

## **Kontribusi Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Sistem Komputer**

Rina Wilda<sup>1</sup>, Menrisal<sup>2</sup>, Rini Sefriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
[rinawilda090@gmail.com](mailto:rinawilda090@gmail.com)

### **Abstract**

This study aims to determine the contribution of the use of e-learning as an online learning medium to the learning outcomes of class X computer systems at SMK N 2 Padang. This study also aims to test the proposed hypothesis. This type of research is quantitative using correlational research methods. This research was conducted at SMK N 2 Padang in the even semester. The population in this study were students of class X Computer Systems at SMK N 2 Padang. The sampling technique used is total sampling. And students who became the sample in this study amounted to 72 students. The instrument used in collecting data in this study were questionnaires and questions arranged according to the Likert scale model. Data analysis was carried out using SPSS 20. Based on the results of the study, the hypothesis of the rcount value is -0.028 while the rtable value is 0.232 because the rcount value is smaller than the rtable value ( $-0.028 > 0.232$ ) which means that it can be interpreted that there is no positive relationship between the use of e-learning as a learning medium with student learning outcomes at a very low level of correlation coefficient.

**Keywords:** Contribution to the Use of E-learning as an Online Learning Media, Learning Outcomes

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* terhadap hasil belajar sistem komputer kelas X di SMK N 2 Padang. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Padang semester genap. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X Sistem Komputer di SMK N 2 Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Dan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan soal yang disusun menurut model skala likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis nilai  $r_{hitung}$  yaitu sebesar -0,028 sedangkan nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0.232 karena nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $r_{tabel}$  ( $-0,028 > 0.232$ ) yang berarti dapat ditafsirkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada taraf koefisien korelasi sangat rendah.

**Kata kunci :** Kontribusi Penggunaan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Online, Hasil Belajar

© 2021 Jurnal PTI

### **1. Pendahuluan**

Proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Agar tercipta pembelajaran yang bermakna tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak dari adanya COVID-19, yang menyebabkan dunia pendidikan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun perguruan tinggi dilaksanakan di

rumah masing-masing atau pembelajaran yang dilakukan jarak jauh melalui aplikasi yang tersedia[1].

Belajar dari rumah tentu berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah, selain adanya perangkat pembelajaran kegiatan belajar juga didukung oleh media belajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi[2]. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena di dalam proses pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Salah satu cara dalam mengatasi pembelajaran siswa dan guru di sekolah

dengan mengubah sistem pembelajaran di rumah yakni menggunakan sistem pembelajaran *online* atau daring[3]. Pembelajaran *online* dilakukan menggunakan gadget masing-masing baik berupa *smartphone*, laptop, komputer, atau tablet[4]. Penggunaan pembelajaran *online* dirasa merupakan strategi yang tepat dalam menggantikan pembelajaran di kelas, salah satu pembelajaran *online* yang saat ini mulai berkembang dan sudah banyak yang menggunakannya yaitu seperti *E-learning*[5]. Tetapi masih banyak siswa yang kurang semangat dalam media pembelajaran *online*, dikarenakan siswa tersebut belum terbiasa dengan media pembelajaran secara *online* yang menyebabkan siswa bermalasan untuk melakukan pembelajaran secara online dan kurangnya minat siswa untuk pembelajaran daring dan rasa ingin tahu siswa juga kurang[6]. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis sangat tertarik meneliti dan menyelidiki seberapa besar Kontribusi *E-learning* terhadap proses pembelajaran daring di masa pandemic covid-19. Sehingga penelitian ini diberi judul “Kontribusi Penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran *online* terhadap hasil belajar Sistem Komputer Kelas X di SMK N 2 Padang Tahun Ajaran 2020/2021”

**2. Metodologi Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan diantaranya[7]:

**1. Instrumen Angket**

Instrument disusun berdasarkan kajian teori dan dimulai dari definisi operasional, selanjutnya dari definisi operasional ini dikembangkan menjadi definisi Sub Variabel dan Indikator-indikatornya dapat disajikan pada Tabel.1.

Tabel. 1 Kisi-kisi Angket Instrumen Uji Coba Penggunaan E-learning(X).

