

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

##### **a. Sejarah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

SMA Pangudi Luhur Yogyakarta terletak di pusat kota Yogyakarta, yaitu di Jl. Panembahan Senopati No.18, Prawirodirjan, Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lingkungan fisik sekolah SMA Pangudi Luhur berada didalam area tertutup. Sekolah ini diapit oleh gedung Bank Indonesia Yogyakarta, Kantor Pelayanan Pajak Pratama, SD Pangudi Luhur, dan gereja Katolik Santo Fransiskus Xaverius Kidul Loji.

Sekolah ini awalnya adalah Sekolah Guru khusus Putra yang didirikan oleh para imam Jesuit pada bulan April 1942. Pada tanggal 09 Agustus 1952 sekolah ini diserahkan kepada para Bruder FIC yang kemudian menempati gedung milik Bruder-bruder FIC di Jalan Senopati No. 16. Pada tahun 1965 secara resmi dikelola oleh Yayasan Pangudi Luhur (YPL) milik pada Bruder FIC.

Pada tahun 1973, Sekolah Guru ini kemudian berubah menjadi SPG dan menerima siswa puteri. Setelah melewati perjalanan panjang, terjadi perubahan kurikulum tahun 1989, maka mulai tahun tersebut SPG berubah menjadi SMA. Dua tahun sebelum itu gedung sekolah resmi berpindah ke Jalan Senopati no. 18 (hingga kini). Sekolah ini merupakan sekolah swasta milik yayasan Pangudi Luhur. Memiliki 6 kelas di setiap tingkatannya dan terdiri dari dua jurusan, yaitu IPA dan IPS, jadi jumlah keseluruhan adalah 12 kelas. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

SMA Pangudi Luhur memulai kehidupan baru sebagai sebuah SMA pada tahun tersebut. Berkat usaha keras dari orang-orang yang terlibat didalamnya, saat ini SMA Pangudi Luhur sudah banyak mengalami kemajuan pesat terutama dalam hal fasilitas dan perkembangan sumber daya manusia didalamnya. Tahun 2005 SMA ini menerima akreditasi dengan nilai A.

Di bawah pengelolaan para Bruder FIC, SMA Pangudi Luhur Yogyakarta tumbuh menjadi sekolah yang mengunggulkan nilai-nilai kehidupan dalam setiap ilmu yang ditawarkan. Dengan demikian setiap pribadi yang ada di dalamnya akan bertumbuh dalam kesadaran bahwa melalui ilmu pengetahuan hidupku akan kubaktikan bagi Tuhan dan sesama.

Saat ini SMA Pangudi Luhur Yogyakarta mencoba menjadi SMA yang memiliki fasilitas multimedia yang hebat dan unggul. Siswa SMA Pangudi Luhur datang dari segala penjuru Indonesia dari Sumatera Sampai Papua. SMA Pangudi Luhur Yogyakarta menerima semua agama, menerima semua suku, semua ras dan budaya.

Di era yang akan datang SMA Pangudi Luhur tinggal menjaga fasilitas yang ada. Di era 10 tahun kedepan adalah era perbaikan SDM di dalam SMA. Semua guru harus fasih berbahasa Inggris, semua guru harus bisa mencari informasi memanfaatkan multimedia kelas yang ada. Internet harus menjadi bagian kehidupan Bapak dan Ibu Guru. Dan jika diperkenan setiap malam ada jadwal konferensi antara guru dengan siswa di rumah masing-masing, sehingga

ada tindak lanjut pembelajaran di sekolah dan dirumah. Bukan main-main konfrensi bisa menggunakan *webcam*.

Berdasarkan hasil observasi penulis, kepala sekolah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta adalah pembina di yayasan Pangudi Luhur. Sekolah ini menjadi sekolah rujukan sekolah lain untuk pengembangan IT (Semarang dan Solo). Tahun depan SMA ini akan mengembangkan lab bahasa digital. Programnya akan dibuat sendiri. Walaupun kepala sekolah tidak ahli dalam teknologi, tetapi dalam hal pemikiran beliau ingin sampai pada hal kemajuan teknologi.

**b. Data dan Status Sekolah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Tabel 4.1

Data dan Status SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

<b>Identitas Sekolah</b>	<b>Data Pelengkap</b>	<b>Data Rinci</b>
NPSN: 20404175  Status: Swasta  Bentuk Pendidikan: SMA  Status Kepemilikan: Yayasan  SK Pendirian Sekolah: 020/I/13/H/Kpts/1989  Tanggal SK Pendirian: 1989-01-26  SK Izin Operasional: 020/I/13/H/Kpts/1989  Tanggal SK Izin Operasional: 1989-01-26	Kebutuhan Khusus Dilayani: Tidak ada  Nama Bank: BPD DIY  Cabang KCP/Unit: SENOPATI  Rekening Atas Nama: SMA PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA  Luas Tanah Milik: 2724  Luas Tanah Bukan Milik: 0	Status BOS: Bersedia Menerima  Waktu Penyelenggaraan: Pagi  Sertifikasi ISO: Belum Bersertifikat  Sumber Listrik: PLN  Daya Listrik: 131500  Akses Internet: Lainnya

### c. **Visi, Misi, dan Tujuan SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

#### ➤ Visi SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

**SMA Pangudi Luhur Yogyakarta** merupakan tempat mewujudkan komunitas iman dengan cara menempatkan Tuhan Sang Guru Sejati sebagai pusat hidup dalam upaya membangun persaudaraan sejati serta menanggung karya bersama dalam pendampingan kaum muda menuju **PRIBADI** dewasa, beriman, berpengetahuan, trampil, bermartabat, berbudi pekerti luhur, dan terbuka menghadapi tantangan zaman.

#### ➤ Misi SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Membantu, mendampingi siswa menemukan potensi yang dimiliki untuk dikembangkan secara optimal serta melatih siswa mandiri, bertanggung jawab, bermartabat, dan berbudi pekerti luhur, menghargai, menghormati, sesamanya dan menerima diri sebagai pribadi yang unik sehingga menjadi pribadi dewasa.

SMA Pangudi Luhur Yogyakarta, mencoba menjadi SMA yang memiliki fasilitas multimedia yang hebat. SMA Pangudi Luhur Yogyakarta ingin mewujudkan visi dan misi yang melihat masa depan, pluralisme tidak inklusif, bukan monopoli cowok atau cewek.

Siswa SMA Pangudi Luhur Yogyakarta datang dari segala penjuru Indonesia dari Sumatra sampai Papua. SMA Pangudi Luhur Yogyakarta menerima semua agama, menerima semua suku, ras yang berbeda. Semua siswa di godog dalam candradimuka SMA Pangudi Luhur sesuai dengan visi dan misi. Visi dan misi SMA Pangudi Luhur Yogyakarta dapat dilihat dalam

gambar dokumentasi nomor 5, disana tertera dengan jelas apa saja point-pint visi dan misi SMA tersebut.

➤ Tujuan SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Tujuan Umum:

Tujuan pendidikan menengah umum adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. (PP RI No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat 2).

Tujuan Khusus:

1. Menghasilkan peserta didik yang dengan ilmu pengetahuannya mau mengabdikan diri bagi Tuhan dan sesama.
2. Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bersikap profesional tanpa membedakan agama, ras, suku, dan tingkat sosial.
3. Menghasilkan peserta didik yang mempunyai kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.
4. Menciptakan hubungan baik antara sekolah dan orang tua, alumni, masyarakat sekitar, sekolah lain, perguruan tinggi, maupun lembaga-lembaga lain.
5. Menghasilkan peserta didik yang dapat diterima di Perguruan Tinggi yang berkualitas baik dan mampu menentukan pilihan sesuai dengan bakat dan kemampuan mereka.

➤ Motto SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Menggalang Budi, Rasa, dan Daya untuk Mengabdikan Tuhan dan Sesama.

