

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses sendiri kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting. Tercapainya tujuan pendidikan yang telah di rancang menjadi bentuk kesuksesan dalam pelaksanaan proses pendidikan, namun hal tersebut tergantung bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Maka dapat di ketahui bahwa Proses pembelajaran merupakan suatu proses pelaksanaan belajar mengajar yang berguna dalam menetapkan keberhasilan belajar, sehingga terdapatnya timbal balik antara Guru dan siswa.

Perkembangan zaman dari masa ke masa menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Dimana saat ini kita telah memasuki era 4.0 antara teknologi dengan kehidupan sehari – hari berdampingan. Hampir sebagian besar kegiatan yang kita lakukan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini. Kemajuan teknologi ini telah mencakup hampir keseluruhan kegiatan mulai dari ekonomi, Sosial, bahkan pendidikan.

Dalam dunia pendidikan sendiri kemajuan teknologi telah banyak memberikan banyak perubahan. Model dan metode pembelajaran yang digunakan menjadi jauh lebih beragam dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan dimanfaatkan metode pembelajaran yang bervariasi oleh guru, hal tersebut dapat melahirkan sebuah produk pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mendorong siswa untuk dapat lebih mandiri dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Saat ini proses pembelajaran di bedakan menjadi dua, yaitu Luring (*Offline*) dan Daring (*Online*) (Siahaan, 2020).

Menurut Ana Widyastuti (2021), menjelaskan bahwa Sistem pembelajaran Luring (Luar Jaringan) adalah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa buku, modul, bahan ajar, serta media lainnya yang berbentuk cetak. Dimana dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka antara guru dan siswa yang tidak mengharuskan antara guru dan siswa untuk menyambungkan dengan media internet dalam proses pelaksanaan pembelajarannya. Sedangkan media Pembelajaran Daring diartikan sebagai sebuah system pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung, dimana antara guru dengan siswa tidak bertemu secara tatap muka, serta memanfaatkan media internet dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan (Syaifudin, 2020).

Pada dasarnya upaya pemerintah dalam menerapkan proses pembelajaran secara daring telah lama di rencanakan, namun sejak di umumkan pada tanggal 16 maret 2020 bahwa seluruh kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara online. Barulah proses pembelajaran secara Daring mulai di terapkan oleh seluruh sekolah pada berbagai jenjang, mulai dari Pendidikan Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi.

Upaya pemerintah untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring, bukan tanpa alasan dimana dampak yang di akibatkan oleh merebaknya kasus Covid-19 sangatlah berbahaya bagi kesehatan, akibatnya sebagian besar aktivitas harus di hentikan sehingga hal tersebut sangat mempengaruhi keseluruhan sector kehidupan mulai dari kehidupan sosial, ekonomi, dan pendidikan. Masyarakat di himbau untuk mengurangi aktifitas di luar untuk mencegah lebih banyaknya jumlah korban yang terpar (Wargadinata, Maimunah, Dewi & Rofiq, 2020).

Adanya himbauan dari pemerintah untuk mewajibkan keseluruhan kegiatan pembelajaran secara *Online*, mengharuskan seluruh sekolah untuk beradaptasi proses pembelajaran yang baru. Pada awalnya memang akan sulit

untuk diterapkan dimana antara guru dan siswa masih banyak yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Antara guru dan siswa sama – sama mengalami kendala dalam pelaksanaannya, dimana tidak semua guru memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi, serta siswa yang tidak memiliki kelengkapan fasilitas teknologi yang tidak memadai. Hal tersebut sempat membuat kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien saat proses pembelajaran di laksanakan secara *Offline* yang berdampak pada menurunnya hasil belajar yang di peroleh oleh siswa .

Menurut Arrezha dan Thamrin (2018), Hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan perilaku siswa yang di peroleh guru setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, yang mana hasil yang di dapat tersebut bergantung pada apa yang telah di pelajari oleh guru tersebut. Sedangkan menurut Pranoto (2017), mengutip bahwa hasil belajar mengarah kepada prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa, yang mana prestasi belajar tersebut merupakan indikator yang mengidentifikasi adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Keberhasilan pendidikan salah satunya dengan melahirkan para siswa yang berprestasi pada bidangnya. Yang mana hal tersebut juga menjadi salah satu tujuan dari pendidikan yang telah di susun sebelumnya. Akan tetapi suatu bentuk prestasi yang dihasilkan tidak hanya berupa memperoleh nilai yang besar namun didalamnya bahwa siswa mampu menyerap materi pembelajaran yang telah di berikan yang kemudian dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

Selain itu, berdasarkan data yang di peroleh oleh penulis dari Guru Mata Pelajaran Korespondensi kelas X OTKP SMK Negeri 2 Cikarang Barat menunjukan nilai rata – rata yang dihasilkan siswa dari evaluasi hasil pembelajaran daring pada awal proses pembelajaran menunjukkan bahwa ketiga kelas masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebagaimana yang terlihat pada Tabel

