

**KONTRIBUSI MINAT BELAJAR DAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
SMK NEGERI 1 AIR PUTIH KABUPATEN
BATUBARA SUMATERA UTARA**

Abstract

Faridah Hanum¹, Legiman Slamet², Titi Sriwahyuni²
Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
e-mail : hanum.faridah15@gmail.com

The background of this research based on the result of the Network Basic training subject was not optimal on semester 2013/2014, of which 30.56% scored below the minimum complete ness criteria (KKM). This research is a correlational study description. The purpose of this research was to reveal how much the contribution of learning and e-learning as Media learning jointly and severally on learning outcomes. The study population numbered 72 people and the sample amounted to 42 students of class X TKJ SMKN 1 Air Putih. The sampling technique was randomly (Simple Random Sampling). Data student learning out comes obtained from X TKJ home room. While data on learning and e-learning as media learning was collected through question naires distributed to students by using a Likert scale that has been tested for validity and reliability. The result showed that (1) interest in learning and e-learning as media learning together contribute significantly to the results of class X student Department of TKJ SMK N 1 Air Putih by 35.30%, (2) interest in learning contribute significantly to the results of class X student Department of TKJ SMK N Air Putih by 22.28%, (3) e-learning as media learning contribute significantly to the results of class X student Department of TKJ SMK N 1 Air Putih by 30.14% , So it can be concluded that the interest in learning and e-learning as media learning contribute to the results of class X student in the Department of TKJ SMK N 1 Air Putih, ncreasing interest in higher learning and the use of e-learning as media learning , the higher the learning outcomes.

Key-word : Interest in Learning, E-learning As Media Learning, Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari system pendidikan, sebab system pendidikan yang baik akan membawa kemajuan bagi bangsa tersebut. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. dapat dilihat sejauh mana pencapaian hasil belajar dari siswa yang bersangkutan.

Sekarang ini, proses pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi sehingga perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dapat mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang

menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemampuan, dan waktu. Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, seperti pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan mutu guru serta kegiatan yang merangsang minat siswa untuk belajar. Sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang dicantumkan dalam Undang-undang RI no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

¹ Prodi Pendidikan Teknik Informatika untuk Wisuda Maret 2015

² Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Sekolah sangat penting perannya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya untuk menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, cakap, kreatif, dan mandiri. Oleh sebab itu sekolah harus melaksanakan pembelajaran yang bermutu untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah digariskan dalam undang-undang. Salah satu indikator mutu pendidikan yang terukur adalah dengan semakin baiknya hasil belajar yang dicapai siswa dalam setiap pembelajaran yang diikuti. Pada umumnya beberapa mata pelajaran yang ada di SMK saling berkaitan satu sama lain dan merupakan persyaratan untuk melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Salah satunya adalah mata pelajaran Jaringan Dasar. Setiap siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) diwajibkan mengikuti mata pelajaran tersebut dan harus lulus untuk setiap kompetensi yang telah dipelajari.

Standar kompetensi jaringan dasar merupakan materi teori dan praktek. Pada umumnya siswa menganggap bahwa materi teori itu sulit, sehingga minat dan keaktifan belajar menjadi berkurang. Dan dengan melaksanakan belajar secara praktek, siswa dibimbing untuk dapat terampil dan mempersiapkan bekal untuk menghadapi dunia kerja kedepannya. Dalam prosesnya siswa dituntut untuk mampu memahami konsep dasar jaringan dalam membuat jaringan. Dalam standar kompetensi menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan praktikum.

Gagne dalam Slameto (2003: 13) "Hasil belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran". Penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran merupakan suatu hasil dari adanya proses belajar mengajar, kualitas siswa mungkin dapat dilihat dari berbagai sudut. Salah satu indikator berkualitaskannya siswa dapat dilihat pada hasil belajar yang diperolehnya. Apabila hasil belajarnya bagus dikatakan siswa tersebut berkualitas dan sebaliknya jika hasil belajarnya kurang bagus dikatakan siswa tersebut kurang berkualitas.

Salah satu faktor yang diperkirakan besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa adalah minat belajar. Dengan adanya minat belajar siswa akan terdorong untuk belajar dan berusaha mengerjakan tugas-tugas belajarnya dengan sebaik mungkin. Siswa yang memiliki minat

belajar akan merasa sangat membutuhkan ilmu pengetahuan sehingga siswa itu berusaha memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu juga diketahui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Air Putih adalah 75, namun pada saat observasi masih ditemukan hasil belajar siswa dibawah KKM. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Jaringan Dasar Semester 2 Siswa Kelas X Jurusan TKJ Tahun ajaran 2013/2014

Kelas	Jumlah siswa	Nilai	
		< 75	≥75
X TKJ 1	36	10	26
X TKJ 2	36	12	24
Jumlah	72	22	50
Presentase	100 %	30.56%	69.44%

(Sumber: Tata usaha SMK Negeri 1 Air Putih)

Dari tabel 1 menunjukkan hasil belajar jaringan dasar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada Semester 2 memperoleh hasil belajar <75 sebanyak 30.56% dan hasil belajar ≥75 sebanyak 69.44 %. Hasil belajar tersebut terlihat jelas bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai batas nilai minimal yaitu 75. Hal tersebut diperkirakan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain media pembelajaran dan minat belajar.

