



**PENGARUH PEMANFAATAN WEB (*WEB BASED LEARNING*)
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KECAKAPAN KEWARGANEGARAAN
(*CIVIC SKILL*) SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 SINTANG**

Paskalis Emanuel Chunoi¹, Antonius Edy Setyawan²

^{1,2}Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

email:pe_chunoi@yahoo.com¹, edysetyawan.200286@gmail.com²

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Riwayat artikel: Disubmit : 26 November 2020 Direvisi: 10 Desember 2020 Diterima: 28 Desember 2020 Dipublikasi : 30 Desember 2020</p> <p>Keywords: <i>Web Based Learning ; Learning Motivation; Students; Science Achievement.</i></p>	<p><i>The advance of science and technology nowadays especially internet lead to the advance of human life. Unfortunately, it has not used optimally in teaching and learning. Using web in teaching and learning probably can increase students motivation, and then increase of students achievement.</i></p> <p><i>Quasy experiment was used in this research, with in-take as a design. Learning motivation scale and achievement test was used to collect data. Data analysis data were conducted with descriptive statistic, then were analyzed by t-test and regression analysis.</i></p> <p><i>The research result showed that: (1) there was a positive effect of using Web in teaching and learning on students motivation on civic education in class XI SMA Negeri 2 Sintang significantly; (2) there was a positive effect of using Web in teaching and learning on students achievement on civic education in class XI SMA Negeri 2 Sintang significantly; and (3) there was a direct and indirect effect of using Web in teaching and learning on civic skill through learning motivation on civic education in class XI SMA Negeri 2 Sintang.</i></p>
<p>Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Web; Motivasi Belajar; Perolehan Belajar PKn</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya perkembangan IPTEK terutama teknologi internet belakangan ini di satu pihak, namun belum dimanfaatkan secara optimal di lain pihak. Pemanfaatan web dalam pembelajaran boleh jadi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan sekaligus juga meningkatkan perolehan belajarnya.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu, dengan rancangan <i>in-take</i>. Instrument yang digunakan adalah skala motivasi belajar dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kemudian dilanjutkan dengan uji-t dan analisis regresi.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh positif yang signifikan dari pembelajaran berbasis Web (<i>Web Based Learning</i>) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang; (2) ada pengaruh positif yang signifikan dari pembelajaran berbasis Web (<i>Web Based Learning</i>) terhadap perolehan kecakapan kewarganegaraan (<i>civic skill</i>) siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang, dan (3) ada pengaruh langsung dan tidak langsung Pembelajaran Berbasis Web (<i>web based learning</i>) terhadap perolehan percakapan kewarganegaraan (<i>civic skill</i>) melalui motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang</p>



PENDAHULUAN

Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) tidak bisa diisolasi dari kecenderungan globalisasi yang berdampak pada kehidupan siswa. Globalisasi menuntut pendidikan kewarganegaraan mengembangkan *civic competences* yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang multidimensional. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berorientasi pada konsep “*contextualiced multiple intelligence*” yang membuka pandangan akan perlunya penanganan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif-partisipatif, bermakna dan menyenangkan.

Dari sisi lain, kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak yang sangat positif, khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak terhadap kemajuan pembelajaran. Teknologi informasi memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat siswa belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Oleh karena itu dengan perkembangan teknologi informasi (khususnya internet) tersebut banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Beberapa penelitian yang menggambarkan pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar dan motivasi-siswa, antara lain adalah Homsyer (dalam Susilana & Cepi 2008, 125-126). Penelitiannya dilakukan dengan memberikan dua perlakuan yang berbeda terhadap siswa, kelas yang belajar dengan menggunakan komputer atau *computer assisted instruction* (CAI) dibandingkan dengan kelas yang menggunakan tatap muka. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi penghematan waktu yang signifikan siswa yang menggunakan program komputer dapat menyelesaikan pelajaran rata-rata 13,75 jam, sedangkan kelompok yang menggunakan tatap muka memerlukan waktu 24 jam. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet tersebut banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Dengan adanya perkembangan dalam bidang pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas, maka proses pembelajaran tradisional-konvensional yang terjadi dalam ruangan kelas, pada era desentralisasi dan globalisasi saat ini pelan namun pasti akan mengalami mulai kehilangan bentuk. Di samping itu dalam kenyataannya pada skala yang lebih besar, kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya lebih besar dalam penyiapan infrastruktur seperti ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, media pembelajaran dan lain-lain. Dengan kondisi seperti itu, maka dewasa ini



banyak pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sekali sebagai pengaruh munculnya perkembangan yang sangat pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi.

