

**PENGARUH PENGGUNAAN E – LEARNING DAN WAG
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SEMESTER II PGMI
FITK UIN SUMATERA UTARA MEDAN****Eka Yusnaldi**

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan Sumatera Utara, 20371
E-mail: ekayusnaldi@uinsu.ac.id

Abstrak: Permasalahan dalam Penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Hasil Belajar IPS yang di peroleh Mahasiswa PGMI dengan Menggunakan E-Learning dan WAG dalam Mata kuliah Konsep dasar IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh E -Learning dan WAG Terhadap Hasil Belajar IPS mahasiswa semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* yang dilakukan di semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. semester II-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah mahasiswa sebanyak 30 orang, dan semester II-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah mahasiswa sebanyak 30 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan Elearning dan mahasiswa yang diajar dengan menggunakan WAG. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan E-learning dan WAG terhadap peningkatan hasil belajar IPS mahasiswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan E-Learning adalah 85,15. Sedangkan rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan WAG adalah 74,29. Berdasarkan hasil uji *t* dimana diperoleh $4,880 > 1,996$.

Kata kunci : Elearning, Hasil Belajar IPS, WAG

Pendahuluan

Manusia sejak lahir di dunia sudah mendapatkan pendidikan hingga ia masuk ke sekolah. Pendidikan merupakan upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa kearah kedewasaan serta menolong anak untuk melakukan tugas-tugas hidupnya agar mandiri dan bertanggung jawab secara susila. Peranan pendidikan di anggap sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan mencakup segala aspek keseharian saat seseorang belajar, mengamati, mendengarkan, membaca, menonton, bekerja, dan lain sebagainya, namun pada kenyataannya, banyak lembaga pendidikan digunakan oleh peserta didik untuk dijadikan tempat bermain-main saja, tidak digunakan untuk menimba ilmu pengetahuan, hal ini dapat dibuktikan dengan

banyaknya individu yang memperoleh pendidikan, tetapi tidak memiliki bekal ilmu yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan pendidikan, seluruh aspek mulai dari guru, siswa, orang tua, dan juga pemerintah memiliki peran masing-masing untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional di Indonesia yang berasal dari berbagai akar budaya bangsa Indonesia, seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu UU No. 20 Tahun 2003 dikemukakan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”, namun pada kenyataannya, banyak orang tua dan guru yang kurang peduli dengan pendidikan anaknya serta guru yang disekolah juga mendidik siswa kurang aktif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan banyak mahasiswa yang tidak memiliki minat membaca, serta mahasiswa juga enggan membuka buku pelajaran.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, terutama dalam teknologi percetakan maka semakin banyak informasi yang tersimpan didalam buku. Pada semua jenjang pendidikan, kemampuan membaca menjadi skala prioritas yang harus dikuasai mahasiswa, dengan membaca mahasiswa akan memperoleh berbagai informasi yang sebelumnya belum pernah didapatkan. Semakin banyak membaca semakin banyak pula informasi yang diperoleh, oleh karena itu, membaca merupakan jendela dunia, siapa pun yang membuka jendela tersebut dapat melihat dan mengetahui segala sesuatu yang terjadi, baik peristiwa yang terjadi pada masa lampau, sekarang, bahkan yang akan datang, namun pada kenyataannya, siswa malas membaca dan akhirnya sulit menemukan informasi yang dibutuhkannya serta kecilnya minat membaca yang dimiliki mahasiswa.

Pada masa krisis kesehatan yang disebabkan oleh pandemi Virus Corona saat ini, dimana semua orang dihimbau untuk tetap di rumah; bekerja di rumah dan belajar di rumah, berbagai upaya dilakukan untuk tetap bisa melaksanakan aktifitas layanan, belajar dan pembelajaran. Untuk hal ini berbagai sarana dan media teknologi dimanfaatkan untuk memungkinkan berlangsungnya kegiatan dimaksud. Media E-learning tentunya merupakan sarana yang paling direkomendasi untuk dimanfaatkan

oleh lembaga-lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan proses belajar dan mengajar. Karena fasilitas itu merupakan sarana yang resmi dikembangkan oleh institusi Pendidikan. Akan tetapi E-learning bukan satu-satunya media teknologi yang tersedia yang dapat dimanfaatkan untuk efektifitas pembelajaran. Media ini dapat dikombinasi dengan fasilitas teknologi lainnya yang tersedia secara gratis.

