

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *GOESMART*
DAN LITERASI KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR
READING COMPREHENSION DI SMA**

(The Influence of E-Learning Based on Goesmart and Computer Literacy Toward Learning Outcomes Of Reading Comprehension in Senior High School)

Minhatul Ma'arif
minhatulmaarif@gmail.com
Suherman, Masrupi
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to determine; the influence of e-learning based on goesmart and computer literacy toward learning outcomes of reading comprehension in class X IPS of Daar el-Qolam II Senior High School. The experimental study was designed by level 2x2. The population was all students of class X IPS with a sample of 113 students. The technique of collecting data was by giving of task and questionnaire to know the result after using goesmart. According to the result of data processed, the test requirement showed that the data is normally distributed and homogeneous. Data were tested using the ANNOVA analysis at a significance level of $\alpha = 0,05$. Based on the calculating results obtained 1) $\mu A_1: 73.97 > \mu A_2: 56.46$ 2) Sig between the learning of e-learning goesmart based and computer literacy $0.022 < 0.05$ 3) $\mu A_1 B_1 = 74.23 > \mu A_2 B_1 = 72.50$ 4) $\mu A_1 B_2 = 71.67 > \mu A_2 B_2 = 55.00$. That means there is the influence of e-learning based on goesmart and computer literacy toward learning outcomes of reading comprehension in clas X IPS of Daar el-Qolam II Senior High School.

Keyword: *e-learning, goesmart, computer literacy, reading comprehension*

Abtrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II. Penelitian eksperimen ini, menggunakan rancangan desain *treatment by level 2x2*. Adapun populasi penelitiannya yaitu seluruh peserta didik kelas X IPS dengan sampel 113 peserta didik. Tehnik pengambilan data dengan pemberian tugas dan angket untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *goesmart*. Menurut hasil data yang diolah menggunakan SPSS, uji persyaratan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen. Data diuji menggunakan analisis ANOVA pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan bantuan program SPSS 21. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 1) $\mu A_1: 73.97 > \mu A_2: 56.46$ 2) Sig antara pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer $0.022 < 0,05$ 3) $\mu A_1 B_1 = 74.23 > \mu A_2 B_1 = 72.50$ 4) $\mu A_1 B_2 = 71.67 > \mu A_2 B_2 = 55.00$. Itu berarti terdapat pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II.

Kata kunci: *e-learning* berbasis *goesmart*, literasi komputer, *reading comprehension*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai aspek kehidupan. Semua itu tentu membawa dampak yang sangat besar dalam berbagai sisi kehidupan, seperti perekonomian, pemerintahan, pendidikan, dan lain-lain. Jika dalam pemerintahan sekarang ini sudah mulai mengenal *e-government*, kemudian pada aspek perekonomian sudah mulai mengenal *e-marketing*, begitupun dalam pendidikan. Dalam

dunia pendidikan kini sudah mulai mengenal *e-learning*.

E-learning diciptakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah belajar peserta didik, karena penggunaan media ini memungkinkan mengajarkan peserta didik mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan secara mandiri. Dalam Purwati (2010:1), Marson dan F. Rennie menjelaskan bahwasannya sebuah studi di Inggris raya menyebutkan bahwa pertumbuhan *e-learning* tergolong sangat “cepat”, hal tersebut

dipicu karena berbagai lembaga berlomba meraih pasaran lebih besar dalam kebutuhan akan pendidikan tinggi yang meningkat dan terus berubah.

