



ANALISIS PEMBELAJARAN *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN UNIVERSITAS NEGERI MANADO

Sandi Arafa Mokobombang¹, Eddy D.R. Kembuan², Metsi Daud³, I Wayan Semueil⁴, Titof Tulaka⁵

Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado
Email; sandiarafa96@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan secara deduktif dan induktif. Pendekatan ini adalah suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, dengan dikembangkan menjadi permasalahan dan diajukan untuk memperoleh pembenaran dan pembentukan data empiris lapangan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Jurusan PTB, yang berjumlah 170 mahasiswa. sampel diperoleh dengan menggunakan rumus dengan 63 mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinan variabel (r^2) adalah 0,289 atau sebesar 28,9 %. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap *hasil belajar* mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado sebanyak 28,9%. Dan 71,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini, Dengan demikian semakin baik Pembelajaran E-Learning akan semakin baik Hasil Belajar Mahasiswa. Sebaliknya, Jika Pembelajaran E-Learning rendah maka semakin Hasil Belajar Mahasiswa menjadi rendah.

Kata Kunci: Pembelajaran E-Learning dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study uses a quantitative research approach using a deductive and inductive approach. This approach is a framework of theoretical, the idea of experts, and understanding of researchers based on his experience, by developing into problems and submitted to obtain justification and formation of field empirical data. The population in this study were all students majoring in PTB, which amounted to 170 students. Samples were obtained using a formula with 63 students majoring in Building Engineering Education. Based on the results of the analysis that has been done can be seen that the variable determinant coefficient (R^2) is 0.289 or by 28.9%. This indicates that e-learning learning influences the learning outcomes of students majoring in Building Technical Education Faculty of Manado State University as much as 28.9%. And 71.1% were influenced by other variables that were not studied in this study, thus the better e-learning learning would be better for student learning outcomes. Conversely, if the learning e-learning is low, the more student learning outcomes become low.

Keywords: E-Learning and Learning Outcomes



1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah perubahan pada diri seorang, secara aktual maupun potensial diukur sampai dimanakah perubahan tercapai atau berhasil.

Hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor internal seperti: Kesehatan, psikologis, Intelegensi, Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka mahasiswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. dan Faktor eksternal yang berasal dari luar diri yaitu: keluarga, Sekolah, Masyarakat, Teknologi informatika dan komunikasi.

Pendidikan berbasis E-Learning dimana proses belajar-mengajar berlangsung dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi (Badry, 2014). Dalam sistem ini interaksi antara Dosen dan mahasiswa tidak harus saling bertatap muka (bertemu) secara fisik seperti halnya dalam sistem pembelajaran konvensional, namun mereka bertemu dalam ruang teknologi informasi (internet) dengan memanfaatkan suatu media yang disebut computer dan Handpone. Dalam konteks pembelajaran berbasis E-Learning ini terjadi pergeseran pola interaksi antara Dosen dan mahasiswa, dimana pada pembelajaran konvensional Dosen berperan sebagai sumber belajar yang berkewajiban mentransfer pengetahuan, sedangkan pada pembelajaran berbasis E-Learning berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi peserta didiknya. Pembelajaran E-Learning berubah menjadi bentuk informasi digital dengan perubahan tersebut, maka mereka tidak harus bertatap muka secara fisik, maka cara mengajar Dosen dan cara belajar mahasiswa juga harus berubah. Pendidikan berbasis E-Learning akan mengubah perilaku Dosen dan mahasiswa dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar. Dosen dan mahasiswa harus sama-sama menguasai instrumen teknologi informasi yang digunakan didalam pembelajaran

sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung.