Media merupakan suatu penyalur pesan dan informasi belajar yang dirancang secara baik, yang akan sangat membantu untuk peserta didik dalam memahami pelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS adalah media E-Learning, video dan buku pelajaran. Paduan antara gambar, video dan buku pelajaran dapat membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Jenis media E-Learning yang berupa chat, Forum diskusi, Link Materi dan lain sebagainya.

Perlu digunakan model pembelajaran E-Learning ini agar Pembelajaran tidak kaku Pada saat era pandemi Covid 19 sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar tidak yang tidak bisa yang penting mau berbuat untuk kemajuan proses pendidikan di Indonesia.

Perumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar IPS mahasiswa dengan menggunakan WAG mahasiswa semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara ?
2. Bagaimana hasil belajar IPS mahasiswa dengan Menggunakan E-Learning semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan E- Learning dan WAG terhadap hasil belajar IPS mahasiswa semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara?

Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik diluar maupun didalam ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan belum mampu kearah sudah mampu. Seseorang yang melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan

dalam salah satu beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat hasil belajar.¹ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.² Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Lebih lanjut lagi Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalamannya.⁴

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni:

1) Ranah Kognitif

Berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), dan penilaian (*evaluation*).⁵

2) Ranah Afektif

Berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan heirarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*),

¹Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Pers, 2013), hlm. 4.

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.165.

³Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 5.

⁴Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 62.

⁵Asep Herry Hermawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 10.

pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organizationby a value complex*).⁶

3) Ranah Psikomotorik

Berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Misalnya didalam tujuan peserta didik seperti: menulis kalimat mencakup ranah kognitif (pengetahuan tentang bagian-bagian kalimat), ranah afektif (keinginan untuk merespon), dan psikomotorik (koordinasi syaraf).⁷

2. Model Pembelajaran E- Learning

a. Pengertian E-learning

E-learning merupakan singkatan dari elektronik learning, merupakan cara baru dalam prose belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai system pembelajarannya. E-Learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian e-learning menurut versinya masing- masing di antaranya. Menurut Allan J. Henderson, e-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi computer, atau biasanya internet. Dan menurut Henderson mengatakan bahwa e-learning memungkinkan pembelajaran untuk belajar melalui computer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik. E-Learning berasal dari dua kata yakni 'e' dan 'learning'. 'e' merupakan singkatan dari elektronik dan learning adalah pembelajaran. Jdi learning adalah pembelajaran atau elektronik adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsi internet dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran.⁸

E-Learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik [internet] baik secara formal maupun informal. E-Learning secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum , sialbus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait [pengelola e-learning dan pembelajaran sendiri]. E-learning bisa juga dilakukan

⁶Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, Semarang: UPT MKK UNNES, 2015), hlm. 86.

⁷*Ibid*, hlm. 73.

⁸ Al Muctar, *Pendidikan dan Masalah Sosial Budaya*, (Bandung: Gelar Pustaka Mandiri, 2004)

secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, e-newsletter atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas [biasanya tanpa memungut biaya].

b. Tujuan E-learning

Penggunaan metode belajar e learning di Indonesia menurut Dublin mulai digunakan di beberapa sekolah maupun universitas yang tersebar diseluruh E-learning adalah:⁹

- 1) siswa atau mahasiswa dapat belajar mandiri tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru atau dosen yang bersangkutan.
- 2) Siswa atau mahasiswa mendapatkan materi pembelajaran mereka pembelajaran mereka tanpa harus membeli buku aslinya
- 3) Dengan adanya ebook bisa menghemat siswa dalam biaya pembelian buku-buku sekolah ataupun kuliah

c. Manfaat E-learning

- 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (enhance interactivity)
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja (time and place flexibility)
- 3) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities)
- 4) Lebih mudah mendapatkan materi atau info
- 5) Bisa mendapatkan materi yang lebih banyak
- 6) Pembelajaran lebih efektif dan efisien waktu dan tenaga

d. Kelebihan E-Learning

- 1) Pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja mereka punya akses internet
- 2) Pembelajar dapat memilih materi pembelajaran sesuai dengan level pengetahuannya
- 3) Fleksibilitas untuk bergabung dalam forum diskusi setiap saat, atau menjumpai teman sekelas dan pengajar secara remote melalui ruang chatting
- 4) Mampu memfasilitasi dan menerapkan gaya belajar yang berbeda melalui beragam aktivitas

⁹ Dublin, L. and Cross, J., Implementing E-Learning

- 5) Mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis
 - 6) Mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi, peserta didik dengan guru maupun sesama peserta didik
 - 7) Peserta didik dapat saling berbagai informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang
- e. Kekurangan E-Learning
- 1) Pembelajar yang tidak termotivasi dan perilaku belajar yang buruk akan terbelakang/tertinggal dalam pembelajaran.
 - 2) Pembelajaran dapat merasakan terisolasi dan bermasalah dalam interaksi social
 - 3) Pengajar tidak mungkin selalu dapat menyediakan waktu pada saat dibutuhkan
 - 4) Pembelajaran harus menyediakan waktu untuk mempelajari software/ aplikasi e-learning sehingga dapat mengganggu beban belajarnya.
 - 5) Keterbatasan jumlah computer yang dimiliki oleh sekolah akan menghambat pelaksanaan e-learning
 - 6) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri sehingga memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar mengajar
 - 7) Proses belajar mengajar cenderung kearah pelatihan daripada pendidikan

3. Media pembelajaran Online atau E-Learning

Pembelajaran online atau yang biasa disebut e-learning mengandung pengertian suatu proses pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai media pembelajaran. Menurut onno w purba [2002] e-learning adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Dalam teknologi e-learning semua proses belajar mengajar yang biasa dilakukan didalam kelas secara live namun virtual artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar didepan sebuah kocomputerada yang ada komputer yang ada pada saat yang ada disuatu tempat, sedangkan peserta didik mengikuti pelajaran itu dari computer lain ditempat yang berbeda. Materi pelajaran pun bisa diperoleh secara gratis dalam bentuk-bentuk file-file yang bisa didownload, sedangkan interaktif guru dan peserta didik dalam bentuk pemberian tugas maupun diskusi dapat dilakukan secara intensif dalam bentuk forum diskusi dan email.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa konsep dasar e-learning adalah menyediakan kelas-kelas baru setarakelas konvensional disekolah-sekolah yang ada

selama ini. Oleh karena itu, pembangunan sebuah lembaga virtual seperti e-learning ini haruslah memberi hasil yang kurang lebih sama dengan cita-cita untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan konvensional atau dengan kata lain yang e-learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Cisco menjelaskan filosofis e-learning adalah sebagai berikut:

- a. E-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online
- b. E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai pelajar belajarkonvensional [model pembelajaran konvensional, kajian terhadap buku teks CD (ROM dan pelatihan berbasis computer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi

Sebelum memutuskan membangun sebuah kelas virtual dalam bentuk system pembelajaran online atau e-learning maka kita perlu mengkaji lebih matang. Di harapkan proses pengambilan keputusan ini tidak disebabkan oleh sekadar ikut-ikutan tren teknologi internet agar dipandang modern tetapi harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Anggaran biaya yang diperlukan
- b. Materi apa saja yang menjadi prioritas dimasukkan pada model e-learning sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan
- c. Pengalihan dari konvensional e-learning apakah bisa dilakukan sendiri atau memerlukan kerja sama dengan pihak lain
- d. Apakah perubahan ini bisa diterima semua pihak dalam lingkungan belajar tersebut
- e. Bagaimana menerapkan perubahan tersebut sehingga tujuannya bisa tercapai dengan efektif dan efisien.

Jika kelima pertimbangan tersebut kira-kira bisa terpenuhi semua maka baru bisa diputuskan untuk bisa mengembangkan kelas e-learning. Pengembangan model e-learning perlu dirancang secara cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut haughey, ada tiga kemungkinan dalam pengembangan system pembelajaran berbasis internet yaitu web course, web centric dan web enhanced course.

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet, dengan kata lain model ini menggunakan system jarak jauh. Web centric course adalah penggunaan yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka [konvensional]. Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pegayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain. Oleh karena itu, peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik, mencari informasi di internet, membimbing para peserta didik mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminatin, melayani bimbingan komunikasi melalui internet, dan percakapan lain yang diperlukan.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Dimiyati pembelajaran adalah kegiatan guru terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekan pada penyediaan sumber belajar. Berdasarkan dari kajian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dipersiapkan sedemikian rupa sehingga peserta didik/siswa dapat melaksanakan dengan sebaik-baiknya yang berdampak positif pada pencapaian tujuan yang sudah ditentukan.

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia, aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas sosial merupakan aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Aktivitas manusia dalam membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antarmanusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan.¹⁰

Fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. Harus diakui bahwa ide IPS berasal dari literature pendidikan Amerika Serikat. Nama asli IPS di Amerika Serikat adalah "Social Studies". Istilah tersebut pertama kali dipergunakan sebagai nama sebuah komita yaitu yang didirikan pada tahun 1913. Tujuan dari pendirian lembaga ini adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum ilmu-ilmu sosial ditingkat sekolah dan ahli ilmu-ilmu sosial yang mempunyai minat sama.

Defenisi IPS menurut National Council for Social Studies (NCSS) IPS adalah pembelajaran IPS merupakan dasar untuk mengembangkan tujuan kurikulum yang berupaya membentuk warga Negara yang baik dalam suatu masyarakat yang demokratis ditengah-tengah Negara dan masyarakat dunia, serta membentuk intelektual dan membina kesadaran, baik secara pribadi maupun sebagai anggota dalam memecahkan masalah sosial. Pembelajaran IPS pada intinya merupakan perpaduan antara konsep-konsep ilmu sosial dengan konsep-konsep pendidikan yang dikaji secara sistematis, psikologis dan fungsional sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan tujuan pendidikan.

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Maka, adapun tujuan pembelajaran IPS adalah :

- a. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

¹⁰ Deny Setiawan, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Medan: Larispa Indonesia, 2016), hlm. 3.

- b. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.
- c. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- d. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.¹¹

5. Implementasi Pembelajaran IPS

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata implementasi adalah pelaksanaan, dan penerapan. Artinya yang dilaksanakan dan diterapkan adalah suatu hal yang telah dirancang atau di desain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya.¹² Menurut Syafaruddin Nurdin, kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekenisme suatu sistem.¹³ Menurut Abdullah Idi, implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.¹⁴

Kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah tindakan melaksanakan atau mewujudkan apa yang telah ditetapkan secara sungguh-sungguh acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan yang akan memberikan perubahan. Keberhasilan implementasi dapat diukur dari kelancaran rutinitas dan tiadanya persoalan. Implementasi yang berhasil mengarah kepada kinerja yang memuaskan kepada semua pihak terutama kelompok penerima manfaat yang diharapkan.

Adapun implementasi dari pembelajaran IPS ialah:

- a. Pengembangan kemampuan intelektual siswa. Berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial.

¹¹Eka Yusnaldi, *Pembelajaran IPS MI/SD*, (Medan: CV Widya Puspita, 2018), hlm. 3-4.

¹²Departemen Pendidikan & Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2017), hlm. 596.

¹³Nurdin Syafruddin, *Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2015), hlm. 70.

¹⁴Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 247.

- b. Pengetahuan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- c. Pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.
- d. Untuk mengembangkan pengetahuan nilai, sikap, keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
- e. Membantu siswa belajar tentang masyarakat dunia dimana mereka hidup dan memperoleh jalan, untuk belajar menerima realitas sosial, dan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk membantu mengasah perilaku manusia.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis mengandung pengertian suatu pendapat yang kebenarannya masih harus dibuktikan terlebih dahulu. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

1. H_0 : tidak ada Pengaruh Penggunaan E-Learning dan WAG Terhadap Hasil Belajar IPS Mahasiswa semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara
2. H_a : terdapat Pengaruh Penggunaan E-Learning dan WAG Terhadap Hasil Belajar IPS Mahasiswa semester V PGMI FITK UIN Sumatera Utara.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan E- Learning dan WAG terhadap hasil belajar mahasiswa pada pelajaran IPS di semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Penggunaan E-Learning sebagai variabel X dan Hasil belajar mahasiswa variabel Y. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi eksperimen (eksperimen semu)*.¹⁵ Metode *Quasi eksperimen* yaitu metode *eksperimen* yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap semua variabel yang relevan. Pengawasan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang paling

¹⁵Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2014), hlm.118.

dominan.¹⁶Penelitian ini dilaksanakan di PGMI FITK UIN Sumatera Utara Penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun 2019/2020. Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua sisi), yaitu Penggunaan E- Learning (A1) dan Penggunaan WAG (A2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS mahasiswa. Setelah peneliti melihat kondisi Pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi covid 19 terdapat beberapa alasan saya untuk di jadikan tempat penelitian di kelas yang peneliti mengajar, di antaranya ialah:

1. Kurangnya perhatian Mahasiswa terhadap penggunaan E- Learning
2. Kurangnya kemampuan mahasiswa menggunakan E-Learning saat mengajar
3. Kurangnya Jangkauan sinyal di beberapa wilayah Sumatera Utara
4. Minimnya kouta Data mahasiswa

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Model Pembelajaran	Menggunakan E-Learning (A1)	Menggunakan WAG (A2)
Hasil Belajar		
Hasil Belajar IPS (B)	A1B	A2B

Keterangan :

A1B : Hasil belajar IPS mahasiswa yang diajar dengan menggunakan E- Learning.

A2B: Hasil belajar IPS mahasiswa yang diajar dengan menggunakan WAG

Penelitian ini melibatkan dua kelas II-1 dijadikan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas II-2 dijadikan sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Pada kedua kelas tersebut diberikan materi yang sama. Dimana untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan E- Learning dan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan WAG.

Deskripsi Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari responden penelitian. Cara yang digunakan

¹⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm. 59.

dalam mengumpulkan data penelitian sangat erat kaitannya dengan alat pengumpul data yang digunakan.¹⁷ Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan diantaranya:

a. Tes

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif IPS Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun pelajaran 2019/2020 adalah dengan tes. Pada dasarnya tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntun penemuan tugas-tugas kognitif.¹⁸ Instrumen tesnya sebanyak 20 butir soal pilihan berganda. Tes, yaitu berupa tes awal dan tes akhir dilakukan dengan soal pilihan berganda 10 butir soal, dengan ketentuan jawaban benar 10 dan salah 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

b. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang situasi dan peristiwa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang digunakan adalah observasi berpartisipasi lengkap. Observasi partisipasi lengkap adalah observasi yang melibatkan peneliti terhadap aktivitas yang diteliti.¹⁹

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku dan surat kabar. Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan memperoleh data-data nama mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun akademik 2019/2020, nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) matakuliah Konsep Dasar IPS. Langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data pada tes matakuliah konsep dasar IPS adalah sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap objek penelitian.
2. Peneliti memberikan tugas kepada mahasiswa berupa perintah mengerjakan materi Konsep dasar IPS pada E- Learning.

¹⁷Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2014), hlm. 77.

¹⁸Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2018), hlm. 141.

¹⁹ Hasyim Hasanah, *Teknik-Teknik Observasi*, (Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang: Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli, hlm. 26, 2016.

3. Peneliti mengawasi jalannya tes berlangsung.
4. Peneliti memberikan waktu 15 menit untuk membaca E- Learning dan 1 jam untuk menjawab soal yang berkaitan dengan materi di E- Learning.
5. Peneliti mengumpulkan data.
6. Peneliti menganalisis hasil pekerjaan mahasiswa di E- learning.

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata skor mean dengan rumus:²⁰

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

2. Menghitung Standar Deviasi dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\frac{\sum x^2}{N}$ = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan dibagi N

$\left(\frac{\sum x}{N}\right)$ = Semua skor dijumlahkan dibagi N, kemudian dikuadratkan

3. Uji Normalitas

Menguji normalitas data kerap kali disertakan dalam suatu analisis statatis inferensial untuk satu arah atau lebih kelompok sampel. Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang normal atau terjadi syarat utuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan. Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Maka digunakan uji normalitas *Lilifors*. Langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan baku, tentukan nilai Zi. Nilai Zi digunakan rumus:

$$\frac{Xi - M}{SD}$$

Keterangan:

Xi = Skor tujuan

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

- b. Tentukan hasil nilai Fzi.

²⁰Adi Suryanto, *Evaluasi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), hlm. 430.

- c. Tentukan nilai $S(Z_i)$. Nilai $S(Z_i)$ merupakan hasil bagi urutan skor dengan jumlah data (sampel).
- d. Tentukan nilai terbesar dari kolom $|F(Z_i - S(Z_i))|$
- e. Bandingkan L_0 dengan L tabel. Ambillah harga paling besar L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Bandingkan L_0 dengan L nyata dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria : Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi berdistribusi normal. Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi tidak berdistribusi normal.²¹

4. Uji Homogonitas

Uji Homogonitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogonitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak dinyatakan homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen

5. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan E- Learning terhadap hasil belajar IPS mahasiswa. Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2$. Apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak. Yaitu dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

²¹Harun Sitompul, dkk, *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hlm. 99.

$$\text{Dengan } t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

S_1^2 = Variansi sampel 1

S_2^2 = Variansi sampel 2

Ketika t tabel $>$ t hitung maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan E- Learning dan mahasiswa yang diajarkan dengan pembelajaran WAG pada matakuliah Konsep Dasar IPS Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun Akademik 2019/2020. Ketika t tabel $<$ t hitung, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan E- Learning dan mahasiswa yang diajarkan pembelajaran WAG pada pelajaran IPS Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun Akademik 2019/2020.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun Akademik 2019/2020 ini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (II-1) dan kelas kontrol (kelas II-2). Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 63,53 dan untuk kelas kontrol adalah 46,71. Berdasarkan uji homogenitas yang diperoleh bahwa kedua kelas memiliki variansi yang sama. Karena uji homogenitas untuk kelompok sampel pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, F_{hitung} 1,100 dan F_{tabel} 1,80 maka $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya mahasiswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi yang sama, yaitu. mahasiswa yang ada pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan E- Learning dan mahasiswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan WAG. Setelah diberi perlakuan yang

berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, mahasiswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Adapun nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen adalah 85,15. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 74,29. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan melalui post-test yang diberikan sama atau homogen. Karena uji homogenitas untuk kelompok sampel post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, F_{hitung} 1,034 dan F_{tabel} 1,80 maka $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 34 + 35 - 2 = 67$, berdasarkan tabel distribusi t didapat bahwa $t_{tabel} = 1,996$. Selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,880 > 1,996$. Dapat disimpulkan berarti H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar dengan menggunakan E- Learning lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan WAG di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun Akademik 2019/2020.

Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan hasil belajar IPS mahasiswa yang diajar dengan menggunakan E-Learning lebih tinggi daripada mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan WAG pada taraf signifikansi 0,05. Artinya sebelum diterapkan Menggunakan E-Learning kegiatan mengajar masih didominasi dan berpusat pada dosen. Akan tetapi setelah diterapkan menggunakan E-Learning untuk kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif, inovatif dan efektif karena dosen melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran, diantaranya mahasiswa lebih senang belajar dengan menggunakan E-Learning, Penggunaan ini menumbuhkan semangat belajar dan perhatian yang lebih serius dan mengurangi kebosanan pada mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan E-Learning dapat mempengaruhi hasil belajar IPS mahasiswa Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara tahun Akademik 2019/2020.

Kesimpulan

1. Hasil belajar IPS mahasiswa pada kelas kontrol yaitu kelas II-2 di PGMI FITK UIN Sumatera Utara yang menggunakan WAG memperoleh rata-rata tes akhir (post-test) sebesar 74,29 dan simpangan baku sebesar 9,33.

2. Hasil belajar IPS mahasiswa pada kelas eksperimen yaitu kelas II-1 di PGMI FITK UIN Sumatera Utara yang menggunakan E- Learning memperoleh rata-rata tes akhir (post-test) sebesar 85,15 dan simpangan baku sebesar 9,17. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan E- Learning memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan WAG.
3. Berdasarkan uji t statistik pada data post-test bahwa Menggunakan E- Learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS mahasiswa PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu: $4,880 > 1,996$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Rusdi, Amiruddin, *Inovasi Pendidikan*, Medan: CV Widya Pustaka, 2017
- Asep, Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Departemen Pendidikan & Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2017.
- Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*, Jakarta: BSNP, 2006.
- Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hasyim, Hasanah. *Teknik-Teknik Observasi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang: Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli, 2016.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Methodis dan Paradigmatian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Idi Abdullah, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktik*, Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Jaya Indra, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Jumanta, Hamdayana. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

- Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*, Depok: Raja Grafindo Persada, 2014.
- La Iru dan La Ode Safiun Arihi, *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Presindo, 2012.
- Muhammad, Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: Unissula pers, 2013.
- Rianto, Yatim. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Prenada Media, 2014.
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, Semarang: UPT MKK UNNES, 2015.
- Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2018.
- Setiawan, Deny. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Medan: Larispa Indonesia, 2016.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Sitompul, Harun & Tien Rafida, *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Sitorus Masganti, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan: Perdana Mulya Sarana, 2014.
- Sukmadinata, Syaodih Nana, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- _____, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014.
- Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Suryanto, Adi. *Evaluasi Pembelajaran di SD*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Syafruddin, Nurdin. *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta: Quantum Teaching, 2015.
- Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Al Fabeta, 2014.

Trianto, *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*, Jakarta: Kencana Prenada Grup, 2013.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintahan R.I Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar, Bandung: Citra Umbara, 2010.

Yusnaldi, Eka, *Pembelajaran IPS MI/SD*, Medan: CV Widya Puspita, 2018.