Variabel (X)	Indikator	Nomor Item	Jumlah
penggunaan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajar an <i>online</i>	Ketekunan dalam belajar <i>online</i>	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, 10,11,12,13,1 4,15,16	16
	Ulet dalam menghadai kesulitan dalam belajar <i>Online</i>	17,18,19,20,2 1, 22,23,24	8

Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar <i>Online</i>	25,26,27,28,2 9, 30,31,32	8
Berprestasi dalam pembelajaran <i>online</i>	33,34,35,36,3 7, 38,39,40	8
Mandiri dalam belajar <i>online</i>	41,42,43,44,4 5,46,47, 48,49,50	10
<b>Total</b>		<b>50</b>

Sebelum intrumen digunakan, diuji coba terlebih dahulu, uji coba dilakukan untuk memeriksa kesahihan (validitas), baik isi maupun validitas kontruk serta kehandalan (reliabilitas), sehingga angket tersebut memenuhi syarat untuk digunakan.

**2. Uji Validitas**

Setelah kuesioner disusun dan dilalukan uji coba pada responden, dan hasil uji coba ditentukan validitas butir. Pertama yang harus dilakukan adalah mencari r product moment, dengan menggunakan rumus dari Pearson pada Persamaan.1[8].

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \dots\dots\dots(1)$$

Dimana Rxy merupakan Koefisien korelasi variabel x dan y.  $\sum X$  adalah Jumlah skor tiap item dari seluruh responden uji coba.  $\sum Y$  juga disebut dengan jumlah skor seluruh item dari seluruh responden uji coba. Setelah dilakukan dilakukan uji validitas pada item angket uji coba, maka didapat hasil uji validitas dapat disajikan pada Tabel.2.

Tabel.2. Uji Validitas

Indikator Angket (X)	Nomor Item		JML
	Sebelum Uji Coba	Setelah Uji Coba	
1. Ketekunan dalam belajar <i>online</i>	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, 10,11,12,13,14,	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,12,13,14,15,1 6	14
2. Ulet dalam menghadai kesulitan	17,18,19,20,2 1, 22,23,24	17,19,20,21,22, 23,24	7
3. Minat dan ketajaman perhatian	25,26,27,28,2 9, 30,31,32	25,27,28,29,30, 31,32	7
4. Berprestasi dalam pembelajaran	33,34,35,36,3 7, 38,39,40	33,37,	2
5. Mandiri dalam belajar <i>online</i>	41,42,43,44,4 5,46,47, 48,49,50	47,	1
<b>Total</b>	<b>50 Butir</b>	<b>Jumlah valid 31</b>	

3. Uji Reabilitas

Setelah kevalidan instrumen diuji maka dilakukan keandalan alat ukur. Pemeriksaan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan Persamaan.2[9].

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \dots \dots \dots (2)$$

Dimana  $r_{11}$  Merupakan Nilai Relibilitas, k adalah Jumlah item,  $\sum S_i$  juga merupakan jumlah varians skor tiap-tiap item dan  $S_t$  adalah varians total.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas ( $r_{11}$ ) dapat dilihat dengan aturan apabila  $r_{11}$  sama dengan atau lebih besar daripada 0.70, maka dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi kemudian apabila  $r_{11}$  lebih kecil dari 0.70, maka dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi[10]. Uji reliabilitas angket variable X dan Y menggunakan bantuan program SPSS versi 20. dapat dilihat pada Tabel.3.

Tabel.3 Reliabilitas Item Angket Variabel X

<i>Reliability Statistics</i>		
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
Penggunaan <i>E-learning</i> sebagai media pembelajaran (X)	,891	50

4. Instrumen Hasil Belajar

Berdasarkan pada tabel 7 diatas dapat dijelaskan bahwa Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tes Soal Hasil Belajar Sebelum intrumen digunakan, diuji coba terlebih dahulu, uji coba dilakukan untuk memeriksa kesahihan (validitas), baik isi maupun validitas kontruk serta kehandalan (reliabilitas), sehingga soal tersebut memenuhi syarat untuk digunakan dengan soal tes belajar memiliki 40 soal yang akan di jawab oleh para siswa.

5. Uji Validitas

Untuk menghitung validitas tes menggunakan rumus korelasi biserial titik ( $r_{pbis}$ ) seperti yang diuraikan oleh pada Persamaan.3[11].

