

Pengaruh Media *E-learning* Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn

Fitri Sulastri⁽¹⁾, Ratna Sari Dewi⁽²⁾, Febrian Alwan Bahrudin⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ¹ fitrisulastritsul@gmail.com, ² ratna@untirta.ac.id,
³ febrian.alwan@untirta.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil temuan studi pendahuluan yang peneliti temukan pada pembelajaran PPKn yaitu pembelajaran hanya terfokus kepada materi saja, metode pengajaran yang disampaikan masih belum bervariasi sehingga siswa merasa mudah bosan melakukan pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini guna mengkaji dampak Media *E-learning* berbasis android pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Riset dilakukan di SMA Negeri 1 Panggarangan sepanjang periode ajaran 2020/2021, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII. Dalam pengumpulan data, penelitian ini memanfaatkan metode sampling acak berstrata proporsional dan memperoleh data melalui distribusi angket serta pelaksanaan tes pilihan ganda. Penelitian ini mengindikasikan bahwa *E-learning* (variabel X) memiliki pengaruh kuat terhadap Hasil Belajar (variabel Y), dengan nilai signifikansi 0,001 yang berarti bahwa hubungan ini sangat signifikan. Statistik t_{hitung} adalah 8,931, melebihi t_{tabel} sebesar 1,685, yang menegaskan adanya korelasi erat antara kedua variabel tersebut dalam konteks PPKn. Kesimpulan ini menegaskan bahwa Media *E-learning* berperan penting dalam meningkatkan Hasil Belajar dalam PPKn.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2024

Disetujui pada : 15-07-2024

Dipublikasikan pada : 25-01-2024

Kata Kunci:

E-learning, Hasil Belajar, PPKn

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.1021

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah membina karakter serta mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan di bidang pendidikan tidak semata-mata berkisar pada peningkatan kapasitas pengajar, namun juga bergantung pada implementasi metode pengajaran yang berinovasi. Hal ini sesuai dengan pesan yang tertera dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, dalam alenia keempat, yang mengemukakan pentingnya Mencerdaskan kehidupan bangsa". Tujuan utama dalam sistem ini adalah untuk mengangkat derajat kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan ketentuan yang diuraikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 (pasal 3). Sistem ini memiliki peranan penting dalam memperluas keterampilan, membentuk karakter, dan mempromosikan kemajuan peradaban bangsa yang baik. Dalam rangka mengoptimalkan semua kapasitas yang ada pada peserta didik, sistem ini telah dikembangkan. Tujuannya adalah agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi yang beriman, taat pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat secara fisik, berwawasan luas, memiliki keahlian, berjiwa inovatif, mandiri, dan juga sebagai warga negara yang aktif serta memiliki rasa tanggungjawab.

Peran pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan tenaga kerja yang handal, mampu berkinerja baik, dan memiliki rasa kebersamaan (Yayan Alpian, 2019). Begitupun proses pendidikan formal, nonformal, dan nonformal harus mengajarkan siswa dan anak untuk saling membantu dengan ramah dan tanpa diskriminasi. sehingga nampak peran pendidik dan panutan teladan sangat membangun karakter anak (Inanna, 2018). Dilanjutkan dengan pendapat (Liska et al.,

2021) pendidikan merupakan bagian bermakna sepanjang hayat manusia sebagai suatu proses yang tidak akan pernah bisa dilepaskan. Ada dua anggapan yang terpaut mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama, ini dapat disebut sebagai proses acak atau terbentuk secara alami. Kedua, pendidikan sebagai suatu aktivitas dan proses tindakan sadar merupakan indikasi masyarakat ketika mulai menyadari pentingnya upaya membina dan menata masyarakat sesuai dengan cita-citanya.

Dapat peneliti simpulkan bahwa proses pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi dan kepribadian yang dimiliki oleh siswa. Sehingga dengan terbentuknya kepribadian siswa yang baik melalui pendidikan, akan menentukan setiap langkah kemana bangsa ini menjadi bangsa yang besar, yang dimana pendidikan pada setiap tingkat harus dilaksanakan terstruktur untuk memperoleh tujuan yang diinginkan, hal ini akan menimbulkan dampak terhadap pembentukan karakter siswa sehingga mampu menjadi manusia yang memiliki etika dan moral dilingkungan bermasyarakat.

Kemajuan teknologi sekarang ini dapat memberikan pengaruh positif pada dunia pendidikan salah satunya dibidang teknologi komputer dan internet guna menunjang keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sehaluan dengan pandangan Nurillahwaty (2021) yang berpendapat bahwa kehadiran teknologi saat ini dianggap amat berarti dalam kehidupan sosial sebagai alat penopang terselenggaranya kegiatan pendidikan. Dapat dikatakan bahwa evolusi suatu negara pada masa kini dan masa mendatang sangat ditentukan oleh generasi muda yang mewarisi negara tersebut (Amran, 2015). Namun begitu, untuk mencapai kualitas pendidikan nasional yang baik masih dihadapkan dengan berbagai kendala. Hal ini berpengaruh pada jalannya sistem pendidikan yang sudah terbentuk. Berdasarkan Potret Pendidikan Indonesia Statistik (BPS) Pendidikan 2023 masih terdapat data angka putus sekolah dari mulai jenjang SD SMA Sederajat. Adapun mengenai datanya sebagai berikut.