Sejalan dengan hal tersebut di atas di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Sintang memiliki fasilitas komputer sebanyak 80 unit dan telah mempunyai jaringan internet *local area network* (LAN) dan *wide area network* (WAN) serta memiliki sebuah antena *host spot* yang dapat digunakan siswa dan guru sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saja, tetapi mata pelajaran lain seperti mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat disajikan dengan mendayagunakan internet yaitu melalui website.

Melalui pembelajaran berbasis *WEB (Web Based Learning)* ini, siswa dapat belajar sendiri dengan membuka website yang telah tersedia dimana di dalamnya telah dirancang modul pembelajaran yang harus dipelajari oleh siswa atau tugas-tugas yang harus dikerjakan. Dengan demikian sarana ini sangat penting keberadaannya, yaitu sebagai upaya untuk mempersiapkan para siswa dalam memasuki zaman global yang menuntut kecakapan intelektual (*intelektual skill*) untuk menjadi pelaku-pelaku utama yang penuh persaingan dalam mencapai masa depan yang sukses di tengah dunia yang semakin mengglobal ini. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban para guru untuk memberi bekal kepada mereka agar bisa hidup (*survive*) di masa mendatang. Salah satu upaya yang patut dilakukan para guru sehubungan dengan media belajar tersebut di atas adalah mengembangkan pendidikan pembelajaran berbasis *WEB (Web Based Learning)* melalui internet (*e-learning*) untuk meningkatkan kecakapan intelektual (*Intelektual Skill*) siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan salah satu mata pelajaran yang menjadi sampel untuk melakukan pengembangan model pembelajaran internet (*e-learning*) melalui *WEB* yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah menengah atas (SMA). Mata pelajaran ini dipandang sangat relevan karena bahan ajar menyangkut sistem pemerintahan negara, hak dan kewajiban sebagai warga negara, prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta kedudukan dan persamaan setiap warga negara dalam hukum yang harus dihayati dan dilaksanakan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara. Di samping itu, mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang diharapkan mampu membentuk karakter sebagai bangsa dan warga negara Indonesia sebagaimana diamankan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Apa yang terjadi di negara ini, seperti praktik korupsi, dan melunturnya nilai-nilai nasionalisme disinyalir bukti kegagalan pendidikan yang



bersumber dari kegagalan pembinaan pengembangan karakter peserta didik melalui (salah satu diantaranya) mata pelajaran PKN.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.23 Tahun 2006, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan tujuan ini selanjutnya dikembangkan paradigma baru pendidikan kewarganegaraan yang tidak semata menekankan pada aspek pengetahuan (*civic knowledge*), melainkan aspek keterampilan (*civic value*) berupa karakter bangsa adalah merupakan tujuan pendidikan kewarganegaraan yang sangat perlu ditanamkan kepada peserta didik sebagai penerus bangsa agar menjadi bangsa dan Negara Indonesia yang bersatu, berdaulat adil dan makmur berdasarkan Pancasila.

Martorella (1994;8) mengatakan bahwa menyatakan bahwa Negara yang baik merupakan tujuan pendidikan kewarganegaraan yang efektif (*effective citizen*) yaitu warga Negara yang memiliki sifat reflektif, cakap, dan memiliki kepedulian dalam hal ini Montorella (1994;10) menggambarkan Warga Negara yang efektif sebagai berikut ; *Reflective individual are critical thinkers who make decisions and solve problem on the basis of the best evidence available, competent citizens possess a repertoire of skills to aid them in decision making and problem solving. Concerned citizens investigate their social world, address issues they identify as significant, exercise their rights and carry out their responsibilities as members of a social community.*

Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya mengambil bagian dari isu-isu politik yang merupakan bagian dari demokrasi. Secara terperinci demokrasi politik terdiri dari konteks ide demokrasi, konstitusi Negara, sistem politik, partai politik dan kelompok penekan (*pressure group*) atau oposisi dan pemilihan umum. Lembaga Negara pengambilan keputusan seperti Presiden sebagai Kepala Negara lembaga yudikatif *out put* dari sistem demokrasi politik, kesejahteraan umum dan pertahanan Negara, dan perubahan sosial dan demokrasi politik (Somantri, 2001:275-276).