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{P}{q}} \dots \dots \dots (3)$$

Dimana  $r_{pbis}$  merupakan koefisien korelasi point biserial,  $M_p$  adalah Mean skor dari subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes,  $M_t$  merupakan Mean skor total (skor rata-rata) dari seluruh pengikut tes,  $S_t$  adalah sebuah Standar deviasi skor total, P merupakan proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut dan Q merujuk pada 1-p. Diketahui bahwa indikator Menjelaskan sistem bilangan biner, oktal, heksadesimal yang digunakan sebelum uji coba terdapat pada pernyataan item nomor 1-10 setelah uji coba item yang digunakan 3,4,5,6,9, indikator Menjelaskan logika dasar sebelum uji coba terdapat pada pernyataan item nomor 11-18 setelah uji

coba item yang dipakai nomor 11,12,13,14,16,17, indikator Menjelaskan operasi aritmatika (penjumlahan,pengurangan) dalam sistem bilangan biner,oktal, desimal dan heksadesimal sebelum uji coba terdapat pada pernyataan item nomor 19-24 setelah uji coba item yang terpakai nomor 20,21,22,23, indikator Menjelaskan fungsi dari multiplexer, demultiplexer, encoder, decoder dan register sebelum uji coba terdapat pada item nomor 25-28 setelah uji coba item yang terpakai nomor 25,26, dan indikator Menjelaskan dasar-dasar listrik dan elektronika dasar sebelum uji coba terdapat pada pernyataan item nomor 29-40 setelah uji coba item yang terpakai nomor 29,3,35,36,38,39.

6. Uji Reabilitas

Untuk menentukan reliabilitas item pertanyaan yang menggunakan pengukuran jawaban benar atau salah digunakan rumus  $KR_{21}$  dengan Persamaan.4[12].

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{M_t(n-M_t)}{(n)(S_t^2)} \right) \dots \dots \dots (4)$$

Dimana  $r_{11}$  adalah nilai koefisien reliabilitas tes, n adalah banyak butir item, 1 merupakan bilangan bilangan konstanta,  $M_t$  adalah mean total dan  $S_t^2$  merupakan varian total. Hasil uji reliabilitas variable Y dapat dilihat pada Tabel.4.

Tabel.4 Uji Reliabilitas Variabel Y

<i>Reliability Statistics</i>		
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
Hasil beelajar (Y)	,863	40

7. Indek Kesukaran Soal

Adapun persamaan yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran butir soal pilihan ganda adalah terlihat pada Persaman.5[13].

$$P = \frac{B}{JS} \dots \dots \dots (5)$$

Dimana P adalah indeks kesukaran, B merupakan jumlah peserta didik yang menjawab benar dan JS adalah jumlah seluruh siswa tes peserta tes dapat dilihat pada Tabel.5.

Tabel 5. Klasifikasi indeks kesukaran soal

No	Indeks kesukaran	Klasifikasi
1	Kurang dari 0,25	Terlalu Sukar
2	0,25-0,75	Cukup (Sedang)
3	Lebih dari 0,75	Terlalu mudah

8. Indek Daya Beda Soal

Mengetahui daya pembeda itu penting sekali, sebab merupakan salah satu dasar yang dipegangi untuk menyusun butir – butir item tes hasil belajar. daya pembeda suatu soal dapat dihitung dengan menggunakan Persamaan.6[14].

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \dots \dots \dots (6)$$

Keterangan *D* merupakan daya pembeda soal, *JA* adalah jumlah peserta didik kelompok atas, *JB* adalah jumlah peserta didik kelompok bawah, *BA* merupakan jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar atau jumlah benar untuk kelompok atas, *BB* adalah jumlah siswa kelompok bawah menjawab soal itu dengan benar atau jumlah benar untuk kelompok bawah. Untuk melihat aturannya dapat dilihat pada Tabel.6.

Tabel.6 Klasifikasi daya Pembeda soal

No	Daya pembeda	Klasifikasi
1	$DP \leq 0,00$	sangat jelek
2	$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
3	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
4	$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
5	$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian terdiri dari dua variabel yaitu penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran (X), dan hasil belajar (Y). Deskripsi data ini mengungkapkan informasi tentang mean, median, modus, standar deviasi, varianses, range, skor terendah, skor tertinggi dan jumlah skor. Deskripsi data dicari menggunakan program SPSS versi 20.00. Deskripsi Data Penggunaan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran (X) dapat dilihat pada Tabel.7.

