

PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Neni Citra Dewi¹⁾

¹⁾SMKN 2 Rejang Lebong,

¹⁾nenicitra.d@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk *e-learning* berbasis *google sites* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, (2) mendeskripsikan efektifitas penggunaan *e-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan (*Research and Development*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar penilaian dan tes. Analisis data menggunakan rata-rata (mean) dan uji-t. Simpulan dari penelitian ini adalah: (1) Pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* ini dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa, (2) pengembangan *e-learning* ini efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Animasi 2D.

Kata Kunci: *E-Learning, google sites, prestasi belajar*

DEVELOPMENT OF E-LEARNING BASED GOOGLE SITES TO IMPROVE STUDENTS LEARNING ACHIEVEMENTS

Neni Citra Dewi¹⁾

¹⁾SMKN 2 Rejang Lebong,

¹⁾nenicitra.d@gmail.com

Abstract

This study aims to: (1) produce the development of e-learning berbasis google sites improve student learning achievement (2) describe the effectiveness of development of e-learning berbasis google sites to improve student learning achievement. This study uses Research and Development design. The subjects of this study were students of grade XI Multimedia of SMK Negeri 2 Rejang Lebong . Data collection techniques using assessment sheets and tests. Data analysis uses the mean (t) and t-test. The conclusions of this study are: (1) the development of e-learning berbasis google can improve student achievement, and (2) the development of e-learning berbasis google effective to increase learning achievement of students of class XI Multimedia in Animasi 2D subject.

Keywords: *e-learning, Google Sites, and Learning Achievements*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi. Dengan adanya pendidikan maka peserta didik dapat memiliki pengetahuan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual dan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan terus melaju dari berbagai

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi semua merujuk pada tujuan utama yaitu perubahan kehidupan masa depan yang lebih baik, lebih efektif, efisien dan aman. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadi perubahan tingkah laku dan perilaku manusia dari masa ke masa, dan turut merubah perkembangan sistem pendidikan. Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara efektif mengembangkan potensi yang dimiliki.

Di era revolusi industri 4.0, *e-learning* merupakan salah satu solusi kekinian yang seharusnya sudah dikuasai oleh setiap guru untuk mengatasi kegiatan pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. *E-learning* merupakan suatu konsep pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Karena dalam konsep pembelajaran *e-learning* siswa dituntut untuk aktif mengakses materi pembelajaran secara mandiri yang sudah tersusun secara terstruktur dan sistematis.

Definisi animasi berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan

teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Menurut Fernandez (2002) animasi didefinisikan sebagai berikut: "*Animation is the process of recording and playing back a sequence of still to achieve the illusion of continues motion*". Yang artinya "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan".

Berdasar definisi di atas animasi dapat disimpulkan bahwa animasi adalah usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak dapat bergerak sendiri, pada awalnya proses pembuatan animasi hanya menggunakan tangan untuk menggambar pada halaman-halaman kertas, tapi dengan perkembangan teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas halaman kertas tetapi langsung di komputer.

Menurut Munir (2012: 318) animasi 2D atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*). Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner ini direalisasikan kedalam bentuk nyata berupa dibuatnya film-film animasi yang disebut juga dengan film kartun. Film-film kartun ini bukan lagi sekedar tontonan sebagai media hiburan anak-anak, bahkan banyak digunakan sebagai media presentasi media iklan/promosi, seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran animasi dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar berupa video animasi baik video tutorial ataupun video pembelajaran.

Daryanto (2010: 168) menyatakan bahwa *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Selanjutnya Suryadi (2015) berpendapat bahwa beberapa faktor terselenggaranya pembelajaran *e-learning* yaitu seseorang yang tidak dapat mengikuti pendidikan konvensional karena berbagai faktor penyebab, misalnya harus bekerja (*time constraint*), kondisi fisik yang tidak memungkinkan (*physical constraint*), daya tampung sekolah konvensional yang tidak memungkinkan (*limited available seats*), phobia terhadap sekolah, putus sekolah, atau karena memang dididik melalui pendidikan keluarga di rumah (*home school*) dimungkinkan untuk tetap belajar, yaitu melalui *e-learning*.

Menurut Rahmadi (2013: 1) *Website* dapat dimanfaatkan oleh guru profesional sebagai sumber belajar atau media dalam upaya meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran. kemudian Bekti (2015:35) menyatakan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan disimpulkan *website* merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman saling terkait, berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet baik bersifat statis maupun dinamis.

Nasution (1996: 17) bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan

berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut.

Winkel (1996: 226) berpendapat prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2013: 298) *Research and development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan. Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan *e-learning* berbasis *google sites* pada mata pelajaran Animasi 2D kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia SMKN 2 Rejang Lebong. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan temuan masalah di lapangan yang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D. subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa Prakerin Kompetensi Keahlian Multimedia SMKN2 Rejang Lebong semester 4.

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan bahan instruksional oleh Brog dan Gall. Pendekatan *research and*

development (R&D), terdapat sepuluh tahapan. adapun tahapan-tahapan dalam *research and development*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model Borg and Gall. Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh tahapan pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam pembelajaran. tetapi peneliti melakukan penyederhanaan dan batasan menjadi delapan tahapan. penyederhanaan tahapan dilakukan karena faktor keterbatasan biaya, dan waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-learning ini merupakan model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan di era revolusi 4.0 seperti sekarang ini. Dengan mengimplementasikan *e-learning* berbasis *google sites* kedalam pembelajaran jarak jauh tentunya akan sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari sisi pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* ini memanfaatkan *tools* gratis dari Google. *e-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan ini telah memberikan berkontribusi dalam pemanfaatan *tools* gratis dari *google* tersebut untuk pembelajaran Animasi 2D pada SMK Kompetensi Keahlian Multimedia. Pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* ini sejalan dengan kegunaan dari *google sites* terhadap pembelajaran di sekolah yaitu: (1) Sebagai Media Pembelajaran, *google sites* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran, sebagai sumber belajar atau bahan ajar siswa dalam bentuk teks, gambar, video serta evaluasi pembelajaran. (2) Menyimpan Dokumentasi, kegiatan-kegiatan di kelas dapat didokumentasikan guru dengan memanfaatkan *google sites* bahkan dokumentasi kegiatan sekolah dengan

