



PENGARUH *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SWASTA SUKMA BANGSA BIREUEN.

Agusti Mahliza¹, Alfi Syahril Fuadi Jaya², A. Razak²,
Asmaul Husna²

¹Universitas Syiah Kuala, agustimahlizaa28@gmail.com

²Universitas Syiah Kuala, alfisyahril@unsyiah.ac.id

²Universitas Syiah Kuala,

ABSTRAK

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap masa depan bangsa dan negara. Untuk mewujudkan bangsa yang maju maka yang dapat dilakukan adalah menjadikan perkembangan ilmu dan teknologi sebagai landasan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *E-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *E-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *E-learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian asosiatif. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IPS SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen sebanyak 54 siswa. Pengumpulan data terkait *E-learning* dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Sedangkan nilai hasil belajar diambil dari data sekunder pada rekapitulasi nilai evaluasi tengah semester pelajaran Ekonomi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Adapun hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan *E-learning* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas IPS SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen. Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,718 > 0,05$) dan juga hasil t_{hitung} ($0,364 < t_{tabel}$ ($2,00665$)) yang artinya *E-learning* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen.

Keywords: *E-learning*, Hasil Belajar, IPS, Mata Pelajaran Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap masa depan bangsa dan negara. Untuk mewujudkan bangsa yang maju maka yang dapat dilakukan adalah menjadikan

perkembangan ilmu dan teknologi sebagai landasan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Gates yang dikutip dari Humairoh (2018) saat ini, bidang pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge edge*)

dengan percepatan. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information superhighway*. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukminan yang dikutip dari Setiowati (2019) Media pembelajaran yang bersifat virtual (maya) merupakan alternatif sumber belajar (*learning resource*) bagi siapa saja yang menghendaknya. Siska et al (2020) mengatakan Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan tercapai ketika siswa dan guru memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran diperlukan interaksi yang baik antara guru dan siswa.

Guru cenderung melakukan pembelajaran secara tradisional yang membuat siswa lebih banyak mencatat dan mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru tanpa mengimbangi perubahan bahan ajar yang diminati siswa. Adanya hambatan tersebut menyebabkan berkurangnya semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, ketidakmampuan siswa berkonsentrasi pada materi yang diajarkan dan meningkatnya rasa bosan, sehingga hasil belajar peserta didik pun kurang baik (Sari & Lestari, 2018)

Dunia pendidikan yang terus berkembang menantang para pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju memang perlu dimanfaatkan dengan baik. Guru dan siswa dapat menggunakan sarana internet untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran, siswa akan lebih mudah dalam mencari informasi dari materi yang sedang ia pelajari bahkan siswa dapat melakukan proses pembelajaran melalui internet, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan *E-learning*.

Pemanfaatan jaringan internet terbatas (hotspot) dirasakan sangat membantu siswa guna mencapai keberhasilan selama proses belajar di sekolah.

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *E-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran. Sistem dan aplikasi *E-learning* yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), yaitu 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 (Hartanto, 2016).

Mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu struktur mata pelajaran SMA/MA yang masuk dalam kelompok mata pelajaran peminatan ilmu sosial. Proses pembelajaran di jenjang SMA khususnya pelajaran Ekonomi siswa harus bisa menguasai kemampuan dalam hal mengaplikasikan materi pelajaran Ekonomi untuk menciptakan hasil yang memuaskan. Pelajaran Ekonomi dianggap sukar bagi siswa akibat kurang adanya kepastian empiris yang mudah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari

dan sebagian besar sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional (Ariyani, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Sukma Bangsa. Sekolah Sukma Bangsa Bireuen adalah salah satu sekolah yang memanfaatkan *E-learning* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sekolah tersebut sudah menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran dan sumber belajar dengan maksimal. Bahkan, sekolah ini menggunakan *E-learning* sebagai media ketika melakukan ulangan atau ujian. Hal itu sangat memudahkan karena menghemat biaya sehingga tidak perlu menghabiskan banyak kertas, ujian dapat selesai tepat waktu, dan guru tidak perlu mengoreksi lembar jawaban. Tetapi, ketika pembelajaran atau ujian berlangsung terkadang *E-learning* sekolah *error* ketika pengguna sudah mencapai batas tertentu sehingga siswa banyak mengeluh dan tidak dapat melakukan pembelajaran atau ujian dengan baik. Hal ini terjadi dikarenakan laman *E-learning* belum di *upgrade* atau di tingkatkan ke laman yang lebih terbaru dan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *E-learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen.