Sama halnya dengan SMA Daar el-Qolam II, di dalam proses pembelajarannya Daar el-Qolam II juga menerapkan *e-learning*. Sebelum penerapan *e-learning* dilakukan, tentunya para guru lebih dulu dibekali pelatihan terkait penerapan *e-learning*. Sehingga, penerapan *e-learning* diharapkan dapat membantu peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai wujud tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari seluruh sekolah yang ada di Banten, salah satu sekolah yang menerapkan *e-learning* secara keseluruhan dalam proses pembelajarannya adalah Daar el-Qolam II. Penggunaan *e-learning* di Daar el-Qolam II, dilatarbelakangi oleh merosotnya Kriteria Ketuntasan Mengajar atau KKM peserta didik. Hal itu disebabkan karena terlalu banyaknya muatan kurikulum yang harus diterima oleh peserta didik. Di SMA Daar el-Qolam II, peserta didik tidak hanya mengikuti pembelajaran reguler, akan tetapi peserta didik juga menjadi santri sehingga waktu di kelas tidak cukup. Agar materi pembelajaran tuntas tersampaikan, maka guru menerapkan *e-learning* yang dapat diakses peserta didik di luar jam pelajaran. Menurut Siahaan dalam Deni (2004:211), fungsi dari penggunaan *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas ada tiga yaitu suplemen atau tambahan, pelengkap dan pengganti. Dinyatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), karena peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Kedua, dinyatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Terakhir, dikatakan pengganti karena beberapa perguruan tinggi di Negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didiknya. Tujuannya agar peserta didik dapat secara

fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lainnya.

Pada kenyataan, di Daar el-Qolam II *e-learning* berfungsi sebagai pelengkap. Materi yang belum tuntas disampaikan di dalam kelas karena terbatasnya waktu, akan disampaikan di luar jam pelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Sehingga peserta didik kapan saja dan di mana saja dapat dengan mudah mengaksesnya. Namun, pada proses pelaksanaannya, masih banyak peserta didik yang belum maksimal menggunakan *e-learning* sebagai alat bantu pembelajaran. Keterbatasan itu tentu menjadi penghabat, karena penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran membutuhkan keseimbangan dengan literasi komputer. Sehingga, dengan diterapkannya *e-learning* di SMA Daar el-Qolam II, peserta didik dituntut untuk melek komputer. Dalam artian, peserta didik harus mengerti dan faham bagaimana mengoperasikan komputer agar dapat mengikuti pembelajaran melalui *e-learning*. Dari fenomena tersebut, penerapan *e-learning* memperoleh respon yang beragam terutama dalam hasil belajar peserta didik.

Pada umumnya, di SMA Daar el-Qolam II dalam kesehariannya menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Inggris dan Arab. Kedua bahasa itu digunakan bergantian setiap minggunya, tujuannya agar peserta didik terbiasa hingga menjadi bisa. Meski demikian ternyata, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami teks bahasa Inggris terlebih lagi bila disajikan dalam bentuk teks naratif. Menurut Berry (2005) tahapan untuk menentukan tingkat pemahaman membaca pada peserta didik ada tiga:

Level one : literal (what actually stated)

Level two : interpret (what is implied or meant, rather than what is actually stated)

Level three : applied (taking what was said than what was meant and then extend the concept or the ideas beyond the situation)

Pada tingkat pertama, pemahaman harfiah yaitu membaca untuk menemukan informasi yang dinyatakan dalam teks. Jadi, peserta didik harus menemukan berbagai informasi yang terkandung di dalam teks. Pada tingkat kedua, tingkat pemahaman penafsiran, disebut tingkat interpret. Pada tingkat ini, peserta didik harus memahami apa yang tersirat di dalam teks. Terakhir, peserta didik harus mengambil apa yang ada di dalam teks, kemudian memperluas konsep atau ide-ide yang

didapat. Jadi, peserta didik terlebih dulu harus menemukan, kemudian memahami setelah itu barulah konsep atau ide-ide dalam bacaan tersebut diperluas. Jika semua itu dapat dilakukan berarti peserta didik sudah masuk dalam level tertinggi pada tingkat pemahaman membaca.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat ketiga dari *reading comprehension* yaitu *applied*. Sehingga, hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II pada mata pelajaran bahasa Inggris secara individual masih banyak yang belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan, menurut data hasil dokumentasi yang diperoleh dari bagian pengajaran pada Januari lalu, menyebutkan bahwa nilai rata-rata kelulusan di semester ganjil tahun ajaran 2016-2017 yaitu 7,0. Akan tetapi, masih banyak yang di bawah KKM. Persentase kelulusan yang di atas KKM hanya 65%, sedang sisanya sekitar 35%. Itu berarti masih belum memenuhi standar nilai yang sudah ditentukan sekolah. Dari data di atas, penulis menganggap bahwa hasil belajar peserta didik di SMA Daar el-Qolam II, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris masih belum maksimal.

