

PENGEMBANGAN E-LEARNING PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MOODLE DI SMA LAMPUNG SELATAN

Oleh:
SAFFUDDIN

Abstract: Development Of E-Learning In Moodle-Based Citizenship Education High School South Lampung

The purpose of this study is to develop an e-learning portal Moodle-based civic education, testing the effectiveness, efficiency and appeal of the product development results in the learning process Civics.

Type of research is the development of research carried out at the High School South Lampung. Data collection using questionnaires and tests learning outcomes, the research subject teachers and students. Qualitative data were analyzed with descriptive and quantitative data with SPSS method.

The trial results showed the whole subject, the results of product development in the form of e-learning portal Civics gained 0.51 gain value by category quite effective, while the level of efficiency based on the features developed allowing students to learn anywhere and anytime. Test the product appeal acquired an interest rate of 81.5%. the category is quite interesting. The conclusions of this study, the test subjects responded to the e-learning portal where Civics, with address <http://belajarpkn.web.id/moodle> to be applied in the learning process.

Key words: *e-learning, civic education, moodle, Portal.*

Abstrak: Pengembangan E-Learning Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Moodle Di SMA Lampung Selatan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan portal *e-learning* PKn berbasis *Moodle*, menguji efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk hasil pengembangan dalam proses pembelajaran PKn.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SMA Lampung Selatan. Pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. dengan subjek penelitian guru-guru dan siswa. Data kualitatif dianalisis dengan metode deskriptif dan data kuantitatif dengan metode SPSS.

Hasil uji coba terhadap seluruh subjek penelitian menunjukkan produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn memperoleh nilai *gain* 0,51 dengan kategori cukup efektif, sedangkan tingkat efisiensi berdasarkan fitur-fitur yang dikembangkan memungkinkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Uji kemenarikan produk diperoleh tingkat kemenarikan sebesar 81,5% dengan kategori cukup menarik. Simpulan dari penelitian ini, subjek uji coba merespon baik keberadaan portal *e-learning* PKn dengan alamat <http://belajarpkn.web.id/moodle>, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *e-learning, Pkn, moodle, portal.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan memanfaatkan komputer yang terhubung ke internet, bukanlah sebuah *trend* atau sekedar gaya hidup, tetapi pengintegrasian pemanfaatan komputer yang terhubung ke internet ke dalam proses pembelajaran adalah sebuah tuntutan sekaligus tantangan. Di era 1990-an sebelumnya kurang begitu dikenal istilah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), kelas *virtual* (*virtual class*), *home schooling*, tetapi kini di abad 21, istilah-istilah itu menjadi program unggulan di banyak lembaga dan di banyak negara.

Penggunaan teknologi komputer yang makin meluas dalam dunia pendidikan tentu akan membawa konsekuensi, salah satunya adalah pergeseran paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa (*student center*), dari siswa lebih banyak mendengar ceramah-ceramah gurunya menjadi banyak berbuat atau beraktivitas. Idealnya di dalam proses pembelajaran siswa yang seharusnya lebih banyak beraktivitas dalam proses pembelajaran bukan gurunya, karena yang belajar itu sebenarnya siswa bukan guru.

Web blog sebagai salah satu media pembelajaran berbasis internet merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi komputer ke dalam proses pembelajaran, melalui *web blog* siswa lebih banyak berbuat, belajar secara mandiri dan berlangsungnya proses pembelajaran

benar-benar berpusat pada siswa, peran guru hanyalah sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas *e-learning* dan mengemas konten-konten bahan ajar untuk diletakkan didalam *web blog*.

Selama dua tahun pelajaran (2010/2011 dan 2011/2012) diaplikasikannya *web blog* dalam pembelajaran PKn di SMAN 1 Tanjungbintang, hasil studi pendahuluan menyimpulkan, persepsi siswa menunjukkan kecenderungan sangat positif, indikator terlihat dari tingkat kunjungan siswa ke *web blog* yang terus meningkat, ini artinya pembelajaran menggunakan *web blog* dipergunakan oleh siswa secara terus menerus, akan tetapi dengan segala keterbatasan yang ada pada *web blog* sebagai media *e-learning*, tetap diperlukan pengembangan lebih lanjut pembelajaran berbasis *web* yang benar-benar didesain khusus untuk pengembangan *e-learning*.

