

Efek Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Motivasi Belajar Peserta Didik SMKN 1 Lelea Kabupaten Indramayu

Wiryanto¹, Irna Kumala², Ufiya Putri Adhiyati³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 20 Mei 2023

Revised: 07 Juli 2023

Accepted: 10 Juli 2023

Keywords:

Media Pembelajaran;

E-Learning;

Motivasi;

Belajar.

ABSTRACT

Education 4.0 makes teachers required to be more creative and have high innovation in teaching and learning activities whose benefits can affect student learning motivation. Where learning motivation has a function as one of the many driving factors that can influence the determination of student attitudes in the learning process. If, student learning motivation increases, the higher the learning outcomes they get. So that learning motivation is something important that needs to be considered in improving student achievement. The purpose of this research is to determine how the effect of e-learning-based learning media on the learning motivation of class XII TKR students of SMK N 1 Lelea in Indramayu Regency. The research hypothesis tested is that there is a significant and positive effect among e-learning learning variables on the learning motivation of class XII TKR students at SMKN 1 Lelea. The research was conducted by Survey method. The population is all students of class XII TKR with a sample size of 67 respondents, taken by simple random sampling technique. There are 40 statements compiled to be distributed in the form of questionnaires. In analyzing the data, simple linear regression analysis is used. The results of the hypothesis test show that e-learning learning has a significant and positive effect on the learning motivation of class XII TKR SMKN 1 Lelea students, as evidenced from $t_{count} > t_{table}$, which is $7.501 > 1.99773$. The results of this research are intended to inform readers that increasing e-learning learning can be useful to increase student motivation.

Pendidikan 4.0 membuat para pengajar dituntut untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi tinggi dalam kegiatan belajar mengajar yang manfaatnya dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dimana motivasi belajar tersebut memiliki fungsi sebagai salah satu dari sekian banyak faktor pendorong yang mampu mempengaruhi penentuan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Apabila, motivasi belajar siswa meningkat, maka akan semakin tinggi juga hasil belajar yang didapatkannya. Sehingga motivasi belajar adalah sesuatu hal penting yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Tujuan riset ini ialah untuk mengetahui bagaimana efek media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XII TKR SMK N 1 Lelea di Kabupaten Indramayu. Hipotesis penelitian yang diuji yaitu adanya efek signifikan dan positif diantara variabel pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XII TKR di SMKN 1 Lelea. Penelitian dilakukan dengan metode Survei. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas XII TKR dengan jumlah besaran sampel 67 responden, yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Terdapat 40 pernyataan yang disusun untuk disebarakan dalam bentuk kuesioner. Dalam menganalisis data, digunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil uji hipotesis memperlihatkan pembelajaran *e-learning* berefek signifikan dan positif dengan motivasi belajar peserta didik kelas XII TKR SMKN 1 Lelea, terbukti dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,501 > 1,99773$. Hasil riset ini dimaksudkan untuk memberitahukan pembaca bahwa peningkatan pembelajaran *e-learning* dapat berguna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



© 2023 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.

This is an open access article under the CC BY license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Irna Kumala,

Email: irnakumala@yahoo.com

How to Cite: Wiryanto., Kumala, I., Adhiyati, U.P. (2023). Efek Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Motivasi Belajar Peserta Didik SMKN 1 Lelea Kabupaten Indramayu. *Sosio e-Kons*, 15 (2), 132-140

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan internet tidak hanya dibutuhkan dalam dunia kerja dan sosial namun perkembangan Internet juga cenderung mempengaruhi dunia pendidikan, Internet dapat digunakan sebagai suatu alat yang signifikan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan perkembangan IPTEK. Saat ini kebutuhan akan internet menjadi suatu hal yang sangat penting bagi pembelajaran mengingat fungsi internet yang dapat menyediakan berbagai informasi dengan cukup cepat, tepat, dan akurat (Novianto, 2011). Sesuai dengan riset MarkPlus Insight pada tahun 2011 terhadap 2161 pengguna Internet di Indonesia, riset ini menjelaskan tren penggunaan Internet di Indonesia yang sudah mencapai 55 juta orang, dan dari perkembangan internet ini, internet berhasil memperkenalkan hal baru di masyarakat. (Novianto, 2011) Pernyataan ini sesuai dengan kondisi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia yang nyatanya masih cukup terbelakang apabila diambil perbandingan dengan Negara-negara benua Eropa dan Amerika Serikat atau bahkan juga di Negara benua Asia seperti Jepang, Singapura maupun Korea. (Ngafifi, 2014).