Tabel 1. Angka Putus Sekolah BPS 2023

Karakteristik	Jenjang Pendidikan		
	SD	SMP	SMA/K
Jumlah	0,11	1,04	1,13
Daerah			
Kota	0,05	0,89	0,96
Desa	0,19	1,21	1,40
Jenis			
Kelamin			
Pria	0,12	1,10	1,20
Perempuan	0,10	0,97	1,07

Pada setiap jenjang pendidikan, angka putus sekolah menunjukkan bahwa lokasi di desa lebih tinggi dibandingkan dengan sekolah di kota. Terjadinya kesenjangan pendidikan di daerah perkotaan dan perdesaan ini dapat disebabkan oleh rumah tangga di perdesaan yang cenderung belum maksimal atau minimnya akses terhadap sarana pendidikan. Sehingga tolak ukur dari tercapainya sistem pendidikan ialah dengan melihat hasil pencapaian pendidikan yang dijadikan sebagai cara dalam memprediksi masa depan bangsa (Amran, 2015). Dengan demikian, masih rendahnya pendidikan di Indonesia akan memicu terhadap akses pendidikan dan keberlanjutan sekolah untuk berdaya saing. Kemudian dengan seiring berkembangnya teknologi informasi dapat merambah ke dalam kebutuhan sehari-hari yang akan memiliki dampak baik terhadap efisiensi waktu. Dengan kata lain pendidikan tidak terlepas dari perkembangan tersebut dengan upaya menarik perhatian dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Suryadi Ahmad (2020: 8) teknologi pendidikan adalah upaya yang dilakukan sebagai alat atau teknik dalam pengembangan, penerapan, penilaian sistem untuk meningkatkan proses belajar. Kemudian menurut B. Hamzah (2016: 152)

teknologi pendidikan merupakan gabungan antara teknologi pembelajaran, belajar, perkembangan, pengelolaan yang berperan dalam mengatasi suatu masalah pendidikan. Hal ini sependapat dengan Sanaky (dalam Japar M., 2019: 5) suatu perkembangan teknologi dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Menurut H. Malik (dalam Sumiharsono, R., & Hasanah, 2017: 10) dalam memperoleh terjadinya proses interaksi dalam penyampaian pesan belajar diperlukannya media belajar. Kemudian menurut A. Benny (2017: 2) untuk mempermudah penyampaian pesan dan pengetahuan secara efisien dan efektif, bisa dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Jalinus Nizwardi (2016: 4) keberlangsungan efektivitas proses interaksi dalam belajar dapat dibentuk oleh metode dan media belajar yang akan digunakan. Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran merupakan bentuk perantara yang dipakai saat terjadinya proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efisien sehingga membantu peserta didik memahami pelajaran dengan baik.

Sehingga dari tanggapan yang diberikan, dapat diambil kesimpulan bahwa bentuk strategi yang dilakukan bidang pendidikan dalam memajukan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan konsep *e-learning* sehingga dapat terjadi proses transformasi pendidikan dari yang tadinya konvensional ke bentuk digital. Media *e-learning* memiliki fokus utama kepada siswa, dimana guru lebih berperan sebagai fasilitator atau teman belajar sedangkan siswa sebagai partisipan aktif pada proses pembelajaran. Dengan pemakaian media *e-learning* berbasis android ini akan mengetahui tentang bagaimana pengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang dimana *e-learning* mampu memberikan pemahaman kepada siswa dalam memperoleh materi pembelajaran melalui fasilitas internet.

Proses tercapainya keberhasilan *e-learning* didukung dengan adanya hubungan komunikasi antara guru dan siswa yang difasilitasi saat pembelajaran berjalan, hal ini dapat membantu membentuk pola pembelajaran yang interaktif. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Rusli M (2020: 2) bahwa upaya yang dilakukan bermakna meningkatkan pengetahuan salah satunya dengan penggunaan teknologi internet. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh respon pelajar terhadap materi yang telah dipelajari bisa menggunakan media secara tepat yang mana dapat berpengaruh pada bagian terpenting setelah pelaksanaan pembelajaran yaitu hasil belajar. Purwanto (2014: 46) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan sikap yang terjadi kepada siswa dihasilkan dari terjadinya hasil belajar. Manusia memiliki beberapa aspek diantaranya kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diubah serta dididik perilakunya. Kemudian Salim (dalam Husamah, Yuni, Arina, 2018: 19) berpendapat bahwa nilai atau skor dari hasil belajar dapat diperoleh apabila telah terjadi proses belajar mengajar. Pendapat ini sejalan dengan Susanto (dalam Rais Hidayat, 2017) yang mengatakan bahwa hasil belajar memiliki keterkaitan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai bentuk peralihan yang terjadi kepada siswa sebagai hasil dari pelaksanaan pembelajaran.

