

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK
MUHAMMADIYAH 2 KARANGANYAR PADA MATA PELAJARAN PKN
MELALUI PEMBELAJARAN E-LEARNING**

Tri Murniati

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

trimurni12@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Dunia pendidikan selalu mengalami perkembangan mengikuti perkembangan jaman. Di era education 4.0 seperti sekarang ini hadir suatu perpaduan antara pendidikan konvensional berupa tatap muka dan pembelajaran jarak jauh (e-learning). E-learning memudahkan siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dikarenakan dengan e-learning pembelajaran dapat dikemas lebih menarik seperti adanya media animasi, film documenter dll yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan e-learning pula siswa diajarkan untuk lebih mandiri dan lebih menguasai keberadaan teknologi informasi dan komunikasi. Seperti yang diterapkan di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar, dalam pembelajaran PKN guru biasa memadukan pembelajaran antara pembelajaran tatap muka dan e-learning. Dari hasil yang di amati oleh guru dengan adanya e-learning minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi meningkat dari pada pembelajaran tatap muka secara terus menerus. Dengan e-learning pula siswa disini diberikan tugas terkait materi pembelajaran dan tugas dikumpulkan pula di laman yang sudah dibuat guru. Hasil yang didapat kreatifitas siswa cenderung lebih tinggi dibandingkan hanya mendengarkan di kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumen.

Kata kunci : e-learning, minat belajar, pembelajaran.

ABSTRACT

The world of education has always experienced developments following the times. In the era of education 4.0 as now there is a combination of conventional education in the form of face to face and distance learning (e-learning). E-learning facilitates students in learning and can increase students' interest in learning. Because with e-learning learning can be packaged more interestingly such as the presence of animation media, documentary films etc. that can attract students' attention. With e-learning students are also taught to be more independent and better master the existence of information and communication technology. As applied in Muhammadiyah 2 Karanganyar Vocational School, in PKN learning ordinary teachers combine learning between face-to-face learning and e-learning. From the results observed by the teacher with the existence of e-learning students' interest in following learning and understanding the material increases rather than continuous face-to-face learning. With e-learning students are also given assignments related to learning material and assignments are also collected on the page that the teacher has made. The results obtained by students' creativity tend to be higher than just listening in class. This study uses qualitative research methods by collecting data through observation, interviews and document studies.

Keywords: *e-learning, interest in learning, learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara(UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003)[¹]. Pendidikan selalu berkembang setiap saat mengikuti perkembangan jaman. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan mulai dari penggunaan media pembelajaran, kurikulum dan proses pembelajaran. Saat ini dunia memasuki era revolusi industri 4.0 atau disebut juga era disrupsi dan education 4.0. Di era pendidikan 4.0 seperti sekarang ini dalam dunia pendidikan dikenal dengan innovative producing education atau

dengan kata lain pendidikan dituntut untuk menghasilkan suatu inovasi produk yang baru^[2]. Dalam pendidikan 4.0 digambarkan tentang berbagai cara pengintegrasian teknologi cyber ke dalam pembelajaran baik secara fisik maupun tidak. Fenomena pendidikan 4.0 juga mendukung kebutuhan manusia di era revolusi industri ke empat dimana manusia dan mesin dikombinasikan untuk memecahkan masalah dan menemukan inovasi yang baru. Di era ini pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan jaman 4.0 mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi mulai dari kurikulum yang terbuka bagi generasi milenial untuk lebih mudah dalam mendapatkan ilmu dan informasi dan pelatihan yang menunjang keterampilan untuk menjadi pekerja yang kompetitif dan produktif. Pendidikan menjadi salah satu sorotan yang penting dalam revolusi industri 4.0 karena dengan pendidikan akan dihasilkan generasi muda yang terpelajar dan berkualitas dengan penerapan cara belajar, pola

berpikir dan pola bertindak peserta didik dalam pengembangan inovasi kreatifnya^[3]. Oleh karena itu adanya inovasi di bidang pendidikan sangatlah dibutuhkan pada era ini sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing di dunia global, dengan demikian perlulah lembaga pendidikan dan guru untuk melakukan pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dipadukan dengan teknologi informasi dan komunikasi agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu pengembangan dalam dunia pendidikan adalah dicetuskannya pendidikan daring atau pendidikan jarak jauh^[4].