Pemanfaatan *e-learning* pada sebuah pendidikan kejuruan seperti SMK Negeri 1 Air Putih sangat dibutuhkan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Seperti telah diketahui, pembelajaran di sekolah kejuruan mempunyai waktu pembelajaran praktik yang lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran teori atau pembelajaran di dalam kelas. Dengan memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran, dapat difungsikan sebagai pelengkap maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran disekolah kejuruan, karena pendidikan adalah salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisikan informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur guru sebagai sumber informasi, media sebagai penyaji ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri.

Bertitik tolak dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan *e-learning* sebagai

media pembelajaran yang berkontribusi dengan hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Air Putih. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul penelitian tentang Kontribusi Minat Belajar dan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Air Putih Kabupaten Batubara Sumatera utara.

2. Kajian Teori

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau hasil dari adanya proses belajar dan mengajar. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Nana (2011: 22) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan Oemar (2012: 159) mengatakan bahwa “Hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa”. Jadi hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan suatu tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajari dengan bukti adanya perubahan tingkah laku perubahan tingkah laku.

Perubahan tingkah laku (kemampuan) diharapkan dapat terjadi pada diri siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada 3 jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*) (Anas 2009: 49).

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Keseluruhan dari proses belajar yang telah dilalui dalam pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan *output*. *Output* yang berkualitas berasal pula dari proses pembelajaran yang baik pula. Salah satu keberhasilan proses pembelajaran yang baik adalah adanya hasil belajar yang memuaskan dalam bentuk angka atau nilai baik yang didapat dari nilai keseharian, ujian praktek, ujian tengah semester maupun ujian akhir semester.

b. Minat Belajar

Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh sebab itu apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap keinginan, misalnya minat untuk menggunakan *e-learning*. Menurut Slameto (2003:180) “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh”. Juga dikatakan bahwa dasarnya minat merupakan penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan diluar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut minat juga akan semakin besar.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Apabila seorang mengatakan berminat tentang sesuatu hal, maka dapat dikatakan ia lebih menyukai atau adanya perasaan senang, lebih suka atau tertarik pada sesuatu itu dari pada hal lainnya

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian setelah berinteraksi dengan lingkungan. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat belajar selanjutnya. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Proses belajar itu akan berjalan kalau disertai dengan minat. Steers (2002: 104) mengatakan bahwa “orang yang mempunyai minat tinggi terhadap pekerjaannya akan memperoleh prestasi yang lebih baik disbanding dengan orang yang krang berminat terhadap pekerjaannya”. Jadi minat merupakan hal penting dalam meraih prestasi karena dengan minat akan tumbuh harapan, dan dengan harapan seseorang akan melakukan suatu pekerjaan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Syah (1995: 135) mengatakan bahwa “Minat dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu”. Hal ini terlihat seorang siswa yang menaruh minat besar

terhadap belajar akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lain, karena

memusatkan perhatian yang lebih intensif terhadap materi pembelajaran tersebut sehingga memungkinkan siswa tadi untuk belajar dengan giat dan akhirnya mencapai hasil belajar yang memuaskan. Dalam belajar agar seseorang memperoleh apa yang dia inginkan harus ada minat. Bila minat belajar tinggi maka kegiatan belajarpun akan cenderung meningkat, ia akan sungguh-sungguh belajar dan aktif untuk mencapai tujuan, karena tujuan yang akan dicapai sudah merupakan kebutuhan yang harus didapatkannya.

c. Defenisi e-learning

E-learning merupakan salah satu bentuk dari aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa definisi *e-learning* yang dikemukakan oleh para ahli. Definisi-definisi tersebut memiliki cakupan yang berbeda, tergantung dari perspektif yang digunakan oleh ahli yang bersangkutan.

Menurut Munir (2009:170) "*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan). Dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet". Sedangkan Menurut Rusman, dkk (2012:265) "*E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh". *E-learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

- a. Interaktivitas (*Interactivity*); tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronus*), seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung (*asynchronus*), seperti forum, *mailing list* atau buku tamu.
- b. Kemandirian (*Independency*); fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student centered learning*).
- c. Aksesibilitas (*Accessibility*); sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- d. Pengayaan (*Enrichment*); kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming* dan *animasi*.