Tabel 1.1
Rata – Rata hasil evaluasi belajar Korespondensi siswa kelas X OTKP
SMK Negeri 2 Cikarang Barat Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Nilai Rata - Rata	KKM	Keterangan
X OTKP 1	64	75	Kurang dari KKM
X OTKP 2	58	75	Kurang dari KKM
X OTKP 3	62	75	Kurang dari KKM

Sumber Data : Guru Mata Pelajaran Korespondensi SMKN 2 Cikarang Barat

Berdasarkan pada tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa hasil nilai rata - rata evaluasi dari ketiga kelas tersebut masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang mana hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berhasil, karena berdasarkan pada hasil nilai rata – rata di atas memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang masih memiliki kendala dalam proses pembelajaran yang dilakukan yang berakibat pada hasil belajar yang di peroleh. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran secara daring atau *online* masih banyak menimbulkan kendala yang dirasakan baik dari guru maupun siswa.

Seperti halnya yang di rasakan oleh X OTKP, dimana sebagian besar siswa masih banyak yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sebagian besar penyebab siswa X OTKP mengalami kendala dalam proses pembelajaran daring atau Online yang dilakukan adalah kendala pada perangkat teknologi yang digunakan dimana masih terdapat siswa yang harus berbagi perangkat teknologi yang digunakan dengan keluarga, selain itu keterbatasan kuota yang dimiliki juga menjadi penghambat siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga banyak siswa yang sering melewatkan tugas yang telah di berikan. Hal lainnya yaitu siswa sulit memahami materi yang diberikan, karena pemberian materi hanya berupa bahan ajar tanpa adanya penjelasan terkait materi yang diberikan.

Menurut Aisyah et al. (2021), terdapat dua faktor yang dapat di gunakan untuk mengidentifikasi penyebab menurunnya hasil belajar yang di peroleh oleh siswa yaitu terdiri dari Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor internal berkaitan dengan faktor yang berasal dalam diri siswa yaitu berkaitan dengan kondisi psikologi siswa, pada faktor internal salah satu bentuk penyebab mengapa terjadinya penurunan hasil belajar yang di peroleh siswa yaitu kelelahan yang terdiri dari terganggunya ketenangan dan kesehatan siswa.

Selanjutnya yaitu faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar dalam diri siswa, yang mana faktor ini berkaitan dengan lingkungan disekitar siswa, penyebab menurunnya hasil belajar siswa yang berasal dari faktor eksternal seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat diterapkan oleh guru, kurangnya interaksi dengan teman membuat siswa mudah bosan sehingga kehilangan semangat untuk belajar, kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang menarik, dan lain sebagainya.

Inovasi dalam kegiatan pembelajaran tentunya memang sangat perlu untuk di lakukan, hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang jauh lebih menyenangkan bagi siswa yang mana di harapkan dapat memberikan sebuah dampak positif berupa meningkatnya hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Beragam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran mulai dari *zoom meeting*, *google meet*, Aplikasi *Chat Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Moodle*, Aplikasi *Quizizz* serta media lainnya yang diupayakan untuk dapat memudahkan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran secara daring tentunya memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana guru sulit melakukan pengawasan dalam proses pelaksanaan yang dilaksanakan oleh para siswa berbeda apabila proses pembelajaran dilakukan secara offline, dimana guru dapat memantau secara langsung mengenai perkembangan para siswanya. Selain itu pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat interaksi antara guru dengan siswa tidak seefektif apabila proses pembelajaran dilakukan secara offline.

Hal tersebut tentunya juga menjadi bahan evaluasi antara guru dan sekolah agar dapat mengatasi kendala – kendala tersebut. Dimana tidak ada yang mengetahui kapan Pandemi Covid-19 ini akan berakhir, oleh karena itu sekolah tentunya harus melakukan upaya untuk dapat mengatasi hal tersebut dengan menyediakan sebuah *platform* pembelajaran *online* yang memudahkan antara guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Serta guru yang perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, agar kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan serta menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar sehingga memberikan hasil yang memuaskan.

Di SMK Negeri 2 Cikarang Barat sendiri upaya yang dilakukan untuk memfasilitasi antara guru dengan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menyediakan sebuah platform pembelajaran online, yaitu berupa E-Learning berbasis moodle. Pada dasarnya platform tersebut telah di gunakan oleh SMK Negeri 2 Cikarang sebelum adanya pandemic Covid-19 terjadi, dimana sebelumnya platform tersebut digunakan hanya pada saat pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Meskipun telah digunakan dalam beberapa kegiatan, akan tetapi pada saat keseluruhan kegiatan pembelajaran menggunakan E-Learning berbasis Moodle tetap terdapat kendala yang dirasakan baik oleh guru maupun oleh siswa, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara online tidak seefektif apabila pembelajaran dilakukan secara langsung. Masih terdapat siswa yang berasal dari ekonomi yang rendah sehingga sebagian dari mereka tidak memiliki perangkat teknologi yang memadai untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu pengetahuan mengenai pengaplikasian Moodle dalam pembelajaran masih bersifat minim sehingga guru dan siswa banyak mengalami kendala dalam penggunaannya.

E-Learning didefinisikan sebagai proses intruksi yang mana di dalamnya terdiri dari penggunaan peralatan elektronik yang diupayakan untuk dapat melahirkan, membantu perkembangan pembelajaran, serta menyampaikan, menilai dan mempermudah kegiatan belajar mengajar yang mana siswa sebagai center yang dapat dilakukan secara interaktif tanpa batas dan waktu (Setiawan et al, 2019).

Sedangkan menurut Jati (2020), *E-Learning* adalah sebuah pembaharuan dalam proses pembelajaran yang mana dapat memberikan sebuah manfaat besar dalam perubahan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, serta pengaplikasian *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses Pembelajaran, sehingga interaksi pembelajaran menjadi jauh lebih aktif dan efektif seperti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *Offline*.

Tentunya dalam pengaplikasian proses pembelajaran secara daring guru harus mampu terus melakukan sebuah inovasi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *E-Learning* berbasis moodle di SMK Negeri 2 Cikarang Barat tentunya memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran secara daring, dimana fitur – fitur yang disediakan platform tersebut juga memudahkan dalam proses pembelajaran serta telah di sesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

Seperti yang diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak memberikan dampak dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pengajaran, salah satunya yaitu perubahan yang terjadi pada proses dan metode pembelajaran siswa. Sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan di era 4.0 ini, diperlukan sebuah integrasi antara teknologi informasi dan komunikasi dengan dunia pendidikan. Salah satu metode yang dapat diupayakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Online atau dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis games, salah satu diantaranya yaitu aplikasi Quizizz (Muhtadim Amri, 2020).

Menurut Dionisius (2020), Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, yang dalam peaplikasiannya membawa aktivitas secara multi pemain, yang mana hal tersebut akan membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, Menurut Wibawa (2020) mengatakan bahwa aplikasi *quizizz* di lengkapi dengan fitur yang secara umum sangat memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yang mana hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat di gunakan sebagai inovasi pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* memang di desain menjadi sebuah aplikasi games yang berbasis pendidikan, yang mana fitur – fitur yang di tersedia cukup menarik dan menyenangkan. Aplikasi *quizizz* ini dapat menjadi sebuah inovasi bagi guru dalam proses pembelajaran, dimana fitur – fitur yang ada dalam aplikasi *quizizz* ini di lengkapi dengan gambar dan musik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar selain itu juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan.

Apabila di kombinasi kan antara E-Learning berbasis moodle dengan Aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran secara daring diharapkan dapat membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Tatas Ridho, Hari setiono, dan Nurdiana, bahwa diketahui berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan sebuah perubahan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar yang di peroleh oleh siswa menjadi lebih efektif, namun tetap di perlukan sebuah kombinasi dengan menggunakan E-Learning berbasis Moodle secara Asynchronus dengan live synchronus sebagai wadah untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan penggunaan Aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk memberikan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga hal tersebut dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar di tengah situasi pademic yang masih berlangsung hingga saat ini serta meningkatkan

keaktifan siswa dalam belajar (Tatas Ridho Nugroho, Hari Setiono, Nurdiana, 2021)

Penggunaan E-Learning dalam kegiatan pembelajaran online, memang sangat efektif digunakan karena dapat memudahkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran namun dalam penerapannya masih terdapat kelemahan yang menyebabkan kendala bagi siswa dan guru dalam menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran. Dalam prosesnya dibutuhkan waktu adaptasi yang tidak singkat untuk memahami penggunaan E-Learning dalam proses pembelajaran, terdapat fitur – fitur yang di perlukan pemahaman mendalam agar terbiasa saat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan E-Learning dalam proses pembelajaran dibutuhkan tenaga ahli IT untuk maintenance agar system tetap dapat berjalan lancar selama proses pembelajaran dilakukan. Keterbatasan batas maksimal file media pembelajaran yang dapat diunggah membuat guru sulit untuk melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

Sama halnya dengan E-Learning, penggunaan Aplikasi Quizizz pun masih memiliki kelemahan dalam proses penggunaannya. Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran membuat guru sulit untuk melakukan pengawasan terhadap apa yang dilakukan siswa, selain itu juga pada saat menggunakan aplikasi Quizizz dibutuhkan jaringan internet yang kuat karena jika jaringan internet yang sifatnya lemah maka siswa akan mengalami kendala berupa menurunnya peringkat pada saat mengerjakan soal yang diberikan secara live. Selain itu juga dibutuhkan kuota yang cukup besar pada saat penggunaannya, maka hal tersebut membuat penggunaan aplikasi Quizizz kurang efektif jika di gunakan setiap pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Awaliah et al. (2021) Menunjukkan bahwa E-Learning memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Ketersediaan sarana dan kemudahan akses menggunakan e-learning memberikan sebuah pengaruh terhadap hasil belajar

yang di peroleh, semakin mudah siswa untuk mengakses maka hasil belajar yang di peroleh pun akan semakin meningkat.

