



PENGUNAAN APLIKASI (*E-LEARNING*) DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SDN DABASAH I BONDOWOSO

Nisa Ashfal Ashfia
Yunita Krisna Wati
Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E, M.Si.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

INFO ARTIKEL

Penerimaan Abstrak:

*5 September-14 Oktober
2018*

Pengiriman Full Paper:

*22 Oktober-15 November
2018*

Publikasi Paper:

28 Desember 2018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai tambah yang telah diperoleh oleh siswa dari penggunaan aplikasi (*E-Learning*) melalui jaringan multimedia di salah satu SD yang terletak di Bondowoso dalam proses pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan di kantor SDN Dabasah I. Metode penelitian yang kita gunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian yang kami peroleh yakni melalui wawancara dengan beberapa orang sebagai informan, melalui observasi kelas, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengatakan bahwa penggunaan aplikasi (*E-Learning*) pada sekolah mereka adalah sebagai fasilitas penunjang pembelajaran IPS di SDN Dabasah I. Fungsi dari penggunaan aplikasi tersebut ialah sebagai sarana PBM agar lebih menarik dan siswa menjadi interaktif yang mana siswa akan mampu mengasah pemikiran mereka dengan cara berdiskusi terhadap antar teman yang lain. Dengan adanya aplikasi (*E-Learnign*) tersebut siswa mendapatkan nilai tambah tersendiri yakni, pertama mereka bisa up to date informasi dan materi pembelajaran terkini dengan akses yang begitu mudah dan cepat, kedua siswa memiliki nilai ketampilan di dalam proses pembelajaran, ketiga siswa lebih aktif dan bersemangat di dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *E-Learning,
Multimedia, Pembelajaran*

Copyright © *anggyet al*, 2018, this is an open access article distributed under the terms of the FKIP E-Procending license, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan salah satunya yakni dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah memberikan pengaruh sekaligus tantangan dalam dunia pendidikan. Perkembangan itu telah memungkinkan terselenggaranya pendidikan dan pembelajaran yang menjangkau semua kalangan tanpa tersekat dengan jarak, ruang dan waktu. Perkembangan teknologi ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan karena berhubungan dengan dan menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang bukan saja mampu memahami perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, tetapi juga perlu memiliki keterampilan memanfaatkan dan sikap dalam memanfaatkan teknologi itu. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Presiden menyatakan, bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Seiring dengan perkembangan TIK yang telah maju terutama dalam bidang pendidikan, banyak sekali metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah E-Learning. E-Learning merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dalam aplikasi E-Learning ini dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga learner atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Menjawab tantangan pendidikan 4.0 berbagai inovasi dilakukan dalam proses pembelajaran ini, di lingkungan SDN Dabasah I telah menerapkan adanya metode pembelajaran dengan cara E-Learning dengan menggunakan aplikasi didalam pembelajaran IPS. Satu adalah pengembangan dan pengaplikasian pembelajaran berbasis elektronik (electronic learning) yang memanfaatkan komputer dan jaringan

internet untuk proses pembelajaran. Inovasi ini dilakukan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat dan juga fasilitas serta siswa yang memadai adanya penggunaan aplikasi E-Learning ini. Bagi siswa, penerapan e-learning ini memberikan pengalaman belajar baru tentang proses pembelajaran yang tidak melulu bersifat konvensional di kelas dan mempermudah proses pembelajaran, baik menyangkut aktivitas pembelajaran, ketersediaan bahan ajar, penyelesaian tugas-tugas kurikuler, dan evaluasi. Dalam hal ini penelitian kami mengkaji pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning yang telah ada di SDN DABASAH I untuk mata pelajaran IPS* sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dilaksanakan serta di sini menuntut siswa untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

Kajian Teori dan Konsep

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin ''*texere*'' yang berarti menyusun atau membangun. Sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Rogers (1996:12) menjelaskan bahwa teknologi adalah sebuah desain untuk tindakan instrumental yang dapat mengurangi ketidak-pastian (*uncertainty*) yang terjadi dalam hubungan sebab akibat (*cause-effect relationship*) dalam mencapai suatu hasil yang diharapkan. Dalam perkembangannya, teknologi menjadi desain terpenting dalam kehidupan manusia untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi sebagai proses mencapai kepastian (*certainty*). Sehingga, apa yang kini digunakan manusia dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi dalam skala besar dan tingkat jangkauan yang lebih luas merupakan pengembangan teknologi yang disebut sebagai teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology/ICT*). Di zaman yang hampir memasuki pendidikan 4.0 ini teknologi informasi banyak diterapkan di berbagai kalangan sekolah-sekolah. Dimana teknologi ini memiliki fungsi untuk memudahkan proses belajar mengajar secara interaktif, dan menjadikan siswa mampu berfikir kritis.

Smaldino dan rekan-rekannya (2008:4-5) mengemukakan bahwa teknologi memiliki banyak aplikasi yang dapat diterapkan kedalam semua area kurikulum.

Dengan penerapan teknologi, para siswa tidak lagi dibatasi dengan ruang kelas mereka. Melalui multimedia center dan jaringan komputer yang ada di sekolah seperti internet, dunia seperti berada dalam kelas para siswa.

Di dalam era ini banyak sekali teknologi informasi yang sangat mudah diterapkan di berbagai sekolah-sekolah dengan hanya menggunakan jaringan internet dan multimedia di sekolah tersebut yang memadai salah satunya adalah dapat menerapkan atau mengaplikasikan web/aplikasi dari *E-Learning* tersebut. Banyak pendapat dari beberapa para ahli mengenai pembelajaran berbasis *E-Learning* tersebut, diantaranya : Kartasasmita (2003) mendefinisikan *E-learning* sebagai pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis, serta dengan kesegeraan kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan ke sesama pebelajar melalui internet (Poppy, :74). Hanson, Generic Center (2003) mengemukakan bahwa *E-learning* adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi (Munir, 2009:168). Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik atau *E-learning* adalah suatu kegiatan belajar mengajar jarak jauh yang dilakukan oleh seorang pendidik dengan para peserta didik dengan menggunakan perangkat komputer yang terhubung internet.

Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tipe penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu memfokuskan pembahasan pada nilai tambah yang diperoleh (*achievement*) siswa dari penggunaan aplikasi *E-Learning* melalui beberapa multimedia yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran IPS di *SDN 1 Dabasah I Bondowoso* Menurut Strauss dan Corbin dalam Creswell, j. (1998:24), yang dimaksudkan dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan menggunakan penelitian dengan penggunaan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan suatu yang sulit dipahami secara memuaskan. Teknik pengumpulan data yang kami gunakan yakni dengan :

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan anantara dua orang yang salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur yang mana pertanyaan dan jawaban bersifat terbuka namun ada batasan tema dan alur pembicaraan, atau bersifat fleksibel tetapi masih ada kontrol yang dipegang oleh si pewawancara tersebut. Informan dalam penelitian ini sebanyak 5 orang yang terdiri dari Siswa (*students*) yang khususnya kami melakukan wawancara dengan siswa kelas atas yakni kelas IV, V, dan IV

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses melihat, mengamati, dan serta mencermati perilaku sistematis untuk mengetahui tujuan tertentu. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk memberikan kesimpulan atau diagnosis. Teknik observasi digunakan adalah observasi langsung yaitu observasi yang dilakukan secara langsung terhadap obyek tertentu. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum di *SDN Dabasah I Bondowoso* yang meliputi letak geografis dan keadaan lingkungan sekolah. Disamping itu, observasi dilakukan untuk mengetahui pembelajaran IPS di *SDN Dabasah I Bondowoso* ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dilakukan penelitian kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. Beberapa data yang dihimpun dengan menggunakan teknik ini adalah dokumen-dokumen *SDN Dabasah I Bondowoso* yang mana meliputi profil sekolah, struktur sekolah, data sarana dan prasarana khususnya adalah prasarana yang berhubungan dengan teknologi informasi seperti adanya lab komputer di dalam sekolah tersebut., dokumentasi proses implementasi pembelajaran berbasis *E-learning*

Hasil dan Pembahasan

SDN DABASAH I BONDOWOSO yang didirikan pada tahun 1938 dan berada dipusat kota Bondowoso yakni berada di Jl. Ahmad Yani No. 11 kelurahan Dabasah Bondowoso Jawa Timur. SDN ini merupakan salah satu SD unggulan yang berada di wilayah Bondowoso, karena bukan hanya tempat sekolah yang strategis saja, melainkan