d. Jaringan Dasar

Secara umum pengertian jaringan komputer dapat diartikan sekumpulan komputer yang berkomunikasi dengan komputer lainnya menggunakan jaringan secara bersamaan. Jika pengertian jaringan komputer dapat diartikan lebih detail maka dapat diartikan sebagai kumpulan dua komputer atau lebih terhubung secara elektronik. Tujuan utama kenapa membentuk jaringan komputer adalah untuk memungkinkan komunikasi data antar pengguna jaringan komputer. Berbagi data yang dimaksud bisa berupa transfer file, pengguna perangkat keras komputer secara bersamaan seperti modem, printer, ataupun data dalam hardisk, jaringan komputer secara luas memungkinkan terhubung dengan perusahaan penyedia layanan internet, sehingga jaringan komputer dapat berkomunikasi data dengan jaringan komputer lain. Dengan kondisiseperti ini maka jaringan komputer sudah bisa dikatakan jaringan internet. Sistem jaringan komputer adalah gabungan atau kumpulan dari beberapa komputer yang dapat diakses secara bersama – sama (seperti floppy disk, CD-ROM, printer, dan sebagainya), dan dapat berhubungan dengan komputer induk sistem lainnya yang letaknya berjauhan. Adapun komunikasi data dapat diartikan pengiriman data secara elektronik dari satu tempat ke tempat lain melalui suatu media komunikasi, dan data yang dikirimkan tersebut merupakan hasil atau akan diproses oleh suatu *sistem komputer*. Sistem jaringan dapat memiliki peralatan pada komputer server untuk dipakai secara bersama dengan komputer client-nya. Namun pada setiap komputer lokal dapat juga dipasang peralatan khusus untuk keperluan komputer lokal tersebut. Dalam jaringan ada tiga komponen utama yang harus dipahami, yaitu :

- a. Host atau node, yaitu sistem komputer yang berfungsi sebagai sumber atau penerima dari data yang dikirimkan.
- b. Link, adalah media komunikasi yang menghubungkan antara node yang satu dengan node lainnya. Media ini dapat berupa saluran transmisi kabel dan tanpa kabel.
- c. Software (Perangkat Lunak), yaitu program yang mengatur dan mengelola jaringan secara keseluruhan. Termasuk di dalamnya sistem operasi jaringan yang berfungsi sebagai pengatur komunikasi data dan periferal dalam jaringan.

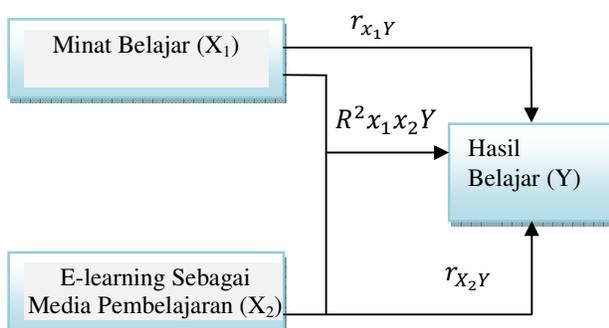
3. Kerangka Pikir

Media dan minat belajar memiliki peranan penting dalam menentukan hasil belajar. Dengan adanya media belajar yang baik maka siswa dengan senang hati akan mengikuti kegiatan belajar dengan baik pula, dan media pembelajaran yang baik dapat membuat

ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran yang memiliki media tersebut, sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, di mana evaluasi itu merupakan bagian dari proses belajar. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa.

Selain faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Y) adalah media (X_1) dan minat belajar (X_2), terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti kecerdasan, bakat, konsentrasi, kemampuan kognitif, reaksi, organisasi dan ulangan sosial, ekonomi dan lingkungan proses belajar mengajar. Dari berbagai faktor tersebut peneliti hanya mengambil atau meneliti media dan minat belajar saja sebagai faktor yang lain tidak diteliti.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut :

- Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara minat belajar dan *e-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar.
- Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar.
- Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara *e-learning* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif korelasional, karena dalam penelitian ini menghubungkan beberapa fenomena-fenomena yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Suharsimi (2010:4): menyatakan bahwa "Penelitian korelasional adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah

ada". Dua variabel tersebut adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar kontribusi minat belajar siswa (X_1) dan *e-learning* sebagai media pembelajaran (X_2) dengan hasil belajar (Y) siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Air Putih.

Penelitian ini diawali dengan mengetahui permasalahan objek penelitian yang akan diteliti, yaitu mengetahui apakah ada Kontribusi antara hasil belajar dengan minat belajar dan penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Setelah mengetahui permasalahan maka dilakukan studi literature dan wawancara untuk mencari teori-teori yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk memulai penelitian serta mencari jurnal-jurnal berhubungan topik penelitian. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat model penelitian dengan menggunakan variabel-variabel terikat. Setelah dibuat model penelitian, maka dilakukan penyebaran kuisisioner uji coba untuk mengetahui validitas dan reabilitas. Jika sudah valid, kemudian melakukan penyebaran kuisisioner valid untuk menguji korelasi, regresi, dan gambaran analisis.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Air putih yang terdaftar pada semester 2 tahun pelajaran 2013/2014.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	X TKJ1	36
2	X TKJ2	36
Total		72