Pendidikan jarak jauh dijelaskan dalam UU SISDIKNAS NO 20 tahun 2003 dalam pasal 1 yaitu pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi^[1]. Disini berarti adanya

perpaduan atau blended learning yang mana memadukan antara pembelajaran secara tatap muka dikelas dan pembelajaran tanpa tatap muka dengan media teknologi informasi dan komunikasi. Seperti yang dijelaskan dalam PP No.17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan, pendidikan jarak jauh bertujuan untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses pendidikan serta meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan^[2].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berpengaruh pada minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kecenderungan siswa malas dan bosan pada pembelajaran konvensional tatap muka dikelaslah yang mendorong dunia pendidikan melakukan inovasi dengan penerapan pembelajaran jarak jauh dengan media internet atau biasa dikenal dengan e-learning^[5]. Seperti yang terjadi di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar, kebanyakan siswa dalam mengikuti pembelajaran tidaklah antusias melainkan terkesan tidak memperhatikan saat guru mengajar

di kelas. Guna menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran maka guru disini memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn^[20]. Atas dasar permasalahan tersebut maka dalam artikel ini akan dibahas mengenai upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran PKn melalui pembelajaran daring atau dengan pembelajaran jarak jauh di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar.

METODE

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi dan studi dokumen. Melalui wawancara subjek penelitian akan menceritakan dan memberikan informasi mengenai pengalaman dan pandangannya terkait permasalahan yang diteliti^[6]. Wawancara dilakukan dengan narasumber guru PKn di SMK

Muhammadiyah 2 Karanganyar. Observasi dilakukan bersamaan dengan wawancara dengan narasumber dan studi dokumen dilakukan dengan menganalisis dokumen RPP dari guru PKn di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar^[20].

HASIL

Pembelajaran jarak jauh (distance learning) merupakan model dari pendidikan jarak jauh (distance education) dan sudah sejak lama dikembangkan yaitu sejak tahun 1891 di Amerika^[7]. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini yang sangat pesat berpengaruh pada konsep pembelajaran jarak jauh. Dimana yang awalnya dilakukan karena keterbatasan waktu sekarang seakan menjadi kebutuhan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. teknologi informasi dan komunikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah internet^[7]. Internet menjadi media yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh karena internet mampu

diakses diberbagai tempat dan waktu serta dapat digunakan secara bersamaan atau multiuser sehingga memberikan banyak kemudahan^[19]. Selain mudah dalam penyampaian materi ajar penggunaan pembelajaran jarak jauh dengan internet ini mampu menarik minat siswa dalam belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas karena dengan ini materi yang dikembangkan guru mampu dikemas secara menarik dengan pemanfaatan teknologi seperti berupa animasi bergerak, film documenter, audio dll^[8].

Ilmu pengetahuan selalu berubah dengan cepat mengikuti perkembangan jaman, begitu pula teknologi informasi dan komunikasi terutama perangkat lunaknya. Keduanya seakan berjalan beriringan. Di era education 4.0 ini titik pusat pendidikan bukanlah pada guru melainkan lebih menekankan pada keaktifan siswa atau student center^[2]. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai media guna mempermudah siswa dalam memahami materi serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi, program pembelajaran disediakan oleh satuan pendidikan berupa perangkat lunak atau software yang dirancang agar siswa mampu belajar secara mandiri^[9]. Perangkat lunak merupakan program yang dirancang sedemikian agar siswa dapat belajar secara mandiri. Serta didukung dengan perangkat keras yang digunakan antara lain radio, laptop, handphone, computer yng telah tersambung pada internet^[8]. Dalam prakteknya pembelajaran dapat memadukan kedua perangkat tersebut dengan tujuan mengefektifkan proses pembelajaran. Agar perangkat-perangkat tersebut dapat berfungsi maka harus dilakukan analisis sistem pada desain pembelajaran dimana seluruh komponen dianalisis dan dikembangkan dengan mengacu pada tujuan^[9]. Dalam sistem pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi sering dihubungkan dengan psikologi pembelajar. Berdasarkan hal tersebut maka ada beberapa unsur yang dimasukkan dalam pengembangan software dunia

pendidikan, seperti hubungan dengan kehidupan yang nyata, hands-on, pendekatan indirect-tematik, menyenangkan, memberi penguatan positif, pencarian dan pengaplikasian serta penyelesaian masalah^[17]. Metodologi dalam pengembangan software pun berkaitan dengan kerangka kerja dikarenakan menggunakan pendekatan sistem informasi yang bertujuan mengembangkan software tersebut^[10]. Harel (1992) berpendapat bahwa ada dua ciri utama yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sistem yaitu sistem tidak reaktif (non reactive) dan sistem yang reaktif (rective). Serta sistem software untuk pembelajaran dan pengajaran termasuk sistem yang reaktif karena sistem tersebut bisa berinteraksi dengan siswa^[11]. Selain itu software yang digunakan dalam pendidikan juga memiliki kelemahan. Seperti yang dijelaskan oleh Simon (1973) bahwa kelemahan software tersebut karena pengembangan software pendidikan lebih menekankan tentang persoalan struktur pengembangan dan tidak memberi

tumpuan terhadap keperluan pembelajaran pengguna^[8].

Media dalam pembelajaran jarak jauh berfungsi menghubungkan antara guru dan siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran mereka tidak bertemu langsung dalam satu ruangan melainkan terpisah secara fisik. Jenis media disini digunakan sebagai delivery mode yaitu meliputi computer, surat elektronik, video interaktif, web, dan multimedia^[16]. Penggunaan metode dan media yang tepat akan memberikan hasil yang efektif pada karakteristik dan minat belajar siswa karena media memiliki tingkat keluwesan yang tinggi baik digunakan secara individu maupun kelompok serta mampu media pendidikan jarak jauh (e-learning) mampu dijangkau di wilayah geografis yang luas^[12]. Melalui media ini juga akan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru karena adanya pemberian umpan balik terhadap hasil belajarnya atau informasi tentang hasil belajar yang perlu diperbaiki. Selain itu juga digunakan sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran

yang perlu dipelajari lebih mendalam oleh siswa (elaborasi)^[15]. Menurut Heinich (1986) ada beberapa bentuk interaksi pembelajaran yang digunakan sebagai pembelajaran interaktif dalam sistem pendidikan jarak jauh antara lain :

- Adanya praktek dan latihan
- Adanya tutorial
- Adanya permainan
- Adanya simulasi
- Adanya penemuan
- Adanya penemuan
- Adanya pemecahan masalah^[12].

Dengan menggunakan media komputer dalam pembelajaran yang dikemas dalam suatu sistem pendidikan berupa e-learning yang mana didalamnya mampu diberi materi yang diinovasi dengan bentuk yang baru seperti penambahan ilustrasi, animasi, video, audio, film documenter dll. Dengan adanya media ini ternyata mampu menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn yang sejak dulu kurang diperhatikan oleh siswa karena monotonnya materi dan model pembelajaran^[13]. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk

memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, dimana kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan menimbulkan rasa senang terhadapnya (Slameto,2003:57)^[5]. Atau dengan kata lain minat berhubungan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Dalam penelitian ini yang dimaksud minat belajar ialah kecenderungan dalam diri siswa yang berupa perasaan senang, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan untuk mempelajari mata pelajaran PKn^[14]. Adapun beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang antara lain :

- a. Perasaan, yaitu suatu keadaan atau suasana hati seseorang yang timbul karena adanya rangsangan tertentu. Atau dapat diartikan sebagai keadaan jiwa seseorang.
- b. Perhatian, yaitu suatu cara menggerakkan bentuk umum, cara bergaulnya jiwa dengan kejadian di sekitar seseorang.
- c. Kemauan, yaitu kehendak untuk memilih atau

- merealisasi suatu tujuan yang diinginkan.
- d. Konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan perhatian kepada suatu kejadian atau sasaran tertentu.
 - e. Kesadaran, yaitu sifat yang termuat dalam proses kejadian tertentu pada seseorang yang hidup dan dianggap sebagai sesuatu yang unik serta dapat digambarkan suatu untuk kemauan untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu proses atau kejadian sebagaimana adanya^[5].

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat :

- a. Faktor Internal
Faktor internal ini berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi dorongan, perasaan, cita-cita, dan pengalaman masa lalu. Dorongan dari dalam diri seseorang mampu menimbulkan perasaan senang dan tidak senang, simpati atau tidak simpati, dan perasaan lain yang timbul

dari dalam diri seseorang terhadap suatu objek yang diamati. Faktor emosi juga menjadi salah satu bagian dalam menimbulkan minat seseorang karena dorongan emosional dan psikologis seseorang mampu menimbulkan minat dalam dirinya.

- b. Faktor Eksternal
Faktor yang datang dari luar diri seseorang. Faktor luar yang mempengaruhi minat antara lain motivasi sosial, orang tua, guru dan lingkungan. Adanya sesuatu rangsangan yang berasal dari luar diri seseorang seperti situasi yang berkembang dalam masyarakat yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Keluarga, lingkungan pendidikan di sekolah dan lingkungan masyarakat merupakan hal utama yang mampu mempengaruhi minat belajar siswa^[5].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan narasumber

guru di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar bapak Sunarno, S.Pd, M.P.d, disini guru menggunakan media pembelajaran berupa komputer yang sudah dirancang dengan pembelajaran jarak jauh (e-learning) guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Setelah diamati siswa cenderung lebih berminat belajar dengan e-learning dimana materi pelajaran di upload dalam sistem dan siswa dapat mengunduhnya melalui handphone atau komputer masing-masing dan dapat diakses di luar sekolah. Serta dalam materi tersebut guru dapat membuat inovasi yang tidak hanya materi teks, melainkan dapat ditambahkan animasi, video interaktif, audio, film documenter dll. Dengan adanya e-learning pula siswa diberikan tugas akhir dengan membuat inovasi produk seperti ppt, film documenter, video interaktif dll yang kemudian tugas di upload melalui sistem yang telah dibuat guru. Menurut penjelasan guru Pkn di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar hasil belajar yang diperoleh siswa cenderung meningkat dimana dinilai dari tugas

yang dikirim siswa guru menilai bahwa kreatifitas siswa mampu tereksplora dan dituangkan dalam tugas yang dibuat. Dimana sebelumnya rata-rata nilai untuk tugas dan harian sekitar 70 – 80 setelah diterapkan pembelajaran e-learning hasilnya meningkat menjadi rata-rata 80-90^[20].

SIMPULAN

Ilmu pengetahuan selalu berubah dengan cepat mengikuti perkembangan jaman, begitu pula teknologi informasi dan komunikasi terutama perangkat lunaknya. Keduanya seakan berjalan beriringan. Di era education 4.0 ini titik pusat pendidikan bukanlah pada guru melainkan lebih menekankan pada keaktifan siswa atau student center^[21]. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai media guna mempermudah siswa dalam memahami materi serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi, program pembelajaran disediakan oleh satuan pendidikan berupa perangkat lunak atau software yang dirancang agar

siswa mampu belajar secara mandiri^[9]. Perangkat lunak merupakan program yang dirancang sedemikian agar siswa dapat belajar secara mandiri. Serta didukung dengan perangkat keras yang digunakan antara lain radio, laptop, handphone, komputer yang telah tersambung pada internet^[8]. Dalam prakteknya pembelajaran dapat memadukan kedua perangkat tersebut dengan tujuan mengefektifkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada bapak Sunarno S.Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran Pkn, menurutnya dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pkn di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar digunakan blended learning atau perpaduan antara pembelajaran tatap muka dikelas dan pembelajaran jarak jauh menggunakan e-learning. Dari hasil yang diamati siswa cenderung lebih berminat belajar dengan e-learning dimana materi pelajaran di upload dalam sistem dan siswa dapat mengunduhnya melalui handphone atau komputer masing-masing dan dapat diakses di luar