Salah satu aplikasi yang dapat dipergunakan untuk pengembangan pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*) adalah dengan memanfaatkan CMS *Moodle*. Keunggulan *Moodle* selain fitur-fitur yang ada didalamnya sangat lengkap untuk pembelajaran berbasis *web*, *Moodle* juga dapat dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan pengguna karena *source code* (kode *script*) bersifat terbuka (*open source*) dan untuk mendapatkannya dapat diperoleh secara gratis (*free*).

Dipilihnya aplikasi *Moodle* sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis *web* adalah untuk menjawab permasalahan pokok penelitian ini yaitu bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknologi komputer dalam proses pembelajaran PKn di SMA Lampung Selatan, melalui penelitian ini dihasilkan sebuah produk pembelajaran PKn berbasis *web* yang dikembangkan menggunakan *CMS Moodle*, berupa *website* pembelajaran, dan sebagai bahan uji coba untuk konten *e-learning* digunakan standar kompetensi Globalisasi dan Kebebasan Pers. Sebelum benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran *website* pembelajaran sebagai produk hasil pengembangan akan diuji tingkat efektifitas, efisiensi serta kemenarikannya dalam proses pembelajaran PKn.

Moodle sendiri seperti dijelaskan dalam situs induknya (www.moodle.org) merupakan perangkat lunak berbasis internet untuk pengembangan *course*, lebih dikenal sebagai sistem pengelolaan pembelajaran *full learning* berbasis *web* atau disingkat dengan *CMS*. Karakteristik *moodle* adalah pengaplikasian antara pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dengan unsur pedagogi. Di dalam *moodle* pembelajaran dapat didesain layaknya seperti pembelajaran di dalam kelas, mengembangkan *moodle* sama halnya seperti membangun sebuah kelas pembelajaran digital atau virtual, ada

tingkatan kelas, ada jurusan, ada kelompok diskusi, ada bahan ajar, tanya jawab, diskusi dan ada evaluasi atau uji KD, melalui perangkat lunak *moodle*, semuanya diintegrasikan ke dalam kelas pembelajaran berbasis *web* (internet).

Mengembangkan pembelajaran berbasis *web* atau internet menggunakan *Moodle*, hanyalah merupakan salah satu dari dua pendekatan yang umum dipergunakan. Dua pendekatan yang dimaksud adalah pertama *CAL* (*computer assisted learning*) atau *CAI* (*computer assisted instruction*) dan kedua, *computer based learning* disingkat *CBL*. Istilah *CAL* atau *CAI* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, misalnya guru dalam menyajikan materi di depan kelas menggunakan *power point*, atau penyajian materi ajar dibantu dengan tayangan video menggunakan *CD/DVD ROOM*, peran komputer disini hanya sebagai alat bantu guna menunjang proses pembelajaran lebih interaktif. Steinberg (1991) dalam Pramono (2007: 8) mengemukakan *CAI* secara umum bermakna instruksi pembelajaran dengan berbantuan komputer yang memiliki ciri khas menekankan belajar mandiri, interaktif dan menyediakan bimbingan. Jadi sekalipun *CAL* maupun *CAI* menekankan belajar mandiri dan interaktif peran komputer tetap saja ditempatkan bukan sebagai media utama dalam pembelajaran, media

utama tetap ada pada peran guru yang tidak bisa tergantikan.

Berbeda dengan CBL merupakan pendekatan pembelajaran yang sepenuhnya sangat tergantung dengan komputer, dalam proses pembelajaran kedudukan komputer merupakan media utama yang posisinya bisa menggantikan peran guru di depan kelas, sehingga guru hanya sebagai fasilitator berlangsungnya proses pembelajaran. Di kalangan dunia pendidikan CBL dikenal dengan istilah *computer web based learning* atau *web based learning*, atau pembelajaran berbasis web, Rusman, (2011: 263) mengistilahkannya dengan pembelajaran melalui *e-learning*.