Namun disisi lain terdapat gap research pada penelitian yang dilakukan oleh Shofiyah, bahwa berdasarkan uji parsial yang dilakukan tidak terdapat pengaruh positif signifikan antara E-Learning terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kepajen Malang, yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai thitung sebesar 0,961 dan ttabel 2,01 dengan nilai signifikansi 0,342. Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut disebabkan karena penggunaan E-Learning dalam kegiatan pembelajaran masih bersifat sederhana, serta ketersediaan materi yang masih sangat minim, serta kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Shofiyah, 2016).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Jati (2020) bahwa penggunaan aplikasi quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Hal tersebut di tunjukkan dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang di peroleh siswa yang dilihat dari aspek kognitif dimana setelah penerapan aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagian besar peserta didik telah mencapai batas ketuntasan. Hal tersebut meunjukkan bahwa Aplikasi quizizz memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini dilakukan kepada kelas VIII A SMP 2 Kristen Salatiga.

Akan tetapi terdapat gap research pada penelitian yang dilakukan oleh Rita Novidayanti, bahwa kegiatan pembelajaran dengan psikomotorik model ceramah dengan berbantuan aplikasi quizizz dalam pelaksanaanya tidak memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar yang di peroleh siswa, hal tersebut disebabkan karena adanya faktor internal (dalam diri) dan faktor eksternal (Rita Novidayanti, 2021).

Inovasi pembelajaran harus terus dilakukan agar kegiatan pembelajaran terus terjadi peningkatan, selain itu proses pembelajaran yang dilakukan tentunya juga harus melibatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini, yang mana hal tersebut akan melatih siswa untuk agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini karena ketika zaman semakin maju maka penggunaan teknologi pun akan semakin berkembang dan para siswa harus di persiapkan akan hal tersebut sehingga mereka bisa menjalani kehidupan dengan baik nantinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Tatas Ridho Nugroho dan Hari Setiono (2021), berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dimana menunjukkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara online kemudian dilakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengkombinasikan pemanfaatan *E-Learning* berbasis *Moodle* , dan pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi kedua aplikasi tersebut memberikan sebuah pengaruh yang positif terhadap hasil belajar yang di peroleh oleh siswa, hal tersebut di sebabkan jika dikombinasikan kedua aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi jauh lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, peneliti menemukan *gap research* yang merupakan sebuah kontradiksi berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yang terletak pada variabel *E-Learning* dan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar. Oleh karena itu, berdasarkan pada hasil uraian yang telah di paparkan, mendorong penulis untuk melakukan penelitian kembali terhadap variabel yang mempengaruhi hasil belajar, dengan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *E-Learning* dan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Negeri 2 Cikarang Barat”**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada Latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka pertanyaan penelitian pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil penelitian secara deskriptif *E-Learning* dan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat ?
2. Apakah terdapat Pengaruh *E-Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat ?

3. Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat ?
4. Apakah terdapat Pengaruh E-Learning dan Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui secara deskriptif E-Learning dan Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat
2. Untuk Mengetahui dan menganalisis pengaruh *E-Learning* dan Aplikasi Penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *E-Learning* hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat
4. Untuk Mengetahui dan menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 2 Cikarang Barat

1.4 Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan referensi dalam kegiatan penelitian berikutnya yang memiliki relevansi dengan masalah penelitian ini
 - b. Peneliti dapat mengaplikasikan teori – teori yang telah di pelajari selama kegiatan perkuliahan dengan keadaan yang sebenarnya.
 - c. Serta sebagai bahan informasi bagi pihak yang membutuhkan khususnya mengenai Pengaruh E-Learning berbasis moodle dan Aplikasi Moodle sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Penelitian di harapkan dapat menjadi masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah, untuk dapat memberikan pengarahan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan menggunakan media pembelajaran yang jauh lebih menarik yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
 - b. Bagi Guru

Penelitian di harapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang berakibat pada peningkatan hasil belajar yang di peroleh, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajaran sehingga

proses pembelajaran yang dilakukan jauh lebih variatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh antara E-Learning berbasis Moodle dan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan dan pengalaman bagi peneliti mengenai dunia pendidikan.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi pihak yang membutuhkan khususnya pihak yang melakukan penelitian mengenai masalah ini, serta dapat di manfaatkan sebagai bahan referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.