sekolah. Serta dalam materi tersebut guru dapat membuat inovasi yang tidak hanya materi teks, melainkan dapat ditambahkan animasi, video interaktif, audio, film documenter dll. Dengan adanya e-learning pula siswa diberikan tugas akhir dengan membuat inovasi produk seperti ppt, film documenter, video interaktif dll yang kemudian tugas di upload melalui sistem yang telah dibuat guru. Dari hasil tugas yang dikirim siswa melalui sistem pun dinilai oleh guru kreatifitas siswa cenderung lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional^[20].

DAFTAR PUSTAKA

^[1]Depdiknas. 2003. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Jakarta: Depdiknas.

^[2]PP No.17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

^[3]Rusman, Riyana. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan

Posiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2019
"Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Perguruan Tinggi, Persekolahan, dan
Kemasyarakatan Di Era Disrupsi"

Komunikasi. Jakarta:PT Raja
Grafindo Persada.

[4]Tim Kemenristekdikti. 2017.
Pengembangan Pembelajaran
Daring. Jakarta:Ristekdikti

[5]Slameto. 2015.Belajar dan Faktor-
Faktor yang
Mempengaruhinya.Jakarta: Rineka
Cipta

[6]Sugiyono.2012. Metode Penelitian
Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif
dan R & D. Bandung: Alfabeta.

[7]Munir. 2012. Pembelajaran Jarak
Jauh Berbasis TIK. Bandung :
Alfabeta

[8]Munir. 2012. Manajemen Proyek
Perangkat Lunak (MPPL).
Bandung:Alfabeta.

[9]Munir.2014. Kompetensi Teknologi
Informasi dan Komunikasi bagi
Guru. Bandung: Alfabeta.

[9]Tim Ristekdikti. 2017.
Pengembangan Pmbelajaran Daring.
Jakarta.

[10]Atmaja, Nugraha.2012. Model
Development of Web Based Distance
Learning. Semarang: unnespres

[11]Kusmara, Ade. 2011. E-learning
dan Pembelajaran. Jambi: Lentera
Persinduan.

[12]Husanah.2014.Pembelajaran
Bauran (Blended Learning) Terampil
Memadukan Keunggulan
Pembelajaran Face to Face, E-
learning Offline-online & Mobile
learning. Jakarta: Prestasi Pustaka
Production.

[13]Putu, Laksana. 2017. E-learning
sebagai Evolusi Proses Pembelajaran
di Era Masyarakat Informasi.
Denpasar.

[14]Devita, Gatot.2016.Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa dengan
Pengembangan Model Pembelajaran
E-learning Berbasis Blog. Malang.

[15]Fransiska, Monika. 2017.
Pengujian Validitas, Praktikalitas dan
Efektivitas Media E-learning di
Sekolah Menengah Kejuruan.
Padang

[16]Nurchasanah,Sunaryo. 2013.
Perangkat Perkuliahan Pembelajaran
Literasi Berbasis E-learning. Malang.

[17]Dwi Surjono, Herman. 2018.Best
Practice Pembelajaran Daring di

Posiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2019
"Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Perguruan Tinggi, Persekolahan, dan
Kemasyarakatan Di Era Disrupsi"

UNY (Seminar Sosialisasi Pembelajaran Daring). Yogyakarta.

^[18]Syahmaidi, Eril. 2015. Pengembangan Media E-Learning Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kelas XI Sma. Padang.

^[19]Al Ihwanah. 2016. Implementasi e-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pgmi Iain Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jambi.

^[20]Hasil wawancara dengan guru PKn di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar pada saat magang kependidikan 2.