LANDASAN TEORI

E-learning

E-learning terdiri dari dua susunan kata, pertama yaitu 'e' yang merupakan kependekan dari 'electronica' dan 'learning' yang mempunyai arti pembelajaran. Menurut Gilbert & Jones dalam (Suartama, 2014:21), *E-learning* yaitu pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, *intranet/extranet*, *satellite broadcast*, audio/video tape, *interactive TV*, *CD-ROM*,

dan *computer-based training* (CBT). Definisi yang hampir sama diusulkan juga oleh *the Australian National Training Authority* yakni meliputi aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti internet, audio/video tape, *interactive TV* dan *CD-ROM* guna mengirimkan materi pembelajaran secara lebih fleksibel.

Rosenberg yang dikutip dari Suartama, (2014:22) mendefinisikan *E-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja. Sedangkan menurut Khan, *E-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri. Untuk itu bisa disimpulkan bahwa *E-learning* memiliki arti pembelajaran dengan menggunakan bantuan berupa perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya (Triama, 2021).

Pada dasarnya *E-learning* memiliki dua tipe yaitu *Synchronous* berarti pada waktu yang sama dan *Asynchronous* berarti tidak pada saat yang bersamaan.

Setidaknya terdapat tiga fungsi pembelajaran elektronik bagi kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (Setiawardhani, 2013).

a. Suplemen (Tambahan)

Suplemen (tambahan) berfungsi apabila siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada

kewajiban/keharusan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, siswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Komplemen (pelengkap) berfungsi apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Setiawardhani, 2013). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila siswa dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) dan siswa diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Substitusi (Pengganti)

Beberapa sekolah di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para siswanya. Tujuannya agar para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari siswa. Ada 3 alternatif model kegiatan

pembelajaran yang dapat dipilih siswa, yaitu:

- a) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional);
- b) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet dan
- c) sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih siswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. Ketiga model penyajian materi pembelajaran mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika siswa dapat menyelesaikan program pembelajarannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu siswa untuk mempercepat penyelesaian pembelajarannya.

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *E-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal (Hartanto, 2016).

Manfaat *E-learning* bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu :

- a. Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *E-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.
- b. *Independent learning*, *E-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulang-

- ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan.
- c. Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan *E-learning*. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
 - d. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *E-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulangnya lagi sampai ia paham.
 - e. Standarisasi pengajaran, pelajaran *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
 - f. Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *E-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
 - g. Kecepatan distribusi, *E-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat *E-learning*.
 - h. Ketersediaan *On-Demand*, *E-learning* dapat diakses sewaktu-waktu.
 - i. Otomatisasi proses administrasi, *E-learning* menggunakan suatu *Learning*

Management System (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *E-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data Pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Rusman et al (2011) terdapat beberapa karakteristik yang harus dimiliki *E-learning* yang membedakannya dengan pembelajaran konvensional, yaitu *interactivity*, *independency*, *accessibility*, dan *enrichment*.

Model pembelajaran yang tersedia saat ini akan selalu terkait dengan landasan teori pendukungnya. Teori belajar berikut adalah yang relevan dengan konsep *E-learning* dan pengaplikasiannya menurut (Darmawan, 2014:32) adalah sebagai berikut:

1. Teori Kemandirian dan Otonomi

Belajar mandiri atau *American Theory of Independent Study* menganggap kemandirian dalam diri peserta didik adalah hal yang penting. Teori ini mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran kemandirian wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Pembelajaran jarak jauh memiliki potensi untuk memunculkan kemandirian dan otonomi pada diri peserta didik, karena sifatnya yang menawarkan pilihan dalam belajar, menempatkan tanggung jawab dalam belajar, memberikan lebih banyak waktu dalam mengerjakan penugasan. Produk keluarannya dari hal itu yakni potensi dan kapasitas belajar peserta didik bisa berkembang secara individual.

