

**PENGUNAAN *E-LEARNING* MODEL *SCORM*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI  
KETERLIBATAN PESERTA DIDIK  
(Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X  
Di SMK Negeri 12 Garut)**

Vina Marcia  
NIM : 18862027

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *e-learning* model *scorm* untuk meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 12 Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *true eksperimen*. Instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan instrumen non tes berupa kuesioner (angket). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Negeri 12 Garut tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar didapat melalui tes, sedangkan respon dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran didapat melalui kuesioner (angket) yang kemudian dilakukan uji statistik melalui uji parametrik, dimana sebelumnya telah dilakukan perhitungan uji normalitas. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *e-learning* pada pembelajaran teori dengan menggunakan *scorm* (*Sharable Content Object Reference Model*) didapat hasil kunjungan pertama dengan jumlah rata-rata nilai kunjungan sebesar 67,89% dan hasil kunjungan kedua dengan jumlah rata-rata nilai kunjungan sebesar 86,46%. Hasil perhitungan respon peserta didik kelas eksperimen terhadap pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* didapat rata-rata persentase tertinggi 82,1% dan termasuk ke dalam kategori baik. Pada penggunaan *e-learning*, peserta didik yang terlibat aktif di dalam forum diskusi *online* sebesar 90%, masing-masing peserta didik tersebut melakukan beberapa kali respon terhadap forum diskusi *online*. Sedangkan hasil penelitian yang didapat pada kelas eksperimen untuk nilai rata-rata *posttest* yaitu 88, terjadi peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 62,75 dengan taraf peningkatan sebanyak 40%. Artinya peserta didik merespon baik dalam hal pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* model *scorm*. Model ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran daring yang digabungkan dengan pembelajaran tatap muka. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk melihat efektivitas penggunaan *e-learning* dalam skala yang lebih luas dan bahasan yang berbeda.

Kata kunci : *E-learning*, *Scorm*, Keterlibatan dan Hasil belajar