Karena mengubah cara maupun proses belajar mengajar Dosen dan mahasiswa, investasi berupa penyediaan infrastruktur yang memadai juga menjadi masalah tersendiri. Atas kondisi tersebut maka pendidikan berbasis E-Learning kemudian mengambil bentuk-bentuk yang lebih sederhana untuk mengurangi beban implementasi pendidikan berbasis E-Learning tersebut, seperti menggunakan Komputer, Handpone dan jaringan intranet (jaringan) dengan menggunakan media Aplikasi seperti; zoom Cloud meeting, WhatsApp, Google Meet, YouTube dan lain-lain. Apapun bentuk yang diambil dari pendidikan berbasis E-Learning harus tetap mengacu pada tujuan utama yakni memperbaiki secara signifikan kualitas belajar dan hasil pembelajaran serta meningkatkan literasi teknologi informasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Arsyad (2005:1) pengertian hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri peserta didik atau siswa

secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Menurut Aqib (2010:51) hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik dan menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Karena menurut Driscoll dalam Smaldino (2011:11) belajar didefinisikan sebagai perubahan terus menerus dengan kemampuan yang berasal dari pengalaman pembelajaran dan interaksi pembelajaran dengan dunia.

Menurut Dimiyati (2006:20) pengertian hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat dapat evaluasi untuk guru. Hasil belajar ini juga dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran juga dengan hasil belajar peserta didik yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung. Dampak pengiring yaitu hasil belajar untuk peserta didik yang secara tidak langsung melainkan menyalurkan hasil belajar. Kedua dampak ini bermanfaat bagi guru dan siswa.

2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum Hasil belajar dipengaruhi 2 Faktor yaitu:

a. Faktor internal

Faktor yang mempengaruhi Hasil belajar adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang sangat baik, kesehatan tubuh. Tentunya banyak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik. Faktor internal lainnya adalah aspek psikologis. Aspek psikologis: IQ, sikap, bakat, minat, motivasi dan Factor psikologis juga faktor yang kuat dari Hasil belajar, intelegensi bisa dikembangkan, namun sikap, motivasi, minat`

b. Faktor eksternal

- 1). Lingkungan adalah dimana kita saling bersosialisasi, bersilaturahmi dan berinteraksi dengan orang-orang disekitar kita. Hal yang penting dari lingkungan sosial yaitu

persahabatan, dimana seorang sahabat sebagai motivasi sekabisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Sahabat yang begitu dekat dengan kita sehingga perilaku yang ada pada mereka akan berpengaruh terhadap diri kita. jika sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang buruk akan memberikan hasil belajar yang buruk, maka sebisa mungkin kita arahkan teman-teman untuk belajar dengan lingkungan yang baik. maka dengan begitu bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar yang baik dan benar.

- 2). Keluarga, untuk Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan, untuk orang tua, jadikanlah rumah sebagai surga, karena anak yang baru lahir dan beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep yang bisa pemecahan konflik pada batin yang kuat, mereka bisa stress melihat perkelahian dalam rumah tangga, menyebabkan stress pada anak.
- 3). Masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga pengaruhnya terhadap siswa dan mahasiswa.
- 4). Lingkungan non-sosial, meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, Non-sosial seperti hal nya peralatan

(Laptop atau Handphone), apakah ada, maka terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Laptop atau Handphone mempengaruhi Hasil belajar. dari pengalaman saya, ketika mendapatkan tugas kuliah dan harus dikerjakan menggunakan laptop.

2.3 Pengertian *E-Learning*

(Dahiya,2012) E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Vaughan Waller, 2001:10), E-Learning merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Rosenberg (2001:3) mengkategorikan e-Learning dalam tiga kriteria dasar yaitu: a). E-Learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting dalam e-learning, sehingga Rosenberg menyebutnya sebagai persyaratan absolute, b). E-Learning dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet, c). E-Learning terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan e-Learning akan memberikan manfaat (Brown, 2000) kepada siswa yang diantaranya a). Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya, b). Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (home schoolers) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan

oleh para orangtuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer, c). Merasa phobia dengan sekolah, atau siswa yang dirawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, yang dikeluarkan oleh sekolah, maupun siswa yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, d). Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

2.3.1 Komponen *E-Learning*

Komponen yang membentuk e-learning menurut Romi satria wahono adalah infrastruktur e-learning, Sistem dan aplikasi e-learning dan konten e-learning. Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer ((PC) yaitu komputer yang dimiliki secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu., internet yang merupakan singkatan dari Interconnection Networking yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia dan perlengkapan multimedia yaitu alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

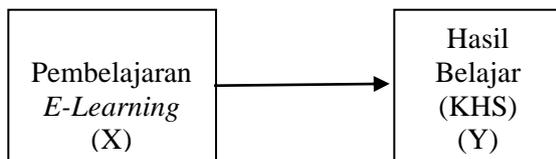
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk data empiris lapangan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Studi Penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil Tahun Ajaran 2020-2021, dimulai sejak awal bulan Oktober dan penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Manado Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik.