2. *Self Regulated Learning Theory*

Teori ini penekanannya adalah dalam mengikuti proses dan program pembelajaran, peserta didik penting untuk memiliki suatu pengaturan diri. Cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi ukuran *self regulated learning* salah satunya yakni pemahaman akan diri sendiri dari sistem pengetahuannya. Peserta didik tidak akan dapat menjalankan keseluruhan rangkaian program pembelajaran dengan model ini tanpa adanya kendali diri dan kesediaan

untuk mengatur pola kehidupan belajarnya.

Lidner dan Harris mengidentifikasi enam ukuran *self regulated learning* yaitu:

- a. *Epistemological beliefs*: suatu pemahaman sendiri seseorang dari sistem pengetahuannya.
- b. *Motivation*: keinginan belajar atau pencapaian belajar yang lebih baik yang datang dari motivasi internal maupun eksternal.
- c. *Metacognition*: pengetahuan tentang kognisi serta kesadaran pemikiran dan pembelajarannya sendiri.
- d. *Learning Strategies*: strategi pelajar yang tahu dan dapat memanfaatkan pembelajaran yang dilakukan.
- e. *Contextual sensitivity*: kemampuan untuk memahami situasi suatu pembelajaran dan bagaimana mengidentifikasi suatu masalah dan memecahkannya.
- f. *Environmental utilization/control*: menggunakan sumber-sumber eksternal untuk mencapai solusi.

3. Teori Industrialisasi Pengajaran

Peters melihat pendidikan jarak jauh sebagai sesuatu yang dapat dianalisis sebagaimana produksi barang-barang industri. Pendidikan konvensional memiliki ciri dasar oral dan kelompok. Dari sisi itu, pendidikan jarak jauh merupakan kegiatan yang dapat dimasukkan sebagai bentuk pra-industri pendidikan. Dengan kata lain, menurut pemahaman konvensional pendidikan jarak jauh tidak akan terjadi sebelum era industri.

4. Teori Interaksi dan Komunikasi

Guided Didactic Conversation theory oleh Holmberg memandang bahwa materi ajar jarak jauh merupakan gaya komunikasi yang tidak memiliki batasan sebagai instrumen percakapan, seperti halnya interaksi antara peserta didik dengan tutor. Sedangkan interaksi antara organisasi pendukung, yakni penulis, tutor, konselor merupakan suatu simulasi dan fakta. Sebelum muncul interaksi peserta didik dengan materi pelajaran disitulah simulasi

terjadi, sedangkan fakta dapat terlihat melalui tulisan atau interaksi telepon dengan tutor maupun konselor.

Beragam pola dalam interaksi dan komunikasi tetaplah dibutuhkan, walaupun media belajar berbasis teknologi lebih dominan perannya dalam pendidikan jarak jauh. Akan tetapi harus pula diperhatikan, penguasaan bahasa teknologi dalam komunikasi oleh pendidik yang masih belum merata. Oleh karena itu, mutu suatu interaksi dan komunikasi sulit dijamin dapat berjalan efektif.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Bloom yang dikutip dari Wirda et al (2020) definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Nasution dalam Sutrisno (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki

oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar (Sutrisno, 2021).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto yang dikutip dari Shofiyah (2016) antara lain :

1. Faktor intern, meliputi: Faktor jasmani dan Faktor psikologis
2. Faktor ekstern, meliputi: Faktor keluarga, Faktor sekolah dan Faktor masyarakat

Menurut (Febriani, 2019:25) indikator hasil belajar terdiri dari:

1. Kognitif (*Cognitive*)

Dalam segi kognitif Bloom menggolongkan ranah kognitif pada pengetahuan sederhana dengan enam jenjang proses berpikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut (Ruwaida, 2019) :



Gambar 1 Taksonomi Bloom Domain Kognitif

- a. Pengetahuan, didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Hasil belajar dari pengetahuan merupakan tingkatan rendah.
- b. Pemahaman, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau

bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah.

