guru sesungguhnya sangatlah berat dan rumit karena menyangkut nasib dan masa depan generasi manusia, sehingga kita sering mendengar tuntutan dan harapan masyarakat agar guru harus mampu mencerminkan tuntunan situasi dan kondisi masyarakat ideal di masa mendatang.

Pertama, seorang guru harus melakukan proses pendidikan, pengajaran, dan pelatihan. Sejarah senantiasa menceritakan bagaimana guru itu memegang peranan penting dalam menjalankan dan mengendalikan pimpinan Negara dan kerajaan.

Kedua, tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah adalah merupakan perwujudan dari tuntunan bahwa seorang guru harus mampu menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Guru harus tetap menunjukkan wibawa, tapi tidak membuat siswa menjadi takut karena wibawa yang diterapkannya.

Ketiga, tugas guru dalam bidang kemasyarakatan, tugas ini merupakan konsekuensi guru sebagai warga Negara yang baik (*tobe good*

citizenship), turut mengemban dan melaksanakan apa-apa yang telah digariskan oleh bangsa dan negara lewat UUD 1945 dan GBHN.

4. Kinerja Guru

Berkenaan dengan kepentingan penilaian terhadap kinerja guru. *Georgia Department of Education* telah mengembangkan *teacher performance assessment instrument* yang kemudian dimodifikasi oleh Depdiknas menjadi Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG). Secara operasional selanjutnya indikator penilaian terhadap kinerja guru dalam hal ini pun dilakukan terhadap tiga kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan Guru dalam Program Kegiatan Pembelajaran

Tahap perencanaan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah tahap yang akan berhubungan dengan kemampuan guru menguasai bahan ajar. Kemampuan guru dalam hal ini dapat dilihat dari cara atau proses penyusunan program kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih Sukmadinata dalam Rusman (2013 : 75) umumnya guru-guru hanya dituntut menyusun dua macam program pembelajaran, program pembelajaran untuk jangka waktu yang cukup panjang seperti program semesteran dan program untuk jangka waktu singkat, yaitu untuk setiap satu pokok bahasan.

b. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu :
pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar dan penggunaan metode pembelajaran.

1) Pengelolaan Kelas

Kemampuan menciptakan suasana kondusif di kelas guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah tuntutan bagi seorang guru dalam pengelolaan kelas.

Kemampuan lain dalam pengelolaan kelas adalah pengaturan ruang/ setting tempat duduk siswa yang dilakukan bergantian, tujuannya adalah memberikan kesempatan belajar secara merata kepada siswa.

2) Penggunaan Media dan Sumber Belajar

Kemampuan lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang perlu dikuasai guru di samping pengelolaan kelas adalah menggunakan media dan sumber belajar.

Sedangkan yang dimaksud dengan sumber belajar adalah buku pedoman. Kemampuan menguasai sumber belajar di samping mengerti dan memahami buku teks, seorang guru juga harus berusaha mencari dan membaca buku-buku atau sumber-sumber lain yang relevan guna meningkatkan kemampuan terutama untuk keperluan perluasan dan pendalaman materi, dan pengayaan dalam proses pembelajaran.

3) Penggunaan Metode Pembelajaran

Kemampuan berikutnya adalah penggunaan metode pembelajaran Guru di garapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan di sampaikan.

c. Evaluasi dan Kegiatan

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan atau cara yang ditunjukkan untuk mnegetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan.

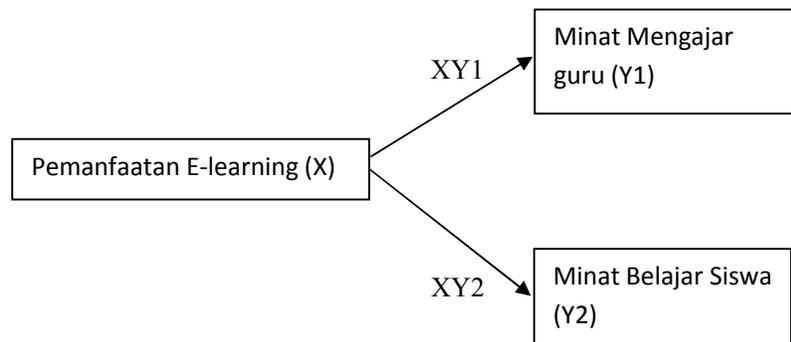
E. Penelitian Relevan

1. Ayu Sumarni (2010) dalam penelitiannya “Pengaruh *e-Learning* dan Minat belajar terhadap kemampuan membaca bahasa inggris. Dari penelitian di peroleh keterangan bahwa pengaruh e- learning terhadap pembelajaran 75,316 lebih baik.
2. Muh. Nadjib (2011) dalam penelitiannya “Pemanfaatn *e-learning* moodle pada Pelajaran Matematika di SMK Negeri 5 Makssar. Dari penelitian diperoleh keterangan bahwa pemanfaatan e-learning terhadap siswa yaitu ada pengaruh positif yang signifikan berupa peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan *e-learning*.

F. Kerangka Berfikir

Pengaruh pemanfaatan *e-learning* dipengaruhi oleh diri manusia yang belajar, yang disebut dengan faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar disebut degan faktor eksternal. Dalam penelitian ini meneliti pemanfaatan *e-learning* sebagai variabel bebas (X). minat

mengajar guru sebagai variabel terikat (Y1) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y2). Gambar 13 berikut menjelaskan tentang skema kerangka konseptual.



Gambar 13. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Gambar 13 menunjukkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat mengajar guru.
2. Terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat mengajar guru. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh persamaan regresi = $\hat{y} = 9,435 + 0,832X$ dengan thitung sebesar 19,653. nilai signifikan $0,000 < 0,05$.
2. Terdapatnya pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap minat belajar guru, hal ini dibuktikan dengan diperoleh persamaan regresi = $\hat{y} = 21,122 + 0,576X$ dengan thitung sebesar = 5,365. nilai signifikan $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kedepannya perlu penilaian tentang penerapan *e-learning* dan kemudahan yang diberikan *e-learning* kepada guru dan siswa dengan menggunakan metode yang lain supaya penilaian tingkat pemahaman guru dan siswa SMK Negeri 2 Guguk dalam menggunakan *e-learning* meningkat.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih mengembangkan lagi indikator dan penyusunan instrument pertanyaan untuk meningkatkan tingkat

pemahaman guru, siswa atau pengguna sistem sehingga aktivitas perkuliahan bisa dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basori. (2013). "Pemanfaatan *Social Learning Network* "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS." *Jurnal Pend.Teknik Informatika Komputer*, Jurusan Pendidikan Teknik Kejuruan, FKIP,UNS. Hlm. 2
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lemhanas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gartika dan Rita, (2013). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA*. Bandung:Yrama Widya.
- Gie. (1995). *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberti.
- Hamzah Uno. (2007). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan Alwi dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hardjana. (1994). *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Iqbal Hasan. (2012). *Pokok-Pokok Materi Statistika 1*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Loekmono. (1994). *Belajar Bagaimana Belajar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Lufri. (2007). *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang : UNP Press.
- Martono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Isi dan Analisis Data Skunder*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Muhammad Adri. (2008). *Pengembangan Model Belajar Jarak Jauh FT UNP dengan P4TK Medan dalam Rangka Perluasan Kesempatan Belajar*. *Komunitas e-Learning IlmuKomputer.Com*. Hlm.2.
- _____. (2012). *Teknologi Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Padang: UNP Press.
- Muhibbinsyah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sumarto. (2012). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, sosial, ekonomi komunikasi dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Safari, (2005). *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Apsi Pusat.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sudarmono. (1994). *Tuntunan Metodologi Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono, (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Dasar – dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Umar, (2011). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Universitas Negeri Padang. (2010). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wena. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.