Pendidikan komputer adalah bagian dari ilmu pengetahuan sosial atau IPS (*social studies*). Menurut *The National Council for the social studies* (Sunal & Haas 1993), tujuan *social studies*



adalah “*the purpose of social studies is to prepare young people to be humane, rational, participating citizens in a world that is becoming increasingly interdependent*”. Tujuan tersebut merupakan sudut pandang yang paling dominan dalam *social studies*. Sedangkan Jarolimek (1986:4) mengatakan misi utama *social studies* adalah sebagai berikut: *The mayor mission of social studies education is to help children learn about the social world in which they live and how it got the way; to learn to cope with social realities; and to develop the knowledge, attitudes, and skills needed to help shape an enlightened humanity*.

Berdasarkan pendapat di atas maka penilaian terhadap kompetensi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pendidikan kewarganegaraan disekolah tidak bisa hanya terbatas pada penilaian aspek pengetahuan, tetapi lebih penting aspek sikap dan keterampilan dalam menerapkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Peserta didik akan menjadi penerus generasi bangsa, maka ditangan mereka kelak bangsa ini diharapkan akan menjadi yang besar dan modern tetapi berdaulat, bermartabat serta menjunjung tinggi hak asasi manusia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen semua ini juga didasarkan atas pertimbangan bahwa peneliti yakin bahwa banyak variabel yang dapat yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, namun dalam penelitian ini hanya akan diujicobakan Pembelajaran Berbasis Web serta mengontrol secara statistik variabel motivasi belajar siswa. Variabel-variabel lain, dalam penelitian ini dieliminir dan diasumsikan juga berkontribusi terhadap unjuk keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest and post test design*. Dalam rancangan ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal tentang materi PKN. Setelah itu diberikan perlakuan. Setelah perlakuan selesai diberikan, selanjutnya diberikan tes akhir. Efek perlakuan akan dilihat dengan membandingkan *gained score* (selisih *post test* dengan *pre test*). Pada kelompok eksperimen dengan *gained score* pada kelompok kontrol.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sintang. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah tersebut, jumlah siswa kelas XI adalah seperti disajikan pada tabel 1. Penelitian ini dilakukan secara *in -take*. Artinya, peneliti tidak akan mempengaruhi suasana kelas, seperti pengaturan tempat duduk, pembagian kelas dan sebagainya. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan kelas A dipakai untuk penelitian. Pengambilan kelas A didasarkan atas pertimbangan bahwa jumlah siswa di kelas relatif banyak sehingga jika terjadi ada sampel yang tidak memenuhi karakteristik populasi, sampel di kelas tersebut tetap masih representatif.



Tabel.1
Populasi Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin dan Kelas

NO	Kelas	Jumlah		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	XI-A	24	23	47
2.	XI-B	22	21	43
3.	XI-C	23	20	43
4.	XI-D	21	22	43
5.	XI-E	21	23	44
6.	XI-F	23	22	45
	TOTAL	132	131	163