Walau tidak sepenuhnya benar istilah *e-learning* disamakan dengan pembelajaran berbasis web seperti dikatakan Rusman, setidaknya dengan perkembangan teknologi web 2.0 terkini harus diakui istilah *e-learning* sangat populer seiring maraknya penggunaan huruf "e" dari kata *e-mail*, *e-banking*, *e-government*, *e-paper*, *e-learning*. Huruf "e" sendiri merupakan kependekan dari *electronic* (Sohn, 2005), jika mengacu pada kata elektronik kurang bijak jika hanya pembelajaran berbasis web disamakan dengan *e-learning*, tetapi semua pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik disebut dengan *e-learning*, seperti yang dikatakan Darin E.Hartley (2001).

Terlepas perdebatan apapun tentang istilah *e-learning* yang pasti pembelajaran menggunakan *e-learning* menempatkan proses pembelajaran berpusat pada siswa. Proses pembelajaran seperti inilah sebenarnya yang diharapkan dengan pengintegrasian penggunaan teknologi komputer dalam dunia pendidikan. Keberadaan teknologi komputer dalam proses pembelajaran mampu berperan dalam menghasilkan berbagai produk bahan belajar yang jauh lebih menarik untuk dipelajari, memiliki unsur interaktif yang tinggi, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Segala kelebihan tersebut tentunya dapat mempercepat proses belajar mereka, lebih dari itu teknologi komputer juga mampu mengantarkan berbagai bahan belajar tersebut ke hadapan peserta didik tanpa batasan jarak dan waktu dengan adanya internet sebagai medianya. Ketersediaan bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa menempatkan proses pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang konten materinya mayoritas hapalan membawa kecenderungan para guru untuk terjebak pada metode belajar ceramah satu-satunya dalam penyampaian bahan ajar, padahal seperti dikatakan Winataputra, PKn memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*civic responsibility*" sebagai warga negara

Indonesia dalam konteks watak dan peradaban bangsa Indonesia yang ber-Pancasila (Winataputra, 2001, 2006) Untuk mencapai ketiga tujuan tersebut di atas, maka karakteristik PKn harus memuat *civics knowledge*, *civics skill* dan *civics disposition* (Winaputra, 2006).

Civics knowledge berhubungan dengan pengetahuan kewarganegaraan, *Civics skill* terkait dengan ketrampilan kewarganegaraan yang mampu diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, jika didalam *civics knowledge* siswa diajarkan konsep persatuan dan kesatuan maka dalam *civics skill*, siswa mampu hidup berdampingan dan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat. Sedangkan *Civic Disposition* lebih diterjemahkan kepada karakter individu atau masyarakat (Branson, 1999: 23). perwujudannya dalam bentuk kesopanan, kesusilaan, toleransi, loyalitas, kebersamaan dan lain-lain

Apabila dilihat dari tujuan pembelajaran PKn di atas, maka pengintegrasian penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran PKn merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan. Tuntutan karena adanya perubahan paradigma tentang belajar yakni pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *selfguided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*, sedangkan tantangan yaitu adanya kemajuan teknologi informasi dan

telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa.

Sebenarnya teori pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya telah menjawab tuntutan itu dengan meredefinisi belajar sebagai proses konstruktif dimana informasi diubah menjadi pengetahuan melalui proses interpretasi, korespondensi, representasi, dan elaborasi. Sementara tantangan sebagai akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah menawarkan berbagai kemudahan – kemudahan baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Tanjungbintang Lampung Selatan, dengan subjek uji coba siswa kelas XII dan Guru-guru SMAN 1 Tanjungbintang serta guru-guru PKn yang tergabung dalam MGMP PKn SMK se kota Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pembelajaran, hasil penelitian berupa produk pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran PKn stándar kompetensi Globalisasi dan Kebebasan Pers. Dimensi kajian pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall (2003) dan disederhanakan Sukmadinata (2011: 164) kedalam tiga tahapan penelitian berikut ini:

- (1) Analisis Kebutuhan dilakukan di SMAN 1 Tanjungbintang,

sebagai subjek penelitian adalah guru dan siswa, sedangkan survei lapangan dilakukan di lingkungan sekolah dan di luar sekolah SMAN 1 Tanjungbintang.

- (2) Pengembangan portal e-learning menggunakan webhosting berbayar dan gratisan. Portal ini merupakan situs web dengan menu yang disediakan untuk guru dan siswa. Fungsionalitas yang ada di dalamnya meliputi manajemen user, manajemen materi ajar, dan manajemen kuis. Uji coba produk dilakukan dengan tahapan berikut:
 - a. Uji validitas ahli komputer web desain, ahli konten dan ahli evaluasi bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait dengan pengembangan produk sebagai media pembelajaran.
 - b. Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan pada 25 siswa subjek uji coba, bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait dengan kemudahan dan kepraktisan penggunaan produk dalam proses pembelajaran.
 - c. Uji coba produk pada kelompok besar atau lapangan terbatas dilakukan pada 30 guru dan 270 siswa SMAN 1 Tanjungbintang, bertujuan untuk mendapatkan kevaliditan produk terkait dengan

kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaan.

Selama uji coba ini dilakukan pengambilan data melalui kuesioner.

- (3) Implementasi produk dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk jika dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu dihasilkannya produk pembelajaran berupa portal e-learning PKn berbasis Moodle, serta diketahui tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tarik produk, maka untuk mencapai tujuan tersebut data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Semua kuisisioner hasil uji coba dianalisis secara kualitatif kemudian hasilnya dinarasikan, sedangkan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk data dianalisis secara kuantitatif menggunakan program SPSS versi 17.

Penarikan kesimpulan yang ingin diambil menjawab tujuan penelitian, yakni dihasilkannya produk pembelajaran berupa portal e-learning PKn berbasis Moodle, serta diketahui tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tarik produk dalam pembelajaran PKn.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

- (1) Analisis Kebutuhan dan Survei Lapangan, berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dan survei lapangan dapat disimpulkan di SMAN 1 Tanjungbintang Lampung Selatan potensial dikembangkan portal pembelajaran berbasis website.
- (2) Pengembangan produk dan Uji coba. Produk pembelajaran berupa portal e-learning PKn telah dikembangkan dengan nama domain <http://belajarpkn.web.id/moodle> dan diletakkan di webhosting www.idwebhost.com. Uji coba produk dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. Uji validitas ahli web desain, ahli konten dan ahli evaluasi. Terkait dengan desain produk yang wajib memasukkan unsur pedagogis di dalamnya yang memungkinkan siswa dapat mengakses sumber belajar yang lebih luas, ahli konten menyoroti bahan ajar yang dimasukkan perlu memperhatikan unsur interaktivitas dan aktualitas konten materi. Sedangkan ahli evaluasi lebih menyoroti sintag pembelajaran portal e-learning PKn
 - b. Uji coba produk pada kelompok kecil, sebelum dilakukan penyebaran kuisisioner subjek uji coba siswa diberikan pelatihan terlebih dahulu bagaimana menggunakan produk, selanjutnya siswa diminta mengujicobakan produk baru kemudian diberikan pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil disimpulkan dari 25 subjek uji coba, 23 siswa menyatakan kepuasannya dalam arti praktis dan mudah dalam menggunakan produk sedangkan 2 orang masih menyatakan kesulitannya.
 - c. Uji coba kelompok besar, sebagaimana halnya pada uji coba kelompok kecil, subjek uji coba baik guru dan siswa diberikan pelatihan terlebih dahulu sebelum diberikan lembar kuisisioner yang harus dijawabnya. Berdasarkan data hasil angket subjek uji coba guru, 97% guru menyatakan kepuasannya sedangkan 93% siswa menyatakan puas menggunakan produk pembelajaran, indikator kepuasan ditunjukkan dengan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaan portal e-learning PKn.
- (3) Implementasi produk pembelajaran dilakukan dengan tiga uji:
 - a. Tingkat efektivitas produk. Untuk mengetahui tingkat efektivitas produk dilakukan pre tes hasil belajar sebelum produk dipergunakan dan post test setelah produk dipergunakan. Hasil pre tes dan *post –test* terhadap 147 siswa terlebih dahulu akan diuji apakah kedua data (pre

dan post) menyebar normal atau tidak. Statistik uji yang digunakan adalah *Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov) normality test*. Hasil uji kenormalan disimpulkan kedua data menyebar normal. Selanjutnya untuk melihat tingkat efektivitas produk dilakukan uji “t” berpasangan, dan uji gain ternormalisasi, hasil dari uji gain adalah 0,52, hasil ini jika dihubungkan berdasarkan tabel Hake, maka produk hasil pengembangan dikatakan cukup efektif dipergunakan dalam proses pembelajaran PKn.

- b. Tingkat Efisiensi produk. Efisiensi produk hasil pengembangan dilakukan dengan menguji fitur-fitur yang ada dalam portal *e-learning* PKn, dengan meminta tanggapan 4 orang guru yang sebelumnya telah mengembangkan pembelajaran berbasis internet selain *moodle*. Hasil pengujian berdasarkan tanggapan guru dapat dijelaskan, tersedianya fasilitas bahan ajar baik materi berupa modul maupun power point dan didukung fasilitas *download* untuk mengunduh materi ajar memungkinkan siswa untuk belajar tanpa dibatasi tempat dan waktu, demikian pula fasilitas kuis *online* baik yang diminta maupun yang

disediakan memungkinkan setiap siswa untuk dapat mengukur kemajuan belajarnya kapanpun diinginkannya, sampai ia siap untuk meminta ujian kepada gurunya. Berdasarkan tanggapan guru dapat disimpulkan, tingkat efisiensi produk hasil pengembangan menunjukkan bahwa ketersediaan portal *e-learning* PKn dalam pembelajaran PKn sesuai dengan target yang diharapkan yaitu belajar PKn dimana saja, kapan saja, menyenangkan, merangsang kreativitas, dan mendorong prestasi.

- c. Tingkat Kemenarikan Produk. Uji kemenarikan produk bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan kemudahan dalam penggunaan produk. Berdasarkan rekapitulasi hasil angket menggunakan program *excel* 2010, rata-rata 81,5% siswa menyatakan bahwa produk ini sangat menarik dan mudah digunakan. Jika direduksi dengan tabel tingkat kemenarikan produk dapat disimpulkan, bahwa produk berupa portal *e-learning* PKn dengan alamat <http://belajarpkn.web.id> sangat menarik dipergunakan dalam membantu proses pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjungbintang Lampung Selatan.

Pembahasan

Berdasarkan rancangan penelitian yang dikembangkan, tujuan akhir penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah produk hasil pengembangan berupa portal e-learning PKn yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Untuk terciptanya sebuah portal pembelajaran yang layak dipergunakan, sebelumnya dilakukan uji validitas ahli *web desain*, ahli materi dan ahli pembelajaran, beberapa masukan dan koreksi terutama yang diberikan para ahli menjadi masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan produk pengembangan.

Tidak berhenti sampai disini produk pengembangan terus mengalami penyempurnaan sampai kepada uji efektivitas, uji efisiensi dan uji kemenarikan. Hasil dari berbagai uji produk baik kelompok kecil, uji lapangan terbatas dapat melengkapi penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Pada akhirnya produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn dengan alamat <http://belajarpkn.web.id/moodle> layak dipergunakan sebagai media pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjungbintang Lampung Selatan.