3.3 Konstelasi Masalah Penelitian

Pola hubungan setiap variabel digambarkan sebagai berikut:



3.4 Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Jurusan PTB, yang berjumlah adalah 170 mahasiswa. Sedangkan pengambilan sampel diperoleh dengan menggunakan rumus dari Taro Yamane (yang dikutip oleh Rakhmat dalam Riduwan, 2011:65) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini terdiri dua variabel yaitu: *Pembelajaran E-Learning* (X), dan *Hasil Pembelajaran* (Y). Instrumen penelitian untuk variabel bebas maupun terikat menggunakan kuesioner Skala Likert terdiri empat opsi (4, 3, 2, 1). Kuesioner dikembangkan oleh peneliti sendiri berdasarkan teori-teori yang digunakan. Kuesioner disebar kepada siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini. Kemudian instrument tersebut dilakukan pengujian Validitas (ketepatan) dan Reliabilitas (data yang konsisten).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan analisis regresi sederhana, yakni untuk menentukan pengaruh *Pembelajaran E-Learning* terhadap *Hasil Belajar Mahasiswa*. Data yang di kumpulkan di olah menjadi data statistic berupa angka kemudian dianalisis dengan menggunakan bantuan computer Program Microsoft Excel.

3.8 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berkaitan dengan pengujian validitas instrument Arikunto (dalam Riduwan, 2011:97) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur”. Selanjutnya Riduwan (2011:102) menjelaskan metode pengujian reliabilitas

instrument dilakukan sebagai cara antara lain “Alpha Cronbach”. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian menjadi valid dan reliabel.

3.9 Hasil Pengujian Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

Dari hasil perhitungan berbantuan computer dengan *Program Microsoft Excel*, Hasil perhitungan $r = 0.865$ ini dikonsultasikan dengan nilai Tabel r Product Moment dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$, signifikansi 5%. Maka diperoleh $r_{tabel} = 0.368$. Keputusan dengan membandingkan r dengan r_{tabel} . Kaidah keputusan: Jika $r > r_{tabel}$ berarti Reliabel dan $r < r_{tabel}$ berarti Tidak Reliabel. Kesimpulan: karena $r = 0.865$ lebih besar $r_{tabel} = 0.368$, jadi data dianalisis dengan menggunakan Alpha Cronbach adalah Reliabel atau instrument variable Pembelajaran E-Learning (X) memiliki tingkat keterandalan yang tinggi yaitu sebesar $r = 0.865$.

Dari hasil perhitungan berbantuan komputer dengan program Microsoft Excel, hasil perhitungan $r = 0,865$ ini dikonsultasikan dengan nilai Tabel r Product Moment dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29,5\%$. Maka diperoleh $r_{tabel} = 0,367$. Keputusan dengan membandingkan r dengan r_{tabel} . Aturan keputusan: Jika $r > r_{tabel}$ berarti Dapat Diandalkan dan $r < r_{tabel}$ berarti Tidak Dapat Diandalkan. Kesimpulan: karena $r = 0,865$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,367$, maka data yang dianalisis dengan Cronbach's Alpha adalah Reliabel atau instrumen variabel E-Learning Learning (X) memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, yaitu $r = 0,868$.