Penelitian ini menggunakan 2 kelas sampel yaitu satu kelas sebagai kelas sampel I dan satu kelas lagi sebagai kelas sampel II. Teknik yang dipakai dalam menentukan sampel adalah *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus dari Taro Yamane (dalam Riduwan, 2010: 65) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan karena kesalahan pengambilan sampel (10%)

Sehingga diperoleh sampel dari perhitungan rumus sebanyak 42 orang responden. Kemudian dilakukan proporsional masing-masing sampel dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2010: 66) dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI TKJ ₁	21
2.	XI TKJ ₂	21
Jumlah		42

Berdasarkan hal tersebut, sampel penelitian sebanyak 42 siswa dari 72 dan 30 siswa dijadikan sebagai uji coba instrumen.

3. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuisisioner atau angket yang disebar kepada Siswa SMK Negeri 1 Air Putih kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan tahun ajaran 2014/2015. Penyusunan angket berpedoman pada Skala Linkert yang berguna untuk menyatakan besarnya persetujuan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan. Besarnya persetujuan responden terdiri dari lima alternatif jawaban responden yaitu Selalu (SL), Sering (S), Kadang-Kadang (KK), Jarang (JR) dan Tidak Pernah (TP).

Tabel 4. Skala Linkert

Pernyataan	Sifat pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	5	1
Sering (S)	4	2
Kadang-Kadang (KK)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Sebagai pedoman dalam penyusunan kuisisioner atau angket, maka disusunlah kisi-kisi instrument. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan adalah seperti tabel dibawah ini:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
----------	-----------	--------------	----------

Minat belajar (X1) Slameto (2003:180)	1. Perasaan Senang	5	1-5
	2. Perhatian	7	6-12
	3. Kemauan	9	13-21
	4. Keinginan	9	22-30
e-learning sebagai media pembelajaran (X2) Rusman,dkk (2012:265)	1. Interaktifitas	7	1- 7
	2. Kemandirian	8	8 - 15
	3. Aksebilitas	7	16-22
	4. Pengayaan	8	23-30

4. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan tingkat ketercakupan data sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan uji coba ini akan diperoleh instrumen sesungguhnya, sehingga layak untuk dijadikan alat ukur dalam pengumpulan data. Siswa yang akan dijadikan uji coba instrumen ini masih berada dalam populasi tapi diluar dari sampel. Dari jumlah populasi sebanyak 72 siswa, yang telah dijadikan sampel adalah 42 orang siswa. Uji coba angket dilaksanakan pada siswa kelas X yang bukan anggota sampel sebanyak 30 orang siswa.

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2010: 121) “ Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah”.

Untuk mengetahui validitas item instrument digunakan rumus *Pearseon Product Moment* (Riduwan,2012: 227) berikut :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{hitung} = Koefisien korelasi variabel

$\sum X$ = Jumlah skor tiap item

ΣY = Jumlah skor seluruh item dari seluruh responden uji coba
 n = Jumlah responden

Selanjutnya dilakukan uji-t untuk membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan menggunakan rumus (Riduwan, 2010: 98) :

$$t = \frac{r\sqrt{n-k-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t_{hitung}
 r = koefisien korelasi hasil r_{hitung}
 n = jumlah responden
 k = kelompok variable bebas

Dengan ketentuan :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti **valid** dan,
 Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti **tidak valid**
 Riduwan (2012: 229)

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk kepada tingkat keterandalan sesuatu. Pengujian reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus koefisien reabilitas *Alpha* yang dikemukakan oleh Riduwan (2010:115) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma S_i}{S_t} \right)$$

$$S_i = \frac{\Sigma X_i^2 - \frac{(\Sigma X_i)^2}{N}}{N}$$

$$S_t = \frac{\Sigma X_t^2 - \frac{(\Sigma X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas Instrument
 k = banyaknya item
 ΣS_i = jumlah varians butir
 ΣX_i^2 = jumlah kuadrat item Xi
 $(\Sigma X_i)^2$ = jumlah item Xi I kuadratkan
 S_i = varians skor tiap-tiap item
 S_t = varian total
 ΣX_t^2 = jumlah kuadrat X total
 $(\Sigma X_t)^2$ = jumlah X total dikuadratkan

N = Jumlah responden

Dengan ketentuan :

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti **reliabel** dan,
 Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti **tidak reliable**
 (Eko Putro Widoyoko, 2014:156)

5. Teknik Analisis Data

a. Deskripsi Data

Pendeskripsian data dilakukan untuk menentukan kedudukan data dalam suatu kelompok. Pendeskripsian bertujuan untuk mengungkapkan mean, modus, median, dan standar deviasi guna mengetahui gambaran tentang sebaran data serta tingkat pencapaian. Untuk pendeskripsian data digunakan teknik analisa statistik deskriptif.

b. Tingkat Capaian responden (TCR)