Padahal beberapa situs dapat digunakan pada pembelajaran *e-learning* untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran, seperti siapbelajar.com, edmodo.com, ilmukomputer.com, geschool.com, sekolahmaya.net, e-dukasi.net dan goesmart.com. *Goesmart* sendiri merupakan salah satu jejaring sosial mirip seperti facebook yang digagas oleh e-Indonesia Initiatives Forum. Situs ini dapat mempermudah interaksi peserta didik dan guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Tujuan dari dibuatnya situs *goesmart* sendiri, menurut Suhono Harso Supangkat yaitu dikarenakan saat ini pengguna jejaring sosial dan internet oleh masyarakat Indonesia masih bersifat konsumtif, oleh karenanya harus diubah menjadi sesuatu yang produktif, salah satunya dengan membuat situs *goesmart.com*.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti masalah tersebut dengan judul: pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II.

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk: 1) mengetahui perbedaan hasil belajar

reading comprehension antara peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan yang tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* pada peserta didik kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 2) mengetahui perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan yang tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* pada kelompok peserta didik yang memiliki tingkat literasi komputer yang tinggi di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 3) mengetahui perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* pada kelompok peserta didik yang memiliki tingkat literasi komputer yang rendah di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 4) mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II.

B. KAJIAN TEORETIK

Teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin terapan, artinya ia berkembang karena kebutuhan di lapangan yaitu kebutuhan untuk belajar. Teknologi pendidikan berusaha mengidentifikasi hal-hal yang belum jelas/belum terpecahkan dan mencari cara-cara baru yang inovatif sesuai dengan perkembangan budaya dan hasrat manusia untuk memperbaiki dirinya. Menurut Yusufhadi (2007: 544), pada awal perkembangannya (sekitar 70 tahun yang lalu) teknologi pendidikan selalu dikaitkan dengan peralatan terutama yang berupa ruparungu (audiovisual). Namun, seiring berjalannya waktu dalam teknologi pendidikan berkembang beberapa paradigma. Sehingga, teknologi pendidikan berfokus pada pemecahan masalah belajar yang bertujuan terarah dan terkendali. Oleh karena itu, istilah "teknologi pendidikan" dipersempit menjadi "teknologi pembelajaran". Lebih lanjut Yusufhadi menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik dalam merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan menilai proses dan sumber belajar. Bila ditinjau dari kawasan Teknologi Pendidikan/Pembelajaran berlandaskan definisi AECT (1994:28), perkembangan teknologi pendidikan memiliki lima kawasan (domain) yang menjadi bidang garapan, yaitu kawasan

desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan evaluasi. Penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Dalam penelitian ini, penggunaan teknologi berbasis komputer merupakan kunci dari berhasilnya hasil pembelajaran. Adapun bentuk dari pembelajarannya yaitu menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* yang diterapkan dengan cara mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online untuk dicari pengaruhnya terhadap hasil belajar reading comprehension pada peserta didik di kelas X IPS Daar el-Qolam II.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, Hamalik (2015:30) mengemukakan, bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut dan hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tertentu. Adapun aspek-aspek tersebut meliputi aspek pengetahuan, pengertian, keterampilan, sikap, emosional, dan lain-lain. Adapaun tingkat keberhasilan dari hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom (Airasian, Peter et al, 2001) terbagi menjadi tiga ranah; ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut merupakan kumpulan akhir dari proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas, dapat dipahami apabila dalam diri peserta didik terdapat perubahan ke arah positif berarti guru sebagai pengajar telah berhasil. Perubahan ke arah yang baik tersebut tentu tak lepas dari proses pembelajaran. Karena, pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Menurut Elizabeth S. Pang (2003:6), "*reading is not only how understanding written texts, it is also a complex activity that involves both perception and thought*". Itu berarti, pada saat melakukan kegiatan membaca, peserta didik tidak hanya difokuskan pada pemahaman mengenai teks tertulis. Adapun jenis-jenis membaca menurut M.F. Patel Praveen (2008:117) yaitu: *intensive reading, extensive reading, aloud reading dan silent reading*. Dari keempat jenis membaca di atas, yang akan penulis gunakan adalah pemahaman bacaan (*reading comprehension*) atau membaca diam. Dalam buku yang ditulis Namara (2007: 321), Graesser menjelaskan bahwasannya:

