

Pengaruh Penerapan E-Learning Berbasis SKUL.ID terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kelas X TKJ di SMK Hassina

Muh. Barokah Haromaen¹, Muhammad Thariq Aziz², Heni Wulandari³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Correspondent Author :

haromaen1933@gmail.com

Abstract — This research aims to determine whether there is an influence from the implementation of skul.id- based e-learning on student learning outcomes in class X TKJ at SMK Hassina school. The research method used in this research is quantitative with a quasi-experimental design. Data analysis on this research used hypothesis testing. The results of this research show that the results of the response questionnaire analysis show that 68% of students responded well to skul.id-based e-learning. The research learning results show that the significance value for the experimental group is $0,000 < 0,05$, while the significance value for the control group is $0,000 < 0,05$. It is said that both the experimental group and the control group had an influence after participating in learning using both conventional and skul.id. However, in the descriptive analysis, the average pretest and posttest scores for the experimental group were 26,1 and 75,75, while those for the control group were 24,3 and 67,95. This shows that the experimental group has met the school's standard of KTTP namely 75 compared to the control group. So it can be said that skul.id based e-learning has a significant influence on the learning outcomes in class X TKJ at SMK Hassina.

Keyword — E-Learning , Learning Outcomes, Skul.id.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan e-learning berbasis skul.id terhadap hasil belajar siswa pada kelas X TKJ di SMK Hassina. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain quasi experiment. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis angket respon menunjukkan 68% siswa memberikan respon baik terhadap e-learning berbasis skul.id. Hasil Belajar siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil nilai signifikansi kelompok kontrol sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki pengaruh setelah mengikuti pembelajaran menggunakan skul.id maupun konvensional. Akan tetapi, analisis deskripsi nilai rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen sebesar 26,1 dan 75,75 sedangkan kelompok kontrol sebesar 24,3 dan 67,95. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen telah memenuhi standar KTTP sekolah tersebut yaitu 75 dibandingkan kelompok kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa e-learning berbasis skul.id

memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Hassina.

Kata kunci — Elektronik-Pembelajaran, Hasil Belajar, Skul.id.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan di kehidupan masyarakat, dimulai dari perdagangan, pemerintahan hingga pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini telah membawa dampak positif dalam berbagai bidang terutama dalam dunia pendidikan, dimana proses pendidikan tidak hanya sebatas satu ruangan dan menjelaskan materi secara tatap muka, namun proses pembelajaran pada saat ini terdapat perubahan dari kegiatan belajar mengajar yang konvensional menjadi kegiatan belajar mengajar yang lebih inovatif, meningkatkan kreativitas melalui pemanfaatan teknologi dan pendidikan yang lebih baik. Suryadi (Ambarwati et al., 2022) pun menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menguntungkan, karena dapat mempercepat dan mempermudah siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan keterampilannya dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

Salah satu sarana perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah e-learning. E-learning merupakan pendidikan yang pelaksanaannya didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi (Astika et al., 2023). E-learning merupakan cara pembelajaran baru dengan memanfaatkan internet dan jaringan komputer, dimana bahan ajar disediakan dalam bentuk media elektronik atau konteks digital dan kegiatan pembelajarannya didukung oleh sistem serta aplikasi digital, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja (Dr. Muhammad Rusli et al., 2020). Tentunya dengan perkembangan teknologi saat ini banyak lembaga yang berlomba-lomba dalam mengembangkan dan memadukan pendidikan dengan teknologi guna pendidikan yang lebih baik, sehingga banyak media penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah skul.id. Skul.id adalah aplikasi belajar mengajar yang di dalamnya terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan dengan mudah.

Saat ini guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber informasi saat belajar. Peran seorang guru akan terus diperluas dan diperlukan kreativitas tinggi saat mempersiapkan segala aspek dalam pembelajaran. Jika guru tidak merubah metode pengajarannya, maka seiring dengan

kemajuan teknologi mereka akan tertinggal. Menurut (Lelu Ngongo et al., 2019) dengan teknologi baru khususnya multimedia dapat menciptakan situasi pembelajaran yang beragam. Guru sebagai pendidik harus memadukan pembelajaran dengan teknologi, karena jika hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran semakin meningkat setiap harinya. Namun, meski teknologi berkembang pesat masih banyak guru yang mengandalkan metode konvensional, kurang bervariasi dalam pembelajaran dan siswa menganggapnya membosankan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Hassina, belum sepenuhnya memanfaatkan e-learning pada kegiatan pembelajaran. Saat proses pembelajaran memang telah menggunakan teknologi berupa infocus dan komputer saat di ruang kelas maupun di ruangan laboratorium. Akan tetapi, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK tersebut masih cenderung tatap muka di ruang kelas dengan metode pembelajaran langsung. Pada kondisi ini siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran, banyak siswa yang mengantuk dan tidak mampu berkonsentrasi serta sebagian siswa tidak memperhatikan penyampaian materi sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang baik. Hal ini sejalan dengan Wena (Astika et al., 2023) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang sering dilaksanakan dengan metode konvensional dapat memberikan dampak kurang baik dan siswa kurang antusias memperhatikan materi karena merasa bosan.

Keadaan tersebut dapat diminimalisir dengan inovatif dalam metode pengajaran, seperti penggunaan skul.id. Skul.Id merupakan aplikasi online sebagai solusi kebutuhan pembelajaran digital dan kegiatan administrasi di lingkungan sekolah. Untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa dapat menggunakan berbagai fitur yang ada pada aplikasi seperti absensi online, kelas online, kuis online dan penilaian. Manfaat dari skul.id yaitu siswa dapat mempelajari materi dan mengerjakan kuis yang telah guru upload secara fleksibel dimana saja, sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pemilihan skul.id sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah akan lebih bervariasi dari pembelajaran biasanya yang terkesan pasif. Dengan penerapan skul.id di kelas TKJ diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan dapat menciptakan peningkatan hasil belajar siswa.

II. KAJIAN TEORI

A. E-Learning

E-learning adalah kegiatan pembelajarannya berbasis online dan memanfaatkan jaringan internet dan komputer. Menurut Soekartawi dkk (Ilyas, 2018) e-learning merupakan istilah umum untuk pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan berbagai alat belajar dan mengajar termasuk komunikasi telepon, kaset audio dan video, telekonferensi, siaran satelit, dan lebih umum lagi dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web dan

pendidikan berbantuan komputer. Pembelajaran e-learning juga dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh yang bertujuan agar siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dengan baik. Adapun manfaat dari penggunaan e-learning yaitu Elangon (Ilyas, 2018):

- 1) Moderasi elektronik memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dengan mudah melalui internet tanpa batasan jarak atau waktu,
- 2) Materi terstruktur tersedia bagi siswa dan guru melalui internet, memungkinkan siswa dan guru menilai kualitas serta meninjau materi yang telah dipelajari siswa kapan saja, dimana saja, bahkan siswa dapat menyimpan materi kekomputer jika diinginkan,
- 3) Jika siswa memerlukan informasi lebih lanjut tentang materi pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mengakses di internet,
- 4) Guru dan siswa dapat berdiskusi dalam jumlah besar melalui internet, memperluas pengetahuan dan perspektif mereka,
- 5) Mengembangkan peran siswa dari pasif menjadi aktif dan pembelajaran relative lebih efisien.

Selain itu adapun kekurangan dan kelebihan dari e-learning yaitu (Dr. Muhammad Rusli et al., 2020) :

- 1) Kelebihan
 - a. Menghemat waktu proses pembelajaran, yaitu siswa dapat mengunduh seluruh materi pada e-learning sebelum atau saat berdiskusi di ruang kelas,
 - b. Penghematan biaya Pendidikan, misalnya infrastruktur atau buku materi, sehingga dapat mempelajari materi melalui e-book, e-modul atau format file lainnya,
 - c. Dapat melatih siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dalam memperoleh ilmu yaitu siswa mampu membaca dan memahami materi secara mandiri kemudian siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru sehingga siswa dapat mengevaluasi kemampuan setiap siswa masing-masing,
 - d. Mencakup wilayah geografis yang lebih luas, yaitu e-learning memungkinkan siswa belajar dari rumah selama memiliki koneksi internet, sehingga siswa yang tinggal jauh dari sekolah pun dapat ikut belajar secara online tanpa harus datang ke sekolah.
- 2) Kekurangan
 - a. Interaksi yang kurang karena semua kegiatan belajar dilakukan melalui dunia maya,
 - b. Kecenderungan untuk mengutamakan sisi pertumbuhan bisnis dan mengabaikan aspek akademis atau sosial, proses belajar mengajar ditujukan pada pelatihan bukan pendidikan,
 - c. Peran guru berubah dan guru perlu memperoleh pengetahuan lebih tentang metode pembelajaran menggunakan komputer dan implementasinya,
 - d. Siswa kurang memiliki keinginan untuk belajar dan memungkinkan untuk gagal karena kurangnya

- guru yang dapat memberikan dukungan pribadi dan motivasi nyata,
- e. Tidak semua lokasi siswa memiliki fasilitas internet. Letak geografis seirang siswa mempengaruhi sinyal internet bahkan jika teekena gangguan internet maka akan sulit menerima materi pelajaran,
 - f. masih terdapat kekurangan staf yang menguasai internet dan paham ICT untuk menerapkan e-learning,
 - g. kurangnya kemampuan menggunakan bahasan komputer , yaitu bahasa pemrograman atau instruksi untuk komputer seperti kode-kode unik untuk menjalankan perintah tertentu pada komputer sesuai dengan sintaksis masing-masing bahasa pemrograman.

B. Skul.id

Skul.Id adalah platform pembelajaran online yang dapat diunduh dan dapat digunakan guru dan siswa untuk berinteraksi. Hal ini memberikan ruang kelas digital cara mudah untuk berbagi materi pembelajaran, menyerahkan tugas, dan berpartisipasi secara online, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Skul.id memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses belajar dan semua fitur yang ada di skul.id ini admin, siswa dan guru dapat menggunakan aplikasi ini termasuk orang tua yang dapat memantau kemajuan hasil belajar siswa di sekolah.

Untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan skul.id, siswa harus mendaftar terlebih dahulu untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh skul.id. untuk mengikuti kegiatan pembelajarn siswa akan diminta memasukan e-mail dan akan diarahkan untuk memasukkan informasi pribadi mereka seperti nama pengguna dan kata sandi yang ingin digunakan oleh siswa. Saat siswa selesai mendaftar, siswa diminta memasukan nama sekolah dan mata peajaran yang akan siswa ikut, barulah siswa dapat mengakses semua fitur, materi, tugas dan bahkan dapat mengikuti kelas virtual yang disiapkan guru.

Gambar 1 adalah tampilan awal pada aplikasi skul.id. Saat siswa masuk pada aplikasi ini siswa akan disuguhkan dengan tampilan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan saat menggunakan skul.id. Gambar 2 adalah cara bagaimana pengisian presensi online oleh siswa. Saat siswa mengisi presensi guru dapat melihat tepat dimana siswa mengisi presensi online tersebut. Selain itu, saat siswa tepat waktu maupun terlambar dalam mengisi presensi maka waktunya pun akan terlihat guru.



Gambar 1. Fitur-Fitur Pada Skul.Id

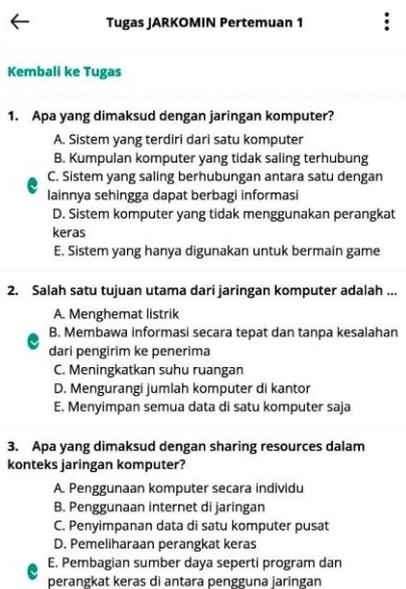


Gambar 2. Pengisian Presensi Online



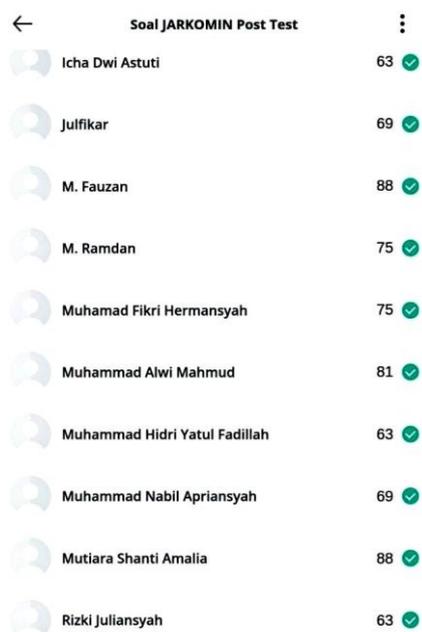
Gambar 3. Tampilan Kelas Pada Skul.id

Gambar 3 adalah tampilan kelas pada mata pelajaran informatika. Pada gambar tersebut ditunjukkan materi yang diberikan kepada siswa dalam bentuk pdf. Materi yang diberikan akan dipelajari siswa dan saat pembelajaran berjalan antar siswa dan guru maupun antar siswa dan siswa dapat saling berdiskusi dan bertanya jawab mengenai materi yang diberikan.



Gambar 4. Tugas Harian Pilihan Ganda

Gambar 4 adalah tugas harian yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran. Saat siswa selesai memahami materi dan ikut berdiskusi saling tanya jawab, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tersebut.



Gambar 5. Rekapitulasi Hasil Tes

Gambar 5 adalah rekapitulasi hasil tes, Ketika guru memberikan tugas dalam bentuk esai, pilihan ganda dan mengisi kolom benar atau salah, nilai siswa langsung ditampilkan di aplikasi sehingga guru tidak perlu memeriksa ulang hasil tugas, karena guru telah menyiapkan penilaian otomatis.



Gambar 6. Ilustrasi Jawaban Siswa

Pada gambar 6 merupakan ilustrasi atau contoh jawaban siswa saat mengerjakan tes uraian yang diberikan guru. Siswa mengerjakan langsung dalam aplikasi skul.id

C. Hasil Belajar

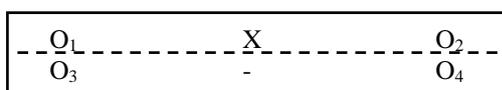
Hasil Belajar adalah suatu hasil dimana siswa memperoleh keterampilan baru setelah mengikuti pembelajaran. Menurut (Muhajir et al., 2019) hasil belajar dipahami sebagai keberhasilan perolehan pengetahuan atau keterampilan seseorang setelah menjalani

pembelajaran, biasanya tercermin dalam nilai, dan hasil belajar menjadi ciri keberhasilan belajar. Sedangkan menurut (Aditiany & Pratiwi, 2021) hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran dan merupakan hasil interaksi Tindakan belajar dan mengajar, perubahan tingkah laku, serta perolehan pemahaman, pengetahuan dan pengalaman sebagai hasil proses pembelajaran. Proses belajar dapat diukur melalui tes perilaku, kognitif dan psikomotorik. Proses belajar pun dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk seperti angka, huruf, simbol maupun kata-kata (Saputra & Ismet, 2018). Ranah hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi 3 ranah Bloom (Rahmi & Ahmad, 2017) yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Selain itu Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu (Saputra & Ismet, 2018):