Menghitung nilai Tingkat Capaian Responden (TCR) masing-masing kategori dari data deskriptif variabel. Rumus yang digunakan yaitu (Riduwan, 2006:88) :

$$TCR = \frac{Rs}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

TCR =Tingkat Capaian Responden
 Rs = Rata-rata skor jawaban responden
 n = Nilai skor jawaban

Kriteria interpretasi skor untuk Tingkat Capaian Responden (TCR) adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Rentang Skala TCR

No	Angka	Keterangan
1	00% - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41%- 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan(2006:88)

6. Persyaratan Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dianalisis dengan menggunakan uji Chi Kuadrat (χ^2). Sugiyono (2010: 104) merumuskan sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat
 f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak. Pengujian yang dilakukan dapat dirumuskan secara matematis :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kemudian untuk mengetahui keberartian hasil analisis variansi, dilakukan uji X^2_{hitung} dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} terhadap nilai X^2_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (db) = k-1. Apabila nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa variansi-variannya homogen.

c. Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel X_1 dan X_2 membentuk garis linear terhadap variabel Y. Rumus yang dipakai uji F dikutip dari Riduwan (2006:128) sebagai berikut :

$$F_{Hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan :

RJK_{TC} = Rata-rata jumlah kuadrat tuna cocok
RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat tuna error

Kriteria yang digunakan untuk menguji linearitas adalah apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berpola linear dan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data berpola tidak linier.

d. Uji Multikolinearitas

Sebelum melakukan analisis dengan regresi berganda, dilakukan terlebih dahulu uji multikolinearitas untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi diantara variabel independen. Jika terjadi korelasi, terdapat masalah multikolinearitas yang harus diatasi (Umar, 2009:177). Untuk mengetahui adanya multikolinearitas tersebut, maka harus diuji dengan rumus VIF (Variance Inflation Factor) :

$$VIF = \frac{1}{1 - r^2}$$

Jika nilai $VIF < 5$, maka tidak terdapat Multikolinearitas, jika $VIF > 5$, maka variabel tersebut mempunyai multikolinearitas dengan variabel bebas lainnya.

7. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial atau secara

bersama-sama terhadap variabel terikat. Rumus regresi linier berganda menurut Sudjana (2005:383):

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat
 X_1 = Variabel bebas
 X_2 = Variabel bebas
A = Nilai Konstanta
 b_1 = Koefisien regresi variabel bebas (X_1)
 b_2 = Koefisien regresi variabel bebas (X_2)

Korelasi secara berganda antara X_1 dan X_2 terhadap Y

$$R_{x_1, x_2, y} = \sqrt{\frac{b_1 \cdot \sum x_1 y + b_2 \cdot \sum x_2 y}{\sum y^2}}$$

Korelasi parsial antara X_1 terhadap Y

$$r_{x_1, y} = \frac{n(\sum X_1 Y) - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot (\sum X_1^2) - (\sum X_1)^2\} \{n \cdot (\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Korelasi parsial antara X_2 terhadap Y

$$r_{x_2, y} = \frac{n(\sum X_2 Y) - (\sum X_2)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot (\sum X_2^2) - (\sum X_2)^2\} \{n \cdot (\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Korelasi parsial antara X_1 terhadap X_2

$$r_{x_1, x_2} = \frac{n(\sum X_1 X_2) - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{n \cdot (\sum X_1^2) - (\sum X_1)^2\} \{n \cdot (\sum X_2^2) - (\sum X_2)^2\}}}$$

8. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi pengaruh variabel bebas (X_1) dan (X_2) terhadap variabel terikat (Y) dengan uji F dan uji t.

a. Uji F

Uji F untuk melihat pengaruh variabel bebas secara bersama sama terhadap variabel terikat menurut Sudjana (2002:385)

$$F_{hitung} = \frac{R^2_{YX_1X_2}/k}{(1 - R^2_{YX_1X_2})/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

k = Jumlah Variabel Independen
n = Banyaknya Sampel
 R^2 = Koefisien regresi

Kaidah keputusannya adalah :

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

b. Uji t

Uji t untuk melihat pengaruh secara parsial setiap variabel bebas terhadap variabel terikat menurut Sudjana (2002:388)

$$t_0 = \frac{b_i}{s_{b_i}}$$

Keterangan:

- t_0 = Koefisien Nilai Test
- b_i = Koefisien Regresi
- s_{b_i} = Standar Kesalahan Koefisien Regresi

Kaidah keputusannya adalah :

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

9. Koefisien Kontribusi

Untuk mengetahui besar kontribusi yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat ditentukan dengan menggunakan rumus koefisien determinan yang dikemukakan oleh Syofian (2013:303) yaitu:

- a. Secara bersama-sama
 $KP = (R_{X_1, X_2, Y})^2 \times 100 \%$
- b. Secara Parsial X_1 terhadap Y
 $KP = (R_{X_1, Y})^2 \times 100 \%$
- c. Secara Parsial X_2 terhadap Y
 $KP = (R_{X_2, Y})^2 \times 100 \%$