Perihal ini guru mampu memiliki kualifikasi kompetensi meliputi pedagogik, profesional, sosial, kepribadian, dan pedagogik. Tentunya kemampuan dalam menjelaskan materi menjadi pegangan penting guru untuk disampaikan kepada siswanya dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media berbasis android tentu harus memiliki pengetahuan dalam menggunakannya untuk kegiatan belajar. Sehingga pelaksanaan kegiatan belajar dapat berjalan dengan maksimal. Dari penggunaan media tersebut bisa digunakan setiap pelajaran, salah satunya PPKn yang dapat mempersiapkan serta membentuk kepribadian siswa dengan baik,

SMA Negeri 1 Panggarangan merupakan sekolah negeri yang terletak di kecamatan Panggarangan, kabupaten Lebak yang sudah menerapkan *Information Technology* berbasis android yang digunakan dalam mencari sumber belajar dari

internet melalui *smartphone* maupun dalam Penilaian Akhir Sekolah (PAS) kurang lebih selama 2 tahun. Selain itu, di masa pembelajaran jarak jauh ini sekolah menerapkan pembelajaran dengan media *e-learning* yang dibuat oleh sekolah. Yang dapat memenuhi siswa dan guru dalam menunjang pembelajaran *online*. Di dalam media *e-learning* sudah tersedia fitur-fitur yang memudahkan siswa untuk mendapatkan materi khususnya pada mata pelajaran PPKn. Pertimbangan hasil belajar dapat dilakukan melalui ulangan harian atau umum seperti ulangan tengah semester dan ulangan akhir sekolah. Hasil penelitian dijadikan ukuran prestasi akademik siswa pada tingkat tinggi dan rendah yang diperoleh. Berdasarkan data penilaian siswa kelas XI tahun ajaran 2020/2021 mata pelajaran PPKn diperoleh sebanyak 92,72% siswa berada pada kategori cukup dan 7,28% siswa dikategori baik. Perihal ini guru mempunyai andil yang penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dicapai. Guru harus mengembangkan rencana pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan sarana untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah diteliti sebelumnya oleh Aryaningrum (2016) tentang "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Web E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri Palembang dalam pengujian menunjukkan uji statistik t_{hitung} sebesar 6,532 dan t_{tabel} 1,689 karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_a diterima. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sucipto Febrianto & Febriati (2021) tentang Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX di SMP Negeri 1 Siompu Barat Kabupaten Buton Selatan hasil dari penelitian ini dapat di lihat dari nilai rata-rata *posttest* peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* (kelas eksperimen) sebesar 60,36 lebih besar daripada rata-rata *posttest* peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional (kelas kontrol) sebesar 59,13. Sehingga penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Kemudian dilanjutkan oleh Anisa (2015) tentang "Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMP N 10 Kota Tangerang Selatan)" diperoleh hasil perhitungan dengan derajat kebebasan 74, diperoleh $t_{hitung} = 11,17$ dan $t_{tabel} = 1,66$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis facebook sebagai media pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 10 Kota Tangerang Selatan.

Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Panggarangan, baik dengan guru PPKn maupun siswa-siswanya. Pada saat pelaksanaan pembelajaran *e-learning* berlangsung, masih terdapat sebagian siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. Kemudian metode yang diutarakan oleh guru masih belum bervariasi sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi serta mudah bosan. Selain itu, dengan adanya penerapan information *Technology (IT)* berbasis android selama kurang lebih 2 tahun menuntut guru untuk inovatif dalam menerapkan media yang akan dibagikan kepada siswa.

Oleh sebab itu, penelitian ini menetapkan asumsi yang akan diuji melalui analisis korelasional sebagai berikut.

1. H_0 : Penggunaan Media *E-learning* berbasis Android tidak memberikan efek signifikan terhadap Hasil Belajar siswa di mata pelajaran PPKn.
2. H_1 : Penggunaan Media *E-learning* berbasis Android memberikan efek signifikan terhadap Hasil Belajar siswa di mata pelajaran PPKn.

METODE

Dalam konteks penelitian, pemilihan metodologi merupakan esensial untuk mengumpulkan data yang relevan guna menangani isu dalam penelitian tersebut. Sugiyono (2020: 2) menyatakan bahwa empat elemen kunci dalam penelitian meliputi keilmuan, data, tujuan, dan manfaat. Metode ilmiah yang diaplikasikan ditandai dengan karakteristik keilmuan yang mencakup rasionalitas, empirisme, dan sistematis. Dalam penelitian ini, metodologi yang dipilih adalah bersifat kuantitatif, seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono (2020: 16), yang menekankan penggunaan statistik dan angka dalam pengumpulan data yang sistematis. Peneliti menggunakan metode korelasional dalam studi ini. Menurut Arikunto Suharsimi (2014: 4), tujuan dari penelitian korelasional adalah untuk menilai tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih, tanpa mengubah bukti yang sudah ada.