Hasil uji efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar PKn, dari 147 siswa yang dijadikan subjek penelitian terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum produk dipergunakan. Rata-rata nilai hasil belajar *pretest* siswa adalah 62,78 namun setelah produk dipergunakan

terjadi peningkatan yaitu rata-rata nilai hasil belajar *posttest* siswa adalah 82,00. Peningkatan hasil belajar ini kemudian diuji menggunakan program SPSS versi 17 dan uji *gain ternormalisasi*, hasilnya diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn di kelas XII SMA Negeri 1 Tanjungbintang.

Dalam kasus-kasus tertentu pembelajaran menggunakan portal *e-learning* PKn dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, tetapi tidak ekonomis dari sisi biaya pada awal pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran menggunakan *e-learning*, demikian pula soal waktu menjadi tidak efisien karena dibutuhkan waktu lama untuk penyiapan SDM (sumber daya manusia) yang dapat menguasai dan mengoperasikan sistem *e-learning*.

Hasil uji efisiensi menggunakan angket yang disebar kepada 4 orang guru yang terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis web, diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn sangat efisien dipergunakan dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur yang disediakan dalam portal *e-learning* PKn memungkinkan setiap siswa dapat memaksimalkan waktu belajarnya dan waktu belajar siswa pun dapat dirancang secara fleksibel dengan demikian pembelajaran

menggunakan portal *e-learning* PKn dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang keingintahuan dan kreativitas siswa.

Uji kemenarikan produk terhadap 20 subjek penelitian rata-rata 81,5% siswa menyatakan produk ini menarik dan mudah digunakan. Indikator utamanya adalah timbulnya motivasi siswa untuk dapat belajar PKn tidak hanya di kelas tetapi dimana saja dan kapan saja, hal ini karena ditunjang dengan kemudahan siswa didalam belajar melalui portal *e-learning* PKn serta dukungan fitur-fitur yang memudahkan siswa mengakses bahan ajar yang diperlukan.

Seberapa besar tingkat kemenarikan produk setelah direduksi dengan tabel tingkat kemenarikan dapat disimpulkan produk pengembangan berupa portal *e-learning* PKn dengan alamat domain <http://belajarpkn.web.id/moodle>. sangat menarik dalam membantu proses pembelajaran PKn di kelas XII SMA Negeri 1 Tanjungbintang Lampung Selatan.

Kekurangan Produk Hasil Pengembangan.

Sebagus apapun produk hasil pengembangan, pasti memiliki kekurangan, demikian pula produk yang berupa portal *e-learning* PKn juga memiliki keterbatasan antara lain:

1. Penilaian prestasi belajar siswa lebih banyak unsur kognitif, sedangkan aspek sikap dan psikomotor seringkali terabaikan.

2. Tidak semua materi ajar dapat diletakkan di dalam portal *e-learning* terutama untuk materi-materi ketrampilan kejuruan.
3. Guru sulit mengontrol kejujuran siswa, apakah memang benar karya sendiri atau sebaliknya memanfaatkan jasa orang lain seperti menggunakan joki untuk pengerjaan kuis *online* atau sistem plagiat untuk pengerjaan tugas-tugas.
4. Bagi siswa yang gagap teknologi pembelajaran menggunakan portal *e-learning* sulit untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Simpulan, Implikasi dan Saran

Sesuai dengan tujuan penelitian ini dan berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan:

1. Produk hasil pengembangan secara permanen ada di di <http://belajarpkn.web.id/moodle>.
2. Tingkat efektivitas produk setelah diujicobakan dan hasilnya dilakukan uji statistik hasilnya produk hasil pengembangan cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat efisiensi produk berdasarkan Hasil uji efisiensi menggunakan angket diperoleh kesimpulan produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn sangat efisien dipergunakan dalam proses pembelajaran, karena fitur-fitur yang disediakan dalam portal *e-learning* PKn memungkinkan

setiap siswa dapat memaksimalkan waktu belajarnya dan waktu belajar siswa pun dapat dirancang secara fleksibel.