SD ini memiliki siswa yang mana siswa tersebut mampu bersaing dengan Sekolah-sekolah unggulan lainnya. Bukan hanya siswanya saja yang memiliki prestasi akan tetapi SD ini membuktikan kredibilitasnya dengan menyediakan tenaga pengajar yang telah teruji dan terlatih. *SDN Dabasah Bondowoso I* ini juga menyediakan metodologi pembelajaran yang mutakhir dan interkatif yang mana membuat siswa semakin kritis dan interaktif lagi dalam proses pembelajaran berlangsung. SD ini telah melengkapi seluruh tempat yang ada dengan menggunakan fasilitas pembelajaran berupa akses multimedia yang berbasis IT. Keberadaan multimedia ini merupakan bagian penting dari silabus pembelajaran di SD Dabasah I. Multimedia ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa untuk menunjang silabus pembelajaran. Selain buku, novel, majalah, dan fasilitas berkumpul bagi siswa, fasilitas utama pada multimedia ini adalah komputer berjaringan internet yang memungkinkan siswa belajar dengan menggunakan bantuan berupa aplikasi atau *Web (E-Leraning)*. Sebelumnya aplikasi atau web *E-Learning* ini hanya digunakan oleh para guru saja, akan tetapi dengan berkembangnya teknologi saat ini guru-guru di SD tersebut menerapkan pembelajaran di kelas dengan berbasis E-Learning terhadap siswanya juga. Sekarang, Sampai saat ini proses pembelajaran di *SDN Dabasah I Bondowoso* ini mendapatkan pengembangan yang lebih mutakhir untuk memaksimalkan pelayanan pembelajaran di dalam sekolah tersebut. Terlebih lagi, para siswa telah mendapatkan berbagai macam nilai tambah (manfaat) dari proses belajar dengan menggunakan *Web (E-Learning)* pada multimedia center yang telah diterapkan oleh SDN Dabasah I ini.

Peran dan Fungsi Multimedia center di SDN Dabasah I Bondowoso

Multimedia center merupakan bagian penting dari silabus pembelajaran di *SDN Dabasah I Bondowoso*. Salah satu peran utama di multimedia center adalah sebagai fasilitas penunjang proses pembelajaran berdasarkan materi-materi yang telah disusun dalam silabus pembelajaran IPS. Keberadaan multimedia center ini merupakan bentuk pelayanan pembelajaran yang memberikan siswa berbagai macam alternatif bahan belajar. Berbagai fasilitas belajar disediakan dalam multimedia center sebagai bahan penunjang memaksimalkan beberapa materi belajar yang telah dibuat dalam silabus pembelajaran SD. Fasilitas yang paling dominan dalam multimedia center adalah komputer berjaringan internet yang menjadi fasilitas akses aplikasi atau web (*E-Learning*) bagi siswa. Dengan kata lain, *SDN Dabasah I Bondowoso* ini telah

menyediakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Terkait pemanfaatan inovasi (perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dari proses penelitian ini kami menemukan bahwa sampai saat ini keberadaan dari multimedia center yang telah menyediakan berbagai fasilitas memiliki beberapa fungsi yakni,

1. Sebagai sarana untuk mengakses *web (E-Learning)*.
2. Sebagai sarana pembelajaran yang menarik dengan penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses belajar siswa.
3. Sebagai sarana berkumpul dan diskusi bagi siswa.

Di *SDN Dabasah Bondowoso I* dapat dilihat dengan jelas bahwa para siswa telah memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mereka. Melalui komputer berjaringan internet, proses pembelajaran IPS dapat berlangsung lebih menarik dan anak-anak lebih aktif dalam mengerjakan berbagai soal, karena dengan bantuan Web atau aplikasi (*E-Learning*) sebagai media informasi, para siswa dapat mengakses web untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dengan mudah dari berbagai sumber untuk kebutuhan dan kepuasan belajar mereka di sekolah tersebut. Akses web melalui komputer berjaringan internet merupakan desain tindakan instrumental dari bentuk kemajuan teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media pendidikan. Menurut Sadiman dan kawan-kawan (2009:7) bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar bisa terjadi. Pembelajaran yang terjadi melalui media *E-Learning* ini menjadikan siswa untuk berfikir secara luas. Di sini para siswa dapat secara langsung berada dalam rangkaian proses mencari, memperhatikan, mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi. Mereka dapat mengasimilasikan dan memaksimalkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang didapatkan. Proses ini akan membuat pengetahuan dan pemahaman siswa semakin berkembang dan semakin terasah lagi. Menurut Ausubel, salah satu pakar teori kognitivistik dalam pembelajaran bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap memperhatikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami. Jerome

Bruner, dalam teorinya mengenai instruksional (*theory of instructional*) mengemukakan bahwa sebuah rangkaian belajar dimana pembelajar menemukan materi-materi akan memberikan efek secara langsung terhadap penguasaan tugas (Bruner dalam Smaldino, 2008:9). Bruner menegaskan bahwa hal ini berlaku pada semua pembelajar, tidak hanya anak-anak, tetapi pada semua level pembelajar. Bahan belajar dan Informasi yang ditemukan oleh siswa di dalam aplikasi ini beragam yang merupakan gambaran realitas yang dituangkan dalam bentuk teks, gambar, animasi, video, ataupun film. Hal ini adalah proses virtualisasi di dalam komputer yang ditampilkan melalui aplikasi. Semua proses ini adalah kesatuan rangkaian belajar yang dijalani siswa saat belajar di *multimedia center* yang sangat mendukung pemenuhan kebutuhan kognitif dan afektif mereka. Dengan adanya web ataupun aplikasi ini siswa mudah mencari dan menemukan informasi yang mereka inginkan. Penggunaan aplikasi ini membantu siswa untuk menamkan kemampuan berfikir yang lebih kreatif lagi, dan juga jika proses pembelajaran dikemas dengan menggunakan web ataupun aplikasi seperti tersebut motivasi anak-anak akan kembali lagi dan mereka akan bersemangat lagi untuk melakukan proses pembelajaran. Mc Known dalam Rahmiah (2002: 3637) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik karena:

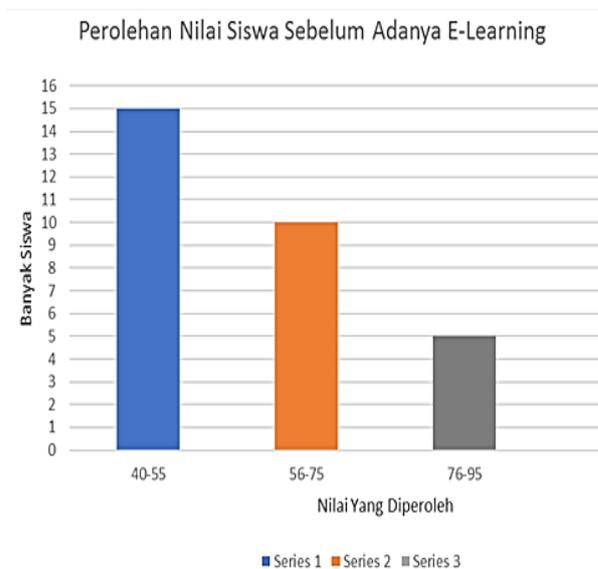
- (a) merupakan sesuatu yang baru sehingga menarik perhatian peserta didik,
- (b) memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar secara mandiri,
- (c) memungkinkan peserta didik belajar tanpa bantuan guru. Selain itu, Sadiman dan kawan-kawan (2009:17-18) menjelaskan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

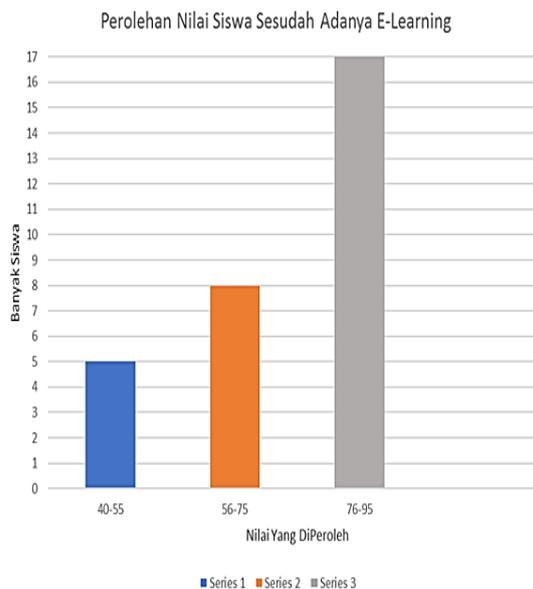
Pada kelas eksperimen ini, penelitian tentang penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan media *E-Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Pembelajaran ini dilakukan di semua mata pelajaran tertentu salah satunya adalah pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

kemampuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan dibandingkan kemampuan kognitif siswa tanpa dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning*.

Grafik 1



Grafik 2



Penerapan aplikasi *E-Learning* di *SDN Dabasah I Bondowoso* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan. Selain kemampuan kognitif, penerapan *E-Learning* juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam grafik 1 mengenai perolehan nilai siswa di *SDN Dabasah I Bondowoso* sebelum diberlakukannya sistem aplikasi *E-Learning* dalam pembelajaran telah dipresentasikan bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah standar ketuntasan minimal masih lebih banyak dibandingkan siswa yang mendapat nilai diatas standar ketuntasan minimal. Siswa yang mendapat rentang nilai antara 40-55 sebanyak 15 siswa, nilai 56-75 sebanyak 10 siswa, dan nilai 76-95 sebanyak 5 orang. Melihat dari standar ketuntasan minimal di *SDN Dabasah I Bondowoso* yang menetapkan bahwa nilai ketuntasan minimal adalah 76, maka dari grafik tersebut dapat ditunjukkan bahwa presentase jumlah siswa yang dapat melampaui nilai ketuntasan minimal hanya 17% dari total keseluruhan jumlah siswa yang ada dalam setiap kelas. Sedangkan jumlah siswa yang tidak dapat melampaui standar nilai ketuntasan minimal mencapai 83%. Hal ini menunjukkan bahwa perbandingan antara jumlah siswa yang berhasil melampaui standar nilai ketuntasan minimal dengan siswa yang tidak dapat melampaui standar nilai ketuntasan minimal adalah 1:5.

Dibandingkan dengan perolehan hasil nilai pada grafik 2 yang hasilnya jauh mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang mendapat rentang nilai antara 40-55 sebanyak 5 siswa, nilai 56-75 sebanyak 8 siswa, dan nilai 76-95 sebanyak 17 siswa. Ini menunjukkan bahwa presentase jumlah siswa yang dapat melampaui standar nilai ketuntasan minimal mengalami peningkatan sebanyak 57%, sedangkan siswa yang belum dapat melampaui standar nilai ketuntasan minimal menurun menjadi 43%.

Hasil perolehan nilai pada grafik 1 dapat diakibatkan karena proses pengajaran yang masih seputar belajar mengajar seperti biasanya tanpa adanya inovasi pembaharuan dari guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini yang menimbulkan masalah bagi siswa sehingga dalam pemerolehan nilai masih kurang memuaskan. Untuk itu diperlukan inovasi pembelajaran yang baru untuk dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dibandingkan dengan grafik 2 yang dalam datanya sudah diterapkan inovasi pembelajaran yang baru menggunakan *e-learning* dapat diketahui dengan jelas bahwa presentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas standar kriteria ketuntasan minimal yaitu rentang nilai antara 76-95 sudah mengalami peningkatan sebanyak 17 siswa. Sedangkan yang mendapat nilai 40-55 hanya sebanyak 5 siswa, dan yang mendapat nilai 56-75 sebanyak 8 siswa. Dari data ini dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang dapat melampaui standar ketuntasan minimal meningkat sebanyak 40%, serta siswa yang belum dapat melampaui standar nilai ketuntasan minimal menjadi berkurang dan menurun secara signifikan sebanyak 40%. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *e-learning* di SDN Dabasah I dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga nilai yang diperoleh dapat diperbaiki melalui pembelajaran berbasis *e-learning*.

Sistem pembelajaran berbasis *e-learning* yang diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah menggunakan *multimedia center* sehingga contoh penerapan ilmu pengetahuan sosial dan juga kajian materi IPS lain yang diperlukan dapat dipeoleh dengan mudah melalui *web* serta siswa akan lebih tertarik karena menerapkan sistem pembelajaran secara *online*. Namun dalam sistem pembelajara secara online perlu adanya pengarahan serta bimbingan guru agar tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan *e-learning* ini dapat terealisasi dan berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kesimpulan

Dalam hasil observasi penelitian mengenai penggunaan aplikasi *e-learning* dalam proses pembelajaran IPS di *SDN I Dabasah Bondowoso* dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu (1) penerapan pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* ini sangat diperlukan siswa SDN Dabasah I Bondowoso karena dengan adanya pembelajaran yang mutakhir dan interaktif ini membuat siswa lebih kritis dan aktif (2) penggunaan *multimedia center* di *SDN Dabasah I Bondowoso* ini dapat menjadi penunjang proses pembelajaran khususnya IPS karena dapat menjadi alternatif belajar yang menyenangkan (3) penerapan aplikasi *e-learning* di *SDN Dabasah I Bondowoso* ternyata dapat memberi dampak yang baik bagi hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Badaruddin, Rahmiah. 2002. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar: Suatu Studi Komunikasi Pendidikan Pada Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Labuang Baji Makassar*.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rogers, Everett M. 2005. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York. Free Press.
- R.Poppy Yaniawati. (2010). *E-learning Alternatif Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: PT Arfino Raya.
- Sadiman, Arief, Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2008. *Instructional Technology And Media For Learning*. Ninth edition. New Jersey. Pearson – Merill Prentice Hall.