Dimana:

- KP = Nilai koefisien determinasi
- $R_{X_1, X_2, Y}$ = Nilai koefisien korelasi berganda
- $R_{X_1, Y}$ = Nilai koefisien korelasi X_1 terhadap Y
- $R_{X_2, Y}$ = Nilai koefisien korelasi X_2 terhadap Y

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Minat Belajar

Perhitungan statistik dasar variabel minat belajar terdapat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Statistik Minat belajar (X1)

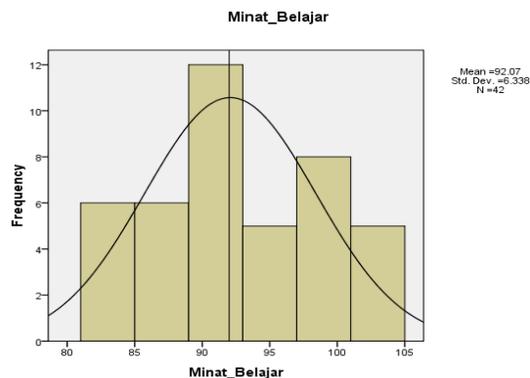
N	
Valid	42
Missing	0
Mean	92.071
Median	92
Mode	92
Std. Deviation	6.338
Variance	40.166
Range	22
Minimum	81
Maximum	103
Sum	3867

Berdasarkan perhitungan statistik pada Tabel 7 dapat dilihat bahwa variabel minat belajar dengan jumlah data (N) sebanyak 42, mean 92.071, median 92, mode 92, standar deviasi sebesar 6,338, varian 40,166, range 22, minimum

81, dan maksimum 103, sedangkan jumlah skor keseluruhan sebesar 3867. Gambaran distribusi skor minat belajar dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar

No	Interval Kelas	frekuensi
1	81-84	6
2	85-88	6
3	89-92	12
4	93-96	5
5	97-100	8
6	101-104	5
	Jumlah	42



Gambar 2. Histogram Minat Belajar

b. E-learning Sebagai Media Pembelajaran

Perhitungan statistik dasar variabel *e-learning* sebagai media pembelajaran terdapat pada Tabel 9.

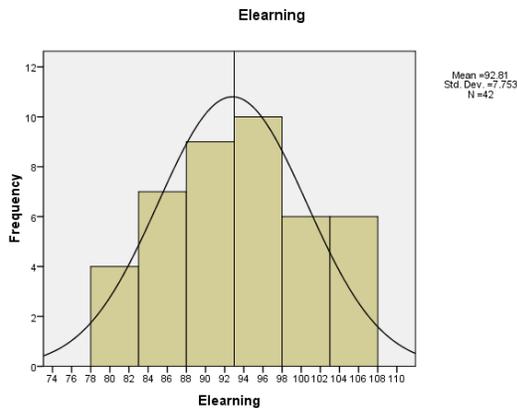
Tabel 9. Hasil Perhitungan Statistik E-learning Sebagai Media Pembelajaran

N	
Valid	42
Missing	0
Mean	92.810
Median	93
Mode	95
Std. Deviation	7.753
Variance	60.109
Range	28
Minimum	78
Maximum	106
Sum	3898

Berdasarkan perhitungan statistik pada Tabel 9 dapat dilihat bahwa variabel *e-learning* sebagai media pembelajaran dengan jumlah data (N) sebanyak 42, mean 92,810, median 93, mode 95, standar deviasi sebesar 7,753, varian 60,109, range 28, minimum 78, dan maksimum 106, sedangkan jumlah skor keseluruhan sebesar 3898. Gambaran distribusi skor kreativitas siswa dapat dilihat pada Tabel 10

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Skor E-learning Sebagai Media Pembelajaran

.No	Interval Kelas	frekuensi
1	78-82	4
2	83-87	7
3	88-92	9
4	93-97	10
5	98-102	6
6	103-108	6
	jumlah	42



Gambar 3. Histogram E-learning Sebagai Media Pembelajaran

c. Hasil Belajar

Perhitungan statistik dasar variabel hasil belajar, yaitu :

Tabel 11. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar

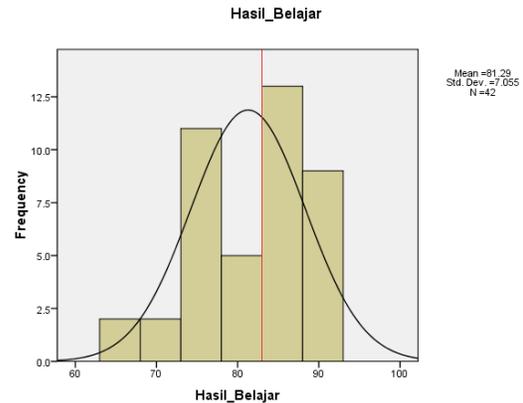
N	
Valid	42
Missing	0
Mean	81.286
Median	83
Mode	90
Std. Deviation	7.055
Variance	49.770
Range	27
Minimum	63
Maximum	90
Sum	3414

Berdasarkan perhitungan statistik pada Tabel 11 dapat dilihat bahwa variabel hasil belajar dengan jumlah data (N) sebanyak 42, mean sebesar 81,286, median 83, mode 90, standar deviasi sebesar 7,055, varian 49,770, range 27, minimum 63, dan maksimum 90, sedangkan jumlah skor keseluruhan sebesar 3414.