4. Tingkat kemenarikan produk, berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan produk pengembangan berupa portal *e-learning* PKn dengan alamat domain <http://belajarpkn.web.id/moodle> sangat menarik dalam membantu proses pembelajaran PKn di kelas XII SMA Negeri 1 Tanjungbintang Lampung Selatan.

Implikasi

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa tugas guru selain mengajar adalah mendidik, melatih, membimbing, mengarahkan, menilai dan melakukan evaluasi. Di dalam Undang-Undang yang sama ditegaskan guru memiliki kewajiban tatap muka dikelas minimal 24 jam dalam seminggu.

Secara logika dikaitkan dengan tugas pokok guru dan kewajiban tatap muka yang harus dijalani, suatu hal yang mustahil guru dapat melaksanakan tugas-tugas pokoknya selain mengajar sebagaimana amanat Undang-Undang di atas.

Akan tetapi tidak ada yang mustahil jika produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* PKn diterapkan sebagai suplemen dan komplemen dalam pembelajaran, karena sebahagian dari tugas mengajar guru dapat diwakilkan dengan pembelajaran menggunakan

portal *e-learning*, sehingga dengan kehadiran portal *e-learning* PKn, guru tidak selalu berada di ruang kelas melaksanakan tugas-tugas mengajarnya dihadapan siswa, dan siswa dengan sendirinya dibawah bimbingan guru dapat belajar secara mandiri melalui portal *e-learning*.

Saran-saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari penelitian dan pengembangan ini, saran peneliti sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan portal *e-learning* PKn merupakan pola pembelajaran mandiri, diperlukan motivasi siswa dan guru untuk berhasilnya pembelajaran menggunakan portal *e-learning* ini, untuk itu sebelum memutuskan menggunakan pembelajaran dengan portal *e-learning*, guru perlu memotivasi siswa agar tumbuh kesadaran dan dorongan untuk dapat belajar melalui portal *e-learning*.
2. Proses pembelajaran menggunakan portal *e-learning* PKn berbasis internet, terdapat kemungkinan berkurangnya hubungan emosional antara siswa dan guru serta sesama siswa, untuk itu perlu dipadukan dengan pembelajaran lain dengan model *blended learning*.
3. Portal *e-learning* PKn sebagai hasil pengembangan hendaknya dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin, karena pola pembelajaran seperti ini sangat

menyenangkan, menantang dan menumbuhkan semangat berkompetisi serta ketidaktergantungan pada orang lain.

4. Berhasilnya pembelajaran menggunakan portal *e-learning* sangat ditentukan dukungan pihak sekolah terutama dalam pengadaan sarana komputer dan akses internet yang memang memerlukan biaya yang tidak sedikit.
5. Bagi sekolah kehadiran portal *e-learning* ini diharapkan tidak hanya untuk pembelajaran PKn semata tetapi semua mata pelajaran dapat diajarkan menggunakan portal *e-learning* untuk itu dukungan dari kepala sekolah dan komite sekolah sangat dibutuhkan.

Daftar Rujukan

- Branson, Margaret S, dkk. (1999). *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta : Kerjasama LKIS dan The Asia Foundation.
- Gall, M.D., Gall, J.P & Borg, W.R. 2003. *Educational Research*. Boston: Pearson Education. Inc
- Hartley, E. Darin E., 2001, *Selling e-Learning*, American Society for Training and Development.

Rusman, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta, PT. Rajawali Pers.

Sukmadinata, Nana Syaodih, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Remaja Rosda Karya.

Winataputra, U.S. 2001. *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi*, (Disertasi) Bandung: Uuniversitas Pendidikan Indonesia.

-----, 2006, *Konsep dan Strategi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah: Tinjauan Psiko-Pedagogis*, Jakarta: Panitia Semiloka Pembudayaan Nilai Pancasila, Dit. Dikdas, Ditjen Mandikdasmen (Makalah)

-----, 2007. *Paradigma Baru PKn*. Modul Universitas Terbuka.

<http://www.moodle.org>