Tabel.7 Deskripsi Statistik Variabel X

N	Valid	72
	Missing	0
Mean		127,22
Median		128,71 <sup>a</sup>
Mode		130
Std. Deviation		12,109
Variance		146,626
Range		56
Minimum		98
Maximum		154
Sum		9160

a. Calculated from grouped data.

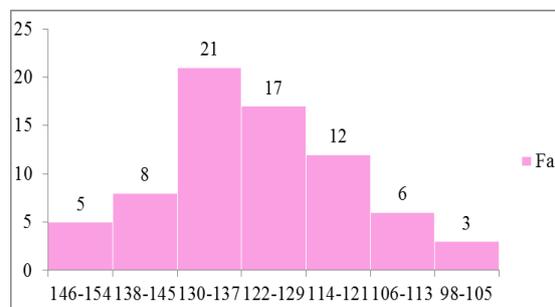
Data hasil penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran (X) dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 31 butir pertanyaan yang telah diuji validitas dan reabilitas soal. Selanjutnya angket disebarkan ke 72 responden untuk diisi. Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa distribusi skor jawaban menyebar dari skor terendah 98 dan tertinggi 154. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang distribusi skor dan kelas interval penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel.8.

Tabel.8 Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran

Interval Kelas	Fa	Fr	Fka	Fkr
146-154	5	6,9	5	6,9
138-145	8	11,1	13	18,0

130-137	21	29,2	34	47,2
122-129	17	23,6	51	70,8
114-121	12	16,7	63	87,5
106-113	6	8,3	69	95,8
98-105	3	4,2	72	100
Jumlah	72	100		

Distribusi tabel diatas dapat di gambarkan pada grafik sederhana pada Gambar.1.



Gambar.1 Grafik Interval

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa nilai distribusi penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan nilai frekuensi terbanyak adalah pada interval 130-137 yaitu sebanyak 21 orang. Sementara itu nilai distribusi media pembelajaran dengan frekuensi terendah adalah pada interval kelas 98-105, yaitu sebanyak 3 orang.

Deskripsi Data Penggunaan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran (X) dapat dilihat pada Tabel.9.

Tabel. 9 Deskripsi Statistik Variabel Y

N	Valid	72
	Missing	0
Mean		18,69
Median		19,00
Mode		19
Std. Deviation		1,615
Variance		2,610
Range		7
Minimum		15
Maximum		22
Sum		1346

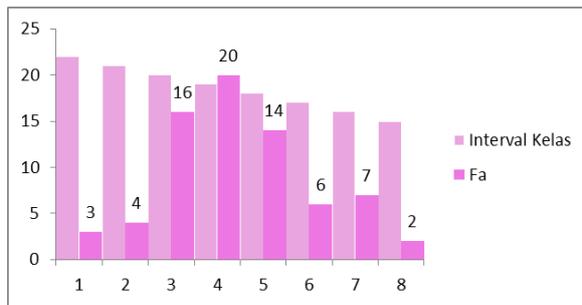
Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa distribusi skor jawaban menyebar dari skor terendah 15 dan tertinggi 17. Berdasarkan distribusi skor tersebut didapat rata-rata (mean) sebesar 18,69; skor tengah (median) 19,00; skor yang sering muncul (mode) 19, dan simpangan baku (standar deviasi) 1,615. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang interval kelas dapat dilihat pada Tabel.10.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Skor Nilai Hasil Belajar

Interval Kelas	Fa	Fr	Fka	Fkr
22	3	4,2	3	4,2
21	4	5,6	7	9,8
20	16	22,2	23	32,0

19	20	27,8	43	59,8
18	14	19,4	57	79,2
17	6	8,3	63	87,5
16	7	9,7	70	97,2
15	2	2,8	72	100
Jumlah	72	100		

Berdasarkan tabel diatas maka digambarkan grafik sebagai keterangan dari tabel dapat dilihat pada Gambar.2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar

Gambar.2 menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari tes hasil belajar 22 dengan jumlah siswa 3 orang, sedangkan nilai terendah yaitu 15 diperoleh sebanyak 2 orang siswa.

### 3.1 Hasil Analisis Data

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors untuk menguji signifikansi normalitas distribusi pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Adapun kriteria pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

L hitung < L tabel : data berdistribusi Normal

L hitung > L tabel : data berdistribusi Tidak Normal

Hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS 20 dapat dilihat pada Tabel.11.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		72
Normal	Mean	,0000000
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	1,61476829
Most Extreme Differences	Absolute	,145
	Positive	,101
	Negative	-,145
Kolmogorov-Smirnov Z		1,234
Asymp. Sig. (2-tailed)		,095
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi  $0.095 > 0.05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi normal.