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan adanya revolusi ke empat yang disebut industri 4.0. Kemunculan Industri 1.0 diawali dengan adanya mekanisasi produksi dalam menunjang tingkat efektifitas maupun efisiensi dari setiap kegiatan manusia, kemudian industri 2.0 yang diinisiasi dengan adanya produksi massal serta munculnya mutu yang mulai terstandarisasi, kemudian pada industri 3.0 terdapat penyesuaian massal serta adanya fleksibilitas manufaktur yang bertumpu pada otomatisasi dan penggunaan robot. Selanjutnya, Industri 4.0 pun muncul dengan menggeser industri 3.0 yang dicirikan adanya *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur (Yahya, 2018). Indonesia tanpa terkecuali harus beradaptasi dengan adanya Industri 4.0. Industri empat titik nol ini juga dinilai memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan yang saat ini disebut dengan Pendidikan 4.0, dengan di tandai oleh sektor pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dengan porsi yang lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran.

Di era pendidikan 4.0 pendidik termotivasi untuk melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran, pola berpikir maupun cara pengambilan sikap oleh para siswa dalam mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam bermacam-macam bidang. Inovasi cara belajar ini menuntut guru atau pendidik untuk lebih kompeten mengenai kemajuanterknologi serta dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu tantangan yang cukup besar dalam abad ini. Apabila tidak ada perubahan cara dan belajar-mengajar, maka dalam puluhan tahun mendatang kita harus siap untuk mengalami kesulitan besar. Apabila guru memiliki kompetensi yang luas maka akan berdampak besar pada perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar.

Pendidikan 4.0 di Indonesia di harapkan memberikan pengaruh yang sangat besar untuk pendidikan di Indonesia. Pendidikan 4.0 menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, para siswa dimana saja dan kapan saja dapat melakukan proses belajar dengan media *E-Learning*. Menurut sebuah laporan yang dikutip dari situs dinkes.ntbprov.go.id, pembelajaran dengan media berbasis E-learning ini sudah dimulai sejak tahun 1970-an. Jenjang SMA dan sederajat sudah menerapkan hal ini dengan menggunakan media E-learning untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan berbagai aplikasi mulai dari zoom, google classroom, quipper serta aplikasi lainnya. (Bektiarso et al., 2023) Untuk melakukan kegiatan belajar mengajar seperti yang telah disebutkan diatas, ketersediaan internet merupakan poin penting dalam proses pembelajaran secara E-learning. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa media pembelajaran e-learning mempunyai berbagai manfaat yang tidak terbatas bagi dosen maupun untuk para mahasiswanya karena kapasitas belajar mandiri dapat lebih meningkat disbanding dengan cara pemahaman dalam pembelajaran luring. (Suharmi & Aviani, 2022). Hal ini didukung

dengan adanya teknologi informasi yang mudah diterima sebagai suatu alat atau media dalam menjalankan kegiatan pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang dalam hal ini memasukkan pencarian referensi serta sumber informasi (Khusniyah & Hakim, 2019).

Pendidikan 4.0 membuat pendidik menjadi semakin kreatif serta Inovatif dalam kegiatan belajar-mengajar guna mempengaruhi motivasi belajar yang baik bagi peserta didik. Dimana motivasi belajar tersebut berfungsi layaknya pendorong yang menentukan sikap siswa dalam pembelajaran. Apabila tingkat motivasi belajar seseorang semakin tinggi, maka hasil belajar yang dihasilkannya juga akan semakin tinggi. Sehingga motivasi belajar adalah suatu komponen yang cukup penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk dapat menyampaikan materi pelajaran agar tidak monoton, salah satunya adalah dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang variatif. (Firmadani, 2020).

Media *e-learning* diketahui dapat mempermudah interaksi belajar-mengajar. Bahan-bahan belajar juga dapat di akses melalui berbagai sumber dan media/*platform self study*. Namun disamping itu semua kelebihan dan kemudahan tersebut, media belajar *e-learning* juga memiliki kelemahan-kelemahan yang menyebabkan penurunan dalam motivasi belajar peserta didik. Jika seorang siswa tidak memiliki cukup motivasi belajar maka ia akan cenderung gagal, fasilitas internet tidak tersedia di semua tempat, kurangnya kualitas SDM dalam penguasaan bahasa pemrograman, dsb.

Berdasarkan pemaparan keadaan tersebut, peneliti tertarik melakukan riset mengenai “Efek Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII TKR SMKN 1 Lelea Kabupaten Indramayu”. Tujuan riset ini ialah untuk memahami efek media pembelajaran berbasis daring pada motivasi belajar siswa kelas XII TKR SMK N 1 Lelea Kabupaten Indramayu.

METODE

Pelaksanaan riset dilakukan dalam sepuluh bulan, mulai November 2020 sampai Agustus 2021. Riset ini dilakukan di SMKN 1 Lelea Kabupaten Indramayu. Riset ini menggunakan metode Survei dengan jumlah populasi sebanyak 80 siswa/siswi terbagi menjadi dua kelas TKR di SMK N 1 Lelea. Selanjutnya diambil sebanyak 67 sampel responden dengan toleransi kesalahan 5% dengan rumus Slovin. Riset ini ditujukan untuk memahami efek media pembelajaran berbasis daring terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XII TKR SMK N 1 Lelea Kabupaten Indramayu.

Pengumpulan berbagai data dilaksanakan dengan beberapa cara yaitu mengobservasi, mewawancarai, serta memberikan angket. Instrumen penelitian dalam riset ini adalah angket dengan kisi-kisi skala Likert. (Sugiyono, 2014) mengatakan bahwa “Skala *likert* ini biasa dipakai pengukuran sikap, pendapat maupun persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial”. Sebelum mengadakan riset, semua alat instrumen sudah diuji kevaliditasannya serta kereliabilitasnya.

Untuk mendapatkan validitas suatu item menurut (Sugiyono, 2016) adalah dengan memperlihatkan derajat ketepatan antar data pada objek riil, kita mengkorelasikan skor sebuah item yang didapat dengan total skor dari semua item tersebut. Bila angka koefisien antara satu item dengan seluruh item dinyatakan sama atau mungkin diatas 0,3 maka item tersebut bisa dikatakan valid, namun bila sebaliknya, yaitu bila nilai korelasinya menunjukkan dibawah 0,3 maka itu artinya tidak valid. Sedangkan untuk uji reliabilitas, kami menggunakan metode *split half*, yaitu suatu item dibagi ke dalam dua sector yaitu sektor ganjil dan sektor genap, lalu setiap sector skor dijumlahkan tiap itemnya sehingga menghasilkan sebuah skor total. Apabila nilai korelasi tersebut

0,7 maka dapat dinyatakan item tersebut memiliki reliabilitas yang cukup, sebaliknya jika nilai korelasinya dibawah nilai 0,7 maka akan dinyatakan item tersebut kurang reliabel.

Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan regresi linier sederhana yaitu suatu teknik analisis dengan melakukan sebuah persamaan regresi sederhana, menguji keberartian maupun kelinieran regresi. Selain daripada itu, dicari pula angka koefisien korelasi yang dilanjutkan dengan pencarian koefisien determinasi. Serta, untuk memahami dampak variabel x terhadap variabel y dilakukan uji hipotesis riset melalui analisis uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pertama kali yang harus dilakukan sebelum melakukan uji analisis adalah dengan uji coba alat instrumen yaitu uji validitas maupun reliabilitas. Menurut Sugiyono dalam (Sugiono et al., 2020), validitas adalah merupakan suatu indeks yang digunakan untuk membuktikan bahwa alat ukur yang akan kita pakai tersebut dapat dengan meyakinkan melakukan setiap pengukuran terhadap objek-objek yang akan diukur.

Sedangkan, Notoatmojo dalam (Sugiono et al., 2020) mengatakan bahwa, reliabilitas dapat diartikan sebagai ukuran keandalan dari suatu alat pengukur. Hal ini memperlihatkan konsistensi dari hasil pengukuran yang diulang berkali-kali pada situasi maupun kondisi identik, serta dengan menggunakan alat ukur yang sama persis.

1. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2016:177), memperlihatkan ketepatan antar data riil dengan data yang dikumpulkan dalam pencarian validitas sebuah item. Dalam riset ini, peneliti memakai rumus *Product Moment* atau koefisien korelasi dengan dukungan dari pengolahan program *Microsoft Excel* maupun manual untuk menentukan hasil perhitungan uji validitas, dengan $df = 65$ dan taraf nyata pada r tabel = 0.05

Tabel 1.

Hasil Analisis Instrumen Uji Validitas Pembelajaran <i>E-learning</i> (X)			
No	r hitung	r table	Keterangan
1	0,639589	0,2404	VALID
2	0,704169	0,2404	VALID
3	0,59157	0,2404	VALID
4	0,82166	0,2404	VALID
5	0,73106	0,2404	VALID
6	0,77253	0,2404	VALID
No	r hitung	r table	Keterangan
7	0,63886	0,2404	VALID
8	0,68319	0,2404	VALID
9	0,64411	0,2404	VALID
10	0,77119	0,2404	VALID
11	0,55457	0,2404	VALID
12	0,7207	0,2404	VALID
13	0,71044	0,2404	VALID
14	0,46752	0,2404	VALID
15	0,63149	0,2404	VALID
16	0,68717	0,2404	VALID

17	0,78069	0,2404	VALID
18	0,74194	0,2404	VALID
19	0,6191	0,2404	VALID
20	0,52979	0,2404	VALID

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

Tabel 2.
Hasil Analisis Instrumen Motivasi Belajar (Y)

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,63442	0,2404	VALID
2	0,5798	0,2404	VALID
3	0,73446	0,2404	VALID
4	0,71417	0,2404	VALID
5	0,61953	0,2404	VALID
6	0,77764	0,2404	VALID
7	0,73773	0,2404	VALID
8	0,57136	0,2404	VALID
9	0,60442	0,2404	VALID
10	0,64142	0,2404	VALID
11	0,60669	0,2404	VALID
12	0,74204	0,2404	VALID
13	0,79744	0,2404	VALID
14	0,6275	0,2404	VALID
15	0,50679	0,2404	VALID
16	0,54573	0,2404	VALID
17	0,73381	0,2404	VALID
18	0,53665	0,2404	VALID
19	0,39499	0,2404	VALID
20	0,4169	0,2404	VALID

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan penghitungan uji validitas tersebut di jelaskan total seluruh nilai yang didapatkan lebih besar dari 0,2404, maka dapat dikatakan semua item dalam variabel Pembelajaran *E-learning* (X) dan variabel Motivasi Belajar (Y) dinyatakan Valid. Sehingga semua item pernyataan dapat digunakan pada keseluruhan model pengujian dan tidak ada item yang di hapus.

2. Uji Reliabilitas

Setelah validitas diuji, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitasnya dengan metode *Alpha Cronbach*. Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan jumlah koefisien dari variabel Pembelajaran *E-learning* (X) adalah 0,9361 dengan total pernyataan 20 item yang valid. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* harus > nilai batas = 0,70 begitu juga sebaliknya sebuah variabel di katakan tidak reliabel bila nilai *Alpha Cronbach* harus < nilai batas = 0,70. Maka dapat putuskan bahwa jika variabel pembelajaran *E-learning* (X) 0,9361 > 0,70 adalah reliabel. Sedangkan untuk variabel Motivasi belajar (Y) adalah 0,9151 dengan total pernyataan 20 item yang valid. Suatu variabel dapat dikatakan telah reliabel bila nilai *Alpha Cronbach* harus > nilai batas = 0.70 begitu juga sebaliknya sebuah variabel di katakan tidak

reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* kurang dari nilai batas = 0.70 . Maka dapat diputuskan bahwa variabel pembelajaran Motivasi Belajar (Y) 0.9151 > 0.70 adalah reliabel

Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan analisis yang dimanfaatkan dalam mengetahui tingkat dari pengaruh ataupun efek antara satu variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*). Untuk melihat baik buruknya suatu variabel X (Pembelajaran *E-learning*) terhadap tingkat variabel Y (Motivasi Belajar) dan sebaliknya, maka digunakan uji regresi linear sederhana dengan rumus di bawah :

$$Y = a + bX$$

Persamaan linear regresi sederhana didapatkan nilai $Y = 35,259 + 0,5782X$

Jadi pada saat Pembelajaran *E-learning* (X) sama dengan 0 maka Motivasi Belajar (Y) adalah 35,259 dan setiap kenaikan 1% pada Pembelajaran *E-learning* (X) maka akan naik Motivasi Belajar (Y) sebesar 0,5782.

Analisis Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi dapat dihitung menggunakan *Pearson Product Moment* yang memiliki tujuan untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan variabel X (Pembelajaran *E-learning*) terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar).

Tabel 3.
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang (cukup kuat)
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2017:185)

Menurut tabel di atas dengan hasil dari perhitungan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,6812$ maka termasuk dalam interval yang memiliki tingkat hubungan yang kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kekuatan hubungan pembelajaran *E-learning* terhadap motivasi belajar memiliki hubungan yang kuat.

Analisis Koefisien Determinasi

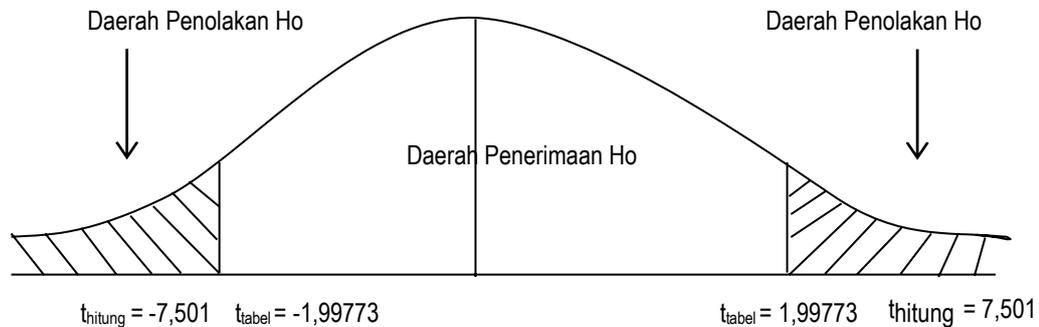
Analisis koefisien determinasi biasa dipergunakan dengan tujuan mencari besaran kontribusi variabel X (Pembelajaran *E-learning*) mempengaruhi variabel Y (Motivasi Belajar). Berdasarkan dari perhitungan tersebut maka dapat didapatkan nilai koefisien determinasi adalah sebesar 46,40% yang berarti variabel pembelajaran *e-learning* memberikan kontribusi terhadap variabel motivasi belajar sebesar 46,40%. Sedangkan 53,60% sisanya disebabkan oleh hal lain yang belum sempat dibahas dalam riset ini.

Pengujian Hipotesis

- Ho : $\rho = 0$ tidak terdapat efek antara variabel X (Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar)
- Ha : $\rho \neq 0$ terdapat efek antara variabel X (Media Pembelajaran Berbasis *E-learning*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar).

Diperoleh $t_{hitung} = 7,501$, Taraf signifikansi kesalahan yang dipilih adalah 5% atau 0,05, dengan melakukan uji dengan kedua sisinya, derajat kebebasan (dk) = $n - 2$. Maka didapatkan $t_{tabel} = 1,99773$.

Gambar 4.
Uji Signifikansi Korelasi Dua Pihak



Sumber : Data diolah Peneliti (2021)

Berdasarkan perhitungan dari gambar di atas, maka nilai $t_{hitung} = 7,501$ sedangkan $t_{tabel} = 1,99773$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,501 > 1,99773$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima, serta bisa disimpulkan bahwa terdapat efek yang signifikan antara variabel pembelajaran *E-learning* (X) dengan Motivasi Belajar (Y).

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil data statistik yang disajikan tersebut dapat diartikan, bahwa ada efek antara Media Pembelajaran *E-learning* pada Motivasi Belajar Peserta Didik pada Kelas XII TKR SMKN 1 Lelea Indramayu yang dinyatakan oleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 35,259 + 0,5782X$. Dalam persamaan tersebut di dapat informasi bahwa pada saat Pembelajaran *E-learning* (X) sama dengan 0 maka Motivasi Belajar (Y) adalah 35,259 dan setiap kenaikan 1% pada Pembelajaran *E-learning* (X) maka akan naik Motivasi Belajar (Y) sebesar 0,5782.