- c. Penerapan, merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkret atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan menerapkan ini tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman.
- d. Analisis, merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi antar bagian tersebut. Hasil belajar analisis merupakan tingkat kognitif yang lebih tinggi dari kemampuan memahami dan menerapkan, karena untuk memiliki kemampuan menganalisis, seseorang harus mampu memahami substansi sekaligus struktur organisasinya.
- e. Sintesis, kemampuan Berpikir yang merupakan kebalikan proses Berpikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola baru.
- f. Penilaian atau evaluasi, merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau

evaluasi diri merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

2. Afektif (*Affective*)

Segi afektif adalah suatu internalisasi sikap yang mengacu pada pertumbuhan batin, dan kemudian peserta didik menyadari tentang nilai tersebut dan berusaha untuk mengambil sikap. Setelah mengambil sikap maka nilai tersebut akan membentuk suatu tingkah laku dalam kesehariannya. Segi afektif terdiri dari berbagai jenjang berikut :

- a. Kemauan menerima (*receiving*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk memiliki kepekaan kepada suatu fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini dimulai dari peserta didik yang menyadari kemampuannya dalam menerima dan memperhatikan. Kata kerja yang dapat dipakai adalah menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, dan menggunakan.
- b. Kemauan menanggapi (*responding*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat memiliki kepekaan terhadap suatu fenomena, namun juga mampu bereaksi terhadap fenomena itu. Penekanan pada kemampuan ini adalah peserta didik mampu menjawab secara sukarela dan juga membaca meski tanpa ditugaskan. Kata kerja yang dapat dipakai adalah menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikkan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, dan memberitahu, mendiskusikan.
- c. Menilai (*valuing*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta

didik untuk dapat menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu dengan konsisten. Kata kerja yang dapat dipakai adalah melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, dan memilih.

- d. Organisasi (*organization*), adalah suatu kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menyatukan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja yang dapat dipakai adalah mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, dan memodifikasi.

3. Psikomotor (*Psychomotor*)

Segi psikomotor adalah kemampuan peserta didik dalam hal Gerakan tubuh dan juga bagian-bagiannya. Gerakan tersebut dimulai dari Gerakan sederhana hingga gerakan yang paling sulit. Perubahan pola Gerakan dapat menghabiskan waktu setidaknya 30 menit. Kata kerja yang dapat dipakai disesuaikan pada kelompoknya masing-masing, yakni sebagai berikut.

- a. *Muscular or motor skill*, dalam hal ini adalah mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, dan menampilkan.
- b. *Manipulations of materials or objects*, dalam hal ini adalah mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, dan membentuk.
- c. *Neuromuscular coordination*, dalam hal ini adalah mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Sesuai Taksonomi Bloom dijelaskan kemampuan peserta didik dapat dibagi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kemampuan pada tingkat rendah adalah berupa

pengetahuan, pemahaman, dan juga pengaplikasian, sedangkan kemampuan tingkat tinggi berupa menganalisis, sintesis, mengevaluasi, dan kreativitas.

Mata Pelajaran Ekonomi

Ekonomi berasal dari suku kata Yunani yaitu : OIKOS dan NOMOS yang artinya pengaturan rumah tangga. Dengan demikian, secara sederhana ekonomi dapat diartikan sebagai kaidah-kaidah, aturan-aturan, cara pengelolaan rumah tangga. Sedangkan ilmu yang mempelajari bagaimana tiap rumah tangga atau masyarakat mengelola sumber daya yang mereka miliki untuk memenuhi kebutuhan mereka disebut ilmu ekonomi (Dinar & Hasan, 2018:2).

Menurut Departemen Pendidikan Nasional 2003, ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, distribusi. Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada disekitar siswa (Larasati, 2019).