### 3.2 Uji Linearitas

Pemeriksaan linearitas dilakukan dengan menggunakan One Way Anova dengan menggunakan SPSS versi

20.00 yang berguna untuk melihat apakah data penelitian antara penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran (X) dengan hasil belajar siswa (Y) mempunyai hubungan yang linear atau tidak, menggunakan taraf signifikansi 5 % (0,05). Berikut ini merupakan hasil uji linearitas dengan bantuan program SPSS 20 antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji linearitas antara penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar, diketahui bahwa nilai signifikansi deviation from linearity  $0.936 > 0.05$ , dapat diartikan terdapat hubungan yang linear antara penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar.

### 3.3 Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan pengujian normalitas data serta pengujian linearitas maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis.

#### 1. Korelasi Product Moment

Korelasi variabel X dan variabel Y tersebut dapat dilihat pada Tabel.12.

Tabel.12. hasil Uji Correlations

Correlations			
		Penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran	Hasil Belajar
Penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran	Pearson Correlation	1	-,028
	Sig. (2-tailed)		,814
	N	72	72
Hasil Belajar	Pearson Correlation	-,028	1
	Sig. (2-tailed)	,814	
	N	72	72

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahuinya besarnya nilai koefisien korelasi antara variabel penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar siswa adalah  $-0,028$  dengan taraf signifikansi  $0.814$  dibandingkan dengan probabilitas  $0.05$  maka  $0.814 > 0.05$ .

#### 2. Uji Signifikansi

Uji signifikansi korelasi dapat dilihat pada Tabel.13.

Tabel.13. hasil Uji Coofesient

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	19,1	2,03		9,4	,000	
	72	7		13		
1	Penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran	-,004	,016	-,028	,236	,814

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa Korelasi hasil hitung dapat dikatakan signifikan jika korelasi hasil perhitungan > nilai  $t_{tabel}$ . Dari tabel t dengan alpha 0.05 two tailed test diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1.980. Dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $-0.236 < 1.980$ .

### 3. Uji Kontribusi

Uji signifikansi korelasi dapat dilihat pada Tabel.14.

Tabel 19. Uji Kontribusi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,028 <sup>a</sup>	,001	-,013	1,626

a. Predictors: (Constant), Penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran  
 b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Untuk melihat besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y, maka hasil Rsquare pada tabel diatas dikalikan dengan 100%, dengan kata lain  $KP = 0,001 \times 100\%$ , maka didapatkan hasil 0.1%. Dapat disimpulkan bahwa kontribusi variabel penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran terhadap variabel hasil belajar hanya sebesar 0.1%, sedangkan 99.9% dipengaruhi oleh aspek lain.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat kontribusi signifikan yang positif antara penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa.

Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran e-learning semakin tinggi pula hasil belajar yang dihasilkan. Sebaliknya, semakin rendah tingkat penggunaan media pembelajaran e-learning semakin rendah pula hasil belajar siswa.

### Daftar Rujukan

- [1] Anas, Sudijono. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pres- 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pres
- [2] \_\_\_\_\_ (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Aneka Cipta.
- [3] Dimiyati, Dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Duwi Priyatno. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- [5] Deni Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- [6] Ebel R.L & Frisbie, D.A. (1986). *Essensial of educational measurement*. New JJersey: Prentice hall. Inc.
- [7] Kamarga. (2000). *Sistem E-Learning*. Salemba Empat.
- [8] Kumar, J. (2002). *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Malaysia*.
- [9] MENRISAL, Menrisal; Popy, Darma Sanjaya, Zakia Zuzanti. Kontribusi Lingkungan Belajar dan Sarana Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK( Studi Kasus Kelas XI IPS SMA PGRI 1 Padang), Jurnal Paris Langkis: Vol.1 No.1(2020): Edisi Agustus 2020
- [10] Rusman. (2003). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Guru abad 21*. Bandung: Alfabeta
- [11] Riduwan, M.B.A. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- [12] Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- [13] Syah, Muhibbin. 2014. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [14] Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta