

**EFEKTIFITAS PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT
SYSTEM (KMS) BERBASIS WEBSITE TERHADAP
PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM
(Studi Kasus di SMK Al-Fattah Tangerang)**

Abdul Hamid Arribathi*

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja, Tangerang

*Email: arribathiabdul@gmail.com

Diterima: 5 Februari 2020

Direvisi: 7 Maret 2020

Disetujui: 16 April 2020

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji tingkat efektifitas aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website terhadap pembelajaran Agama Islam dengan studi kasus di SMK Al-Fattah Tangerang. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan eksperimen, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Penelitian ini mengambil sampel 74 responden, terdiri atas 37 kelompok control yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan, atau kelompok yang tidak menggunakan Knowledge Management System Berbasis Website, dan 37 siswa sebagai kelas eksperimen, atau kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok yang menggunakan aplikasi KMS. Untuk menguji apakah aplikasi Knowledge Management berbasis website dalam pembelajaran mata pelajaran Agama Islam efektif, digunakan uji Analisis of Varians satu jalur (ANOVA), namun terlebih dahulu kelompok data sebarannya harus berdistribusi normal dan berasal dari kelompok data yang homogeny. Dari table uji normalitas dan table uji homogenitas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,318 > 0,05$ dan sig $0,958 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan berasal dari kelompok data yang homogen hal ini memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji Analisis of Varians (ANOVA) guna menguji apakah terdapat efektifitas penggunaan aplikasi KMS dalam pembelajaran pelajaran agama Islam di SMK Al-Fattah Tangerang. Dari hasil uji ANOVA diperoleh bahwa harga F hitung 196,236 dan nilai sig $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Knowledge Management System (KMS) sangat efektif dalam pembelajaran pelajaran agama Islam di SMK Al-Fattah Tangerang.

Kata kunci: KMS, Website, Pembelajaran

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine and test the effectiveness level of smart seminar application in learning Islam with case studies at the University of Raharja, Tangerang City. This quantitative research was conducted using an experimental approach, with data collection techniques using tests. This study took 74 respondents, consisting of 37 control groups, ie groups not treated, or groups that did not use the Smart Seminar application, and 37 students as experimental classes, or groups that were treated, namely groups that used the Smart seminar application. To test whether the application of smart seminars in the teaching of Islamic subjects is effective, the one-way Analysis of Variance (ANOVA) test is used, but first the distribution data groups must have normality distribution and come from homogeneous data groups. From the normality test table and the homogeneity test table, the Asymp value is obtained. Sig. (2-tailed) $0.318 > 0.05$ and sig $0.958 > 0.05$ this shows that the data is normally distributed, and coming from a homogeneous data group it meets the requirements to be continued in the Analysis of Variance (ANOVA) test to test whether there is the effectiveness of the use of the Smart Seminar application in learning Islam at Raharja University. From the ANOVA test results obtained that the calculated F

value of 196.236 and a sig value of 0.000 < 0.05, this shows that the use of the Smart Seminar Application is very effective in learning Islam at Raharja University.

Keywords: *Application, Smart Seminar, Learning*

PENDAHULUAN

Agama Islam menghendaki agar setiap pemeluknya mengamalkan ajarannya secara kaffah (menyeluruh) dalam berbagai aspek kehidupan, sejalan firman Allah SWT “Wahai orang-orang yang beriman!. Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah setan. Sungguh, ia musuh yang nyata bagimu”. (QS. Al-Baqarah: 208). Sehingga kelak menjadi insan kamil, yang mampu memakmurkan dunia. Untuk maksud tujuan tersebut nilai-nilai ajaran agama Islam harus ditanamkan sejak dini sampai akhir hayat melalui jalur non formal, informal dan formal. Di jalur formal mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai perguruan tinggi yaitu berupa mata pelajaran atau mata kuliah agama Islam. Untuk dapat mencapai pembelajaran agama Islam yang efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal, berbagai macam inovasi telah diupayakan melalui penggunaan pendekatan, metode, sarana dan sistem pengajaran.

Di era milenial atau 4.0 dimana kemajuan bidang teknologi informasi berkembang sangat cepat maka sejalan itu pula bermunculan aplikasi berbasis website dan android untuk keperluan dan dapat membantu kegiatan berbagai bidang, termasuk di dalamnya bidang pendidikan, lebih spesifiknya pendidikan Agama Islam. Namun secanggih apapun inovasi teknologi informasi baik berupa aplikasi berbasis web dan android tidak akan dapat membantu dan berfungsi secara maksimal jika tidak disertai sumber daya manusia (human resources) yang trampil dalam memilih dan mampu menggunakan atau mengoperasikannya secara tepat. Salah satu cara mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengadakan pendidikan melalui seminar dan workshop bagi guru, dosen dan peserta didik berlatar belakang non-IT.