Gambaran distribusi skor hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	63-67	2
2	68-72	2
3	73-77	11
4	78-82	5
5	83-87	13
6	88-92	9
Jumlah		42



Gambar 4. Histogram Skor Hasil Belajar

2. Tingkat Capaian Responden (TCR)

a. Minat Belajar (X₁)

Tingkat Capaian Responden (TCR)

$$= \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor Ideal Maksimal}} \times 100\%$$

Mean = 92,071

Skor Ideal Mak. = 103

Minat Belajar = $\frac{92,071}{103} \times 100\% = 89,389\%$

b. E-learning Sebagai Media Pembelajaran (X₂)

Tingkat Capaian Responden (TCR)

$$= \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor Ideal Maksimal}} \times 100\%$$

Mean = 92,810

Skor Ideal Mak. = 106

E-learning sebaga

Media Pembelajaran = $\frac{92,810}{106} \times 100\% = 87,557\%$

c. Hasil Belajar

Tingkat Capaian Responden (TCR)

$$= \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor Ideal Maksimal}} \times 100\%$$

Mean = 81,286

Skor Ideal Maks = 90

Hasil Belajar = $\frac{81,286}{90} \times 100\% = 90,318\%$

3. Prasyarat Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Uji Normalitas

Test Statistics			
	Minat_Belajar	Elearning	Hasil_Belajar
Chi-Square	12.286 ^a	12.762 ^b	12.000 ^c
df	19	24	17
Asymp. Sig.	.873	.970	.800

Berdasarkan Tabel 13 dapat dilihat bahwa skor signifikansi probabilitas untuk variabel X_1 sebesar 0,873, X_2 sebesar 0,970 dan variabel Y sebesar 0,800. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran serta hasil belajar pada mata diklat jaringan dasar kelas X TKJ di SMKN 1 Air Putih berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 14 dan 15.

Tabel 14. Uji Homogenitas pada Variabel Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variances

Minat_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.807	11	24	.109

Tabel 15. Uji Homogenitas pada Variabel E-learning Sebagai Media Pembelajaran

Test of Homogeneity of Variances

E-learning sebagai media pembelajaran			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.715	11	24	.130

Dari Tabel 14 dan 15 didapatkan skor signifikansi pada minat belajar sebesar 0,109 dan e-learning sebagai media pembelajaran 0,130, karena signifikan lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varian populasi data siswa pada mata diklat jaringan dasar kelas X TKJ SMK N 1 Air Putih homogen.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Hasil uji linearitas data dapat dilihat pada Tabel 16 dan 17.

Tabel 16. Uji Linearitas Minat Belajar – Hasil Belajar

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Minat_Belajar	Between Groups	(Combined)	1040.738	19	54.776	1.205	.334
		Linearity	454.505	1	454.505	10.001	.005
		Deviation from Linearity	586.233	18	32.569	.717	.762
	Within Groups		999.833	22	45.447		
	Total		2040.571	41			

Tabel 17. Uji Linearitas E-learning Sebagai Media Pembelajaran – Hasil Belajar

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Elearning	Between Groups	(Combined)	1392.988	24	58.041	1.524	.187
		Linearity	614.168	1	614.168	16.123	.001
		Deviation from Linearity	778.820	23	33.862	.889	.610
	Within Groups		647.583	17	38.093		
	Total		2040.571	41			

Skor signifikansi minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran – hasil belajar sebesar 0,005 dan 0,001. Karena signifikansi kedua variabel independen kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel minat belajar – variabel hasil belajar dan variabel e-learning sebagai media pembelajaran – variabel hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKN 1 Air Putih mempunyai hubungan yang linear.

d. Uji Multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas data dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 18. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	19.058	14.123		1.349	.185		
	Minat_Belajar	.293	.188	.264	1.773	.084	.750	1.333
	E-learning	.379	.135	.417	2.804	.008	.750	1.333

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Tabel 18 memperlihatkan nilai *Inflation Factor* (VIF) untuk kedua variabel bebas yaitu minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran sebesar 1.333. Karena nilai VIF kurang dari 5, maka dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah multikolinearitas.

4. Analisis Regresi Berganda

Dan nilai koefisien korelasi dan koefisien determinasi dapat dilihat pada *Model Summary* di Tabel 19.