No. Butir	hitung	"r" _{kritis}	Status
1	0.536	0.361	Valid
2	0.499	0.361	Valid
3	0.457	0.361	Valid
4	0.443	0.361	Valid
5	0.362	0.361	Valid
6	0.418	0.361	Valid
7	0.431	0.361	Valid
8	0.461	0.361	Valid
9	0.443	0.361	Valid
10	0.719	0.361	Valid
11	0.394	0.361	Valid
12	0.423	0.361	Valid
13	0.371	0.361	Valid
14	0.506	0.361	Valid
15	0.379	0.361	Valid
16	0.370	0.361	Valid
17	0.421	0.361	Valid
18	0.547	0.361	Valid
19	0.416	0.361	Valid
20	0.407	0.361	Valid
21	0.641	0.361	Valid
22	0.476	0.361	Valid
23	0.425	0.361	Valid
24	0.391	0.361	Valid
25	0.467	0.361	Valid
26	0.408	0.361	Valid
27	0.424	0.361	Valid
28	0.439	0.361	Valid
29	0.374	0.361	Valid
30	0.444	0.361	Valid

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Data penelitian ini, diambil dari 63 mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik menggunakan instrument kuesioner serta nilai hasil semester, dan diolah menggunakan bantuan program computer SPSS v22. Frekuensi statistik variabel dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Frekuensi statistik variabel

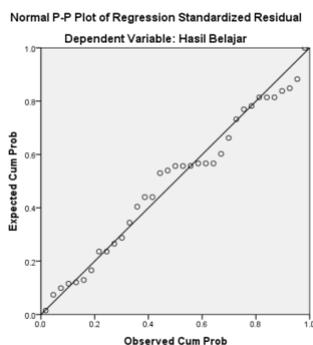
Statistics		E Learning	Hasil Belajar
N	Valid	63	63
	Missing	0	0
Mean		99.60	70.48

Std. Error of Mean	1.450	.798
Median	101.00	70.00
Mode	104	70
Std. Deviation	11.507	6.332
Variance	132.405	40.092
Range	42	30
Minimum	78	60
Maximum	120	90

4.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Apabila signifikan lebih besar atau sama dengan 0,05.

Gambar 4.1 Normalitas Plot



4.1.2 Uji Linearitas

Uji Linearitas untuk mengetahui dua variabel yakni variabel independen (Pembelajaran E Learning) dan dependend (Hasil belajar) berkorelasi secara linear atau tidak linear. Linear ditentukan jika nilai F hitung < F table. Nilai F table 4.2 variabel dengan 63 jumlah responden pada taraf signifikansi 5% adalah 4,00. Dari hasil pengujian linearitas dengan menggunakan program computer SPSS v2, Adapun Hasil Uji Linearitas dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Linearitas Menggunakan SPSS v22

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * E Learning	(Combined)	1297.532	20	64.877	2.293	0.012
	Between Groups	569.349	1	569.349	20.125	0
	Deviation from Linearity	728.183	19	38.325	1.355	0.203
	Within Groups	1188.182	42	28.29		
	Total	2485.714	62			

dapat dilihat bahwa nilai signifikansi linearity adalah 0,000 yaitu lebih rendah dari 0,05 dan nilai signifikansi deviation from linearity yaitu 0,203.

4.1.3 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hipotesis pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan Analisis Regresi Linier Sederhana. Sedangkan metode yang digunakan untuk mengola data yaitu menggunakan bantuan program computer SPSS v22. Setelah dilakukan analisis data, diketahui hasil seperti pada tabel 4.5.

4.1.4 Analisis regresi linier sederhana

Dari output hasil Analisis diketahui tingkat signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka model regresi ini dapat dipakai untuk variabel partisipasi atau dianggap mempunyai pengaruh positif Pembelajaran E Learning dengan Hasil Belajar.

Berdasarkan tabel 4.6, bisa dijelaskan bahwa nilai konstanta sebesar 51,860 menyatakan jika tidak ada *e-learning*, maka Hasil belajar sebesar 51,860 Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,209 menunjukan pembelajaran *E-Learning* untuk Hasil belajar akan meningkat sebesar 0,209.

Tabel 4.7 menjelaskan besarnya nilai R sebesar 0,289 dan R square sebesar 0,538 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel Pembelajaran *E Learning* (X) dengan Hasil Belajar (Y) adalah sebesar 0,289 atau 28.9%.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	359.318	1	359.318	24.852	.000 ^b
Residual	881.952	61	14.458		
Total	1241.270	62			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), E Learning

Tabel 4.6 Koefisien Regresi Pengaruh *E-Learning* terhadap Hasil Belajar

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	51.860	4.207		12.326	.000
E Learning	.209	.042	.538	4.985	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 4.7 Koefisien Determinasi pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar

Model	Model Summary ^a			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.538 ^b	.289	.278	3.802

a. Predictors: (Constant), E Learning

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji regresi sederhana didapatkan nilai dengan signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, dengan kata lain terdapat pengaruh variabel pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado.