Adapun materi ketrampilan yang diajarkan yaitu peserta harus dapat memilih aplikasi yang tepat-guna sesuai peruntukannya, berlatih mengoperasikannya secara benar, mampu

mengukur tingkat efektifitas aplikasi tersebut, kemudian merekomendasikan dan mensosialisasikannya kepada khalayak.

Knowledge Management System berbasis website merupakan salah satu media pembelajaran online atau daring, yang salah satu manfaatnya dapat difungsikan seperti blended learning . Agar aplikasi ini dapat direkomendasikan serta disosialisasikan bagi khalayak, maka terlebih dahulu diuji, agar dapat diketahui sejauhmana tingkat efektifitasnya. Untuk keperluan tersebut peneliti mendasarkan penelitian ini dengan judul “Efektifitas Aplikasi Knowledge Management System (KMS) Terhadap Pembelajaran Agama Islam” dengan studi kasus di di SMK Al-Fattah Tangerang. Untuk selanjutnya aplikasi KMS diharapkan dipergunakan bagi pembelajaran Agama Islam serta pembelajaran berbagai subyek lainnya.

Kajian Pustaka

Banyak penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai Knowledge Management System dan konseling, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Ismaya. S.Ag., M.Pd. Dan Abduloh, S.Pd., M.Pd dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Singaperbangsa Karawang, tahun 2015 yang berjudul “Efektifitas Layanan Bidang Bimbingan & Konseling Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Fkip Unsika”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sifat keterbukaan atau kepercayaan pihak perempuan lebih besar dibanding laki-laki saat melakukan konseling.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Kurnia Sari dan Ken Ditha Tania dari 1,2 Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri, tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi

dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya". Penelitian menyatakan bahwa Knowledge management terasa sangat dibutuhkan pada saat ini untuk memfasilitasi masalah pendokumentasian dan penggunaannya serta meningkatkan kualitas kerja bagi pegawai.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ifdil dari Universitas Budi Luhur, tahun 2013 yang berjudul "Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-konseling". Penelitian ini menyimpulkan bahwa media konseling online dapat menggunakan website, telephone/handphone, email, chat, dan video conferencing.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Haris dan Jonathan Sofian Lusa dari Universitas Budi Luhur, tahun 2011 yang berjudul "Model Knowledge Management System Dengan Teknologi Cloud Computing". Penelitian ini menjelaskan pemodelan aplikasi pada layanan software as services berbasis cloud computing.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nungki Selviandro dan Zainal A. Hasibuan dari Universitas Indonesia, tahun 2011 yang berjudul "Cloud-Based E-Learning A Proposed Model and Benefits by Using E-Learning Based on Cloud Computing for Educational Institution". Penelitian ini menjelaskan arsitektur software as services pada banyak institusi pendidikan dengan menerapkan 5 layer, yaitu infrastructure layer, platform layer, application layer, access layer dan user layer.

Dari kajian pustaka yang ada, telah banyak penelitian mengenai Knowledge Management System. Namun dapat disimpulkan bahwa belum ada peneliti yang secara khusus membahas mengenai Efektifitas Model Knowledge Management System Terhadap Pembelajaran Agama Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian bertempat di di SMK Al-Fattah Tangerang, melibatkan 74 sampel mahasiswa, terdiri 37 siswa sebagai kelompok kontrol dan 37 siswa sebagai kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol proses pembelajaran tidak menggunakan aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website,

sedangkan pada kelompok eksperimen diberlakukan penggunaan aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website pada setiap kali pembelajaran berlangsung beserta ujiannya. Analisis data dilakukan dengan membandingkan beda rerata kedua kelompok tersebut, yaitu menggunakan Analisis of Varians (ANOVA). Sebelum dilakukan analisis data guna uji hipotesis maka terlebih dahulu dipastikan bahwa kelompok data berdistribusi normal dan berasal dari kelompok data yang homogen. Untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen, maka dapat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, dalam hal ini akan dibantu menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Knowledge Management System (KMS)

Institusi pendidikan tidak hanya menyelenggarakan pembelajaran formal bagi mahasiswa namun juga perlu memahami bahwa terdapat berbagai kendala dalam proses belajar mengajar, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Oleh karena itu diperlukan solusi yang dapat menjembatani dan memperbaiki proses pembelajaran. Dimana dapat membuat situasi belajar mengajar lebih interaktif, menarik serta tidak membosankan sebab dapat dilakukan secara tatap muka maupun secara online (daring). Aplikasi tersebut adalah Knowledge Management System(KMS). Adapun pengetahuan (Knowledge) adalah campuran antara pengalaman, nilai, informasi kontekstual dan pikiran baru para ahli yang merupakan kerangka kerja untuk evaluasi dan menerima pengalaman baru dan informasi. Ini berasal dan diaplikasikan dalam pikiran. Dalam organisasi, pengetahuan ini biasanya terkandung tidak hanya dalam dokumen atau penyimpanan, tetapi juga dalam rutinitas, proses, praktek, dan norma organisasi".

Knowledge Management secara luas diartikan sebagai "pengelolaan atau manajemen dari knowledge organisasi untuk menciptakan nilai bisnis dan membangun daya saing". Knowledge Management mampu untuk menciptakan, mengkomunikasikan dan mengaplikasikan knowledge sebagai kemampuan untuk menciptakan dan mempertahankan peningkatan nilai dari inti kompetensi bisnis. Sedangkan

knowledge adalah power, sehingga knowledge management adalah membuat sistem yang dapat dijalankan organisasi kedalam knowledge, pengalaman dan kreatifitas dari staff mereka untuk meningkatkan performance mereka. Knowledge Management menjadi penting karena dapat menunjukkan inisiatif dan prosedur pengelolaan yang jelas, mudah dimengerti dan komprehensif. Apabila organisasi gagal dalam memanfaatkan asset yang tidak dapat dihitng (tangible) yaitu knowledge, maka konsekuensinya dapat terlihat dari segi ekonominya, yaitu kegagalan untuk selalu ada (exist) di lingkungannya dan kegagalan tersebut akan menghilangkan kehandalan organisasi tersebut, terutama menghadapi era globalisasi dewasa ini. Kemampuan untuk mengelola knowledge dan pengaruh dari knowledge akan mengarah pada pengayaan pendekatan knowledge management, metode pengelolaan, inisiatif, definisi dan prosedur. Berll David menyatakan bahwa organisasi seharusnya memberi perhatian pada hal-hal berikut : pertama, knowledge management merupakan katalis untuk banyak produk dan jasa teknologi informasi. Kedua, knowledge management memungkinkan organisasi mendirikan pasar tertentu (niches) yang eksklusif. Ketiga, knowledge management akan membuat peningkatan integral dari banyak penawaran yang ada.

Knowledge Management System (KMS) merupakan sistem dari Knowledge Management. KMS merujuk kepada sekelompok sistem informasi yang diaplikasikan untuk mengelola pengetahuan didalam organisasi, yang merupakan sistem berbasis teknologi informasi yang dikembangkan untuk mendukung dan memprioritaskan penciptaan pengetahuan (knowledge creation), penyimpanan/pengambilan kembali pengetahuan (knowledge storage/retrieval), pemindahan pengetahuan (knowledge transfer), dan aplikasi pengetahuan (knowledge application) dalam organisasi . KMS merupakan teknologi yang memungkinkan Knowledge Management berjalan dengan efektif dan efisien.

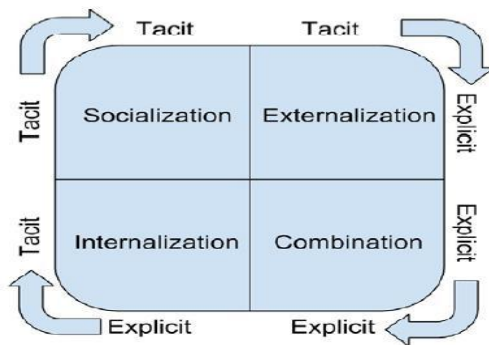
SECI Process dan Knowledge Management System

Salah satu model dalam memahami cara organisasi menciptakan knowledge yang dinamis adalah dengan SECI Process. Dalam SECI Process ini sebuah organisasi menciptakan knowledge melalui interaksi dinamis antara explicit knowledge dan tacit knowledge. Interaksi untuk proses menciptakan knowledge ini secara umum dikenal dengan nama knowledge conversion (Nonaka, 1990, 1991, 1994; Nonaka dan Takeuchi, 1995). Terdapat empat model knowledge conversion, yaitu :

- a. Conversion dari tacit knowledge ke tacit knowledge atau disebut socialization. Ini adalah proses transfer of knowledge secara langsung dari satu orang ke orang lain dengan share experiences, seperti berinteraksi bersama-sama untuk beberapa waktu dalam environment yang sama (magang). Conversion ini juga bisa terjadi lewat informal social meeting diluar workplace, dimana tacit knowledge seperti worldview, mental models, dan mutual trust dapat diciptakan dan dishare.
- b. Conversion dari tacit knowledge ke explicit knowledge atau disebut externalization. Tacit knowledge dijadikan explicit, artinya knowledge mengalami kristalisasi sehingga dapat dishare ke orang lain, dan menjadi dasar bagi new knowledge.
- c. Conversion dari explicit knowledge ke explicit knowledge atau disebut combination. Ini adalah proses explicit knowledge dikonversi lagi kedalam bentuk yang lebih kompleks dan sistematis. Dari dalam dan luar organisasi knowledge dihimpun, diedit, dan diproses untuk membentuk knowledge baru. Selanjutnya, new knowledge ini disebarkan diantara warga dari organisasi. Semuanya sangat berguna bagi keberlangsungan organisasi. Misalnya pengumpulan informasi keuangan dari semua unit didalam dan diluar organisasi untuk dijadikan pengetahuan yang dipakai bagi keperluan pengembangan organisasi.
- d. Conversion dari explicit knowledge ke tacit knowledge, atau disebut internalization. Ini adalah proses

explicit knowledge yang sudah diciptakan dibagikan ke seluruh bagian organisasi dan dikonversi menjadi tacit knowledge oleh semua individu. Proses ini berasosiasi erat dengan learning by doing. Program pelatihan dapat menolong peserta (employees) memahami organisasi dan diri mereka sendiri. Jika knowledge diinternalisasikan menjadi tacit knowledge yang dimiliki oleh setiap

- e. individu didalam organisasi dalam bentuk shared mental model atau technical know-how, ia dengan sendirinya menjadi a valuable assets. Tacit knowledge yang terakumulasi pada level individu kemudian dapat menset-off spiral baru dari knowledge creation ketika ia dishare dengan orang lain dengan cara socialization.



Gambar 1. SECI Process

Metode Pengumpulan Data

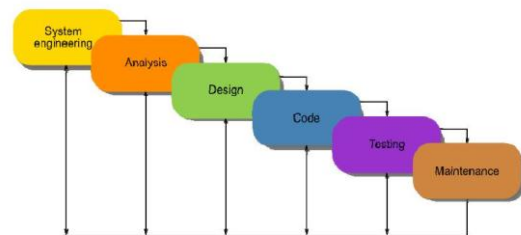
Tahap pertama peneliti melaksanakan kegiatan field research melalui pendekatan survei. Pada tahap awal ini data lapangan diperlukan dalam rangka untuk mengetahui penerapan pembelajaran yang digunakan oleh intitusi saat saat, apakah proses pembelajaran sudah efektif atau belum. Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui wawancara mendalam (indept interview), Focus Group Discussion (FGD) dan studi dokumenter. Berdasarkan data tahap pertama, akan didesain sistem pembelajaran yang efektif.

Pada tahap kedua peneliti melaksanakan kegiatan field research melalui pendekatan survei. Pada tahap kedua ini data lapangan diperlukan dalam rangka untuk mengetahui penerapan pembelajaran yang digunakan saat itu, apakah masih secara tatap muka atau media

online. Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui wawancara mendalam (indept interview), Focus Group Discussion (FGD) dan studi dokumenter. Berdasarkan data tahap kedua, akan didesain dan diimplementasikan sistem pembelajaran online. Pada tahap ketiga peneliti melaksanakan kegiatan field research melalui pendekatan survei. Pada tahap ketiga ini data lapangan diperlukan dalam rangka untuk mengetahui penerapan pembelajaran yang digunakan kampus saat itu, apakah pembelajaran sudah dikelola menjadi knowledge base atau belum. Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui wawancara mendalam (indept interview), Focus Group Discussion (FGD) dan studi dokumenter. Berdasarkan data tahap ketiga, akan didesain dan diimplementasikan aplikasi Knowledge Management System pembelajaran.

Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah metode SDLC (System Development Life Cycle) jenis Waterfall yang cocok untuk menggambarkan sistem. Menurut Pressman (2002:37), model Waterfall atau sering disebut model sekuensial linier atau alur hidup klasik, menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan seperti yang disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2. Model Waterfall

Langkah-langkah model Waterfall adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak (Analysis)

Proses pengumpulan kebutuhan sistem dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

b. Desain (Design)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasikan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program (Code)

Desain harus ditranslasikan kedalam kode program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan perspektif pengguna terhadap kualitas perangkat lunak berdasarkan ISO/IEC 9126, jadi disini tidak menggunakan black box/white boxtesting.

e. Pemeliharaan (Maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

Website

Website adalah sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. Atau definisi website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tempatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.

Pembelajaran

Merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar, dan saling bertukar informasi atau transfer ilmu sehingga terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik. Namun jika ditinjau dari sudut etimologi maka pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti), selanjutnya mendapat awalan (prefiks) “pe” dan akhiran (sufiks) “an sehingga menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sehingga pembelajaran memiliki beberapa komponen diantaranya ; peserta didik, pendidik, tujuan, materi pengajaran, metode, media dan evaluasi

Temuan Penelitian

Untuk menguji apakah aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website dalam pembelajaran mata pelajaran Agama Islam efektif, digunakan uji Analisis of Varians satu jalur (ANOVA), namun terlebih dahulu kelompok data sebarannya harus berdistribusi normalitas dan berasal dari kelompok data yang homogeny, sebagai prasyarat sebelum uji statistik guna menjawab hipotesis dilakukan. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Hasil Belajar
N		74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77.53
	Std. Deviation	15.605
Most Extreme Differences	Absolute	0.111
	Positive	0.111
	Negative	-0.098
Kolmogorov-Smirnov Z		0.958
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.318
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel 2. Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a				
Dependent Variable: Hasil Belajar				
F	df1	df2	Sig.	
0.003	1	72	0.958	
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.				
a. Design: Intercept + X				

Table 1 uji normalitas terlihat bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,318 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan table uji homogenitas dan sig $0,958 > 0,05$, hsl ini menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari kelompok data yang homogen hal ini memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji Analisis of Varians (ANOVA) guna menguji apakah terdapat efektifitas penggunaan aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website dalam pembelajaran Agama Islam di SMK Al-Fattah Tangerang.

Tabel 3. Hasil uji ANOVA

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil Belajar					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	13004.878 ^a	1	13004.878	196.236	.000
Intercept	444772.554	1	444772.554	6711.342	.000
X	13004.878	1	13004.878	196.236	.000
Error	4771.568	72	66.272		
Total	462549.000	74			
Corrected Total	17776.446	73			
a. R Squared = .732 (Adjusted R Squared = .728)					

Table 3 ANOVA terlihat harga F hitung 196,236 dan nilai sig $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website sangat efektif dalam pembelajaran agama Islam di SMK Al-Fattah Tangerang.

KESIMPULAN

Dari hasil uji penerapan Aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website, dengan sampel 74 responden, terdiri atas 37 kelompok control yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan, atau kelompok yang tidak menggunakan aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website, dan 37 siswa sebagai kelas eksperimen, atau kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok menggunakan aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website. Untuk menguji apakah aplikasi smartseminar

dalam pembelajaran mata kuliah Agama Islam efektif, digunakan uji Analisis of Varians satu jalur (ANOVA), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Knowledge Management System (KMS) berbasis website sangat efektif dalam pembelajaran Agama Islam di di SMK Al-Fattah Tangerang, hal tersebut dapat dibuktikan dimana hasil table ANOVA terlihat harga F hitung 196,236 dan nilai sig $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, (lantera Hati, Jakarta, 2006), hal. 449
- Imam Qurthubi laqob dari Abu 'Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Ansharal-Qurthubi, Tafsir Al-Qurthubi, (Dar al-Kotob al-Ilmiyah Beirut, Libanon, tt), juz 20, h. 101-102
- Jasmadi, Koleksi Template Web dan Teknik Pembuatannya, (Andi, Yogyakarta, 2004)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi_web
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- Bell, David. . Introduction of Cyberculture, (London : Routledge. 2001), hal .45
- Alavi. (2001). Review: Knowledge Management and Knowledge Management Systems: Conceptual Foundations and Research Issues. MIS Quarterly, 25,1 107-36
- Supriyanto, Perancangan Aplikasi. (Widyastana, Surabaya, 2005), h. 2
- Pasaribu, Manerep.2016. Knowledge, Innovation, & Entrepreneurship. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Winda Kurnia Sari, Ken Ditha Tania..Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Jurnal Sistem Informasi, 2014
- Roger S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Buku Satu, (ANDI, Yogyakarta, 2002), h.37
- M. Ngalim Purwanto, Ilmu pendidikan : teoretis dan praktis, (Bagian Proyek Penyediaan Buku Bacaan Anak-anak Sekolah Dasar, Jakarta, 1997), h. 85.
- Purwadinata, Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru, (PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1967), h.22