Sumber: Data Dokumentasi SMA Negeri 2 Sintang, per Maret 2011

Ada tiga buah variabel penelitian dalam penelitian. Ketiga variabel tersebut adalah Pembelajaran Berbasis Web (XI), motivasi belajar (X2), dan kecakapan intelektual (Y). Pembelajaran Berbasis Web (XI) adalah variabel bebas, sedangkan motivasi belajar (X2) adalah variabel perantara, dan perolehan belajar adalah variabel terikat (Y).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari skala penilaian motivasi berprestasi, dan kecakapan kewarganegaraan skala penilaian digunakan untuk mengumpulkan data motivasi berprestasi sedangkan tes kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*). Semua instrument tadi dikemas dalam satu perangkat instrument penelitian yang harus diisi oleh siswa. Variabel motivasi belajar dalam penelitian ini diukur dengan skala motivasi belajar. Alat ukur ini dikembangkan atas konsep *Summated Rating* dari *Rensis Likert*, hanya saja opsi yang digunakan dalam instrument ini 4 buah, yakni *sangat setuju*, *setuju*, *kurang setuju*, *tidak setuju*. Butir yang dikembangkan untuk mengukur variabel bimbingan belajar sesuai dengan konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah 32 butir. Validitas butir diuji dengan cara mengkorelasikan skor butir dengan skor total peserta melalui teknik *Pearson Correlation*. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan *SPSS for Windows* versi 17. Hasilnya disajikan pada Tabel.2 Berdasarkan tabel tersebut ternyata ada 2 (dua) butir harus dikeluarkan dari alat ukur ini karena tidak berkontribusi signifikan pada alat pengumpul data ini. Dengan demikian, jumlah butir yang digunakan untuk mengukur variabel pelaksanaan bimbingan belajar dalam penelitian ini adalah 29 butir.



Tabel.2
Validitas Butir Instrumen Motivasi Belajar

Butir	Koef. R	Keterangan	Butir	Koef. R	Keterangan
1.	0,025	Gugur	17	0,258**	Valid
2.	0,177**	Valid	18	0,072	Gugur
3.	0,124*	Valid	19	0,257**	Valid
4.	0,332**	Valid	20	0,458**	Valid
5.	-0,243	Gugur	21	0,169**	Valid
6.	0,146*	Valid	22	0,396**	Valid
7.	0,618**	Valid	23	0,346**	Valid
8.	0,613**	Valid	24	0,615**	Valid
9.	0,368**	Valid	25	0,624**	Valid
10.	0,375**	Valid	26	0,250**	Valid
11.	0,552**	Valid	27	0,423**	Valid
12.	0,574**	Valid	28	0,282**	Valid
13.	0,373**	Valid	29	0,411**	Valid
14.	0,412**	Valid	30	0,331**	Valid
15.	0,450**	Valid	31	0,550**	Valid
16.	0,265**	Valid	32	0,604**	Valid

Keterangan: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$

Validitas instrument motivasi belajar diuji dengan validitas isi (*content validity*). Cara yang dipakai adalah dengan membandingkan butir yang *valid* dengan kiri-kisi yang sudah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, setelah ada butir yang digugurkan sebagaimana dijelaskan di atas, apakah alat ukur ini masih mampu mengukur semua aspek yang mau diukur, jika masih mengukur semua aspek yang mau diukur, maka secara ukur, maka secara isi alat ukur ini adalah *valid*.

Pengujian validitas alat ukur motivasi belajar disajikan pada Tabel.3. Berdasarkan tabel tersebut ternyata alat ukur ini adalah *valid* karena masih mengukur semua aspek yang mestinya diukur. Reliabilitas alat pengumpul data didasarkan atas konsep konsistensi internal yang diestimasi dengan menggunakan koefisien *alpha* dari *Cronbach*. Perhitungannya dilakukan dengan bantuan komputer yang ringkasan hasilnya disajikan pada Tabel 3. Dari 32 butir yang valid, ternyata masih memiliki koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,843. Ini berarti alat ukur motivasi belajar dalam penelitian ini adalah reliabel.



Tabel.3
Validitas Instrumen Motivasi Belajar

VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL
Motivasi belajar	Kepercayaan diri	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Belajar focus	7, 8, 9
	Nilai pendidikan	10, 11, 12, 13
	Perencanaan dan monitoring	14, 15, 16
	Ketekunan	17, 18, 19
	Setandar keunggulan tugas	20, 21, 22, 23, 24, 25
	Standar keunggulan diri	26, 27, 28, 29
	Standar keunggulan orang lain	30,31, 32