1. Faktor internal yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan,
2. Faktor eksternal yaitu faktor keluarga dan faktor Masyarakat.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut (Ramdhan, 2021) penelitian kuantitatif merupakan studi sistematis terhadap suatu fenomena dengan mengumpulkan data terukur menggunakan statisti, matematika atau komputasi. Pada penelitian ini data kuantitatifnya berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika dengan menggunakan e-learning berbasis skul.id. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan skul.id setelah mengikuti kegiatan pembelajaran informatika pada kelas X TKJ. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Quasi Experiment, yaitu desain penelitian yang mencakup dua kelompok kelas penelitian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut desain Quasi Experiment, Sugiyono (Yulaeka et al., 2017) :



Gambar 7. Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 : tes awal kelompok eksperimen
- O2 : tes akhir kelompok eksperimen
- O3 : tes awal kelompok kontrol
- O4 : tes akhir kelompok kontrol
- X : perlakuan menggunakan e-learning berbasis skul.id

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel penelitian yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh karena populasi pada penelitian ini relatif sedikit yaitu kurang dari 50, sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh populasi yakni seluruh siswa TKJ kelas X yang terbagi menjadi dua kelas yaitu TKJ A dan TKJ B.

Data penelitian ini diambil dari hasil angket respon siswa dan tes. Hasil data angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa dianalisis dengan rumus presentase sebagai berikut, Sugiyono (Febriyanti, 2022):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = presentase
- f = frekuensi
- N = Jumlah Responden

Dengan kategori pengukuran angket respon siswa sebagai berikut Rustan (Febriyanti, 2022):

Tabel.1 Kategori Pengukuran Angket Respon

Skor	Kategori
70-100	Sangat baik
56-69	Baik
40-55	Sedang
20-40	Tidak baik

Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Data hasil tes tersebut diperoleh untuk melihat hasil belajar siswa dari dua kelompok penelitian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara dua kelompok tersebut. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan beberapa pengujian. Data hasil belajar siswa akan diuji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dikatakan data normal dan homogen kemudian dilakukan uji hipotesis. Pengujian prasyarat dan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian ini didapatkan dari data angket respon siswa dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran informatika dengan menggunakan e-learning berbasis skul.id. Angket yang diberikan terhadap siswa mencakup 15 pernyataan berdasarakan indikator dan tes terhadap siswa berupa soal uraian berjumlah 4 soal yang dibuat berdasarkan materi pelajaran jaringan komputer dan internet. Angket respon siswa diberikan kepada kelas eksperimen yaitu kelas TKJ A, berikut hasil perhitungan angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Presentase Angket Respon Siswa

Interval Nilai	Kategori Respon Siswa	Presentase (%)
70-100	Sangat Baik	68
56-69	Baik	22
40-55	Sedang	2,67
20-40	Tidak Baik	7,33

Tujuan dari respon siswa adalah untuk mengetahui minat dan pendapatnya mengenai e-learning berbasis skul.id pada mata pelajaran informatika. Berdasarkan tabel 2. Menunjukkan rata-rata presentase angket respon siswa terhadap skul.id yang termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 68%, kategori baik sebesar 22%, kategori sedang 2,67% dan kategori tidak baik sebesar 7,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-learning berbasis skul.id memberikan respon yang baik terhadap hasil belajar siswa, dengan presentase kategori baik sebesar 68%.

Selanjutnya data hasil tes akan dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat perbedaan antara siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang diberikan. Apakah ada pengaruh antara kelas yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan e-learning berbasis skul.id dengan kelas yang tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan e-learning berbasis skul.id. Berikut hasil uji hipotesis pada penelitian dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Ekperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-49.650	13.236	2.960	-55.845	-43.455	-16.776	19	.000

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok eksperimen adalah 0,000, yang dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran e-learning berbasis skul.id.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok kontrol adalah 0,000, yang dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan juga siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Setelah dilakukan pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansinya $< 0,05$, yang dimana bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen setelah dan sesudah pembelajaran berbasis skul.id serta kelompok kontrol pun menunjukkan perbedaan antara hasil belajar setelah dan sesudah pembelajaran menggunakan metode konvensional. Adapun analisis deskriptif rata-rata nilai pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-43.682	11.577	2.468	-48.815	-38.549	-17.697	21	.000

Tabel 5. Stastistik Deskriptif Rata-Rata Data Pretest dan Posttest

Kelompok Ekperimen		Kelompok Kontrol	
Pre-test	Posttest	Pre-test	Posttest
26,1	75,75	24,3	67,95

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen adalah 26,1 dan nilai posttest kelompok eksperimen adalah 75,75. Sedangkan rata-rata nilai pretest kelompok kontrol adalah 24,3 dan nilai posttest kelompok kontrol adalah 67,95. Dengan deskripsi data diatas bahwa rata-rata skor pretest dan posttest dari dua kelompok memiliki perbedaan, yaitu kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan e-learning berbasis skul.id meningkat dan kelompok kontrol pun setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pun meningkat. Akan tetapi nilai yang diperoleh oleh kelompok eksperimen telah memenuhi standar KTTP yang ada pada sekolah SMK Hassina yaitu 75 sedangkan kelompok kontrol belum memenuhi standar KTTP sekolah.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, siswa memberikan tanggapan bahwa penerapan e-learning berbasis skul.id pada mata pelajaran informatika baik. siswa memiliki minat yang besar untuk belajar di skul.id dan termotivasi untuk mengembangkan semangat belajarnya. Siswa pun merasa pengetahuannya bertambah melalui pembelajaran e-learning berbasis skul.id.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa, hasil belajar siswa kelas X TKJ A setelah belajar menggunakan e-learning berbasis skul.id lebih tinggi dibandingkan siswa kelas X TKJ B yang pembelajarannya tanpa e-learning berbasis skul.id. hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang analisisnya menggunakan bantuan SPSS untuk membandingkan nilai signifikansinya yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh pembelajaran e-learning berbasis skul.id terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Hassina.

Meskipun hasil uji hipotesis yang diperoleh antara kedua kelompok meningkat, namun kedua kelompok memperoleh hasil yang berbeda. Perbedaan tersebut disesuaikan dengan standar KTTP pada sekolah tersebut yaitu 75. Peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 26,1 dan 75,75 lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar kelompok kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 24,3 dan 67,95.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas menunjukkan bahwa penggunaan skul.id yang dilakukan oleh siswa memengaruhi hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Hassina

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan e-learning berbasis skul.id baik digunakan dan memperoleh hasil belajar yang meningkat.

1. Siswa memberikan respon positif dan siswa merasa bahwa dengan e-learning berbasis skul.id siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan skul.id maupun kelompok kontrol.
3. Terdapat nilai yang berbeda antara dua kelompok walau sama-sama memiliki peningkatan hasil belajar. Kelompok eksperimen memperoleh nilai peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang belum memenuhi standar KTTP sekolah.

DAFTAR ACUAN

Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian*

Pendidikan Dan Ekonomi, 18(02), 102–109. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.

Dr. Muhammad Rusli, M. T., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Penerbit Andi.

<https://books.google.co.id/books?id=xwMOEAAAQBAJ>
Febriyanti, D. (2022). Efektivitas E-Learning Berbasis Gnomio Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN Satu Atap 5 Bulukumba.

Ilyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Warta*, 56(April).

Muhajir, M., Musfika, R., & Hazrullah, H. (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Minat Al Belajar (Studi Kasus Di Smk Negeri Al Mubarkeya). *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4725>

Rahmi, & Ahmad. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam di Kelas V SD Negeri 1 Peusanagan. *Jurnal Pendidikan AlMuslim*, 5(1), 30–35.

Ramadhan, M. (2021). METODE PENELITIAN (A. A. Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN). https://books.google.co.id/books?id=Ntw_EAAAQBAJ&lpg=PR1&ots=f3nD4QRv9y&dq=info%3AZo2g1hJ1_9wJ%3Ascholar.google.com%2F&lr&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q&f=false

Saputra, H. D., & Ismet, F. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. 18(1), 25–30.

Yulaeka, N. R., Sudana, I. M., & Arief, U. M. (2017). Edu Komputika Journal Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo Novita Rizka Yulaekha □ I Made Sudana, Ulfah Mediaty Arief. *Edu Komputika*, 4(1), 1–9.