Mata pelajaran ekonomi dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang mempelajari usaha manusia memenuhi kebutuhan. Mata pelajaran Ekonomi juga mempunyai beberapa karakteristik. Menurut Larasati (2019) yang dikutip dari Ekowati (2008).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen yang terletak pada Jalan Banda Aceh - Medan, Desa Cot Keutapang

Kecamatan Jeumpa, Kabupaten Bireuen, Provinsi Aceh 24251. Populasi adalah seluruh kelas yang mempelajari mata pelajaran Ekonomi yaitu seluruh kelas IPS di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen yang berjumlah 54 orang terdiri dari 15 siswa kelas X IPS, 20 siswa XI IPS dan 19 siswa kelas XII IPS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified sampling*. *Stratified sampling* adalah Teknik pengambilan sampel jika populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional (Sujarweni (2020:86). Siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini berjumlah 54 orang yang terdiri dari 15 siswa kelas X IPS, 20 siswa XI IPS dan 19 siswa kelas XII IPS.

Penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu *E-learning* dan variabel dependen yaitu Hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji t, karena tujuan penelitian ini yaitu untuk mengukur pengaruh antara variabel *E-learning* (variabel independen) terhadap Hasil belajar mata pelajaran ekonomi (variabel dependen). Dengan persamaan:

$$Y = a + bX$$

Uji data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, Uji Korelasi dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Sukma Bangsa Bireuen merupakan sekolah swasta tingkat SD, SMP, dan SMA yang bernaung di bawah Yayasan Sukma. Yayasan Sukma adalah sebagai tindak lanjut dari program Indonesia Menangis. Yayasan Sukma berdiri di Jakarta pada tanggal 25 Februari 2006. Program ini adalah respon

sosial kemanusiaan atas peristiwa gempa dan tsunami yang melanda sebagian besar daerah di Aceh. Program Indonesia Menangis dimotori dan diberitakan oleh salah satu stasiun televisi swasta yaitu Metro TV milik media Group (Putri, 2020).

SMA Swasta Sukma Bangsa dibangun dalam rangka rekonstruksi Aceh pasca musibah Tsunami 26 Desember 2004, Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang bernaung dari Yayasan Sukma dan diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono, pada 14 Juli 2006 yang menandai secara resmi dimulainya penyelenggaraan proses pembelajaran.

Analisis Data

a. Statistik Deskriptif

Tabel 5 Analisis Deskriptif statistic

Variabel	N	Mean	Std. Deviation
<i>E-learning</i>	54	33.46	6.421
Hasil_Belajar	54	80.42	13.107

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22

Data hasil tabel 5 yang diolah menggunakan SPSS tentang pengaruh *E-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen. Dari jumlah responden sebanyak 54 siswa, maka dapat dilihat gambaran *descriptive* data masing-masing variabel yaitu nilai rata-rata (*mean*) variabel *E-learning* 33,46 dengan standar deviasi 6,421 dan variabel hasil belajar yang nilai rata-ratanya 80,42 dengan standar deviasi 13,107.

b. Analisis Korelasi

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan korelasi antar variabel dapat dilihat jika nilai semakin mendekati 1 atau -1 maka hubungan semakin erat, jika mendekati 0 maka hubungan semakin lemah.

Tabel 6 Analisis Korelasi

Correlations

		<i>E-learning</i>	Hasil Belajar
<i>E-learning</i>	Pearson Correlation	1	.050
	Sig. (2-tailed)		.718
	N	54	54
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.050	1
	Sig. (2-tailed)	.718	
	N	54	54

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22

Dari tabel 6 dapat dijelaskan bahwa korelasi antara *E-learning* dengan hasil belajar didapat nilai koefisien sebesar 0,05. Karena koefisien mendekati 0 maka dapat disimpulkan bahwa antara *E-learning* dengan hasil belajar memiliki hubungan yang rendah. Angka koefisien positif yang menunjukkan hubungan positif yaitu jika *E-learning* meningkat maka hasil belajar juga akan meningkat, dan jika *E-learning* turun maka hasil belajar juga akan menurun.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mencari hubungan fungsional antara variabel X dengan variabel Y. Kata lainnya untuk memprediksi nilai variabel dependen apabila nilai variabel independent diubah.