Penelitian ini berlangsung di SMA Negeri 1 Panggarangan, pada bulan Juli 2020. Teknik yang dilakukan menggunakan "*Probability sampling*" untuk proses penetapan sampel, dimana setiap elemen di dalam populasi mendapatkan kesempatan yang setara untuk dipilih (Sugiyono, 2020: 129). Untuk populasi yang memiliki elemen yang beragam dan heterogen, digunakan pendekatan *proportionate stratified random sampling* (Anshori Muslich, 2017: 111). Dalam menetapkan ukuran sampel, bila jumlah subjek kurang dari seratus, disarankan untuk mengambil seluruhnya, sehingga penelitian tersebut menjadi studi populasi. Sebaliknya, apabila jumlah subjek melebihi seratus, teknik pengambilan sampel yang digunakan dan persentase yang dipilih berkisar antara 15-25% atau lebih dari keseluruhan populasi (Arikunto Suharsimi, 2014: 108). Berdasarkan pandangan ini, peneliti menentukan sampel sebesar 25% dari total 161 siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Panggarangan menggunakan rumus $n=25\% \times N$. Dari perhitungan tersebut, sampel yang diperoleh adalah 40 siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan tingkat paling berpengaruh dalam proses penelitian (Priadana Sidik, 2021). Maka dari itu peneliti menggunakan metode angket, dokumentasi, dan tes. Angket merupakan siasat pengumpulan data yang mencantumkan pemberian serangkaian item persoalan kepada responden (Sugiyono, 2020), tipe angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Selanjutnya Riduwan (dalam Dolet Dominikus, 2019) menunjukkan bahwa dokumen tersebut dimaksudkan untuk mengantongi data langsung dari lokasi penelitian, antara lain pustaka, kaidah, laporan operasional, gambar, pengarsipan, dan data penelitian lain yang relevan. Kemudian teknik selanjutnya adalah pengujian yang diartikan sebagai suatu alat atau proses yang digunakan dalam konteks pengukuran dan evaluasi (Monica & Qurrotaini, 2019).

Instrumen penelitian ialah perangkat yang dipakai untuk menilai fakta maupun peristiwa yang diamati (Sugiyono, 2020). Suatu instrumen dapat digunakan bilamana telah valid dan *reliable* dalam uji coba instrumen. Pengujian instrumen dilakukan guna memenuhi layak tidaknya instrumen yang dipakai, maka diperlukannya uji validitas dan reliabilitas. Skala pengukuran yang peneliti pakai menggunakan skala *likert (checklist)* dan tes soal berupa pilihan ganda. *Skala likert* digunakan untuk menaksir sifat, opini, tanggapan seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa (Sugiyono, 2020). Sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mendapati tingkat kompetensi siswa terhadap materi dan kemahiran siswa merespon pertanyaan tes hasil belajar.

Pentingnya peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap sampel yang karakteristiknya sama dengan sampel penelitian sebenarnya, hal ini karena uji validitas dan reliabilitas dapat dijadikan sebagai hasil ketepatan instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian. Seperti yang dikatakan oleh Arikunto Suharsimi (2014) bahwa suatu instrumen diungkapkan valid apabila dapat menerangkan secara akurat data variabel yang diteliti. Kriteria pada pengujian validitas apabila item pertanyaan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan item pernyataan dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ (Budiastuti Dyah, 2018). Selanjutnya peneliti akan menilai

kebenaran jawaban responden dengan melakukan uji reliabilitas, ketika instrumen telah reliabel maka akan membentuk data terpercaya, tidak peduli berapa kali data dikumpulkan jika mencerminkan kenyataan itu maka akan tetap konsisten. Hal ini searah dengan pendapat Iskandar (2022) bahwa suatu alat dikatakan handal apabila dilakukan pengukuran secara berulang-ulang dan selalu memperoleh hasil yang sama. Standar yang digunakan untuk memutuskan apakah sesuatu reliabel atau tidak, bila $r_{hitung} >$ atau sama dengan 0,600 dianggap reliabel, jika $r_{hitung} <$ 0,600 dianggap tidak reliabel.

Analisis data yang dipakai peneliti yaitu statistik deskriptif dan *inferensial*. Statistik deskriptif diartikan sebagai penguraian data dengan menggunakan tabel konvensional seperti distribusi frekuensi, diagram garis, grafik, diagram batang, diagram lingkaran, histogram, penjabaran kelompok modus, metode *mean error* dan penggolongan berdasarkan rentang dan simpangan baku (Yani Talakua et al., 2020). Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menelaah sampel data dan hasilnya diterapkan populasi (Sugiyono, 2020). Sebelum dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji pra syarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis. Setelah itu dilakukan analisis data untuk meyakinkan hipotesis peneliti dengan memakai bantuan program *spss v27*.