Tabel 19. Nilai Korelasi R

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.594 ^a	.353	.320	5.818	.353	10.646	2	39	.000

a. Predictors: (Constant), Elearning, Minat_Belajar

Berdasarkan Tabel 19, diperoleh nilai R (koefisien korelasi) = 0,594 dan R² (koefisien determinasi) = 0,353 Selanjutnya, dicari persamaan regresi berganda sebagai berikut:
 $Y = a + b_1X_1 + b_2 X_2$

Tabel 20. Uji Regresi Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error				Beta	Zero-order	Partial
1	(Constant)	19.058	14.123		1.349	.185			
	Minat_Belajar	.293	.166	.264	1.773	.004	.472	.273	.228
	Elearning	.379	.135	.417	2.804	.008	.549	.410	.361

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan Tabel 20, didapatkan persamaan $Y = 19,058 + 0,293X_1 + 0,379 X_2$, artinya apabila variabel minat belajar (X₁) mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,293. Begitu juga dengan variabel e-learning sebagai media pembelajaran (X₂), apabila terjadi kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,379 Berdasarkan Tabel 19 nilai koefisien korelasi sebesar 0,353 x 100% = 35,3 % merupakan keragaman hasil belajar (Y) yang ditentukan oleh variabel minat belajar (X₁) dan e-learning sebagai media pembelajaran (X₂).

5. Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil hipotesis sebelumnya maka digunakan hipotesis sebagai berikut:

H₀ = Minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran secara bersama-sama tidak berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014.

H_a = Minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran secara bersama-sama berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014.

Hasil pengujian hipotesis minat belajar (X₁) dan e-learning sebagai media pembelajaran (X₂) secara bersama-sama berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar (Y) terangkum pada Tabel 20, diperoleh persentase kontribusi minat belajar dan e-learning sebagai media pembelajaran secara bersama-sama terhadap hasil belajar memberikan kontribusi (R²_{X₁X₂Y}) sebesar 35,3 %.

Tabel 21. Nilai Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	720.603	2	360.302	10.646	.000 ^a
	Residual	1319.968	39	33.845		
	Total	2040.571	41			

a. Predictors: (Constant), Elearning, Minat_Belajar

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan Uji F pada tabel diatas diperoleh nilai F_{hitung} = 10.646 dengan signifikan 0,000, sedangkan F_{tabel} = n-k-1 = 42-2-1=39, didapatkan F_{tabel} 4,09. F_{hitung} > F_{tabel} (10,646 > 4,09), dan signifikan < 0,05 (0,000 < 0,05), maka H₀ ditolak, H_a diterima, artinya minat belajar (X₁) dan e-learning sebagai media pembelajaran (X₂) secara bersama-sama berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

b. Hipotesis Kedua

H₀ = Minat belajar tidak berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014.

H_a = Minat belajar berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014.

Berdasarkan Tabel 20 didapat parsial kontribusi minat belajar sebesar 0,472 sehingga persentase minat belajar terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,472)^2 \times 100\% = 22,28\%$. Nilai $t_{hitung} = 1,773$ dengan signifikan 0,004, sedangkan $t_{tabel} = 1,685$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,773 > 1,685$) dan signifikan $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, H_a diterima, artinya minat belajar (X_1) secara parsial berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar belajar (Y).

c. Hipotesis Ketiga

H_0 = *E-learning* sebagai media pembelajaran tidak berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih
 H_a = *E-learning* sebagai media pembelajaran berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih
 Berdasarkan

Tabel 20 didapat persentase kontribusi e-learning sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,549)^2 \times 100\% = 30,14\%$. Berdasarkan uji t pada Tabel 20, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,804$ dengan signifikan 0,008, sedangkan $t_{tabel} = 1,685$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,804 > 1,685$) dan signifikan $< 0,05$ ($0,008 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, H_a diterima, artinya *e-learning* sebagai media pembelajaran (X_2) berkontribusi dan signifikan terhadap hasil belajar (Y).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar dan *e-learning* sebagai media pembelajaran secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 35,3% terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika dan kreativitas siswa secara bersama-sama berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.
2. Minat belajar memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 22,28% terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014. Hal ini menunjukkan minat belajar berkontribusi terhadap hasil belajar.
3. *E-learning* sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 30,14% terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata diklat jaringan dasar di SMKN 1 Air Putih tahun ajaran 2013/2014.

Hal ini menunjukkan *e-learning* sebagai media pembelajaran berkontribusi terhadap hasil belajar.

2. Saran

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat lebih berminat dan aktif dalam dengan menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran.
2. Bagi guru, guru diharapkan mengetahui minat belajar terhadap hasil belajar siswa menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan hendaknya dapat dijadikan informasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran jaringan dasar.
4. Bagi Dinas Pendidikan, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam kebijakan terkait dengan sekolah.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi dengan Pembimbing I Drs. Legiman Slamet, MT dan Pembimbing II Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng

Daftar Pustaka

- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta Rosdakarya
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta Pers.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Universitas Negeri Padang. 2010. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.