Tabel 7 Uji Regresi Linear sederhana

		Coefficients ^a			
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	T
1	(Constant)	76.976	9.629		7.994
	<i>E-learning</i>	.103	.283	.050	.364
					.718

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22

$$Y = 76,976 + 0,103 X$$

Hasil analisis dari persamaan regresi linear sederhana adalah diketahui nilai konstan

sebesar 76,976 yang menunjukkan bahwa nilai konsistensi variabel hasil belajar sebesar 76,976 koefisien regresi X sebesar 0,103 yang menyatakan bahwa penambahan 1% nilai *E-learning* maka hasil belajar akan bertambah sebesar 0,103 atau 10,3% begitu juga sebaliknya, jika pengurangan 1% nilai *E-learning* maka hasil belajar akan berkurang sebesar 0,103 atau 10,3%. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh *E-learning* terhadap hasil belajar adalah positif. Berdasarkan nilai signifikan yang diperoleh dari tabel diatas sebesar $0,718 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *E-learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pada tabel 7 diketahui nilai t_{hitung} sebesar 0,364 pada variabel *E-learning*, sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 54$ sebesar 2,00665, melalui perhitungan sebagai berikut :

$$t_{tabel} = (\alpha/2 ; n - k) = 0,05/2 ; 54 - 2) = 2,00665$$

Diperoleh t_{hitung} (0,364) < t_{tabel} (2,00665) yang dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, maka *E-learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas IPS SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen.

Hasil analisis data yang dilakukan menyatakan bahwa *E-learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini dapat berarti *E-learning* dapat menjadi penyebab meningkatnya hasil belajar siswa dan juga bisa menjadi penyebab penurunan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi sebesar 10,3%.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *E-learning* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh yaitu nilai signifikan $(0,718) > (0,05)$

dan juga hasil t_{hitung} (0,364) < t_{tabel} (2,00665) yang artinya H_0 diterima yang mana variabel *E-learning* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi siswa SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hannah (2021) dengan judul “pengaruh penggunaan *E-learning* terhadap hasil belajar biologi kelas xi ipa di man lumajang tahun ajaran 2020/2021”. Hannah menyimpulkan bahwa *E-learning* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA MAN Lumajang. Karena diperoleh Koefisien *E-learning* sebesar (-0.015) berarti *E-learning* mempengaruhi hasil belajar sebesar -1.5% atau berpengaruh negatif yang artinya jika faktor *E-learning* mengalami kenaikan 1 poin, maka akan menyebabkan penurunan hasil belajar mata pelajaran Biologi siswa kelas XI IPA MAN Lumajang yaitu sebesar -1.5%. Selain itu, didapati nilai t_{hitung} (-0.126) <

t_{tabel} (2.00575) dan nilai signifikansi $(0.901) > (0.05)$ yang artinya H_0 diterima, maka penggunaan *E-learning* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA MAN Lumajang.

Sama dengan penelitian yang dilakukan bahwa didapati hasil *E-learning* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi siswa Swasta Sukma Bangsa Bireuen, karena didapati nilai signifikan $> \alpha$ $(0,718 > 0,05)$ dan juga hasil

$$t_{hitung} (0,364) < t_{tabel} (2,00665).$$

Tetapi, hasil penelitian ini memiliki nilai koefisien yang positif yaitu sebesar (0.103) berarti *E-learning* mempengaruhi hasil belajar sebesar 10,3% atau berpengaruh positif yang artinya jika *E-learning* mengalami kenaikan 1 poin, maka akan menyebabkan peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa

kelas IPS SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen yaitu sebesar 10,3%.

Dalam teori belajar pendukung *E-learning* terdapat teori *self regulated learning*. Penekanan dalam teori ini adalah mengikuti proses dan program pembelajaran, peserta didik penting untuk memiliki suatu pengaturan diri (Darmawan, 2014). Cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi ukuran *self regulated learning* salah satunya yaitu motivasi yang mana motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar jika seseorang tidak memiliki keinginan untuk belajar dan mengembangkan diri, atau tidak memiliki tujuan belajar yang jelas. Siswa yang memiliki keinginan belajar yang tinggi akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang baik. Namun, jika siswa tidak memiliki motivasi belajar yang kuat maka siswa tidak peduli dengan media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran yang masih berpatokan pada guru juga bisa menjadi faktor penyebab *E-learning* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar meskipun *E-learning* menawarkan kemudahan dalam proses belajar, namun jika pembelajaran masih berpusat pada guru dan tidak ada inisiatif siswa untuk belajar secara mandiri, maka efektivitas *E-learning* tidak akan terlihat. Selain pembelajaran yang masih berpatokan pada guru materi yang disediakan kurang menarik bisa jadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan *E-learning*. Jika materi yang disediakan kurang menarik, maka siswa akan merasa tidak terpacu untuk belajar dan akhirnya tidak terjadi peningkatan hasil belajar.

Selain faktor-faktor diatas ada faktor lainnya seperti kompetensi guru, metode pembelajaran, keterampilan siswa dalam teknologi, faktor sosial Ekonomi, faktor lingkungan dll. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa *E-learning* memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh metode

pembelajaran tradisional. Dengan *E-learning*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan cepat, tanpa harus terikat oleh tempat dan waktu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-learning* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. *E-learning* akan berhasil dengan baik, apabila guru dan siswa memiliki kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan *E-learning* untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan baik. *E-learning* juga dapat menjadi pilihan yang menarik bagi siswa yang ingin belajar dengan lebih fleksibel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh *E-learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen, peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa frekuensi penggunaan *E-learning* di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen dinyatakan dalam kategori sedang yaitu sebesar 37%. *E-learning* memiliki pengaruh positif tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 22, pada tabel *coefficients* diketahui bahwa nilai koefisien regresi X sebesar 0,103 yang menyatakan bahwa penambahan 1% nilai *E-learning* maka hasil belajar akan bertambah sebesar 0,103 atau 10,3% begitu juga sebaliknya, jika pengurangan 1% nilai *E-learning* maka hasil belajar akan berkurang sebesar 0,103 atau 10,3%. Selain itu, pada tabel yang sama diperoleh juga nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($0,718 > 0,05$) dan juga hasil t_{hitung} (0,364) < t_{tabel} (2,00665) yang artinya H_0 diterima

yang mana *E-learning* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Sukma Bangsa Bireuen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, H. D. (2020). Gaya Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Online Learning Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain* (1st ed.). Bandung Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Kompetensi Mata pelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*.
- Dinar, M., & Hasan, M. (2018). *Pengantar Ekonomi Teori dan Aplikasinya*. CV. Nur Lina.
- Febriani, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Bumi Aksara*. Bumi Aksara.
- Hannah, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan E-learning terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA di MAN Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Humairoh, Z. (2018). *Pengaruh Self Efficacy dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Puragabaya Bandung*.
- Larasati, S. D. (2019). *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Bojonegoro*.
- Putri, A. N. (2020). *Relasi Sosial Sekolah Sukma Bangsa Bireuen dengan Masyarakat Cot Keutapang*.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikas* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di Mi Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Jurnal.Stiq-Amuntai.Ac.Id*, 4(1), 51–76.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80.
- Setiawardhani, R. T. (2013). Pembelajaran elektornik (e-learning) dan internet dalam rangka mengoptimalkan kreativitas belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Unswagati*, 1(2), 82–96.
- Setiowati, T. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Di MTS NU Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Shofiyah, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 1–124.
- Siska, J., Selviani, D., & Herianto, A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah*. 3, 3–7.
- Suartama, i kadek. (2014). *E-learning Konsep dan Aplikasinya*. Ganesha University of Education.
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan

Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. In *Ahlimedia Press (Anggota IKAPI: 264/JTI/2020)* (p. 22).

Triama, R. A. R. (2021). Pengaruh Pembelajaran E-learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. In *Industry and Higher Education* (Issue 1).

V.Wiratna Sujarweni. (2020). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. PUSTAKABARUPRESS.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. In *Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.