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang sudah disebutkan, normal atau tidak. Penghitungan dilakukan dengan teknik *Kolmogrov Smirnov*. Menurut Wahjusaputri Shinta (2022) menguji signifikansi normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* dengan menganalogikan taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai Sig $>$ 0,05 maka distribusi normal, sedangkan jika nilai Sig $<$ 0,05 maka distribusi tidak normal. Selanjutnya uji linieritas yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel *e-learning* mempunyai hubungan yang linier dengan data variabel hasil belajar siswa. Seiring dengan tanggapan Andre Ade putu (2018) pengujian linier membantu memilih acuan regresi mana yang akan digunakan, selain untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier antara variabel terikat dengan hasil variabel bebas yang akan diuji. Peneliti menentukan kaidah linieritas dengan cara membandingkan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* dengan nilai alpha 5%. Apabila nilai signifikansi dari *deviation from linearity* $>$ daripada 0,05 maka nilai tersebut dapat dikatakan linier (Sugiyono, 2020: 232). Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan keabsahan dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Eriyanti, 2021). Dalam pengujian ini terdapat dua analisis yang digunakan yakni korelasi *product moment* yang digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau ratio dan regresi linier sederhana yang analisisnya didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data penelitian didapatkan dari sebaran angket dan tes antara variabel media *e-learning* dan hasil belajar. Angket ini dipakai untuk mengukur penggunaan media *e-learning* sedangkan tes soal mengukur perolehan hasil belajar siswa. Proses pengambilan data yang dilakukan, telah melalui uji coba terhadap instrumen kepada kelas XII IPS 1 yang berjumlah 25 siswa. Pengujian ini dibuat guna melihat sejauh mana kevalidan dan reliabel instrumen yang akan dipakai. Berikut ini disajikan perolehan uji coba validitas dan reliabilitas menggunakan program *spss v27* dan *microsoft excel 2013*.

a. Uji Validitas

Cara mendapatkan nilai r_{tabel} dengan $N = 25$ signifikansi 5% bisa dilihat pada bagian nilai r_{tabel} , maka diperoleh nilai r_{tabel} 0,396. Sehingga dari 32 item pertanyaan pada variabel *E-learning* terdapat 26 item pernyataan yang dinyatakan valid dari 25 responden yang mengisi, karena $r_{hitung} >$ r_{tabel} sehingga dinyatakan valid, sedangkan ketika $r_{hitung} >$ r_{tabel} item pertanyaan

tersebut dikatakan tidak valid. Kemudian dari 30 item pertanyaan variabel hasil belajar terdapat 24 item pertanyaan yang dinyatakan valid dari 25 responden yang mengisi.

b. Uji Reliabilitas

Skala likert penelitian ini menggunakan rumus *Alhpa Cronbach's*. Instrumen dianggap sebagai variabel yang timbul dari kriteria interpretasi indeks reliabilitas yang diubah menjadi koefisien korelasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penafsiran Indeks Reliabilitas

No.	Banyaknya nilai r	Interpretasi
1.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi
2.	0,60 – 0,79	Tinggi
3.	0,40 – 0,39	Cukup
4.	0,20 – 0,38	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Berdasarkan hasil uji coba instrumen angket variabel X Media *E-learning* didapati koefisien reliabilitas sebesar 0,938 dengan pengelompokkan interpretasi reliabilitas sangat tinggi. Kemudian pada Hasil Belajar tertera dengan angka 0,942 sehingga dapat diklasifikasikan sesuai dengan kategori koefisien reliabilitas pada instrumen Variabel X dan variabel Y dikategorikan Sangat tinggi. Oleh karena itu, dari hasil reliabilitas tersebut instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Berikut ini hasil yang diperoleh dari variabel *e-learning* dan hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Media *E-learning*)

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
.938	26

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Hasil belajar)

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
.942	24

1. Hasil Penelitian

a. Media *E-learning* (X)

Data ini diperoleh dari hasil angket yang terdiri dari beberapa indikator meliputi penerapan *e-learning*, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, pengayaan, *e-learning* sebagai: jaringan, teknologi, pembelajaran, bahan ajar, serta kelebihan dan kekurangan pada media *e-learning*. Untuk melihat hasil pengukuran menggunakan angket dari keseluruhan sampel kelas XII pada media pembelajaran *E-learning* (X) dengan 40 responden yang telah disesuaikan berdasarkan klasifikasi mengungkapkan bahwa pada kategori kurang, terdapat tiga siswa atau sekitar 8% dari total, sementara 10 siswa atau 25% berada pada kategori cukup. Lebih lanjut, 21 siswa atau 52% dikategorikan sebagai baik, dan 6 siswa atau 15% masuk dalam kategori sangat baik. Dapat diamati dari tabel di bawah ini.

Tabel 5. Klasifikasi Angket Media *E-learning*

No.	Interval Nilai	F	(%)	Kategori
1.	80 - 100	6	15%	Sangat baik
2.	70 - 79	21	52%	Baik
3.	60 - 69	10	25%	Cukup
4.	50 - 59	3	8%	Kurang

5.	<49	0	0%	Sangat kurang
Jumlah		40	100%	-

b. Hasil Belajar (Y)

Penelitian tentang mata pelajaran PPKn yang berfokus pada "Memperkokuh Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia" telah melibatkan pengumpulan data mengenai nilai-nilai ideal dari siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Panggarangan. Data yang berhasil dihimpun dari 40 siswa yang mengambil bagian dalam ujian berbentuk pilihan ganda menunjukkan bahwa distribusi Hasil Belajar siswa terbagi menjadi beberapa kategori. Seorang siswa, atau 2% dari total, berada dalam kategori kurang. Enam siswa, atau 15%, mencapai kategori cukup. Sebanyak 17 siswa, yang merupakan 43% dari keseluruhan, mendapatkan kategori baik. Sedangkan 16 siswa lainnya, atau 40%, berhasil mencapai kategori sangat baik.

