

## **Pengaruh E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Mahasiswa Tingkat Dua Pendidikan Ekonomi UN PGRI Kediri Selama Masa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19)**

Moh. Alfarizi Baskarayudha S.

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. KH. Achmad Dahlan No 76, Kediri, Indonesia  
[baskarayudhaalfarizi@gmail.com](mailto:baskarayudhaalfarizi@gmail.com)

Binti Alfiyah

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. KH. Achmad Dahlan No 76, Kediri, Indonesia  
[alfiyahbinti8@gmail.com](mailto:alfiyahbinti8@gmail.com)

Sendi Setiawan

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. KH. Achmad Dahlan No 76, Kediri, Indonesia  
[sendisetiawan176@gmail.com](mailto:sendisetiawan176@gmail.com)

Tjetjep Yusuf Afandi

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. KH. Achmad Dahlan No 76, Kediri, Indonesia  
[tjetjep@unpkediri.ac.id](mailto:tjetjep@unpkediri.ac.id)

### *Abstract*

*The use of instructional media in the teaching and learning process is an effort to increase the effectiveness and quality of the learning process which in turn can improve the quality of student learning outcomes. The use of instructional media in the teaching and learning process has several benefits. The form of information technology that can be used as a learning medium is to use e-learning. E-learning is an innovation that will be used in learning, not only for learning materials but also changes in various student competencies. E-learning is to support the implementation of the learning process, it is hoped that it can increase the absorption of school fees for the material provided, increase active participation from school fees, increase the ability of schools to learn independently, materials improve the quality of education and training, increase the ability to display information with information technology devices, expanding the teaching and learning process using the internet, not only limited to time and space. The form of information technology that can be used as a learning medium is called e-learning. E-learning is an innovation that can be used in the learning process, not only for learning material but also for changes in various student competencies. Through e-learning, students not only listen to discussion material from educators but are also active in observing, conducting, demos, and so on. Learning materials can be virtualized in various formats so that they can be more interesting and more dynamic to motivate students in learning.*

### *Abstrak*

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat. Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning. E-learning adalah inovasi yang akan digunakan dalam pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. E-learning adalah mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari uang sekolah atas materi yang diberikan, meningkatkan partisipasi aktif dari uang sekolah, meningkatkan kemampuan sekolah belajar mandiri, bahan meningkatkan kualitas pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, memperluas proses belajar mengajar dengan menggunakan internet, tidak hanya terbatas pada ruang dan waktu. Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dinamakan e-learning. E-learning adalah inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. Melalui e-learning, peserta didik tidak hanya mendengarkan materi diskusi dari pendidik tetapi juga aktif dalam mengamati, melakukan, demo, dan sebagainya. Bahan pembelajaran dapat di-virtualisasi dalam berbagai format sehingga bisa lebih menarik dan lebih dinamis untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Keywords: E-learning, Keaktifan, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan telah berpengaruh dalam segala bidang kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai sarana untuk memperlancar aktivitas bukanlah hal yang baru, hal ini sangat diperlukan dalam penyajian informasi. Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk menyampaikan materi. Penyampaian materi melalui perkembangan teknologi dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, vidiocall*) melalui media elektronik, dalam hal ini nantinya akan memperoleh keaktifan belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat. Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah inovasi yang akan digunakan dalam pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. Komponen bentuk *e-learning* adalah infrastruktur *e-learning*, sistem dan aplikasi *e-learning* dan konten *e-learning*. Manfaat *E-learning* bagi dunia pendidikan umum, yaitu: (1) fleksibilitas tempat dan waktu, (2) pembelajaran mandiri, (3) biaya, (4) pembelajaran kecepatan fleksibel, (5) pengajaran standardisasi, (6) efektivitas pembelajaran mengajar, (7) distribusi kecepatan, (8) ketersediaan sesuai permintaan, *e-learning* dapat diakses kapan saja, (9) mengotomatisasi proses administrasi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *e-learning* sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi un pgri kediri selama masa pandemi *coronavirus disease (covid-19)*

## TINJAUAN PUSTAKA / KAJIAN TEORITIS

*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 (Hartanto, 2016). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya (Hanum, 2013). *E-learning* yang melibatkan empat pertama adalah analisis, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Kesimpulan dari diskusi adalah teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batas waktu dan ruang yang telah membatasi dunia pendidikan. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya *External Harddisk, Flashdisk, CD-ROM*, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Hartanto, 2016). Namun peluang itu masih menghadapi tantangan dalam aspek biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan dukungan regulasi untuk *e-learning*. Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari lebih banyak dan keragaman belajar metode yang digunakan. Metode yang digunakan sering memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Dinamika teknologi ini akan mencapai akselerasi luar biasa. Teknologi yang telah dipelajari sejak beberapa tahun yang lalu sekarang mulai diganti dengan berbagai teknologi baru termasuk cara pembelajaran konvensional.

Karakteristik *e-learning* antara lain: a) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokol; b) Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja dan yang bersangkutan memerlukannya; c) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Kusmana, 2011).

Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dinamakan *e-learning*. *E-learning* adalah inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan materi diskusi dari pendidik tetapi juga aktif dalam mengamati, melakukan, demo, dan

sebagainya. Bahan pembelajaran dapat di-virtualisasi dalam berbagai format sehingga bisa lebih menarik dan lebih dinamis untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran perguruan tinggi di Indonesia telah kondusif dengan berlakunya keputusan menteri pendidikan nasional (menteri sk) 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh (dual mode). Untuk iklim yang menguntungkan ini, beberapa perguruan tinggi telah melakukan banyak persiapan, sebagai tugas dosen untuk (a) mengikuti pelatihan tentang pengembangan materi teks elektronik, (b) mengidentifikasi berbagai platform pembelajaran elektronik yang tersedia, dan (c) bereksperimen tentang penggunaan platform pembelajaran elektronik tertentu untuk mempresentasikan materi kuliah.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan mahasiswa sangat diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana jika mahasiswa berperan aktif dalam pembelajaran maka pembelajaran tersebut akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Surindra & Irmayanti, 2019). Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Sudjana, 2002).

## METODE PENELITIAN

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002). Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa tingkat II Prodi Pendidikan ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri berjumlah 15 mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Dimana analisis regresi digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variable terikat (dependen), bila variabel bebas (independen) dimanipulasi/diubah-ubah atau dinaik-turunkan.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *e-learning* sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi UN PGRI Kediri selama masa pandemi *coronavirus disease (Covid-19)*. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer berdasarkan kuisioner yang diberikan kepada mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi UN PGRI Kediri tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 15 mahasiswa.

Tabel 1. Koefisien Determinasi  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.533 <sup>a</sup>	.284	.229	2.320	.284	5.163	1	13	.041	2.084

a. Predictors: (Constant), keaktifan mahasiswa

b. Dependent Variable: e-learning sebagai media pembelajaran

Data diolah 2020

Nilai R yang merupakan symbol dari koefisien, pada tabel diatas nilai kolerasi adalah 0,533. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori sangat rendah. Melalui tabel diatas pula diperoleh nilai R Square atau Koefisien Determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai Koefisien Determinasi (KD) yang diperoleh adalah 0,284. Sehingga dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas X memiliki pengaruh kontribusi sebesar 28,4% terhadap variabel terikat Y.

Tabel 2. Koefisien Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
	1 (Constant)	11.823	4.577				2.583
keaktifan mahasiswa	.590	.260	.533	2.272	.041	.029	1.152

a. Dependent Variable: e-learning sebagai media pembelajaran  
Data diolah 2020

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstan adalah sebesar 11,823 koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0,590. Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 0,590 + 11,823X$ . Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstannya sebesar 11,823. Selanjutnya terdapat hubungan pengaruh yang positif pada koefisien regresi.

Tabel 3. Uji Regresi Sederhana

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	27.784	1	27.784	5.163	.041 <sup>b</sup>
Residual	69.950	13	5.381		
Total	97.733	14			

a. Dependent Variable: e-learning sebagai media pembelajaran

b. Predictors: (Constant), keaktifan mahasiswa

Data Diolah 2020

Tabel uji signifikansi diatas digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (Sig) dengan ketentuan jika nilai Sig < 0,05. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Sig = 0,041 dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan.

## PEMBAHASAN

Koefisien determinasi yang ditunjukkan pada tabel 1 diketahui bahwa hasil R sebesar 0,533, dan hasil R Square sebesar 0,284. Dimana dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hubungan antar variabel, baik variabel dependen maupun independen memiliki hubungan sesesar 28,4%, sehingga berdasarkan tabel determinasi maka tergolong dalam kategori rendah.

Uji hipotesis partial yang ditunjukkan pada tabel 2 diketahui bahwa hasil t hitung sebesar 0,272, dengan nilai signifikan sebesar 0,041. Dari hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa tingkat Sig. sebesar  $0,041 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa e-learning terdapat pengaruh terhadap keaktifan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Tingkat II. Dimana pengaruhnya adalah positif sehingga penerapan e-learning memberikan dampak terhadap keaktifan mahasiswa.

Uji regresi sederhana yang ditunjukkan pada tabel 3 diketahui bahwa hasil F hitung sebesar 5,163 dengan nilai signifikansi sebesar 0,041. Dari hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa dengan tingkat Sig. sebesar  $0,041 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa *e-learning* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap keaktifan mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi UNP Kediri selama masa pandemi *coronavirus disease (covid-19)*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hartanto, 2016) yang berjudul "penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran" dimana hasilnya yaitu a) peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan materi pembelajaran tanpa batasan waktu; b) peserta didik dapat dengan

mudah berguru dan berdiskusi dengan ahlinya; c) materi pelajaran dapat dengan mudah dari berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada tempat siswa belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil determinasi diketahui bahwa hubungan antara variabel *e-learning* dengan variabel keaktifan mahasiswa memiliki hubungan sebesar 28,4%, sehingga termasuk dalam kategori rendah.

Dapat disimpulkan bahwa variabel X terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. dari hasil pengujian terbukti bahwa tidak ada pengaruh antara *e-learning* sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan mahasiswa tingkat dua pendidikan ekonomi UN PGRI Kediri selama masa pandemi *coronavirus disease (Covid-19)*. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji F hitung, dimana diketahui bahwa dengan tingkat Sig. sebesar  $0,041 < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan dan positif.

Sehingga untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian, serta menambah jumlah variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Agar nantinya dari variabel yang diteliti dapat memberikan hasil yang lebih baik dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1). Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438/2696>
- Kusmana, A. (2011). E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Sudjana, N. & R. A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Surindra, B., & Irmayanti, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Memecahkan Masalah Pembelajaran Manajemen Strategi. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 183–191. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2393>