Pada perhitungan dari koefisien korelasi hasil $r_{xy} = 0,6812$ maka nilai tersebut masuk dalam interval **0,60 – 0,799** yang berarti mempunyai korelasi yang kuat. Sehingga bisa dikatakan bahwa efek kuat terjadi antara pembelajaran *E-learning* dengan motivasi belajar pada kelas XII TKR SMKN 1 Lelea Indramayu. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar, yaitu siswa yang mempunyai ciri-ciri seperti adanya hasrat maupun keinginan berhasil dalam hidupnya pasti memiliki dorongan tersendiri dan memahami urgensi dari proses belajar dan merasakan bahwa belajar sebagai suatu kebutuhan penting dalam hidupnya, dengan adanya motivasi maka peserta didik menjadi lebih semangat dalam melakukan berbagai latihan maupun tugas, serta mampu dalam menghadapi berbagai kesulitan, peserta didik juga akan mampu menunjukkan minat yang lebih terhadap berbagai masalah yang ditemukan dalam proses belajar tersebut sehingga peserta didik tidak akan merasa lekas bosan pada tugas atau latihan yang rutin diberikan, dalam proses ini peserta didik otomatis akan merasa tertantang dalam mempertahankan berbagai opininya serta akan menyediakan waktu khusus untuk mengulang materi pelajaran. (Aurora & Effendi, 2019) Dari perhitungan Koefisien Determinan (KD) di peroleh nilai sebesar 46,40%, yang artinya variabel pembelajaran *E-learning* memberikan kontribusi kepada variabel motivasi belajar sebesar 46,40%. Sedangkan 53,60% disebabkan oleh faktor yang belum di bahas dalam riset ini seperti variabel prestasi belajar, lingkungan belajar, time management, fasilitas belajar, dan lain

sebagainya. Perhitungan uji hipotesis dengan uji t memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,501 dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = n - 2$ yaitu $67 - 2 = 65$ dan besaran t_{tabel} adalah 1,99773. Dari hasil itu dapat ditunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($7,501 > 1,99773$). Dengan demikian diperoleh H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika disimpulkan maka terdapat efek signifikan antara pembelajaran *E-learning* (X) dengan motivasi belajar (Y).

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pemaparan analisis data sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa terdapat efek signifikan antara media pembelajaran berbasis *E-learning* dengan motivasi belajar peserta didik pada Kelas XII TKR SMKN 1 Lelea Indramayu. Dimana dinyatakan oleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 35,259 + 0,5782X$, dalam persamaan tersebut di dapat informasi bahwa pada saat Pembelajaran *E-learning* (X) sama dengan 0 maka motivasi belajar (Y) adalah 35,259 dan setiap kenaikan 1% pada pembelajaran *E-learning* (X) maka akan naik motivasi belajar (Y) sebesar 0,5782. Dari perhitungan koefisien korelasi hasil $r_{xy} = 0,6812$ maka nilai tersebut masuk dalam interval hubungan yang kuat.

Sehingga bisa dikatakan terdapat efek yang kuat antara pembelajaran *E-learning* terhadap motivasi belajar pada kelas XII TKR SMKN 1 Lelea Indramayu. Di perkuat dengan perhitungan uji hipotesis memakai uji t sehingga didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 7,501 dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = n - 2$ yaitu $67 - 2 = 65$ dan besar t_{tabel} adalah 1,99773. Dari hasil itu dapat dilihat t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($7,501 > 1,99773$). Dengan demikian diperoleh H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika disimpulkan maka terdapat efek antara pembelajaran *E-learning* (X) dengan motivasi belajar (Y).

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Bektiarso, S., Ketut Mahardika, I., Sari, A. N., Lathifah, H., Farhana, S. S., & Zahro, R. F. (2023). Analisis Tingkat Kebutuhan Internet Terhadap Proses Pembelajaran E-Learning Siswa SMA Sederajat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 580–583. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7584499>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Ngafifi, M. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*. <http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23>
- Novianto, I. (2011). *PERILAKU PENGGUNAAN INTERNET DI KALANGAN MAHASISWA (Studi deskriptif tentang perilaku penggunaan internet dikalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri (FISIP UNAIR) dengan perguruan tinggi swasta (FISIP UPN) untuk memenuhi kebutuhan informasinya)*. 1–40.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). *Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation* (Issue 2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharmi, & Aviani, D. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Multi Disiplin Dehasen (Mude)*, 1, 419–424.
- Yahya, M. H. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*.