Tabel 6. Klasifikasi Hasil Belajar

No.	Interval Nilai	F	(%)	Kategori
1.	80 - 100	16	40%	Sangat baik
2.	70 - 79	17	43%	Baik
3.	60 - 69	6	15%	Cukup
4.	50 - 59	1	2%	Kurang
5.	<49	0	0%	Sangat kurang
Jumlah		40	100%	-

Uji Prasyarat Analisis

Tahapan dari seluruh teknik analisis data yang menjadi syarat sebelum data ini diolah. Sebelum melakukan pengujian, instrumen yang digunakan telah dilakukan uji kevalidan dan reliabilitas. Syarat dalam menguji dugaan, perlu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi normalitas, linieritas, dan hipotesis dengan memakai program *spss* versi 27 untuk menentukan perolehan data sebagai hasil yang sudah diprediksi secara ilmiah.

a. Uji Normalitas

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi normalitas distribusi data. Menurut Hadi (dalam Gunawan et al., 2020) suatu distribusi data dianggap normal apabila probabilitasnya melebihi 0,05. Sebaliknya, distribusi tersebut dianggap tidak normal jika probabilitasnya kurang dari 0,05. Dalam penelitian ini, teknik *Kolmogorov-Smirnov* diterapkan untuk menguji normalitas data tersebut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual	
N		40	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	4,57267672	
Most Extreme Differences	Absolute	,097	
	Positive	,085	
	Negative	-,097	
Test Statistic		,097	
Asymptotic Significance (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Significance (2-tailed) ^e	Significance	,434	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,421
		Upper Bound	,447
a. Test Distribution is Normal b. Calculated from data c. Lilliefors Significance Correction d. This is a lower bound ...			

Perolehan hasil analisis normalitas yang telah dilaksanakan, tercatat bahwa nilai signifikansinya mencapai 0,200, lebih tinggi dari batas 0,05. Maka dari itu, perolehan distribusi dari data yang terkumpul bersifat normal.

b. Uji Linieritas

Penelitian ini dijalankan untuk mengidentifikasi keberadaan korelasi antara variabel independen dan dependen. Berdasarkan deviasi linearitas yang dianalisis, pengambilan keputusan dilakukan dengan menganalogikan nilai signifikansi yang diperoleh. Hubungan antara variabel X dan Y akan diklasifikasikan sebagai linear jika nilai signifikansi melebihi alpha (0,05). Begitupun, jika nilai signifikansi kurang dari alpha (0,05), maka hubungan itu akan dianggap sebagai non-linear (Salsabila & Yusuf, 2022). Berikut adalah detil hasil yang didapatkan.

Tabel 8. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Significance
Hasil Belajar * E-learning	Between Groups	(Combined)	2041,436	17	120,084	5,440	<,001
		Linearity	1711,634	1	1711,634	77,535	<,001
		Deviation from Linearity	329,801	16	20,613	,934	,548
	Within Groups		485,664	22	22,076		
	Total		2527,100	39			

Hasil yang diperoleh dari pengujian menunjukkan adanya nilai deviasi dari Linearitas sebesar 0,548, yang melampaui batasan 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua variabel mendapatkan hubungan yang linier.

c. Uji Hipotesis

Dalam proses penelitian ini, data telah dikumpulkan dari berbagai responden dan sumber tambahan, kemudian dilakukan proses analisis data. Terdapat dua cara analisis yang digunakan, yakni korelasi *product moment* dan regresi linear sederhana. Analisis korelasi *product moment* bertujuan menelusuri pengaruh atau hubungan antara penerapan media *e-learning* dengan hasil belajar para siswa. Disisi lain, analisis regresi sederhana dimanfaatkan untuk mengeksplorasi relasi antara variabel X dan Y.

Tabel 9. Hasil Korelasi Product Moment

Correlations		E-learning	Hasil Belajar
E-learning	Pearson Correlation	1	,823**
	Significance(2-tailed)		<,001
	N	40	40
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,823**	1
	Significance(2-tailed)	<,001	
	N	40	40

** . Correlation at 0.01 (2-tailed):...

Berdasarkan hasil di atas maka pemaparan nilai signifikansi variabel media *e-learning* (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah sebesar 0,001. Tingkat koefisien berada pada kategori sangat kuat dengan nilai korelasi 0,823. karena tingkat keeratan hubungan berada pada tingkat 5 yaitu 0,80 - 0,100. Untuk melihat tingkat keeratan hubungan koefisien korelasi dalam perhitungan di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Tingkat keeratan hubungan koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,19	Sangat Rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 - 0,79	Kuat

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

Tujuan analisis ini guna menggali kedalaman dan keeratn hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y). Menurut Iskandar (2022: 131), teknik analisis regresi diaplikasikan dalam penelitian untuk meneliti interaksi antara dua atau lebih variabel, dengan mengarah pada penggalian pola hubungan yang belum sepenuhnya terklarifikasi. Adapun perincian Informasinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Uji regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Significance
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,377	7,958		1,053	,299
	E-learning	,987	,110	,823	8,931	<,001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis data yang termuat dalam Tabel, dapat diperhatikan bahwa nilai t_{hitung} yang tercatat adalah 8,931, melampaui nilai t_{tabel} yang sebesar 1,683. Hal ini mengimplikasikan bahwa H_0 tidak diterima dan H_a harus diterima. Lebih lanjut, nilai signifikansi yang didapatkan melalui uji ini berada pada angka 0,001, jauh di bawah batas signifikansi 0,05, menandakan adanya efek yang signifikan. Penelitian ini mengindikasikan terdapat pengaruh signifikan dari variabel X (*e-learning*) terhadap variabel Y (Hasil Belajar). Selain itu, temuan dari analisis regresi linier sederhana menguatkan bahwa implementasi *e-learning* berbasis android berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Panggarangan.

2. Pembahasan

Menurut definisi dari Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (*AECT*), media pembelajaran difungsikan sebagai sarana penyampaian pesan dan proses informasi (Cahyadi Ani, 2019). Hamalik (dalam Amka H., 2018) menekankan pentingnya media pembelajaran dalam menunjang peningkatan motivasi dan ketertarikan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Kemudian Dara et al., (2021) berpendapat bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran jika media digunakan dengan tepat, guna meningkatkan kelancaran tahapan pembelajaran dan menggapai hasil yang baik. Yang kemudian ditegaskan Ahsyar (dalam Muhtar et al., 2020) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bermacam-macam dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kegembiraan dan motivasi baru yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Nurdyansyah (2019) menegaskan bahwa eksistensi media pembelajaran sangat krusial dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Media ini memfasilitasi peningkatan efisiensi serta efektivitas dalam proses belajar, menggugah motivasi belajar siswa, dan juga memperluas minat serta dorongan mereka dalam belajar. Selain itu, media tersebut juga berkontribusi dalam memperkuat efektivitas komunikasi selama proses belajar mengajar.

Menurut Rusli M, (2020) *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap pengontrolan isi, urutan, dan waktu belajar. Sehingga pembelajaran melalui *e-learning* dapat dilakukan oleh siapapun, dan dimanapun walaupun terhalang jarak jauh untuk bisa menyesuaikan pengalaman dan tujuan belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki implikasi terhadap proses pembelajaran di ruang kelas yang akan membuat siswa memiliki respon terhadap stimulus yang dimana pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan

dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu bentuk perkembangan teknologi informasi pada media pembelajaran memanfaatkan penggunaan media *e-learning* secara bijaksana dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku pada transfer materi pembelajaran, namun juga pada transformasi keterampilan siswa. Karena keberhasilan *e-learning* bergantung pada jalinan antara guru dan peserta didiknya.

Keberhasilan pelajar dalam pendidikan terkait erat dengan Hasil Belajar yang mereka raih, yang tercermin dalam skor yang menggambarkan tingkat keberhasilan pelajar tersebut dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai elemen yang berpengaruh terhadap Hasil Belajar, termasuk faktor internal seperti kondisi psikologis dan fisiologis pelajar serta faktor eksternal seperti kondisi lingkungan sekitar. Rusman (2013) menguraikan bahwa lingkungan berperan vital dalam mengonfigurasi emosi, sikap, karakteristik, metode berpikir, dan berbagai faktor psikologis yang secara kolektif mengkristalisasi kepribadian seseorang. Selanjutnya, Mulyasa (dalam Amah & Nugroho, 2016) menegaskan peranan penting fasilitas pendidikan dalam menunjang Hasil Belajar siswa. Beliau mendefinisikan fasilitas sebagai perangkat atau alat yang digunakan secara langsung untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam proses edukatif.

Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media *e-learning* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran PPKn. Berdasarkan analisis yang dilakukan, nilai konstanta α mencapai 8,377 dan koefisien yang dikaitkan dengan variabel *e-learning* adalah 0,987. Hal ini menegaskan bahwa *e-learning* memberi dampak yang positif dalam pencapaian nilai yang termasuk dalam kategori baik untuk variabel Y. Kesimpulan ini memperkuat peran serta efektivitas media *e-learning* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, temuan menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap variabel Y yang berhubungan dengan Hasil Belajar adalah signifikan. Penelitian ini memakai metode regresi linier sederhana dan menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 8,931, yang mana jauh melebihi nilai t_{tabel} yang hanya 1,683. Dengan demikian, dapat diambil keputusan bahwa penggunaan aplikasi *e-learning* berbasis android secara signifikan mempengaruhi Hasil Belajar para siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Panggarangan.