Reading comprehension also is an extraordinary achievement when one considers the number of levels and components that must be mastered. Consider what it takes to read a simple story. The words contain graphemes, phonemes, and morphemes. Sentences have syntactic composition, propositions, and stylistic features. Deep comprehension of the sentences requires the construction of referents of nouns, a discourse focus, presuppositions, and plausible inferences.

Maka, membaca adalah suatu pekerjaan yang sangat aktif. Membaca juga dapat menantang, terutama ketika bahan yang dibaca merupakan teks asing, atau kompleks. Selain itu, untuk beberapa pembaca, mendapatkan pemahaman dari bacaan merupakan kegiatan yang selalu menantang. Menurut Berry (2005) ada tiga tahapan untuk menentukan level dari pemahaman (*comprehension*) peserta didik: *literal (what actually stated), interpret (what is implied or meant, rather than what is actually stated)* dan yang terakhir *applied (taking what was said than what was meant and then extend the concept or the ideas beyond the situation)*.

E-learning merupakan sistem atau konsep pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer. Menurut Deni (2014:10), *e-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. Di mana *e-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara peserta didik dan pendidik terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan. Lebih lanjut, Janet (2015:22) menjelaskan:

e-learning is a term meaning learners are not "there" at the same time. In other words, communication between learners does not happen simultaneously – it is time-delayed. In e-learning, this can include online learning delivered via instructor-led classrooms (that are not "live"), self-paced courses, discussion rooms, communities of practice, bulletin boards, or some other type of forum where users read what others have written and respond at a time of individual choice.

Jadi, pada saat proses pembelajaran menggunakan *e-learning*, peserta didik tidak harus ada dalam waktu yang sama. Dengan kata lain, komunikasi antar peserta didik tidak terjadi secara bersamaan. Itu berarti, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran dengan menggunakan *e-learning* dimanapun dan kapanpun tanpa harus bertatap muka. Sandra

dan Ellysebeth (2010:201) menjelaskan bahwa, *“e-learning is contributing to the shift towards expecting that learners, by completing interactive tasks, demonstrate they “know how”*”. Sehingga, wajar apabila kehadiran *e-learning* dikatakan mampu menjadi alternatif bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Diciptakannya *e-learning* tentu memiliki fungsi dalam pembelajaran, adapun fungsi dari penggunaan *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas menurut Siahaan dalam Deni (2014:29) ada tiga yaitu suplemen atau tambahan, pelengkap dan pengganti. Dalam penelitian ini, ketiga fungsi *e-learning* tersebut digunakan pada proses pembelajaran.

Goesmart merupakan jejaring sosial pendidikan yang digagas oleh Indonesia Initiatives Forum dan dikembangkan oleh LPIK ITB. Menurut Dharmayasa (2005:5), *goesmart* adalah sosial media pendidikan yang diperuntukkan bagi pelajar, guru, orang tua dan alumni. *Goesmart* juga merupakan multimedia berbasis web yang bersifat interaktif yang bertujuan untuk mewujudkan generasi cerdas untuk Indonesia. *Goesmart* dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran. Menurut Purwati (2014:76), *goesmart* merupakan situs berbasis web multimedia yang bersifat interaktif, inofatif dan komunikatif. *Goesmart* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*. *Goesmart* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagai ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, *goesmart* 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.

Kekurangann dari penggunaan *goesmart* dalam pembelajaran, yaitu harus tersambung ke internet, proses *log-in* sedikit memakan waktu, ketika registrasi tidak ada pemberitahuan yang masuk pada e-mail, kurang publikasi sehingga hanya beberapa oarang saja yang mengetahui

situs *e-learning* ini dan kurang kretaif dalam mendesain web, terutama dari segi warna, tampilan, tulisan yang membuat penggunanya jenuh. Adapun kelebihan situs *goesmart*, yaitu dapat digunakan di mana saja pada waktu kapan saja, cara pendaftarannya sangat mudah dan cepat, tidak ada biaya yang dikeluarkan dalam menjalankan situs *goesmart* sehingga seluruh informasi, kumpulan soal dan materi dapat diperoleh secara gratis, dapat diakses menggunakan telepon genggam atau personal computer atau gadget lainnya, guru dapat mengirimkan materi ataupun soal kepada peserta didik kapan saja dan di mana saja, fitur dan tampilanya mudah digunakan untuk peserta didik maupun guru dan dapat mengikut sertakan lebih banyak pembelajar karena *e-learning* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Menurut Emyana (2007:12), seseorang tidak akan mampu memperoleh informasi atau menggunakan digital dan internet apabila tidak pintar dalam menggunakan komputer. Karena, literasi komputer merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menggunakan komputer untuk memenuhi kebutuhan pribadi. Pengertian akan literasi komputer juga sering dikaitkan dengan istilah melek (paham) komputer. Menurut Murtiyasa (2002:10), literasi komputer merupakan istilah yang sering digunakan untuk menerangkan pengetahuan dasar yang perlu diketahui orang awam (bukan “orang komputer”) mengenai komputer. Seperti Emyana dan Murtiya, menurut Scott (2003):

computer literacy is a very basic understanding of how computers work. With this new definition of computer literacy, a person is either computer literate or not based on how proficient they are at some basic computer tasks. Liiteracy suggests-understanding and the ability to adapt and increase that understanding

Dari penjelasan Scott di atas dapat dipahami bahwa peserta didik yang literasi komputernya tinggi dapat dilihat dari kemampuannya saat beradaptasi dan mengerjakan tugas dasar yang diberikan. Peserta didik yang melek komputer ialah ia yang mengetahui bagaimana komputer bekerja dan beroperasi. Tinggi-rendahnya tingkat literasi peserta didik terhadap pemahaman komputer atau yang disebut sebagai literasi komputer dapat diukur, menurut Badan Litbang SDM

Kominfo (2013), “dalam hal literasi TIK termasuk di dalamnya mengenai tingkat literasi komputer, dikategorikan atas lima tingkatan. Tingkat nol, tingkat satu, tingkat dua, tingkat tiga sampai tingkat lima”.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Daar el-Qolam II, Gintung, Jayanti, Tangerang. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret- Mei 2017. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II yang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel diambil dengan teknik *simple random sampling*, yaitu dengan cara mengundi kelas homogen. Dari hasil pengundian diperoleh kelas eksperimen yaitu kelas X IPS-B dengan jumlah 29 peserta didik dan kelas kontrol yaitu kelas X IPS-C dengan jumlah 24 peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasiexperiment* dengan desain *Treatment by Level 2x2*. Penelitian ini berlangsung selama 8 (kali) pertemuan, dimana kelas eksperimen pada proses pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengaktualisasikan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran *reading comprehension*, dilakukan pengukuran dengan menggunakan alat evaluasi berupa tes hasil belajar.

Dalam penelitian ini peserta didik diberikan instrumen hasil belajar dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pada awal pertemuan, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) dan angket literasi komputer. Setelah diberi perlakuan sebanyak 4 (empat) kali, barulah keduanya diberikan tes kembali berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar *reading comprehension*. Adapun angket literasi komputer terdiri atas 30 butir pernyataan

menggunakan 4 alternatif pilihan atau skala empat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada penelitian ini seluruh butir soal bersifat valid dan reliabel dengan derajat reliabilitas tinggi yaitu x_1 0,732, x_2 0,746 dan y 0,738. Setelah data terkumpul, barulah dilakukan pengujian statistik menggunakan SPSS 21 untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data. Pengujian persyaratan analisis data meliputi pengujian normalitas dan homogenitas variansi populasi. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dilakukan kepada masing-masing kelompok dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Berdasarkan pengujian menggunakan SPSS 21, statistik Kolmogoriv Smirnov $Z = 1.610$ dan $\text{sig}=0,11 > 0,05$ yang berarti data hasil belajar *reading comprehension* peserta didik berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian homogenitas data hasil belajar *reading comprehension* peserta didik dilakukan dengan uji *Levene* pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan dari perhitungan data di diperoleh nilai $\text{sig } 0,120 > 0,05$, itu berarti data berasal dari populasi yang homogen. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa persyaratan yang harus dipenuhi dalam penelitian ini telah terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan ANAVA dua jalur, setelah itu barulah dilakukan uji lanjut berupa uji t-test.

Tabel 1. Statistik Uji Hipotesis ANOVA Dua Arah

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4604.142 ^a	3	1534.714	35.577	.000
Intercept	81489.458	1	81489.458	1889.023	.000
Metode_Pembelajaran	369.001	1	369.001	8.554	.005
Literasi_Komputer	438.886	1	438.886	10.174	.002
Metode_Pembelajaran * Literasi_Komputer	243.207	1	243.207	5.638	.022
Error	2113.782	49	43.138		
Total	237850.000	53			
Corrected Total	6717.925	52			

a. R Squared = .685 (Adjusted R Squared = .666)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 21 diatas, diperoleh $\text{sig}_{\text{hitung}} 0,002 < \text{sig}_{\text{tabel}} \alpha=0,05$. Itu artinya, terdapat perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dan peserta didik yang proses pembelajarannya secara konvensional. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar *reading comprehension* yaitu $\mu_{A_1 B_1} = 74.23 > \mu_{A_2 B_1} = 72.50$. Artinya, peserta didik yang memiliki tingkat literasi komputer tinggi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dan konvensional. Kemudian,

$\mu_{A_1 B_2} = 71.67 > \mu_{A_2 B_2} = 55.00$, maka peserta didik yang memiliki literasi komputer rendah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dan konvensional. Terakhir, berdasarkan pengujian SPSS 21, diperoleh hasil sig untuk pembelajaran antara pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer $0.022 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension*.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Desain Treatment by Level 2x2

Literasi Komputer	Metode Pembelajaran (A)		Jumlah
	E-learning berbasis Goesmart	Konvensional	
Tinggi (B ₁)	N = 26	N = 2	N = 28
	X = 74.23	X = 72.50	X = 74.11
	S = 4.836	S = 3.536	S = 4.725
Rendah (B ₂)	N = 3	N = 22	N = 25
	X = 71.67	X = 55.00	X = 57.00
	S = 2.887	S = 8.452	S = 9.682
Jumlah	N = 29	N = 24	N = 53
	X = 73.97	X = 56.46	X = 66.04
	S = 4.702	S = 9.496	S = 11.366

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar *reading comprehension* peserta didik yang menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang proses pembelajarannya secara konvensional. Dengan demikian penggunaan *e-learning* berbasis *goesmart* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar *reading comprehension*.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan: 1) terdapat perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan yang tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* pada peserta didik kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 2) terdapat perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan yang tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart*

pada kelompok peserta didik yang memiliki tingkat literasi komputer yang tinggi di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 3) terdapat perbedaan hasil belajar *reading comprehension* antara peserta didik yang menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* dengan tidak menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* pada kelompok peserta didik yang memiliki tingkat literasi komputer yang rendah di kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II, 4) terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran *e-learning* berbasis *goesmart* dan literasi komputer terhadap hasil belajar *reading comprehension* kelas X IPS SMA Daar el-Qolam II.

Peneliti menyarankan kepada guru untuk turut serta mengaplikasikan *e-learning* berbasis *goesmart* dalam proses pembelajaran. Karena, pembelajaran yang menggunakan media *e-learning* berbasis *goesmart* dapat membantu guru dalam meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak dan dapat menciptakan suasana yang santai sekaligus menghilangkan suasana kaku, jenuh dan tegang sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, inovatif,

menyenangkan, gembira dan berbobot. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis *goesmart* secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pengoprasian komputer. Sehingga, tanpa disadari dapat mempengaruhi tingkat literasi komputer peserta didik.

Dalam penelitian ini, sebaiknya peneliti selanjutnya harus berhati-hati dan memberikan himbauan terlebih dahulu. Karena, dalam situs *goesmart* siapa saja (yang bukan sampel penelitian) dapat ikut bergabung mengerjakan soal latihan. Selanjutnya, peneliti menyadari masih banyak aspek penelitian yang belum diungkap secara mendalam dalam penelitian ini, seperti aspek afektif dan psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, disarankan untuk diadakan penelitian lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Clarey ,Janet. 2015. *E-Learning 101: An Introduction to E-Learning, Learning Tools and Technologies*. Brandon Hall Research
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Keraf, Gorys Keraf. 1983. *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: PT Gramedia
- Krathwohl and Anderson. 2001. *A Taxonomy for Learning; Teaching and Assessing*. United States.
- Leigh, Ellysabeth and Sandra.2010.*Computer Literacy*.New York: Taylor & Francis e-Library
- Ma'mur, Ilzamudin. 2010. *Membangun Budaya Literasi*, Jakarta: Diadit Media
- Miarso,Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Namara, Danielle S. McNamara. 2007. *Reading Comprehension Strategis; Theories, Intervention, and Strategies*, New Jearsy, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Nunan, David.1992. *Research Method in Language Learning*. New York, Cambridge University Press.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Jonathan. *IBM SPSS: Advanced Statistic*. Yogyakarta: ANDI
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suparman. 2013. *Aplikasi Komputer Dalam Penyusunan Karya Ilmiah I*. Tangerang: Pustaka Mandiri
- Syah, Muhibbin.1999. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Uno, B. Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wainswright, Gordong. 2006. *Speed reading Better Recalling*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yaniawati, R. Poppy. 2010. *E-Learning Alternatif Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: Arfino Raya
- Childers, Scott.2003. *Computer Literacy: Necessity or Buzzword?*. Faculty Publication, University of Nebraska. Volume 9, No 7

- Dharmayasa, Deddy, Pudjawan dan Dewa Kade Tastra. 2015. Pengembangan Media E-learning Goesmart Berbasis Colaborative Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2015 Di SMP Negeri 4 Singaraja. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 3(1)
- Dharmayasa, Dedy dan Ketut Pudjawan. 2015. Pengembangan Media E-Learning Goesmart Berbasis Colaborative Learning dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2014-2015 di SMP Negeri 4 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. No.1. Volume 3
- Goodson, I and Mangan J. 1996. Conceptualizing Computer Literacy. *British Journal of Sociology of Education*. Volume 17, No 1
- Kardipah, Saipah. 2012. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Program Studi Teknologi Pendidikan PPs Universitas Negri Jakarta. No.1. Volume 14
- Merritt, Dr Kimberly and K David Smith. 2005. An Investigation of Self-Reported Computer Literacy: Is It Reliable?. *Cameron University*. Volume VI, No.I
- Murtiyasa, Budi. 2002. *Pemanfaatan Tekonologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika*. Surakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universtas Muhammadiyah Surakarta*.
- Purwanti, Novi Dwi. 2014. *Efektivitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Gosemart terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi: Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII SMP Negeri I Bandung*. S1 Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia
- Syarifuddin. 2014. *Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Makassar: Balai Besar Pengkajian Dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika
- Tomascikova, Slavka . 2009. *Narrative Theories and Narrative Discourse*, *Bulletin of the Transilvania University of Braşov* • Vol. 2.
- Yazdi, M. 2012. *E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Ilmiah Foristek*. No.2. Volume 1
- Berry, James. 2005. *Level of Reading Comprehension*. <http://www.scribd.com/doc/208368845/Level-of-Reading-Comprehension>
- Rebecca, "Narrative Text in Teaching English", July 11 th 2014, <http://teachingenglish4all.wordpress.com/2010/07/02/narrative-text-in-teaching-english/>