#### **d. Fasilitas dan Ekstra Kurikuler SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

##### 1. Fasilitas Belajar SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

<ul style="list-style-type: none"><li>- Laboratorium Komputer</li><li>- Laboratorium Bahasa</li><li>- Laboratorium IPA</li><li>- Laboratorium Biologi</li><li>- Ruang Multimedia</li><li>- Ruang Doa</li><li>- Ruang Kesenian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perpustakaan dan Ruang Baca</li><li>- Ruang Diskusi</li><li>- Studio Musik</li><li>- Ruang kelas</li><li>- Semua ruang kelas ber-AC</li><li>- Semua ruang kelas memiliki LCD Proyektor</li></ul>
---	--

SMA Pangudi Luhur Yogyakarta memiliki ruang kelas dengan fasilitas yang sangat baik guna menunjang kegiatan belajar. Setiap ruangan dilengkapi dengan perangkat IT (komputer, LCD, dan audio), dan peralatan yang terawat dengan baik. Kegiatan pembelajaran menggunakan *white board*, internet juga bisa diakses di kelas sehingga pembelajaran bisa berjalan lebih lancar dalam rangka mencari informasi pembelajaran yang aktual. Setiap ruang kelas memiliki pencahayaan yang baik. Di setiap ruang kelas juga terdapat speaker guna mendukung kegiatan belajar khususnya pelajaran bahasa Inggris dalam hal *listening*.

Berdasarkan observasi penulis, bangunan sekolah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta terdiri dari dua lantai. Sekolah tersebut memiliki 3 laboratorium komputer dan 1 laboratorium cadangan. Jumlah komputer setiap ruang laboratorium sebanyak 40 PC dan 23 PC di laboratorium cadangan. Untuk komputer di seluruh kelas berjumlah 18 PC. Selain itu juga terdapat komputer di ruang pendukung dan ruang guru. Semua dalam kondisi baik. Kantor dan ruangan guru tertata rapi dengan kondisi yang baik serta memiliki nuansa yang tenang dan

nyaman. Ruang kelas siswa berjumlah 18 kelas. Proses belajar mengajar dikelas berjalan secara kondusif, tenang, dan penuh makna.

Selain fasilitas sekolah, di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta terdapat papan nama sekolah yang dapat dilihat pada gambar dokumentasi nomor 1, kemudian gerbang masuk utama sekolah yang dapat dilihat pada gambar 2 dan gerbang masuk kedua yaitu pada gambar 4. Terdapat pula meja piket guru yang berada tepat di gerbang pintu kedua. Dapat dilihat pada gambar dokumentasi nomor 3. Semua fasilitas dan kelengkapan sekolah tersebut menjadi sarana dan prasarana dalam belajar siswa di sekolah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

**e. Kegiatan Ekstra Kurikuler SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Tabel 4.2

Kegiatan Ekstra Kurikuler SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

<b>Olahraga</b>	<b>Kesenian</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Kreativitas Siswa</b>
Renang	Paduan Suara	Komputer	Teater
Basket	Bina Vokalia	Bahasa Inggris	Cheerleaders & Dance
Voli		Jurnalistik	Breakdance
Taek Won Do			Peer Education
Sepak Bola			Kelompok Karya Ilmiah
Badminton			

**f. Tenaga Kependidikan SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Tabel 4.3

Daftar Guru SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

<b>No.</b>	<b>Nama Guru</b>	<b>Jabatan</b>
1.	Drs. Br. Yohanes Sudaryono, M.Pd, FIC	Kepala sekolah
2.	Herman Yosep Suwandi	Wakasek kurikulum, guru matematika
3.	Priskila Nike Artina	Guru matematika
4.	Herman Yusuf Unggul Prasetya	Guru fisika
5.	Cicilia Peniyati	Guru BK
6.	Theresia Ridha Purwanti	Guru ekonomi akuntansi
7.	Honorata Sulistyanti	Guru biologi
8.	Yoshepina Wahyu Widayati	Guru bahasa inggris
9.	FX. Sudarno	Guru bahasa Indonesia
10.	Andreas Mujiyono	Gur matematika
11.	Th. Sasi Ambarwati	Guru bahasa indonesia
12.	Sriyanta	Tenaga pelaksana
13.	Harsono	Tenaga pelaksana
14.	Bernadus Triwahyudi	Tenaga administrasi
15.	Yosephin Natalia Margi Lestari	Guru ekonomi akuntansi
16.	FX. Eka Wahyu Wibawa	Guru ekonomi akuntansi
17.	Al. Supriyadi	Satpam
18.	Felik Budiono	Tenaga pelaksana
19.	GM. Joko Sugiono	Tenaga administrasi
20.	Benno Dwi Cahyanto	Tenaga perpustakaan

21.	Ragilia Wurdiniati	Tenaga administrasi
22.	Dra. H. Sulistyanti	Guru biologi
23.	Drs. Y. Agus Joko Priyono	Guru kimia
24.	Drs. B. Sumarno	Guru pendidikan agama katolik
25.	Ag. Ryantono	Tenaga pelaksana
26.	Drs. Henricus tri Wahyudi	Guru bimbingan dan konseling
27.	Ign. Rudi Hartanto, S.Pd.	Guru kimia
28.	Dra. Lucia Tinon Catur Yuarsih	Guru geografi
29.	Drs. Ign. Suroto	Guru fisika
30.	Anastasia Ratna Dwiyanti, S.Pd.	Guru biologi
31.	Fransiska Widi Astuti, M, Pd.	Guru sejarah
32.	Lia	Guru sejarah

**g. Keadaan Peserta Didik SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Siswa di SMA Pangudi Luhur terdiri dari 578 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 380, sedangkan siswa perempuan berjumlah 198. Jumlah kelas keseluruhan terdiri dari 8 kelas. Proses belajar mengajar dilakukan pada pagi hari hingga sore hari. Untuk saat ini sedang berjalan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013.

Dalam belajar mengajar disekolah, terdapat pembiasaan yang baik yang dilakukan oleh siswa terhadap guru. Siswa setiap pagi ketika memasuki gerbang kedua sekolah akan bersalaman dan mencium tangan guru piket dan Bruder Kepala. Hal ini dilakukan untuk mendapat restu dan kebaikan dari Tuhan lewat

para guru-guru. Dapat dilihat pada gambar dokumentasi nomor 8. Suasana sekolah juga sangat kondusif dan tenang. Siswa tertib aturan dan sangat menjaga sopan sanpurn kepada guru maupun tamu sekolah. Hal ini dapat dilihat pada gambar nomor 9. Ketika penulis akan mencari data kedua disekolah ini, terlihat keadaan yang tertib, kondusif, dan khidmat oleh guru dan siswa serta semua jajaran keluarga SMA Pangudi Luhur ketika akan melaksanakan Upacara Hari Pramuka. Dapat dilihat pada gambar dokumentasi nomor 7.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Deskripsi hasil penelitian ini berfungsi memberikan gambaran secara umum tentang penerapan *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta. Data yang disajikan adalah data mentah yang kemudian diolah menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis. Data yang didapat berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa. Ditambah dengan dokumen-dokumen dan berbagai data yang terkait dengan sistem *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

Penyajian data dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkembang selama penelitian. Uraian secara lengkap dari data penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang sudah dibuat. Substansi dari pertanyaan-pertanyaan penelitian tersebut adalah (1) penerapan pembelajaran *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta. (2) kelebihan dan kekurangan pembelajaran *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

## **1. Penerapan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

### **a. Penerapan *E-Learning* Dilihat Dari Sumber Daya Manusia di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* di sekolah SMA Pangudi Luhur mulai efektif pada tahun 2016. Tahun sebelumnya, yaitu tahun ajaran 2014-2015 sudah mulai, tetapi pada waktu itu hanya guru-guru kelas XII untuk mata pelajaran yang akan di ebtanakan. Sekolah Pangudi Luhur ini adalah adalah sekolah *floating project* dari pemerintah Jakarta.

Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta dalam hal sumber daya manusia yaitu terkait para guru dan siswa di dalam belajar. Dalam penerapan media pembelajaran ini, para guru sejarah dituntut menggunakan media *e-learning*, maka guru harus belajar. Walaupun awalnya merasa terpaksa, tetapi untuk saat ini sudah merasakan hasilnya. Saat ini, pada umumnya guru-guru sudah menggunakan *e-learning* dengan baik dan para siswa juga sudah familiar dengan teknologi terbaru.

Dalam hal penguasaan media pembelajaran *e-learning*, para guru sudah memahami ilmu dasar komputer. Para guru juga sudah siap dalam pengetahuan media *e-learning*. Ketika menjelaskan materi sejarah para siswa menerima dengan mudah dan jelas. Guru juga bervariasi dalam memberi materi sejarah. Sehingga para siswa dapat mengerjakan tugas tepat waktu (wawancara dengan UL pada tanggal 14 Agustus 2019).

Di ruang guru terdapat beberapa komputer untuk mempersiapkan *e-learning*. Maka guru dapat belajar tidak hanya di ruang lab, tetapi bisa di ruang guru atau memakai laptop milik sendiri. Tingkat pemahaman guru memang berbeda, maka sekolah membentuk tim-tim *proctor* selain teknisi. Setiap tim memiliki anggota 6. Dalam setiap tim ada guru yang memahami secara baik tentang IT dan akan membantu anggota timnya mengenai kesulitan dalam penggunaan *e-learning*. Dalam evaluasi pembelajaran ini, setiap minggunya ada bimbingan yang diberikan oleh pihak IT.

Diperkuat dengan pernyataan BS dan WD, yaitu:

Setiap hari Sabtu guru-guru dan kepala sekolah semua wajib mengadakan pembelajaran IT terkait pembelajaran *e-learning* tersebut. Sehingga segala kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran dibahas pada waktu itu. Jadwal pertemuan itu yaitu hari Sabtu pukul 13.30 sampai pukul 15.30 setelah siswa pulang sekolah (BS/01/05/2019).

Setiap hari Sabtu sehabis proses pembelajaran selesai ada pelatihan rutin untuk guru dan kepala sekolah yang di berikan oleh Tim IT. Guru juga membuat agenda tentang pembelajarannya. Untuk guru sejarah di SMA Pangudi Luhur ada 2 orang, dan sudah bisa semua memakai *e-learning* dalam pembelajaran sejarah (WD/08/05/2019).

Pengembangan media pembelajaran ini didukung oleh adanya motivasi dari guru dan semangat dari guru dan juga memang harus ada target oleh sekolah. Oleh sebab itu, maka guru harus belajar. Walaupun awalnya terpaksa, tetapi sekarang sudah merasakan buahnya. Pada umumnya guru-guru sudah menggunakan *e-learning* dengan baik dan anak juga sudah familiar.

Pelajaran komputer sudah ditiadakan dalam kurikulum 2013, tetapi sekolah SMA Pangudi Luhur masih mengadakan pelajaran komputer. Untuk pelajaran lain juga berbasis komputer, misalnya mata pelajaran PKWU atau

pendidikan kewirausahaan berbasis komputer. Contohnya, siswa mampu membuat program-program dalam penjualan. Siswa membuat program penjualan menggunakan sistem digital, mirip seperti layanan *gojek*. Siswa juga bisa membuat menggunakan komputer dan sekolah sudah bekerjasama dengan pihak ISI (Institut Seni Indonesia). Ada 15 siswa yang gemar dengan IT dan membentuk kelompok IT. Jadi tidak hanya guru yang mempunyai tim yang ahli dalam *e-learning*, tetapi siswa juga.

Secara garis besar, para siswa sudah menguasai komputer dengan baik (wawancara dengan BS pada tanggal 01 Mei 2019). Kesiapan dan penguasaan siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning* juga dapat dilihat pada data dokumentasi, yaitu pada gambar 17 dan 18, yang memperlihatkan kegiatan pembelajaran *e-learning* di lab komputer. Semua siswa siswa sudah mahir mengoperasikan komputer dan *e-learning* dalam belajar.

Diperkuat dengan pernyataan LA, yaitu:

Siswa dalam pembelajaran ini sudah sangat siap, dbuktikan dengan kesiapan siswa dalam membawa laptop jika ketiga lab komputer digunakan oleh mata pelajaran lain. Siswa juga lebih suka belajar menggunakan laptop karena cepat dan jelas. Sebenarnya tanpa diberi motivasi tentang penggunaan media *e-learning*, siswa sudah sangat suka dengan komputer dan laptop saat belajar sejarah maupun pelajaran lainnya (LA/17/08/2019).

Dalam evaluasi pembelajaran *e-learning* sekolah membuat program supervisi disetiap semester. Setiap ada supervisi guru wajib menggunakan media *e-learning* untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakannya dan sejauh mana semua perangkat berfungsi. Pihak IT sekolah adalah tim IT yang kreatif dan pintar. Selain itu juga ada *proctor* atau pengawas

yang menilai tentang bagaimana siswa dalam penggunaan *e-learning* terkait dengan tahap-tahap dan kesulitan siswa. Jadi setiap hari Sabtu menjadi wadah evaluasi atau curah pendapat bagi guru untuk mendiskusikan kesulitan penggunaan *e-learning*. Penggunaan media *e-learning* pada mata pelajaran sejarah sudah ada evaluasi tentang kekurangan atau pembaharuan dalam penerapan media pembelajaran ini, termasuk evaluasi alat dan bahan (wawancara dengan BS pada tanggal 01 Mei 2019).

Guru sejarah memilih menggunakan media pembelajaran *e-learning* karena dua alasan dasar. Pertama, karena pembelajaran menggunakan *e-learning* diwajibkan oleh pihak sekolah untuk semua mata pelajaran tanpa terkecuali. Penggunaan media belajar ini menjadi suatu program dan visi misi sekolah SMA Pangudi Luhur. Kedua, guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi sejarah tanpa harus membuang waktu banyak dan memberi penjelasan banyak. Siswa dapat langsung melihat, mempelajari materi dan mengerjakan tugas serta mengirimkannya lewat *e-learning* tersebut. Materi sejarah sangat banyak jika harus dijelaskan apalagi dihafal, oleh sebab itu *e-learning* dapat digunakan menjadi alternatif untuk mempersingkat waktu.

#### b. Penerapan *E-Learning* Dilihat Dari Materi Ajar di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Penggunaan media *e-learning*, tidak hanya dalam mata pelajaran sejarah tetapi wajib untuk semua mata pelajaran. Pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning* tersebut membantu para guru agar lebih mudah dalam mengakses ketika berada di kelas tidak perlu untuk *flashdisk* dan lainnya. Sedangkan untuk siswa

juga mudah untuk mendownload materi, soal, dan lainnya. Siswa dapat mendownload materi atau tugas ketika dirumah, dimanapun mereka berada selama masih tersambung dengan internet. Ragam materi sejarah yang sering menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah materi yang dalam jumlah banyak dan dengan waktu yang minim. Materi yang diberikan kepada siswa menggunakan *e-learning* biasanya tentang materi yang berjumlah banyak. Karena tidak mungkin dijelaskan secara lisan dan dalam waktu yang singkat (wawancara dengan UL pada tanggal 14 Agustus 2019).

Saat ini semua guru sudah menggunakan media pembelajaran *e-learning*, akan tetapi tidak setiap mengajar guru selalu menggunakan *e-learning*. Hal itu tergantung dari metode dan pendekatan yang digunakan yang disesuaikan dengan materi ajar. Tetapi guru juga melakukan pembelajaran yang berjenjang. Guru bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Pembagian waktu pembelajaran *e-learning* dan pembelajaran konvensional belum ada ketentuan dari pihak sekolah, dalam arti penggunaan media pembelajaran ini sifatnya masih fleksibel (wawancara dengan BS pada tanggal 01 Mei 2019).

Dalam proses pembelajaran, guru biasanya mengupload PPT, video, materi, pelatihan, soal-soal, pelatihan. Semua dapat diupload dan semua siswa dapat mengakses materi dimanapun, kapanpun. Guru juga menyetting timer/waktu atau siswa diberi jam untuk mengerjakan soal-soal untuk melatih kedisiplinan siswa. Dan ketika siswa terlambat mengumpulkan tugas maka akan berpengaruh di dalam penilaian. Pada dasarnya siswa semangat belajar dengan yang berbau internet. Siswa senang dengan hal tersebut, dan anak selalu mengikuti

perkembangan teknologi. Siswa juga lebih senang mengetik daripada menulis manual karena lebih cepat dan terbaca dengan jelas.

Diperkuat dengan pernyataan LA, yaitu:

Guru sejarah biasanya memberi materi dalam bentuk materi, PPT, video, atau peta konsep yang di upload di link *e-learning*. Kemudian siswa membuka dan mempelajari. Begitupun untuk tugas, dapat pula dikirimkan melalui *e-learning* dan dapat diberi timer atau pengaturan waktu pengumpulannya. Jadi siswa dapat mengunduh soal, mengerjakan dalam bentuk word, kemudian mengupload kembali ke laman *e-learning*. Jika guru terpaksa berhalangan hadir atau terpaksa tidak bisa masuk kelas, siswa dapat juga melakukan pembelajaran dalam jarak jauh tanpa ada tatap muka, yang terpenting siswa terhubung dengan internet dan dapat membuka tugas serta perintah di laman *e-learning* yang sudah dibuat oleh guru (LA/17/08/2019).

Materi pembelajaran sejarah didapatkan siswa dari *e-learning*. Guru mengupload materi, dan siswa mendownload. Kebanyakan guru memberi materi, PPT, video, mind mapping, atau gambar-gambar terkait materi sejarah. (wawancara dengan CL pada tanggal 14 Agustus 2019). Berdasarkan instruksi guru, siswa biasanya membuka laptop, lalu mengkoneksikan dengan wifi, dan kemudian membuka laman *e-learning*. Setelah itu membuka materi yang akan dibahas (wawancara dengan UL 14 Agustus 2019).

Pembelajaran tersebut dapat dilihat pada gambar 19 dan 20 tentang pembelajaran sejarah siswa di dalam kelas, dan juga pada data observasi pembelajaran guru di dalam kelas menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Guru mengupload materi, kemudian siswa mendownload, mempelajari, mengerjakan, dan menguploadnya kembali. di dalam kelas guru memberi arahan dan bimbingan, sedangkan siswa lebih aktif dalam mengumpulkan informasi, menganalisis, dan mengungkapkannya kembali.

Di dalam pembelajaran guru menggunakan *scientific learning* mencantumkan pendekatan, model, strategi, karakter dan harus disusun secara benar dan tidak asal-asalan. Jadi, *e-learning* harus disesuaikan dengan RPP yang dibuat guru. Guru memodifikasi dari strategi, metode, dan materi. Dengan begitu *e-learning* dibuat sesuai dengan RPP yang disusun. Ketercapaian tujuan instruksional tergantung dari sejauh mana guru dalam membuat RPP, strategi yang digunakan sudah sesuai atau tidak. Menurut Bruder guru sejarah sudah mengajar sesuai dengan RPP (wawancara dengan BS pada tanggal 01 Mei 2019).

Materi ajar sesuai dengan kurikulum 2013. Media *e-learning* mendukung dalam media pembelajaran. Program sekolah juga sudah menganjurkan berbasis IT. Karena kurikulum 2013 dituntut untuk mengikuti kemajuan teknologi.

Diperkuat dengan pernyataan LA, yaitu:

Para guru sejarah sudah konsisten dengan kurikulum 2013 dalam segi tujuan pengajaran, alat dan materi juga penilaian. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini bukan menjadi salah satunya media belajar, tetapi sebagai pembantu atau komplemen, jadi tidak selalu menggunakan media ini. Guru juga mengadakan tatap muka dan diskusi. akan tetapi karena ini adalah program sekolah, jadi kami para guru juga harus melaksanakan yang sudah menjadi program sekolah (LA/17/08/2019).

Buku panduan siswa yaitu buku Sejarah Indonesia. Buku tersebut terdiri dari dua buku. Dapat dilihat pada gambar 23 dan 24 tentang buku panduan belajar sejarah siswa. Buku pada gambar 23 adalah buku dari sekolah atau yayasan, sedangkan buku pada gambar 24 yaitu buku yang sering digunakan para guru di seluruh DIY. Keduanya menjadi materi ajar atau bahan belajar dalam pembelajaran, baik pembelajaran secara konvensional maupun menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

Dalam pembagian waktu, tidak menjadi masalah. *E-learning* tidak membutuhkan waktu lama dalam perencanaan pembelajaran. Karena untuk penggunaan *e-learning* ataupun flashdisk sudah ada di dalam RPP dan sudah ada dalam perencanaan. Guru juga *manage* untuk waktu pengajaran, pengumpulan tugas, dan penilaian. *E-learning* juga tetap ada tatap muka, sehingga tidak selalu pembelajaran menggunakan *e-learning* memakai pengajaran jarak jauh. Media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa, bahkan siswa yang tidak masuk juga bisa mengakses materi, karena setiap saat bisa di download. Guru juga tidak masalah dalam mengupload bahan/materi pembelajaran. Guru dapat mengambil materi dari buku, internet, teman, guru juga ada MGMP.

Penilaian atau evaluasi belajar sejarah siswa menggunakan media *e-learning* yaitu dengan cara mengupload soal, kemudian siswa mendownload dan mengerjakan, kemudian siswa kembali mengupload hasil evaluasi, yang nantinya akan dikoreksi oleh guru.

Diperkuat dengan pernyataan UL, yaitu:

Guru sejarah memberi soal ujian/ulangan untuk dikerjakan siswa untuk melihat seberapa paham terhadap materi pembelajaran. Sehingga kami para siswa diberi tugas masing-masing untuk dikerjakan dan dikirim untuk diberikan penilaian sama bu Widi. Hasil nilai kami dikirim setelah bu Widi selesai mengoreksi hasil ujian kami (UL/14/08/2019).

Untuk materi dan soal penilaian guru sudah menggunakan soal HOTS tetapi hanya sebagian, tidak semua. Guru lebih sering memberikan soal dalam bentuk analisis dan pilihan ganda untuk evaluasi (wawancara dengan WD pada tanggal 08 Mei 2019). Seperti pada gambar 21 dan 22 tentang tampilan *e-learning*. Guru memberi soal dengan cara diupload dan kemudian siswa

mendownload, kemudian siswa mengerjakan dan mengupload kembali untuk diperiksa oleh guru.

Dalam pembagian waktu terkait jenis pembelajaran belum diberi ketentuan khusus. Guru masih bebas menentukan media apa saja yang akan digunakan dalam mengajar sejarah. Pihak sekolah masih bersifat fleksibel untuk pembagian waktu mengajar tatap muka, *e-learning*, dan belajar mandiri/tugas mandiri. Guru juga menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan dengan jenis pengajaran yang akan dilangsungkan.

c. Penerapan *E-Learning* Dilihat Dari Sarana dan Prasarana di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Sarana dan prasarana penunjang diterapkannya media pembelajaran *e-learning* ini adalah adanya komputer bekas UNBK. Dengan adanya UNBK, komputer-komputer tersebut digunakan untuk proses pembelajaran. Selain itu juga dimanfaatkan untuk evaluasi dan pembelajaran guru-guru di ruang TIK, Sehingga diruang komputer tersebut tidak hanya pelajaran komputer saja, tetapi guru-guru dan siswa dapat menggunakan lab komputer untuk berbagai pembelajaran.

Diperkuat dengan pernyataan BS, yaitu:

Setiap kelas sudah memiliki komputer, LCD, jaringan wifi, dan menggunakan CCTV di setiap sudut kelas untuk memantau kegiatan belajar siswa. Dalam arti, sejauh mana siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *e-learning*. Jadi selain ada guru yang mendampingi, sekolah juga mempunyai bukti dari kegiatan siswa. Sekolah memiliki tiga laboratorium komputer dan satu laboratorium cadangan untuk pengganti lab yang apabila terjadi *trouble*. Sekolah memakai jaringan KW 1 yang kecepatannya bisa sepuluh kali lipat dari jaringan biasa. Untuk pemasangannya berkisar 150 juta. Karena jaringan sangat berpengaruh

terhadap kecepatan dan troublelitas atau tingkat eror program. Server memakai server terbaik seharga 200 juta. Jika terjadi eror kapanpun pihak guru langsung menghubungi pihak IT. Kemudian pihak IT dapat langsung memperbaiki eror tersebut dari jarak jauh. Jadi untuk perbaikan, pihak IT memakai *system* atau *controller*. Sekolah memiliki 3 laboratorium komputer dan 1 laboratorium cadangan. Jumlah komputer setiap ruang laboratorium sebanyak 40 PC dan 23 PC di laboratorium cadangan. Untuk komputer di setiap kelas berjumlah 18 PC. Selain itu juga terdapat komputer di ruang pendukung dan ruang guru (BS/01/05/2019).

Sarana dan kelengkapan disekolah ini sudah baik dan tidak ada masalah, terutama dengan masalah virus-virus. Semua sarana dan prasarana sudah baik dalam hal kelengkapan dan kelayakan. Setiap kelas memiliki komputer yang tersambung dengan wifi, sehingga guru dan siswa menjadi mudah untuk menggunakan *e-learning* tersebut. Para siswa suka dan senang menggunakan *e-learning* karena lebih mudah dan cepat (wawancara dengan WD pada tanggal 14 Agustus 2019).

Dalam evaluasi pembelajaran *e-learning* sekolah membuat program supervisi disetiap semester. Tim IT juga mengevaluasi dalam bidang perangkat dan program. Selain itu juga ada *proctor* atau pengawas yang menilai tentang bagaimana siswa dalam penggunaan *e-learning* terkait dengan tahap-tahap dan kesulitan siswa. Jadi setiap hari Sabtu menjadi wadah evaluasi atau curah pendapat bagi guru untuk mendiskusikan kesulitan penggunaan *e-learning*.

Selain kelengkapan sarana dan prasarana, terdapat pula faktor penghambat dalam pelaksanaa e-learning ini, diantaranya yaitu masalah listrik padam, koneksi wifi, dan juga kelengkapan laptop jika jumlah komputer yang ada di lab tidak mencukupi.

Diperkuat dengan pernyataan WD dan LA, yaitu:

Dalam penggunaan *e-learning* terkadang listrik tiba-tiba padam, dan meskipun akhirnya memakai *genset*. Untuk kelas yang dekat dengan pusat wifi, otomatis koneksi jaringan atau sinyalnya akan cepat, tetapi untuk kelas yang agak sedikit jauh dari pusat wifi dapat dikatakan lemot atau lambat dalam koneksi. Dari sisi siswa, tidak semua siswa memiliki laptop (WD/08/05/2019).

Faktor penghambat dalam penerapan media ini yaitu pada jaringan atau wifi. Terkadang jika siswa tidak menggunakan lab komputer, maka siswa dianjurkan membawa laptop sendiri dan belajar di kelas. Dalam hal ini tidak semua kelas mendapat koneksi internet yang cepat dan lancar. Bagi kelas yang berjauhan dengan pusat wifi, maka kelancaran koneksi agak sedikit lambat. Selain itu jika mati lampu mendadak, maka sekolah harus menghidupkan *genset* (LA/17/08/2019).

Sarana dan prasarana sudah lengkap. Komputer, remote, wifi, dan lain-lain sudah ada didalam kelas. Untuk alat kelengkapan semuanya sudah siap pakai. Untuk penggunaan media *e-learning* guru sejarah sudah ada evaluasi tentang kekurangan atau pembaharuan dalam media ini, termasuk evaluasi alat dan bahan.

Diperkuat dengan pernyataan LA, yaitu:

Dalam hal evaluasi, sekolah sudah mempunyai orang ahli IT dalam hal kelayakan dan masalah atau kerusakan, seperti koneksi, jaringan dan server. Para guru disini tinggal menjalankan saja apa yang sudah menjadi program sekolah (LA/17/08/2019).

## **2. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

### **a. Kelebihan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Terdapat kelebihan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta. Dalam pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning*, siswa cepat menangkap pembelajaran dan mengerjakan

dengan cepat. Selain itu ada kemudahan juga dalam remidi dan pengayaan untuk setiap pelajaran dan bisa dikerjakan di luar kelas. Dari segi biaya juga lebih ekonomis. Untuk rencana keberhasilan, sekolah berfokus pada segi keekonomisan biaya, efektivitas pembelajaran, dan kompetensi yang dikembangkan.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *e-learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Diperkuat dengan pernyataan BS dan RY, yaitu:

Pembelajaran *e-learning* meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak pernah keberatan untuk membawa laptop ke sekolah. Bahkan saat pulang sekolah, ada juga siswa yang masih menggunakan waktu disekolah untuk membuka laptop dan mencari bahan pembelajaran, mengerjakan tugas, mencari film dan video terkait materi atau hanya sekedar bermain sosial media (BS/01/05/2019).

Iya. Kami semangat belajar sejarah. Kami suka belajar sejarah memakai laptop atau komputer pada saat belajar. Karena di dalam *e-learning* disertakan contoh-contoh, sehingga dapat menambah wawasan yang baru. Kami suka dengan contoh-contoh yang ada di video (RY/15/08/2019).

Pembelajaran *e-learning* membuat siswa menjadi giat belajar. Siswa dalam mencari sumber-sumber belajar menjadi lebih gampang, sehingga guru tidak banyak membagi materi-materi. Guru lebih sering membuat bagan, *mind mapping* dan tidak banyak menggunakan *teksbook*, sehingga lebih sering berinteraksi dengan melihat video, gambar, film, dan lainnya. Pada dasarnya siswa lebih semangat ketika berbaur internet. Siswa senang dengan hal tersebut, dan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Siswa lebih senang mengetik daripada menulis manual karena lebih cepat dan terbaca dengan jelas. Siswa tidak perlu menulis lagi di buku, dan materi langsung dapat disimpan di computer (wawancara dengan RY pada tanggal 15 Agustus 2019). Siswa suka dengan

contoh-contoh yang terdapat pada di video yang diberikan guru (wawancara dengan VD pada tanggal 15 Agustus 2019).

Pembelajaran *e-learning* menjadikan pembelajaran siswa dalam keadaan yang menyenangkan. Siswa lebih senang belajar menggunakan komputer maupun *gadget*. Hasil belajar siswa meningkat menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Nilai hasil belajar ditentukan oleh baik tidak proses pembelajaran yang terjadi. Jika siswa senang dengan cara belajar, maka akan berpengaruh pula pada nilai hasil belajar siswa.