KESIMPULAN

Dari analisis yang dilakukan, teruji bahwa penggunaan *e-learning* berbasis Android mendapatkan efek baik yang signifikan pada Hasil Belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Hal ini dijelaskan melalui analisis statistik, di mana nilai t_{hitung} yang dihitung mencapai 8,931, yang jauh lebih tinggi dari nilai t_{tabel} yang hanya 1,685. Selain itu, data dari tabel koefisien memperlihatkan tingkat signifikansi bernilai 0,000, lebih rendah dari penentu 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh yang kuat dari *e-learning* terhadap peningkatan Hasil Belajar. Ini menunjukkan bahwasannya *e-learning* merupakan alat bantu yang berguna dalam memaksimalkan interpretasi siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat keterkaitan signifikan antara penggunaan media *E-learning* (X) dan Hasil Belajar (Y) dengan tingkat signifikansi 0,001, mengindikasikan sebuah hubungan yang kuat di antara variabel-variabel tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas proses pembelajaran secara langsung berkontribusi terhadap pencapaian Hasil Belajar, yang dapat dilihat dari skor yang diraih oleh siswa. Kehadiran sumber belajar yang disediakan oleh guru dan pengalaman belajar siswa menjadi komponen krusial dalam keberhasilan proses pendidikan, termasuk dalam pelajaran PPKn. Seringkali, kekurangan sumber belajar yang ada menyebabkan siswa mengalami kejenuhan selama kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi hal ini, guru berperan aktif dalam merancang dan memilih sumber belajar yang efektif sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebagai solusi atas keterbatasan sumber tersebut, berbagai inovasi dalam pengajaran diperkenalkan,

termasuk variasi dalam pemilihan sumber belajar dan integrasi metode-metode seperti *ice breaking* dan keterkaitan dengan fenomena aktual, yang bertujuan untuk mempertahankan minat dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Benny. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. KENCANA.
- Amah, N., & Nugroho, A. D. (2016). PEMODERASI Nik Amah Angga Dwi Nugroho Pendidikan Akuntansi IKIP PGRI MADIUN. *JABE: Journal Of Accounting And Business Education*, 2(4), 1–12.
- Amka H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center.
- Amran. (2015). Faktor Penentu Keberhasilan Pengelolaan Satuan Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(2), 185–196.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/manajerpendidikan/article/download/1113/922>
- Andre Ade putu, G. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. CV Budi Utama.
- Anisa, T. (2015). *Pengaruh Penggunaan E-Learning Berbasis Facebook Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMPN 10 Kota Tangerang Selatan)*. 1–81.
- Anshori Muslich, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press.
- Arikunto Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aryaningrum, K. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Xi Di Sma Negeri 9 Palembang 1. *Media Penelitian Pendidikan*, 10(2), 154–162.
- B. Hamzah, N. (2016). *Landasan Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- BPS. (2023). Angka Anak Tidak Sekolah Menurut Jenjang Pendidikan dan Jenis Kelamin 2019-2021. In *Badan Pusat Statistik*.
<https://www.bps.go.id/indicator/28/1986/1/angka-anak-tidak-sekolah-menurut-jenjang-pendidikan-dan-jenis-kelamin.html>
- Budiastuti Dyah, dan A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas: Dilengkapi dengan Analisis NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Mitra Wacana Media.
- Cahyadi Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia.
- Dara, S. D., Oktrifianty, E., & Magdalena, I. (2021). Media Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karang Tengah 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 460–471.
- Dolet Dominikus. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif (Edisi Pert)*. Universitas Katolik Indonesia Atma jaya.
- Eriyanti, T. dkk. (2021). 3 1,2,3. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 564–572.
- Gunawan, I., Djum Noor Benty, D., Eri Kusumaningrum, D., Bambang Sumarsono, R., Novita Sari, D., Dwi Pratiwi, F., Oktavia Ningsih, S., Ferindistika Putri, A., Kim Hui, L., Negeri Malang, U., Semarang, J., & Jawa Timur Indonesia, M. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Kemampuan Manajerial, Efikasi Diri, dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 4, 126–150.
- Husamah, Yuni, Arina, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran (Edisi kedua)*. UNM Press.
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27.
<https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Iskandar, dkk. (2022). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi SPSS*. PT Nasya Expanding Management.
- Jalinus Nizwardi, A. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. KENCANA.
- Japar M., D. & G. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. CV Jakad.
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran

- Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Monica, W. Alya, & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan media evaluasi berupa permainan dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 94–101. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)*. 7(4), 20–31.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- priadana Sidik, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Pustaka Belajar.
- Rais Hidayat, R. S. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Dan Student Team Achievement Divisions Pada Pelajaranilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 6(1), 1–11.
- Rusli M, dkk. (2020a). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi & Arah Perkembangan*. CV Andi.
- Rusli M, dkk. (2020b). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi & Arah Perkembangan*. ANDI.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. CV Alfabeta.
- Salsabila, N. I., & Yusuf, A. (2022). Pengaruh Penggunaan LKS Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik XI di LBB Rumah Cerdas, Pademawu Pamekasan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 11(2), 356–366.
- Sucipto Febrianto, R., & Febriati, F. (2021). *The Effect of Using E-Learning on Student Learning Outcomes in Class IX Indonesian Language Subjects at SMP Negeri 1 Siempu Barat. Ix C*. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen , Guru dan Calon Pendidik* (Edisi Pert). CV Pustaka Abadi.
- Suryadi Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, 105 129 (1945). <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BDsuQOHoCi4J:https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 4 147 (2003).
- Wahjusaputri Shinta, A. (2022). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. CV Bintang Semesta Media.
- Yani Talakua, Anas, S., & Aqil, M. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Rsu Bhakti Rahayu Ambon. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1253–1270. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/267/229/>
- Yayan Alpian. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Ayan*, 8(5), 55.