kapasitas penyimpanan yang tidak terbatas. (3) Media Kolaborasi, guru dan siswa dapat berinteraksi pada pembelajaran online. (4) Mading Online, selain itu juga dapat digunakan sebagai mading online, sehingga orang tua siswa atau siapapun dapat melihat karya siswa di mading online. (5) Menyimpan Pengetahuan, guru dapat menyimpan berbagai pengetahuan berharga ke dalam situs, sehingga dapat dimanfaatkan kapan saja dibutuhkan.

Dalam *e-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan ini juga memanfaatkan sumber belajar dari rumah belajar karena sudah dikolaborasikan dengan sumber belajar dari Rumah Belajar Kemdikbud. Selain itu juga disediakan video pembelajaran, video tutorial yang dikolaborasikan dengan youtube peneliti. Disamping itu untuk pembuatan soal *online* dan form pengumpulan tugas juga masih memanfaatkan *tools* gratis dari *google* yaitu *google form*.

Dari Uji coba skala terbatas dan skala luas yang dilakukan pada kelas XI Multimedia di SMKN 2 Rejang Lebong, pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu peningkatan prestasi belajar siswa melalui perbandingan hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari segi kekurangan dapat disampaikan bahwa dari keseluruhan peserta yang terlibat mulai dari uji coba skala terbatas sampai skala besar adalah tidak semua siswa mempunyai sambungan internet, dan banyaknya video pembelajaran membutuhkan kuota data yang besar untuk memutarinya.

Secara keseluruhan *e-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan ini untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran Animasi 2D. Pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* ini dapat dilakukan untuk pengembangan model pembelajaran jarak jauh yang akan memberikan manfaat besar bagi siswa

untuk mengulang-ulang materi dan latihan pelajaran.

Dalam pembelajaran model *e-learning* hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Marpanji (2012) yang menyatakan bahwa penerapan *e-learning moodle* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Shin (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran *e-learning* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, motivasi belajar, dan minat belajar, serta mendorong pengembangan diri dan kerjasama tim.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian tentang pengembangan *e-learning* berbasis *google sites* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 2 Rejang Lebong, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *E-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan ini layak untuk meningkatkan perestasi belajar siswa dalam pembelajaran Animasi 2D karena di dalam *e-learning* berbasis *google sites* disajikan materi yang lengkap, dilengkapi dengan video pembelajaran, soal *online*, form pengumpulan tugas, sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja.
2. *E-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan ini efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa siswa kelas XI Multimedia Kompetensi Keahlian Multimedia di SMKN2 Rejang Lebong. Terbukti pada uji coba skala terbatas yang dilakukan terhadap 15 orang siswa kelas XI Multimedia, dan uji coba skala luas terhadap 60 siswakelas XI Multimedia 1 dan kelas XI Multimedia 2 SMKN 2 Rejang

Lebong, uji t prestasi belajar siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Artinya penggunaan *e-learning* berbasis *google sites* pada pembelajaran Animasi 2D dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Saran

1. Guru mampu memanfaatkan *e-learning* berbasis *google sites* untuk mengembangkan model pembelajaran alternatif untuk pembelajaran jarak jauh. Guru Animasi 2D diharapkan mampu menggunakan *e-learning* berbasis *google sites* karena lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Kepala sekolah selaku pemimpin tertinggi di sekolah perlunya ada sosialisasi *e-learning* berbasis *google sites* ini ke sekolah-sekolah lain, MKKS atau ke Dinas Pendidikan agar *e-learning* berbasis *google sites* ini dapat dimanfaatkan secara luas.
3. Bagi Peneliti Lanjutan pada *E-learning* berbasis *google sites* ini diharapkan dapat dikembangkan lagi ke dalam mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fernandes, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation and Cartooning : A Creatif Guide*. California: Ibiz Fernandez McGraw- Hill
- Geri, N., Gafni, R., &Winer, A. 2014. *The U-Curve Of E-learning: Course Website and Online Video Use in Blended and Distance Learning*.

Journal of E-Learning and Learning Objects, 10(0) : 1-16

Harsanto, Budi. 2012 *Panduan E-learning Menggunakan Google Sites*. Diambil dari [:http://elearning.fe.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2012/09/Panduan-E-Learning-Menggunakan-Google-Sites.pdf.20/03/19](http://elearning.fe.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2012/09/Panduan-E-Learning-Menggunakan-Google-Sites.pdf.20/03/19).

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Marpanji, 2012. *Penerapan e-learning moodle untuk pembelajaran siswa yang melaksanakan prakerin*. Jurnal Pendidikan Vokasi vol 2 No3.

Nasution, S. 1996. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar*. Jakarta. Bina Aksara.

Rahmadi, Moch. Luthfi. 2013. *Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online*. Yogyakarta: Andi.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.

Suryadi, Sudi. 2015. *Prospek sistem e-learning dalam pemanfaatan teknologi transformasi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia*" (journal J. Informatika AMIK-LB: medan), vol.3, no.1.

Wen-ling shih, (2017) Chun-yen tsai, *Students' perception of a flipped classroom approach to facilitating online project- based learning in marketing research courses*. (National Sun Yat-sen University, Kaohsiung City: Taiwan.

Winkel, W,S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.