Hasil dari penelitian ini hipotesis dimana menunjukkan pengaruh signifikan antara pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik. Untuk persentase besarnya nilai pengaruh variabel pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai

koefisien determinan variabel (r^2) adalah 0,289 atau sebesar 28,9 %. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran e-learning berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado sebanyak 28,9%. Sedangkan sisanya sebanyak 71,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini.

Pembelajaran e-learning, merupakan salah satu faktor pendukung terhadap hasil belajar mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Manado. Dengan hasil didapatkan diimplikasikan bahwa semakin baik pembelajaran e-learning maka semakin baik pula hasil belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado. Akan tetapi pembelajaran e-learning, bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado., karena masih terdapat faktor-faktor yang lain. Dalam proses pembelajaran, banyak faktor yang di pengaruhinya, seperti sikap, minat, kebiasaan belajar, konsep diri dan motivasi. Menurut (Supriani, 2017) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan e-learning dengan menggunakan Quipper School saat pembelajaran mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional, Menurut (Arifin & Herman, 2018) menyatakan hasil bahwa pembelajaran yang menggunakan pembelajar e-learning mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep mahasiswa dan kemandirian belajar mata kuliah mekanika teknik 1 Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado.

Dengan itu ternyata terbukti bahwa pembelajaran *E-Learning* bisa meningkatkan hasil belajar para mahasiswa. Hal ini dilihat dari hasil akhir uji hipotesis pada mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Manado Fakultas Teknik Universitas



Negeri Manado dengan metode pembelajaran e-learning.

5 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan hasil penelitian, deskripsi teoritis hasil dan pembahasan, maka dapat dirumuskan kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yang baik dalam Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan UNIMA. Dengan demikian semakin tinggi atau baik Pembelajaran E-Learning maka akan semakin tinggi Hasil Belajar Mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah Pembelajaran E-Learning maka akan semakin rendah Hasil Belajar Mahasiswa. Selanjutnya dari hasil analisa regresi sederhana yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinan variabel (r^2) adalah 0,289 atau sebesar 28,9 %. Hal tersebut menandakan bahwa Pembelajaran E-Learning berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan sebanyak 28,9 %. Sedangkan sisanya sebanyak 71,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini.

6 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran dari saya yaitu:

1. Kampus bisa pengembangan metode pembelajaran e-learning terutama fasilitasi penggunaan menggunakan jaringan internet di Kampus.
2. Para Dosen bisa menggunakan metode e-learning untuk pembelajaran yang mempermudah mahasiswa dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis dalam pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Penerbit InsanCendekia
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Badry. 2014 diakses melalui <http://badry7.blogspot.com/2014/04/makalah-pendidikan-berbasis-teknologi.html>
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Dimiyati, dan Mudjiono 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Empy Effendi, Hartono Zuang .2005. E-learning Konsep dan Aplikasi. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=1>
<https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759/5665>
<https://kependudukan.lipi.go.id/id/berita/53-mencatatcovid19/838-covid-19-transformasi-pendidikan-dan-berbagai-problemnnya>
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi Vol.17 No.1 Juli*, 52-53
- Nasution, 2011. Metode Research (penelitian ilmiah). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ridwan. (2011). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru/Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan dan H. Sunarto, (2011). Pengantar Statistika (untuk penelitian



- Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Romi Satria Wahono, Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas, Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Agustus 2007
- Rohmah. (2016) Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam. Jakarta: AnNur.
- Sudirman, Siahaan (2011). Seputar Pembelajaran Elektronik (E-Lear<http://www.mediaabadi.tk/2017/09/sejarah-berdirinya-whatsapp.html,ning>), Jurnal Teknodik. Download Tanggal 15 September 2020.
- Syarif Hidayatullah (2020). Sosial & Budaya Syar-i FSH UIN Jakarta Vol. 7 No. 5 (2020), Download Tanggal 15 September 2020.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah, Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000