Tabel. 4
Ringkasan Hasil Perhitungan Reliabilitas
Instrumen Motivasi belajar

Variabel	Koef. Alpha	Jumlah butir	Keterangan
Motivasi belajar	0,843	32	Reliabel

Motivasi belajar dalam penelitian ini tercermin dalam skor yang di peroleh dari hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur penilaian motivasi belajar siswa karena variabel ini diukur dengan 29 butir, dengan cara pemberian skor terendah yang mungkin dicapai adalah 29 dan tertinggi 116. skor 29 menunjukkan motivasi belajar tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mencakup variable motivasi belajar dan capaian perolehan belajar yang diukur dengan tes hasil belajar. Deskripsi variabel motivasi belajar dan capaian perolehan belajar PKn disajikan pada uraian di bawah ini:

1. Motivasi Belajar

Sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu diberikan tes awal kepada siswa yang akan dikenai perlakuan. Mayeri yang disajikan adalah materi yang diberikan pada semester genap Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan tes akhir yang tujuannya adalah untuk melihat apakah ada pengaruh yang ditimbulkan perlakuan terhadap motivasi belajar Data hasil tes awal dan tes akhir tentang motivasi belajar disajikan pada Tabel 5



Tabel 5
Rata-rata dan Simpangan Baku Motivasi Belajar
Stastistik Pengukuran

	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	93,34	103,94
Simpangan Baku	7,913	6,819
Sampel	47	47

Rata-rata di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan (eksperimen) diberikan. Perbedaan rata-rata itu mencapai 10,6 dan perbedaan itu menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan data tersebut tampak adanya kecenderungan peningkatan motivasi belajar setelah siswa diberikan pembelajaran berbasis Web. Simpangan baku setelah eksperimen diberikan yang lebih kecil dari sebelum eksperimen dilakukan menunjukkan bahwa variasi motivasi belajar siswa setelah diberikan pembelajaran berbasis Web relatif kecil.

2. Perolehan Belajar PKn

Jumlah butir yang digunakan untuk mengukur perolehan belajar PKn adalah 40, sehingga skor terendah ideal sebesar 0 dan tertinggi ideal 40, dengan nilai rata-rata ideal adalah 20. Perolehan capaian hasil belajar PKn sebelum dan sesudah perlakuan diberikan disajikan pada table 6

Tabel 6
Rata-rata dan Simpangan Baku Perolehan Belajar PKn

	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	22,83	28,68
Simpangan Baku	4,532	5,537
Sampel	47	47

Rata-rata di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata perolehan belajar PKn antara sebelum dengan sesudah perlakuan (eksperimen) diberikan perbedaan rata-rata itu mencapai 5,85 dan perbedaan itu menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan data tersebut tampak ada kecenderungan peningkatan perolehan pembelajaran PKn setelah siswa diberikan pembelajaran berbasis Web. Simpangan baku setelah eksperimen diberikan yang lebih besar dari sebelum



eskperimen dilakukan menunjukkan bahwa variasi motivasi belajar siswa setelah diberikan pembelajaran berbasis Web, relatif besar.

Penelitian ini menggunakan test untuk data berpasangan dan analisis regresi mahasiswa untuk analisis data. Secara keseluruhan persyaratan dari kedua teknik analisis ini adalah (1) Data berdistribusi normal. (2) Variable dependen linear yang signifikan atas variable bebasnya (dalam hal ini perolehan hasil belajar harus linear atas variabel motivasi belajar).

3. Pengujian Normalitas Data

Pengujian normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistic uji kolmogorov-smirnov Normal (K-S Z) Ringkasan hasil perhitungan SPSS Versi 17 untuk uji normalitas data disajikan pada Tabel 7

Tabel 7
Pengujian Normalitas Data

Stastistik	Sebelum Ekperimen		Sesudah Eksperimen	
	Motivasi Belajar	Perolehan Belajar	Motivasi Belajar	Perolehan Belajar
N	47	47	47	47
Mean	93.34	103.94	28.68	22.83
Std. Deviation	7.913	6.819	5.537	4.532
Kolmogorov-Smirnov Z	.711	.839	1.182	.771
Asymp.Sig.(2-tailed)	.693	.482	.122	.591

Karakteristik yang digunakan adalah terima asumsi normal jika harga K-S Z memiliki peluang kekeliruan lebih kecil dari 0,05 berdasarkan hasil pengujian normalitas data sebagaimana disajikan pada tabel 4.3 diatas, tampak bahwa semua statistic K-S Z memiliki peluang kekeliruan lebih besar dari 0,05 hal ini berarti pula bahwa data hasil pengukuran sebelum eskperimen maupun setelah eskperimen baik pada variabel motivasi belajar maupun perolehan hasil belajar PKN adalah berdistribusi normal.