Pembelajaran sejarah menggunakan media *e-learning* juga meningkatkan ketuntasan belajar siswa, apabila dilihat secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning* meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Karena belajar sejarah dengan menggunakan buku sangat terbatas, akan tetapi jika menggunakan *e-learning* lebih banyak sekali yang bisa dilihat siswa melalui internet. Pengayaanya juga lebih banyak.

Diperkuat dengan pernyataan WD dan LA yaitu:

Untuk tugas siswa sudah tuntas dalam KKM atau kriteria ketuntasan minimal, akan tetapi untuk Ujian Akhir Sekolah (UAS) ada juga siswa yang belum tuntas. Dikarenakan bobot soal dalam UAS juga lebih sulit berbeda dengan tugas mingguan (WD/08/05/2019).

“Tuntas, tetapi ada juga siswa yang belum tuntas pada nilai sejarah. Tetapi hanya kisaran 1 sampai 3 saja. Untuk nilai siswa yang lain rata-rata sudah mencapai kriteria belajar, yaitu 75. Jarang sekali siswa yang tidak lulus dalam ulangan (LA/17/08/2019).

Siswa aktif dalam belajar atau semangat belajar dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan media *e-learning*. Dibuktikan dengan siswa yang cepat dalam mengumpulkan tugas melalui kecepatan pengumpulan tugas yang diberikan guru dilihat melalui *timer* pengumpulan tugas. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa semangat dan ketertiban siswa dalam menggunakan *e-learning* sangat tinggi. Semangat belajar juga dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Karena hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan kertas berbeda dengan ketika mengetik di komputer. Siswa lebih suka mengetik karena dapat terbaca dengan baik sehingga siswa lebih bersemangat, berbeda dengan tulis tangan yang masih buram-buram, menghitamkan yang menyita banyak waktu. Dalam penilaian menggunakan *e-learning* juga lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan kertas yang harus menulis dan melingkari. Diperkuat dengan pernyataan UL, yaitu: siswa suka belajar menggunakan komputer/laptop. Karena siswa tinggal membuka, mengerjakan, dan mengirim ulang tugas (wawancara dengan UL pada tanggal 14 Agustus 2019).

Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam proses belajar sejarah menggunakan media *e-learning*. Siswa sudah terbiasa menggunakan media belajar ini. Apalagi pada saat tes tengah semester atau akhir semester mereka selalu menggunakan *e-learning* dalam evaluasi. Siswa percaya diri sekali karena mereka sudah terbiasa dari kelas 1 di SMA tersebut (wawancara dengan CL pada tanggal 14 Agustus 2019).

Diperkuat dengan pernyataan LA dan UL, yaitu:

Ya. Siswa memperlihatkan rasa percaya diri dalam belajar menggunakan media *e-learning*. Siswa juga lebih rajin untuk *searching* dan menemukan bahan belajar di internet selain menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa. (LA/17/08/2019).

Ya. Kami percaya diri dalam belajar sejarah. Kami senang dengan hal-hal yang simpel dan tidak ribet. Pada saat belajar materi sejarah yang kurang paham sumbernya bisa dilihat di komputer secara langsung. Sehingga pada saat ditanya guru kami langsung tahu (UL/14/08/2019).

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan *e-learning* mencapai tujuan secara optimal, tepat, dan cepat. Karena dengan menggunakan media ini pembelajaran sejarah menjadi lebih efisien dan siswa juga sangat antusias. Dengan demikian guru juga lebih bisa memberi pengajaran yang maksimal, menarik, dan sesuai sasaran, sehingga materi dapat tersampaikan dengan tepat dan cepat. Belajar sejarah menggunakan *e-learning* dapat dimengerti dengan baik. Materi juga jelas dan gampang diingat. Selain itu karena pelajaran sejarah kebanyakan adalah menghafal (wawancara dengan TM pada tanggal 14 Agustus 2019).

Terjadi perubahan hal yang positif pada siswa setelah menggunakan media *e-learning*. Perubahan tersebut dalam hal mengikuti kemajuan teknologi. Para siswa sudah mahir dalam menggunakan laptop, komputer, pengoperasiannya, *e-learning*, dan bahkan beberapa siswa sudah mahir dalam membuat website dan aplikasi dalam mata pelajaran kewirausahaan (wawancara dengan LA pada tanggal 17 Agustus 2019).

Kemajuan siswa dalam hal yang positif juga terjadi dalam hal antusias belajar dan motivasi dalam belajar. Mereka lebih senang mengikuti kemajuan

teknologi karena dirasa praktis dan belajar juga dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Perubahan positif siswa diantaranya yaitu semakin semangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Siswa tidak hanya terpaku juga pada program sekolah yang menganjurkan penggunaan *e-learning*, siswa justru malah dapat mengembangkan kemampuan lain diluar media tersebut. Siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam hal penggunaan komputer, laptop dan proses menggunakannya. Siswa dapat membuat aplikasi seperti *gojek* dan membuat pada komputer. Segala sesuatu yang terbaru ketika *browsing*, terkadang siswa lebih dahulu mengetahuinya sebelum guru sejarah.

**b. Kekurangan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta, terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut diantaranya yaitu jaringan wifi yang terkadang tidak lancar. Pada saat siswa *log in* dalam jumlah yang banyak, maka jaringan menjadi tidak lancar. Hal ini terjadi karena kekuatan atau kelancaran jaringan akan terbagi menjadi banyak dan berkurang pula kecepatannya. Terkadang jika siswa tidak menggunakan lab komputer untuk pembelajaran *e-learning*, maka siswa dianjurkan membawa laptop sendiri dan belajar di kelas.

Dalam hal ini tidak semua kelas mendapat koneksi internet yang cepat dan lancar. Untuk kelas yang dekat dengan pusat wifi, maka koneksi jaringan atau sinyalnya akan cepat, tetapi untuk kelas yang agak sedikit jauh dari pusat wifi

sinyalnya akan lemot atau lambat koneksi (wawancara dengan WD pada tanggal 08 Mei 2019).

Diperkuat dengan pernyataan BS, yaitu:

Kemudian tahun berikutnya mengganti dengan jalur kabel, dan ternyata masih ada *trouble*. Kemudian diganti dengan *server* yang besar, dan ternyata masih ada *trouble*. Maka sekarang satu *server* hanya digunakan khusus untuk satu *e-learning*. Tetapi karena sekolah memiliki tim IT sendiri dan bukan dari pihak luar, maka kesulitan seperti itu dapat ditangani secara langsung. Untuk tahun ini sekolah tidak terlalu banyak mengalami kesulitan (BS/01/05/2019).

Selain itu juga, terdapat kekurangan atau hambatan dalam pelaksanaan media pembelajaran *e-learning*, terkadang pada saat belajar di kelas maupun di ruang lab komputer, tiba-tiba listrik padam. Sehingga pihak sekolah harus menyalakan *genset* sekolah untuk mengganti daya listrik yang mati. Akan tetapi tidak selalu ada gangguan yang seperti itu. Dalam penggunaan *e-learning* terkadang listrik tiba-tiba padam, meskipun akhirnya memakai *genset* akan tetapi kadangkala tidak semuanya langsung tersambung (wawancara dengan WD pada tanggal 08 Mei 2019).

Pernah juga terdapat masalah-masalah kecil, seperti pada saat supervisi dikelas, ada komputer yang belum terkoneksi dengan internet. Saat itu ada siswa yang pintar dalam hal IT, maka siswa dapat membantu kesulitan tersebut. Sehingga baik guru maupun siswa saling membantu dalam menghadapi kesulitan pembelajaran ini.

Dalam kelengkapan prasarana tidak semua siswa dapat ditampung di lab komputer setiap kali akan belajar menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Oleh sebab itu, terkadang guru sejarah mengintruksikan siswa membawa laptop

pribadi untuk belajar di kelas. Dari sisi siswa, tidak semua siswa memiliki laptop dan terdapat pula tugas yang harus diakses di dalam kelas. Tetapi hambatan tersebut juga tidak menjadi penghambat sepenuhnya. Dengan kekurangan seperti itu, maka guru dapat menampilkan materi di layar depan kelas, dan menganjurkan siswa untuk bisa mengakses pembelajaran menggunakan handphone atau *gadget* lainnya, walaupun siswa yang menggunakan laptop akan mempunyai kepuasan tersendiri karena layar laptop lebih besar. Tetapi hambatan tersebut juga tidak menjadi penghambat yang sepenuhnya, karena siswa dapat mengakses pembelajaran menggunakan handphone (wawancara dengan WD pada tanggal 08 Mei 2019).

### **C. Pembahasan dan Temuan**

#### **1. Penerapan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

##### **a. Penerapan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Dilihat Dari Sumber Daya Manusia di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Penerapan adalah tindakan dalam melaksanakan sesuatu yang sudah direncanakan dan sepakati bersama agar tercapai yang menjadi tujuan dan target sehingga memberi dampak positif bagi semua orang. Menurut Nurdin Usman (2002: 70) penerapan adalah kegiatan yang bermuara pada aktivitas, aksi, dan tindakan adanya mekanisme suatu sistem. Penerapan atau implementasi tidak hanya sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu.

Penerapan atau implementasi *e-learning* adalah suatu kegiatan sadar yang dilakukan sekolah dan guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih baik dan mudah dipahami. Faktor yang mempengaruhi penerapan *e-learning* tersebut salah satunya adalah sumber daya manusia yang merupakan pengguna *e-learning* pada pembelajaran. Guru dan siswa adalah komponen penting dalam penerapan pembelajaran *e-learning*, sebab guru adalah pemberi arahan dalam proses pembelajaran sejarah. Pembelajaran *e-learning* di sekolah SMA Pangudi Luhur mulai efektif pada tahun 2016.

Dalam penerapan media pembelajaran *e-learning*, guru-guru sejarah diharuskan menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Tidak hanya untuk mata pelajaran sejarah saja, tetapi untuk semua mata pelajaran. Pada awalnya guru merasa terpaksa, tetapi sekarang para guru sudah dapat merasakan hasilnya. Saat ini, para guru sejarah sudah menggunakan *e-learning* dengan baik dan para siswa juga sudah familiar dengan teknologi informasi yang terbaru. Para guru juga sudah menguasai ilmu dasar komputer dan *e-learning* dalam pembelajaran sejarah. Untuk tingkat pemahaman guru memang berbeda, maka setiap hari Sabtu pukul 13.30 sampai pukul 15.30 setelah siswa pulang sekolah diadakan pelatihan rutin dalam evaluasi *e-learning* tersebut. Para guru akan diarahkan oleh pihak IT dan Kepala Sekolah. Selain bimbingan dari pihak IT, para guru juga mempunyai tim proctor yang terdiri dari 6 orang. Dalam kelompok tersebut akan saling membantu tentang bagaimana operasi, variasi, dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning* tersebut.

Untuk persiapan pembelajaran sejarah, para guru sejarah dan guru-guru lainnya dapat mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas di ruang lab komputer atau dengan menggunakan laptop pribadi. Meskipun pelajaran komputer sudah ditiadakan dalam kurikulum 2013, tetapi sekolah SMA Pangudi Luhur masih mengadakan pelajaran komputer. Untuk pelajaran lain juga berbasis komputer, misalnya mata pelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis komputer. Hasilnya, siswa mampu membuat program dalam penjualan menggunakan sistem digital, mirip seperti layanan *gojek*. Siswa juga bisa membuat menggunakan komputer dan sekolah sudah bekerjasama dengan pihak ISI (Institut Seni Indonesia).

Dalam evaluasi pembelajaran *e-learning* sekolah membuat program supervisi di setiap semester. Setiap ada supervisi guru wajib menggunakan media *e-learning* untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakannya dan sejauh mana semua perangkat berfungsi. Selain itu juga ada pengawas yang menilai tentang bagaimana siswa dalam penggunaan *e-learning* terkait dengan tahap-tahap dan kesulitan siswa. Penggunaan media *e-learning* guru sejarah sudah ada evaluasi tentang kekurangan atau pembaharuan dalam media ini, termasuk evaluasi alat dan bahan.

Terdapat dua alasan guru sejarah dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Pertama, karena pembelajaran menggunakan *e-learning* diwajibkan oleh pihak sekolah untuk semua mata pelajaran. Media belajar ini adalah suatu program dan visi misi sekolah SMA Pangudi Luhur. Kedua, guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi sejarah tanpa harus membuang waktu banyak

dan memberi penjelasan banyak, oleh sebab itu *e-learning* dapat digunakan menjadi alternatif untuk mempersingkat waktu.

**b. Penerapan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Dilihat Dari Materi Ajar di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Pembelajaran *e-learning* diberlakukan untuk semua mata pelajaran, termasuk pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning* lebih mudah diakses ketika berada di kelas atau di luar kelas, karena tidak perlu untuk *flashdisk* dan lainnya. Siswa juga mudah untuk mendownload materi, soal, dan lainnya. Siswa dapat mendownload materi atau tugas ketika dirumah, dimanapun mereka berada selama masih tersambung dengan internet.

Ragam materi sejarah yang sering menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah materi yang dalam jumlah banyak dan dengan waktu yang minim. Karena tidak mungkin dijelaskan secara lisan dalam waktu yang singkat. Penggunaan media pembelajarn *e-learning* tergantung dari metode dan pendekatan yang digunakan yang nantinya akan disesuaikan dengan materi ajar. Guru bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya mengupload PPT, video, materi, pelatihan, soal-soal, pelatihan. Guru juga menyeting timer/waktu atau siswa diberi jam untuk mengerjakan soal-soal untuk melatih kedisiplinan siswa. Dan ketika siswa terlambat mengumpulkan tugas maka akan berpengaruh di dalam penilaian.

Di dalam pembelajaran sejarah, guru menggunakan *scientific learning* dengan mencantumkan pendekatan, model, strategi, karakter. Guru memodifikasi dari strategi, metode, dan materi. Dengan begitu *e-learning* dibuat sesuai dengan

RPP yang disusun. Materi ajar sesuai dengan kurikulum 2013. Karena kurikulum 2013 dituntut untuk mengikuti kemajuan teknologi. Guru sejarah juga *manage* waktu pengajaran, pengumpulan tugas, dan penilaian. *E-learning* di sekolah ini juga tetap ada tatap muka, sehingga tidak selalu pembelajaran menggunakan *e-learning* memakai pengajaran jarak jauh. Penilaian atau evaluasi belajar sejarah siswa menggunakan media *e-learning* yaitu dengan cara mengupload soal, kemudian siswa mendownload dan mengerjakan, kemudian siswa kembali mengupload hasil kerja, yang nantinya akan dikoreksi oleh guru dan diberi nilai yang dapat dilihat langsung di laman/web. Untuk materi dan soal penilaian guru sudah menggunakan soal HOTS tetapi hanya sebagian, tidak semua.

Dalam pembagian waktu untuk jenis pembelajaran belum diberi ketentuan khusus. Pihak sekolah masih fleksibel untuk pembagian waktu mengajar tatap muka, *e-learning*, dan belajar mandiri. Guru juga menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan dengan jenis pengajaran yang akan dilangsungkan.

**c. Penerapan *E-Learning* Dilihat Dari Sarana dan Prasarana di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini sudah lengkap dalam pembelajaran *e-learning*, yaitu dengan adanya komputer-komputer bekas UNBK. Setiap kelas memiliki komputer, LCD, jaringan wifi, dan menggunakan CCTV di setiap sudut kelas untuk memantau kegiatan belajar siswa, sehingga sekolah mempunyai bukti dari kegiatan belajar siswa. Sekolah memiliki tiga laboratorium komputer dan satu laboratorium cadangan. Sekolah memakai jaringan KW 1 yang kecepataannya bisa sepuluh kali lipat dari jaringan biasa. Server memakai server

terbaik. Jika terjadi eror kapanpun pihak guru langsung menghubungi pihak IT. Pihak IT dapat langsung memperbaiki eror tersebut dari jarak jauh. Dalam hal perbaikan, pihak IT memakai *system* atau *controller*. Jumlah komputer setiap ruang laboratorium sebanyak 40 PC dan 23 PC di laboratorium cadangan. Untuk komputer di setiap kelas berjumlah 18 PC. Selain itu juga terdapat komputer di ruang pendukung dan ruang guru.

Sarana dan kelengkapan disekolah ini sudah baik dan tidak ada masalah dalam hal kelengkapan dan kelayakan. Setiap kelas memiliki komputer yang tersambung dengan wifi, sehingga guru dan siswa menjadi mudah untuk menggunakan *e-learning* tersebut. Tim IT juga mengevaluasi dalam bidang perangkat dan program. Sarana dan prasarana sudah lengkap. Komputer, remote, wifi, dan lain-lain sudah ada didalam kelas. Untuk alat kelengkapan semuanya sudah siap pakai. Untuk penggunaan media *e-learning* guru sejarah sudah ada evaluasi tentang kekurangan atau pembaharuan dalam media ini, termasuk evaluasi alat dan bahan.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

### **a. Kelebihan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta**

Menurut Prasetyo (2013: 12) kelebihan pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal termasuk didalamnya adalah pembelajaran seni, dalam pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan

pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas.

Kelebihan media pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta dapat ditinjau pada aspek peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, siswa giat belajar, keadaan belajar yang menyenangkan, ketuntasan belajar siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, keaktifan siswa, percaya diri, semangat belajar, dan perubahan positif siswa.

Dalam pembelajaran sejarah menggunakan *e-learning*, siswa cepat menangkap dalam belajar dan dapat mengerjakan dengan cepat. Selain itu ada kemudahan juga dalam remidi dan pengayaan untuk setiap pelajaran dan bisa dikerjakan di luar kelas. Dari segi biaya juga jelas lebih ekonomis karena sudah tidak menggunakan kertas lagi.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan menggunakan media *e-learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak pernah keberatan untuk membawa laptop ke sekolah. Bahkan saat pulang sekolah, ada juga siswa yang masih menggunakan waktu disekolah untuk membuka laptop dan mencari bahan pembelajaran, mengerjakan tugas, mencari film dan video terkait materi atau hanya sekedar bermain sosial media.

Pembelajaran *e-learning* membuat siswa menjadi giat belajar. Siswa dalam mencari sumber-sumber belajar menjadi lebih gampang. Guru lebih sering membuat bagan, *mind mapping* dan tidak banyak menggunakan *teks book*, sehingga lebih sering berinteraksi dengan melihat video, gambar, film, dan lainnya. Pembelajaran *e-learning* menjadikan pembelajaran siswa dalam keadaan

yang menyenangkan. Siswa lebih senang belajar menggunakan komputer maupun *gadget*. Hasil belajar siswa juga meningkat menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

Pembelajaran sejarah menggunakan media *e-learning* juga meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah proses pembelajaran. Nilai hasil belajar ditentukan oleh baik tidak proses pembelajaran yang terjadi. Jika siswa senang dengan cara belajar, maka akan berpengaruh pula pada nilai hasil belajar siswa.

Siswa aktif dalam belajar atau semangat belajar dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan media *e-learning*. Siswa cepat dalam mengumpulkan tugas, melalui kecepatan pengumpulan tugas yang diberikan guru dilihat melalui *timer* pengumpulan tugas. Semangat dan ketertiban siswa dalam menggunakan *e-learning* sangat tinggi. Hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan kertas berbeda dengan ketika mengetik di komputer. Siswa lebih suka mengetik karena dapat terbaca dengan baik sehingga siswa lebih bersemangat, Dalam penilaian menggunakan *e-learning* juga lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan kertas yang harus menulis dan melingkari.

Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam proses belajar sejarah menggunakan media *e-learning*. Siswa terbiasa menggunakan media belajar *e-learning*. Pada saat tes tengah semester atau akhir semester siswa selalu menggunakan *e-learning* dalam evaluasi.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan *e-learning* mencapai tujuan secara optimal, tepat, dan cepat. Dengan menggunakan media ini pembelajaran sejarah menjadi lebih efisien dan siswa juga sangat antusias. Guru lebih bisa memberi pengajaran yang maksimal, menarik, dan sesuai sasaran, sehingga materi dapat tersampaikan dengan tepat dan cepat.

Terjadi perubahan hal yang positif pada siswa setelah menggunakan media *e-learning*. Perubahan tersebut dalam hal mengikuti kemajuan teknologi. Para siswa sudah mahir dalam menggunakan laptop, komputer, pengoperasiannya, *e-learning*, dan bahkan beberapa siswa sudah mahir dalam membuat *website* dan aplikasi dalam mata pelajaran kewirausahaan. Siswa juga dapat membuat menggunakan komputer, dan membuat aplikasi penjualan, seperti layanan *gojek*. Hal-hal positif juga terjadi dalam hal antusias belajar dan motivasi dalam belajar. Siswa lebih senang mengikuti kemajuan teknologi karena dirasa praktis dan dapat diakses dimanapun kapanpun.

b. Kekurangan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

Kekurangan media *e-learning* dalam pembelajaran sejarah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta, yaitu jaringan wifi yang terkadang tidak lancar. Hal ini terjadi karena kekuatan atau kelancaran jaringan akan terbagi menjadi banyak dan berkurang pula kecepatannya jika semua siswa dan guru menggunakan jaringan wifi sekolah. Dengan demikian, tidak semua kelas mendapat koneksi internet yang cepat dan lancar. Bagi kelas yang dekat dengan pusat wifi, otomatis

koneksi jaringan atau sinyalnya akan cepat, tetapi untuk kelas yang agak sedikit jauh dari pusat wifi dapat dikatakan lemot atau lambat dalam koneksi.

Terdapat pula kekurangan dalam pelaksanaan media pembelajaran *e-learning*, yaitu ketika listrik padam. Pihak sekolah biasanya langsung menyalakan *genset* sekolah untuk mengganti daya listrik yang mati. Selain itu terdapat pula masalah-masalah kecil, seperti pada saat supervisi dikelas, ada komputer yang belum terkoneksi dengan internet. Kemudian dapat dibantu dan diatasi oleh siswa yang pintar dalam hal IT. Dalam hal ini, baik guru maupun siswa saling membantu pembelajaran ini.

Dalam kelengkapan prasarana, tidak semua siswa memiliki laptop setiap akan belajar menggunakan media pembelajaran *e-learning*, maka guru menampilkan materi di layar depan kelas atau menganjurkan siswa untuk mengakses pembelajaran menggunakan handphone atau *gadget* lainnya.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian: Pertama, waktu penelitian yang diberikan pendek, karena sekolah akan mengadakan acara paskah serta libur paskah. Selain itu, pertemuan penulis dengan guru sangat terbatas dan menyesuaikan pihak guru. Kedua, penelitian ini hanya meneliti tentang penerapan pembelajaran *e-learning* dan kelebihan serta kekurangan pembelajarannya. Masih terdapat kajian yang masih dapat diambil untuk dikaji, seperti kebijakan, kendala, dan upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran *e-learning* di sekolah SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan hasil penelitian yang lain, agar dapat mengulas kajian-kajian tersebut, sehingga pengambilan data penelitian menjadi lebih mendalam.