**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **E*-learning***
	1. Pengertian *E-learning*

*E-learning* berasal dari dua kata yaitu “e” yang merupakan kependekan dari “*electronic*” dan “*learning*” atau “pembelajaran”. Jadi *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik. Artinya *e-learning* sebuah proses atau cara belajar yang memanfaatkan jasa elektonik, khususnya jasa komputer dan internet. Efendi (Imam, 2013:23) berpendapat bahwa “terminologi *e-learning* sebenarnya hanya mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi”.

Penjelasan tersebut tidak mengkhususkan pada penggunaan internet saja namun semua pembelajaran yang menggunakan media elektronik dikataka *e-learning*, baik audio, visual atau audiovisual. Hal tersebut senada dengan Soekartawi (Rahmasari dan Rismiati, 2013:28) berpendapat bahwa

*E-learning* merupakan istilah yang mengacu pada pembelajaran yang ditunjang dengan teknologi yang menggunakan seperangkat alat pengajaran dan pembelajaran seperti audio, videotape, telekoferensi, dan transmisi satelit.

Sedangkan menurut Rosenberg (Rahmasari dan Rismiati, 2013:28)

13

*e-learning* merupakan satuan penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu : (1). *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan membagi informasi, (2). *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet, (3). *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas tenteng solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma pembelajaran tradisional.

Beberapa penjelasan di atas penulis dapat berpendapat bahwa *e-learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang berbantukan perangkat atau jasa media elektronik yang tidak hanya media internet saja namun semua media elektronik seperti radio, televisi, komputer dan lain sebagainya. Namun dalam penelitian ini peneliti lebih memaksimalkan penggunaan *e-learning* menggunakan media komputer/ laptop dan internet.

* 1. Manfaat *E-learning*

Terdapat manfaat yang dapat dilihat dari sudut pandang siswa dan guru menurut Rahmasari dan Rismiati (2013:70), yaitu sebagai berikut:

(1). Manfaat yang sangat terasa bagi siswa melalui system *e-learning* adalah fleksibilitas belajar yang tinggi. Materi ajar dapat dipelajari kapan pun dan di manapun selama ada fasilitas komputer dan internet. Pembelajaran pun dapat dilakukan berulang-ulang. Jika ada pertanyaan dari materi yang sedang dipelajari, siswa tinggal menghubungi guru melalui *e-mail* atau chatting. Pelatihan dan ujian pun bisa dilakukan melalui media *e-learning*. Dangan demikian, siswa dapat menyerahkan lansung jawaban ujian melalui *e-mail* atau fasilitas yang tersedia dan dapat mengetahui nilainya melalui media dan fasilitas yang sama, (2). Manfaat Bagi Pengajar, dengan sistem pembelajaran *e-learning*, pengajar dalam hal ini guru dapat terus mengembangkan model pengajaran dan pembaruan materi secara terus-menerus. Hal ini sangat penting mengingat semakin maju dan berkembangnya tuntunan pengajaran. Guru dapat memberikan materi dan soal-soal secara online kepada siswa sehingga menghemat waktu dan biaya pengajaran. Pemeriksaan hasil ujian atau pelatihan pun dapat dilakukan dengan sistem otomatis.

Banyak manfaat secara umum dari pembelajaran *e-learning* untuk siswa, melalui *e-laerning*, siswa tidak perlu lagi keluar untuk mencari pengetahuan pada tempat-tempat tertentu, melainkan cukup dengan mengakses langsung internet dimana pun dan kapan pun mereka mau. Sehingga siswa tidak harus selalu berada dalam ruang kelas sehingga sangat membuka peluang untuk munculnya pemikiran baru. Siswa dapat menjalin komunikasi dengan semua orang di dunia melalui internet sehingga lebih banyak hal yang bisa mereka ketahui dan dapatkan.

Kemampuan siswa dalam bidang teknilogi informasi meningkat sehingga pembelajaran tidak terbatas hanya pada jadwal belajar dan buku ajar. Pembelajaran *e-learning* bersifat interaktif dan inovatif. Materi bisa disampaikan melalui gambar, *audio*, grafik, maupun *video*. Kepercayaan diri siswa semakin besar karena mahir dalam teknologi, sehingga siswa akan terdorong untuk bereksplorasi dengan website-website yang tersedia sehingga kreativitas dan rasa ingin tahunya terus bertambah.

Pemanfaatan sistem *e-learning* di sekolah, terutama di SMK, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan fokus pengembangan untuk mendukung program pendidikan di manapun dan kapanpun, memberi solusi dari masalah pendidikan, pemerataan kesempatan belajar dan meningkatkan mutu sumber daya manusia

* 1. Sistem Penyampaian *E-learning*

Sistem penyampaian *e-learning* digolongkan menjadi dua, yaitu komunikasi satu arah (*one way communication*) dan komunikasi dua arah (*two way communication*). Menurut Rahmasari dan Rismiati (2013:71) “sebaiknya, komunikasi antara instruktur dan siswa berlangsung secara dua arah (*two way communication*). komunikasi dua arah ini digolongkan menjadi dua tipe *e-learning*, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*”.

*Synchronous* berarti “pada waktu yang sama”. Dapat diartikan bahwa *Synchronous* yaitu tipe *e-learning* yang dilakukan pada waktu yang sama. Hal tersebut memungkinkan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Tipe ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran di dalam kelas, perbedaannya kelas yang ada didalam *e-learning* adalah kelas virtual. Siswa tidak harus ada dalam lokasi yang sama, mereka cukup masuk kedalam kelas virtual yang telah dibuat oleh guru atau tenaga pengajar sehingga siswa dan guru dapat melakukan interaksi pembelajaran. Yang ditekankan dalam tipe ini adalah pengaksesan internet harus pada waktu yang sama.

*Asynchronous* berarti “tidak pada waktu yang sama”. Jadi, *A*s*ynchronous* yaitu tipe *e-learning*, dimana proses pembelajarannya dapat dilakukan kapanpun sehingga waktu belajar setiap siswa bebas dan bisa tidak sama. Siswa bebas mengakses materi pembelajaran yang dirancang oleh guru kapanpun. Tipe ini fleksibel tetapi harus ada batasan waktu atau kala tertentu dalam pengaksesan yang dapat dilakukan siswa sehingga pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan kurikulum dan materi yang harus dicapai oleh siswa.

* 1. Fungsi *E-learning*

E-learning hendaknya menunjang ketercapaian tujuan pengajaran. Guru harus mampu memaksimalkan segala kompetensi mengajar yang dimiliki, agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. E-learning diharapkan dapat mengatasi keterbatasan yang biasa ditemukan dalam proses pembelajaran. Guru haruslah memikirkan kemungkinan kondisi yang akan tercipta dalam lingkungan kelas sehingga kreatifitas guru dalam menentukan solusi lain ketika kondisi belajar siswa kurang efektif sangatlah diperlukan. Artinya, haruslah banyak media yang menjadi alternatif pilihan yang mampu mengatasi kondisi belajar tersebut. Berkenan dengan *e-learning*, Siahaan (Rahmasari dan Rismiati, 2013:47) menyatakan bahwa setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembalajaran *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yaitu:

(1). Supleman (tambahan), *e-learning* dikatakan sebagai suplemen jika peserta didik memiliki kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak, (2). Komplemen (pelengkap), *e-learning* dikatakan berfungsi sebagai komplemen jika materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas, (3). Subtitusi (pengganti), *e-learning* dapat dikatakan sebagai subtitusi jika *e-learning* dilakukan sebagai penganti kegiatan belajar.

Melihat dari fungsi *e-learning* itu sendiri, guru dapat memilih kira-kira fungsi yang mana nantinya akan diterapakan guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentunnya guru harus melihat dari kesesuaian antara materi dengan penggunaan *e-laerning*.

1. **Program *Edmodo***
	1. Pengertian *Edmodo*

*Edmodo* adalah sebuah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O’Hara pada akhir tahun 2008. Menurut Pitoy (Abidin,2013), menyatakan bahwa *Edmodo* merupakan sebuah *platform* sosial network bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan. *Edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, pemberian materi pelajaran, penugasan, berbagi ide, dan banyak lagi. Sebagai guru, *Edmodo* memberikan fitur untuk berbagi file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi, serta fitur tambahan untuk para orang tua siswa dapat memantau kegiatan belajar anak.

*Edmodo* merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah (*school based environment*). Seperti halnya *facebook*, *twitter*, dan sosial *network* lainnya, *edmodo* ini juga digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, namun *edmodo* didesain khusus untuk interaksi antara guru, siswa dan orang tua di lingkup sekolah atau pendidikan. Jenkins (Rismayanti, 2013) mengemukakan bahwa “*Edmodo* seperti media pembelajaran lainnya, bisa menjadi hanya sebuah *platform online* untuk mendorong pembelajaran guru, atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan para siswa dalam pembelajaran kolaboratif dan kognisi terdistribusi.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat berpendapat bahwa *edmodo* merupakan *platform* jejaring sosial yang dirancang sebagai media interaksi antara guru dan yang siswa didalam lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, dan link yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan serta poling oleh guru yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapan dan orang tua atau wali dapat sebagai kontrol atas jalannya proses pembelajaran tersebut.

* 1. Fitur dalam *Edmodo*

*Edmodo* memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada *edmodo*.

1. *Assignment*

*Assignment* digunakan guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*

1. *File* dan *Links*

Fitur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan link pada grup kelas, siswa atau guru lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti *.doc, .pdf, .ppt, .xls*, dll.

1. *Quiz*

*Quiz* digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru siswa mengerjakan. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal kuis dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

1. *Polling*

*Polling* hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan poling untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

1. *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor Assignment dan *Quiz*. Penilaian pada gradebook dapat di-*export* menjadi file.csv.

Fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Untuk penilaian *quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil kuis setiap siswa. Pada siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

1. *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur library, guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *Link* dan File yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun guru. Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *edmodo*.

1. *Award Badges*

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

1. *Parents Codes*

Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua atau wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua atau wali. Akses kode untuk orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas. Manfaat dan kelebihan yang dapat diperoleh dalam pembelajaran melalui *edmodo* adalah.

* 1. Kelebihan dan Kekurangan *Program Edmodo* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak mampu menjawab semua situasi dan kondisi dalam pembelajaran. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Karim, 2007: 21), dalam arti semua permasalahan tidak dapat diselesaikan dengan satu media saja begitupun dengan *edmodo*. *Edmodo* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

Rahmi (2015: 48-49) dalam skripsinya mengungkapkan kelebihan dan kekurangan penggunaan *program edmodo.*

* 1. KelebihanEdmodo

Menurut Umaroh (dalam Basori, 2013:101) ada beberapa kelebihan dari jejaring Edmodo, yaitu:

* + - 1. Membuat pelajaran tidak tergantung pada waktu dan tempat.
			2. Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.
			3. Memberikan kesempatan pada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra putrinya.
			4. Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam hal pelajaran atau tugas.
			5. Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin.
			6. Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.
1. Kekurangan Edmodo

Sedangkan kekurangan dari jejaring Edmodo adalah:

* + - 1. Penggunaan bahasa program yang masih berbahas Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
			2. Belum tersedianya *sintaks online* secara langsung pada Edmodo.
1. **Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran Kewarganegaraan (Citizenship). Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Fungsi dari Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Balitbang, 2002: 7).

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah Pada BAB II, Tingkat Kompetensi Mengenai Uraian Revisi Kompetensi Inti Pada Muatan Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan Tingkat Pendidikan Menengah, tentang Pengetahuan (halaman 11) yaitu:

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian pada bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

Standar isi di atas menyadarkan kita bahwa amat besar peranan guru mata pelajaran PKn untuk membimbing dan mendidik siswanya agar harapan-harapan yang terkandung dalam standar isi dapat terwujud. Proses penyampaian isi mata pelajaran tidak hanya konsep materi yang ingin diajarkan saja, agar mudah diterima semua siswa haruslah didukung dengan penggunaan media yang interaktif dalam proses pembelajaran.

1. **Hasil Belajar**
	1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang vital dalam usahanya untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Pada hakikatnya kegiatan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai. Curzon (Sahabuddin, 2007:81) mengemukakan bahwa:

Belajar merupakan modifikasi yang tampak dari perilaku seseorang melalui kegiatan-kegiatan dan pengalaman-pengalamannya, sehingga pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya, termasuk penyesuaian cara-caranya, terhadap lingkungan yang berubah-ubah, yang sedikit banyaknya permanen.

Kegiatan belajar tidak hanya membaca buku tapi, segala aktifitas yang kita lakukan sehari-hari merupakan proses belajar, seperti berinteraksi dengan orang lain, menonton, dan bermain. Aktifitas tersebut dapat menghasilkan perubahan dalam diri melalui belajar dari pengalaman diri orang lain.

Pendapat di atas diperkuat oleh Mappasoro (2012:2) yang mengemukakan bahwa:

Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh.

Beberapa pendapat tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh melalui banyak membaca dan interaksi individu dengan lingkungan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Jadi perubahan perilaku merupakan hasil belajar.

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Nawiwi (Susanto, 2014:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”. Sedangkan Susanto (2014:5) mengatakan bahwa “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

* 1. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Setelah seseorang melalui suatu proses belajar tertentu akan dapat terlihat apa yang telah dicapainya. Untuk mencapai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Wasliman (Susanto, 2014:12) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

(1). Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan dan (2). Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Melalui pembelajaran *edmodo* diharapkan kemudian hasil belajar siswa dapat berangsung-berangsung meningkat, hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar siswa dianggap merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran, seperti menu, konten, bahasa, dan tempilan yang menarik sehingga materi dapat diterima semua dan mampu meningkatkan hasil belajar, karena hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran

Pembelajaran *e-learning* memiliki peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran, salah satu media yang dimaksud adalah *program edmodo*. Dimana program ini memiliki beberapa keunggulan dalam penggunaannya, seperti tampilan yang familiar karena program dibuat *facebook,* diharapkan dapat menimbulkan menimbulkan minat belajar saat mengaksesnya. Selain tampilan adapula fitur menu yang lengkap untuk melakukan suatu proses pembelajaran, bagi guru memberikan materi, latihan, pekerjaan rumah (PR), ulangan, dan ruang diskusi antar guru dan siswa, bagi siswa dapat mengakses materi dengan cepat dan langsung dapat melihat hasil ulangan langsung. seperti, bahasa, serta tampilan yang begitu familiar karena mirip dengan tampilan facebook, yang diharapkan siswa dapat aktif dalam penggunaannya sehingga meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Multimedia di SMK N 1 Dompu.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut

**Hasil Belajar**

**E-Learning**

**Berbasis *Edmodo***

* **Estetika/ Tampilan**
* **Menu**
* **Konten**

Gambar: 2.2 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh pengguanaan *e-learning* melalui *program* *edmodo* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu.

H1 : Ada pengaruh pengunaan *e-learning* melalui *program* *edmodo* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI kompetensi SMK Negeri 1 Dompu.