4. Pengujian Linieritas Perolehan Belajar PKN atas Motivasi Belajar

Pengujian linearitas regresi perolehan belajar PKN (Y) atas motivasi belajar (X2) dilakukan dengan menggunakan modul *compare mean* pada SPSS versi 17. Stastistik yang dihasilkan adalah F-test untuk linierity dan F-test untuk *Deviation From Linierity*. Kriteria pengujian adalah terima asumsi linier jika harga stastistik F-test pada baris *deviation from linieraty* memiliki peluang kekeliruan $(p) > 0,05$. Dalam hal lain, asumsi linier ditolak. Data hasil perhitungan linieritas regresi disajikan pada Tabel 8 dari tabel tersebut tampak bahwa harga F-test untuk baris *Deviation from*



Linierity adalah 0,841 yang signifikan pada $p > 0,05$. Ini berarti hasil perhitungan adalah non-signifikan. Hal ini berarti pula bahwa variabel perolehan belajar PKN linier atas motivasi belajar

Tabel 8
Pengujian Linieritas Regresi Perolehan Belajar PKN atas Motivasi Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	484.895	21	23.090	2.611	.012
Linearity	336.230	1	336.230	38.024	.000
Deviation From Linearity	148.665	20	7.33	.841	.651
Within Group	221.063	25	8.843		
Total	705.957	46			

1. Pengujian Hipotesis

Oleh karena semua persyaratan yang diharuskan dapat dipenuhi, maka t-test untuk data berpasangan dan analisis regresi sederhana akan digunakan dalam pengujian hipotesa pada penelitian ini. Kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran Berbasis Web berpengaruh yang langsung positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sintang.
- Pembelajaran Berbasis Web berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap kecakapan kewarganegaraan (civic skill) siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang.
- Motivasi belajar berpengaruh positif yang signifikan terhadap perolehan belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang;

Kriteria pengujian hipotesis yang diajukan adalah terima hipotesis penelitian terima hipotesis penelitian jika harga F-test memiliki signifikan ($p < 0,05$).

Hipotesis pertama (1) yang diuji adalah, "Pembelajaran Berbasis Web berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sintang". Pengujian ini dilakukan dengan t-test untuk data berpasangan. Ringkasan hasil perhitungannya disajikan pada table 9

Tabel 9
Ringkasan hasil Perhitungan t-test Efek Pembelajaran Berbasis Web
Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pengukuran	Rata-rata	t	Sign	Keterangan
Sebelum	93,34	11,426	<0,001	Signifikan
Sesudah	103.94			



Berdasarkan data sebagaimana disajikan pada tabel 9, tampak bahwa harga t-test adalah 11,426, yang signifikan pada peluang kekeliruan ($p < 0,05$) (p sesungguhnya $< 0,001$). Harga sebenarnya menunjukkan bahwa hasil perhitungan adalah signifikan. Dengan mengacu pada kriteria yang ditetapkan, maka hipotesis yang menyatakan, “Pembelajaran Berbasis Web berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sintang”, diterima.

Hipotesis kedua (2) yang diuji adalah, “Pembelajaran berbasis Web berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang”. Pengujian hipotesis ini juga dilakukan dengan t-test untuk data berpasangan. Ringkasan hasil perhitungannya disajikan dalam tabel 10

Tabel 10

Ringkasan Hasil Perhitungan t-test Efek Pembelajaran Berbasis Web terhadap Perolehan Belajar PKN

Pengukuran	Rata-rata	T	Sign	Keterangan
Sebelum	22,83	10,239	<0,001	Signifikan
Sesudah	28,68			

Berdasarkan data sebagaimana disajikan pada tabel 10 tampak bahwa harga t-test adalah 10,239, yang signifikan pada peluang kekeliruan ($p < 0,05$) (p sesungguhnya $< 0,001$). Harga sebesar ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan adalah signifikan. Dengan mengacu pada kriteria yang ditetapkan, maka hipotesis yang menyatakan, “Pembelajaran Berbasis Web berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang”, diterima.

Hipotesis ketiga (3) yang diuji adalah, “Motivasi Belajar Berpengaruh Positif yang signifikan terhadap perolehan belajar siswa pada pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang. Pengujian hipotesis ini juga dilakukan dengan analisis regresi sederhana. Ringkasan hasil perhitungan disajikan pada 11



Tabel 11
Ringkasan Hasil Pengujian Motivasi Belajar Terhadap Perolehan Belajar PKN Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sintang
ANOVA^b

	Model	Sum of Squares	df	Mean square	f	Sig.
1.	Regresion	336.230	1	336.230	40.923	.000^a
	Residual	369.727	45	8.216		
	Total	705.957	46			

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

b. Dependent Variabel : Hasil Belajar

Hipotesis ketiga (3) yang diuji adalah, “Motivasi belajar berpengaruh positif yang signifikan terhadap perolehan belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang“. Untuk menguji hipotesis ini harga F-test berdasarkan data sebagaimana disajikan pada Tabel 11, tampak bahwa harga F-test adalah 40,923, yang signifikan pada peluang kekeliruan (p) <0.05 (p sesungguhnya <0.001). Harga sebesar ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan adalah signifikan. Dengan mengacu pada kriteria yang ditetapkan, maka hipotesis ketiga yang menyatakan, “Motivasi belajar berpengaruh positif yang signifikan terhadap perolehan belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas XI SMA Negeri 2 Sintang”, diterima

5. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis Web baik terhadap motivasi belajar maupun perolehan belajar PKN siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sintang hasil penelitian ini sejalan dengan kerangka teoretis yang dikembangkan pada penelitian, yakni pembelajaran berbasis Web berpengaruh terhadap motivasi belajar dan perolehan belajar siswa. Adanya hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Web berpengaruh signifikan terhadap perolehan belajar PKN serta motivasi belajar siswa berpengaruh positif yang signifikan terhadap perolehan pembelajaran Pkn memberikan pemahaman bahwa pembelajaran berbasis web berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap perolehan belajar PKN melalui motivasi belajarnya. Artinya siswa yang termotivasi belajarnya karena dibelajarkan dengan web akan memiliki perolehan belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa tidak termotivasi belajarnya karena dibelajarkan dengan web.

Ada banyak alasan mengapa ada pengaruh pembelajaran berbasis web ini baik terhadap motivasi maupun terhadap perolehan belajar PKN pertama, pembelajaran kontekstual dalam



pembelajaran PKN yang mendasarkan pada filosofi konstruktivisme, yang beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia-manusia mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan hubungan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan dan fenomena yang sesuai (Glaserfeld 1996:7). Pembelajaran yang menggunakan web akan meningkatkan kemampuan siswa mengkonstruksi pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepadanya. Dalam konsep konstruktivis, ruh pembelajaran terletak pada bagaimana hubungan antara guru dan peserta didik dapat dijalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa pedagogis". Artinya, interaksi antara guru dan siswa tidak terjalin dengan komunikasi yang "kaku" seperti orang yang serba tahu dengan siswa yang serba tidak tahu. Pembelajaran berbasis Web akan membantu mendekatkan hubungan guru dan siswa, oleh karena itu, wajar jika penggunaan web berpengaruh baik terhadap motivasi belajar maupun perolehan belajar Pkn

Kedua faktor motivasi adalah penentu perolehan siswa studi ini menunjukkan adanya kontribusi yang besar dari motivasi belajar terhadap perolehan belajar Pkn dengan motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk meningkatkan semangat dan ketekunan dan belajarnya selain itu, motivasi belajar yang tinggi akan mampu mengairahkan, meningkatkan semangat dan rasa senang siswa dalam belajar sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi memiliki energi yang banyak melaksanakan kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya akan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Ketiga, setidaknya terdapat tiga faktor pendukung penggunaan Web sebagai sumber pembelajaran, faktor pendukung itu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor pendukung internal antara lain: (1) adanya semangat guru untuk membuat metode untuk atau yang bervariasi untuk memasuki memalukan pendekatan kontekstual dan komunitatif sehingga meminimalisasi rasa bosan dan membuat siswa semangat untuk mengikuti pelajaran (2) adanya upaya guru untuk menggunakan metode, media yang bervariasi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan juga minat siswa, (3) adanya kerjasama antara seluruh komponen sekolah yaitu guru, kurikulum, metode dan lingkungan sekolah yang saling mendukung untuk membentuk sesuatu sistem yang dapat saling membantu dan saling kerjasama. Sedangkan faktor pendukung eksternal yaitu adanya kerjasama antara guru SMA. Boleh jadi, adanya pengaruh pembelajaran berbasis Web ini disebabkan adanya dukungan dari guru yang memiliki semangat untuk terus meningkatkan mutu pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Center For Applied Special Technology (CAST) pada tahun 1996. Lembaga ini melakukan penelitian terhadap 500 murid kelas lima dan enam sekolah dasar. 500 orang murid dibagi dalam dua kelompok, yang kelompok



eksperimen yang dalam kegiatan belajarnya di lengkapi dengan akses ke internet dan kelompok control yang tidak di akses ke internet. Setelah dua bulan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapat nilai ini yang lebih tinggi berdasarkan hasil tes dibandingkan dengan kelompok control (dalam Sa'ud 2009, 190).

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menggambarkan pengaruh penggunaan multimedia yang interaktif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, yang dilakukan Homsy (dalam Susilana & Cepi, 2008, 125-126). Penelitian dilakukan dengan memberikan dua perlakuan yang berbeda terhadap siswa, kelas yang belajar dengan menggunakan computer atau computer assisted instruction (CAI) dibandingkan dengan kelas yang menggunakan tatap muka. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadinya penghematan waktu yang signifikan siswa yang menggunakan program komputer dapat menyelesaikan rata-rata 13,75 jam, sedangkan kelompok yang menggunakan tatap muka memerlukan waktu 24 jam. Sejalan dengan perkembangan dengan berjalanya teknologi internet tersebut banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Dengan demikian melalui pembelajaran berbasis Web (web based learning) ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar sendiri, yang pada akhirnya, mampu meningkatkan perolehan belajarnya. Hal ini berarti pula bahwa penggunaan web dalam pembelajaran menjadi penting, karena dapat dijadikan sarana untuk mempersiapkan para siswa dalam memasuki zaman global yang menuntut kecakapan intelektual (intelektual skill) untuk menjadi pelaku-pelaku utama yang penuh persaingan yang mencapai masa depan yang sukses di dunia yang semakin mengglobal. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban para guru mengupayakan pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis web (web Based Learning) melalui internet (e-learning) untuk meningkatkan kecakapan intelektual (intelektual skill) siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan pembelajaran Berbasis WEB pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMA Negeri 2 Sintang dimungkinkan karena di sekolah ini sudah tersedia laman (situs). Selain itu, guru-guru di sekolah ini juga sudah terbiasa akses terhadap WEB. (2) Ada pengaruh positif yang signifikan dari pembelajaran berbasis WEB (*Web Based Learning*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang. (3) Ada pengaruh positif yang signifikan dari pembelajaran berbasis WEB (*Web Based Learning*) terhadap perolehan kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa pada mata pelajaran Pendidikan



Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang . (4) Ada pengaruh langsung dan tidak langsung Pembelajaran Berbasis WEB (*Web Based Learning*) terhadap perolehan kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) melalui motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Sintang.

DAFTAR RUJUKAN

Center for Civic Education/CCE. (1994). *Civitas: Nasional Standards for Civics Education and Government*. New York : Macmilan Publishing Co

Glaserfeld, E (1996). "*Introduction: Aspects of Construtivism*" dalam Fosnot C (ed). *Controctivisme: Theory, Perspectives, and Practice*. New York: Teachers College

Jarolimek, Jhon .1986. *Social Studies in Elementary Education*. Seventh Edition. New York : Maemillan Publishing Company .

Martorella, P. (1994). *Social Studies for Elementry School Children: Developing Young Citizen*. New York: MacMillan.

Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Somantri, M. N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan PPS UPI

Sunal, C.S. & Haas, M. (1993). *Social Studies and the Elementary/Middle School Student*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

Susilana, Rudi & Cepi, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima