

PENGARUH E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP SWASTA BUDDHIS BODHICITTA MEDAN

Lamirin

STAB Bodhi Dharma

lamirin@bodhidharma.ac.id

Abstract

Today's online-based learning is a must where the era of information technology is growing rapidly. The current pandemic period also demands various adjustments in various activities including face-to-face learning in class which cannot be done for the sake of the spread of the covid-19 virus. SMPS Buddhis Bodhicitta Medan has conducted learning through e-learning, but found some indications of its effectiveness in the low motivation of students to learn, such as turning off videos, being late for room meetings, not paying attention when the teacher explains. This is what makes researchers want to know how much influence this e-learning-based learning has on students' learning motivation at SMPS Buddhis Bodhicitta Medan. The research method used is quantitative research with an ex post facto approach that wants to test a hypothesis but does not provide certain treatment. The study was conducted on a population of 45 students. Data was taken using a questionnaire via google form which was distributed to the target population. Data analysis used a simple linear regression test that focused on testing 1 independent variable on 1 dependent variable. The results of the study found that the effect of e-learning-based learning had a positive and significant effect on students' learning motivation. This is indicated by the t arithmetic value of $2.788 > 2.016$, the regression coefficient (b) of 0.470 and the significance value (p) of 0.008 ($p < 0.05$). The effective contribution of E-learning Classifier based on e-learning to students' learning motivation at Buddha Bodhicitta Junior High School Medan is 15.3% which is indicated by the value of $R^2 = 0.153$ which states that there are 84.7% of other factors that influence student learning motivation such as factors physical, psychological factors, time, place, and social factors such as teachers, friends, and others.

Keywords: *E-Learning, Learning Motivation*

Abstrak

Pembelajaran berbasis online saat ini merupakan sebuah keharusan dimana era teknologi informasi berkembang secara cepat. Masa pandemi seperti saat ini juga menuntut berbagai penyesuaian dalam berbagai aktifitas termasuk pembelajaran kelas tatap muka langsung yang tidak dapat dilakukan demi penyebaran virus covid-19. SMPS Buddhis Bodhicitta Medan telah melangsungkan pembelajaran melalui *e-learning*, namun ditemukan beberapa indikasi tentang efektifitas pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa yang rendah seperti mematikan video, terlambat masuk *room meeting*, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruhnya pembelajaran berbasis e-learning ini terhadap motivasi belajar siswa

SMPS Buddhis Bodhicitta Medan. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* yang ingin menguji suatu hipotesis tetapi tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu. Penelitian dilakukan terhadap populasi sebanyak 45 siswa. Data diambil menggunakan angket melalui *google form* yang disebar kepada populasi sasaran. Analisis Data menggunakan uji regresi linier sederhana yang fokus pada menguji 1 variabel independen terhadap 1 variabel dependen. Hasil penelitian ditemukan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis e-learning positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar $2,788 > 2,016$, koefisien regresi (b) sebesar 0,470 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,008 ($p < 0,05$). Sumbangan efektif E-learning Klasiber berbasis e-learning terhadap motivasi belajar siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan sebesar 15,3% yang ditunjukkan dari nilai $R^2 = 0,153$ yang menyatakan bahwa ada 84,7% faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti faktor fisik, psikologis, waktu, tempat, dan faktor sosial seperti guru, teman, dan lainnya.

Kata Kunci: *E-Learning, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Kegiatan dengan pelibatan unsur jiwa raga merupakan aktivitas belajar. Tanpa adanya dorongan yang bersifat kuat yang berasal dari dalam maupun dari luar individu sendiri maka belajar tidak akan pernah dilakukan. Motivasi merupakan faktor lain yang memberikan pengaruh pada aktivitas belajar seseorang. Dalam aktivitas belajar seseorang motivasi mempunyai peranan yang penting. Pembelajaran yang tidak disertai dengan motivasi belajar yang kuat tidak akan berjalan dengan efektif. Tidak ada kegiatan belajar apabila tidak ada motivasi (Asrori 2020). Untuk memberikan pengaruh pada adanya kegiatan seseorang sehingga motivasi bertalian dengan tujuan. Siswa dengan motivasi belajar yang baik berarti terdapat penunjukkan prestasi belajar yang baik. Prestasi yang baik melalui usaha yang dilakukan secara tekun terutama berdasarkan pada motivasi sehingga seseorang yang belajar bisa melahirkan prestasi. Tingkat pencapaian dari prestasi belajar ditentukan intensitas motivasi seorang siswa. Agar siswa dengan berbagai minat serta karakteristik menjadi lebih giat maka guru dalam proses pembelajaran bisa mengembangkan motivasi belajar.

Seorang guru kemudian mempunyai tanggung jawab yang besar untuk memotivasi anak. Perhatian siswa terhadap materi dapat disampaikan melalui beberapa cara. Pertimbangan dalam memilih dan menentukan cara menyampaikan materi didasarkan pada minat dan karakter siswa. Keberagaman minat dan karakter siswa kerap tidak menjadi pertimbangan utama guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Setiap kelas pada jalur pendidikan formal biasanya terdiri atas kurang lebih 30 siswa dengan minat dan karakteristik yang beragam dituntut untuk mencapai prestasi belajar secara berkala, seperti per minggu, per bulan maupun per semester sebagaimana maksud daripada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Motivasi belajar terdiri atas 2 kata, yakni motivasi dan belajar. Motivasi secara umum dapat diartikan sebagai dorongan. Kekuatan maupun dorongan dalam berbuat yang lebih banyak serta lebih baik dari sebelumnya dengan

membangkitkan gairah serta kepercayaan diri sendiri merupakan motivasi. Pencapaian tujuan tertentu yang merupakan sebuah bentuk motivasi pada sikap yang dimiliki setiap orang. Keinginan dalam mendapatkan penghargaan dalam belajar, sehingga memberikan kemungkinan siswa untuk belajar secara terus menerus dengan semangat yang penuh merupakan sebuah motivasi (Daryanto 2013).

Persoalan inilah yang terjadi pada SMPS Buddhis Bodhicitta Medan. SMPS Buddhis Bodhicitta Medan merupakan salah satu jenjang pendidikan Sekolah Swasta Buddhis Bodhicitta Medan. SMPS Buddhis Bodhicitta Medan terdiri 3 kelas, yakni kelas VII, kelas VIII dan kelas IX. Setiap siswa di masing-masing kelas dibagi menjadi 3 kelas menurut huruf albatetis, yakni kelas VII-A, kelas VII-B dan kelas VII-C, kelas VIII-A, kelas VIII-B dan kelas VIII-C, serta kelas IX-A, kelas IX-B dan kelas IX-C. Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 453 siswa. Seluruh siswa SMPS Buddhis Bodhicitta berasal dari berbagai suku, ras dan agama dengan minat, karakteristik dan latar belakang berbeda-beda.

Itulah alasan mengapa guru harus mampu mendorong, mengarahkan dan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran siswa. Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat diupayakan melalui beberapa cara. Cara penyampaian meliputi metode, media dan alat peraga, pengulangan materi secara unik dan berbeda dari cara-cara sebelumnya, serta membuat variasi belajar (Asrori 2020) sesuai dengan perkembangan zaman. Upaya peningkatan efisiensi pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dan media informasi, khususnya e-learning dan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran demikian disebut sebagai pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pemanfaatan kecanggihan teknologi dan informasi semakin masif pada saat terjadinya pandemi COVID-19 yang memaksa kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah masing-masing, karena dinilai dapat mengatasi persoalan waktu dan jarak, serta memperkaya media pembelajaran inovatif yang sangat beragam agar siswa senantiasa dapat mengembangkan motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Istilah *e-learning* terdiri dari huruf e dan kata *learning*. Huruf e dalam *e-learning* merupakan singkatan dari elektronik yang berarti benda yang dibuat dengan menggunakan prinsip elektronika. Adapun *learning* merupakan kata berbahasa Inggris yang dapat diterjemahkan sebagai pembelajaran atau belajar. Dengan demikian, *e-learning* dapat diartikan sebagai proses belajar atau pembelajaran dengan memakai alat elektronik, seperti komputer, CD-ROM, serta jaringan internet dan jaringan intranet (Simanihuru 2019). *E-learning* sendiri juga dapat disepadankan dengan istilah pembelajaran elektronik. Sebuah model pembelajaran yang mencakup berbagai media penyampaian dari materi ajar maupun konten dengan melalui sarana elektronik, termasuk dengan menggunakan website yang melalui URL maupun pencarian sumber daya seragam). Pembelajaran dimana peserta didik menjadi pusat dengan menggunakan media yang berbasis elektronik maupun teknologi merupakan pembelajaran berbasis E-Learning (Aziz and Musadieg 2016).

Beberapa jenis *e-learning* yang dapat digunakan di sekolah adalah (Nurdyansyah, Fahyuni, and Fariyarul 2016): 1) *Massive Online Open Source* (MOOCs); 2) *Virtual Reality* (VR); 3) *Gamification*; 4) *Learning Management System*

(LSM); 5) *Web-Quest Learning*; 6) *Flipped Classroom*; 7) *Program One Laptop per Child* (OLPC).

Penggunaan E-Learning dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yakni: 1) Dorongan peserta didik untuk aktif serta mandiri dalam pembelajaran dikarenakan adanya perubahan lebih mudah pada isi dan materi pembelajaran; 2) Bahan ajar yang terstruktur serta dijadwalkan dengan melalui E-Learning, sehingga pendidik maupun peserta didik bisa menilai seberapa jauh bahan ajar dipelajari; 3) Bagi peserta didik yang belum cukup memahami materi yang diajarkan dikelas bisa sangat potensial untuk menjadi sumber belajar; 4) Memperkaya materi pembelajaran dengan adanya tambahan sumber belajar yang bisa dipergunakan.

E-Learning dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan yaitu; 1) Keterkaitan dengan permasalahan penyediaan listrik, telepon maupun komputer terkait dengan tidak semua tempat tersedia fasilitas internet; 2) Tuntutan bagi guru untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan IT, yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional; 3) Keterampilan dalam pengoperasian E-Learning yang masih kurang tenaga yang mengetahui serta memiliki keterampilan; 4) Guru serta peserta didik menjadi kurang berinteraksi bahkan antar peserta didik; 5) Cenderung gagal untuk peserta didik yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar; 6) Arah dari pada pembelajaran cenderung pada pelatihan dibandingkan dengan pendidikan (Prawiradilaga and Salma 2016).

Pembelajaran *e-learning* memiliki manfaat sebagai berikut: a) Mengobinasikan bermacam format media seperti teks, video, slide, yang dapat dilihat dan di unduh oleh para siswa/I; b) Informasi yang cenderung aktual karena terdapat koneksi yang secara langsung dan dengan mudah diakses; c) Terdapat panduan (navigasi) yang tersedia sebagai panduan agar dapat melalukannya ke berbagai arah; d) Mudah mendapatkan informasi yang mengakibatkan data dan ide dapat dipertukarkan; e) Komunikasi dilakukan secara lebih nyaman karena mudah diakses; f) Lebih rendahnya biaya yang dibutuhkan, karena *effort* yang dikeluarkan relatif lebih murah (Zainiyati and Salamah 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara beberapa wali kelas, bahwa motivasi belajar yang sedang berdasarkan pada penunjukkan hasil survei yang dilakukan pada siswa SMP. Siswa kurang menunjukkan minat pada proses pembelajaran, hal tersebut terlihat disaat proses pembelajaran berlangsung. Tidak memperhatikan guru disaat mengajar serta lebih senang menutup video sebagian dilakukan oleh siswa. Saat diberi tugas oleh guru, siswa sering sibuk sendiri sehingga tugas tidak terselesaikan dengan cepat. Dalam mengikuti proses pembelajaran ada beberapa siswa yang kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dilihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh ada banyak siswa yang tidak mencapai KKM serta ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan disaat guru memberikan penjelasan.

Observasi dan wawancara dengan para guru tersebut juga menjadikan peneliti semakin tertarik untuk melakukan penelitian terhadap siswa yang merupakan objek utama dalam terjadinya pembelajaran berbasis *e-learning*. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti hendak mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPS Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

METODE PENELITIAN

Metode jenis kuantitatif dipergunakan pada penelitian ini. Penelitian yang lebih mendahulukan aspek yang bersifat sistematis, terencana serta terstruktur secara jelas dari awal sampai membuat desain dari penelitian yang dimulai dengan tujuan dari penelitian, subjek, menentukan populasi, sumber data serta metodologi sampai analisis data. Pengertian ini senada dengan Surhaso yang menyatakan bahwa jenis kuantitatif adalah penelitian yang kegiatannya lebih spesifik, sistematis, terstruktur, dan terencana secara jelas mulai dari awal pembuatan latar belakang, penentuan subjek dan objek penelitan, hingga menentukan sampel data dan sumber data penelitian serta metodologi yang digunakan dalam pengumpulan hingga analisis (Suharsono 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Buddhis Bodhicitta Medan dari kelas VII (tujuh) hingga kelas IX (sembilan) sebanyak 45 siswa/i.

Pendekatan *ex post facto* merupakan pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini, dimana dalam bahasa latin “setelah fakta” dikarenakan peneliti pada peninjauan belakang memberikan pengaruh serta mempengaruhi yang terjadi serta diteliti (Sugiyono 2011). Peneliti menggunakan desain penelitian yang bersifat kuantitatif asosiatif dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh maupun hubungan dinatara 2 variabel maupun lebih berdasarkan pada jenis permasalahan yang telah peneliti uraikan sebelumnya pada penelitian ini (Arikunto 2017). Cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengungkap maupun menjaring informasi kuantitatif dari responden sebagai lingkup penelitian merupakan teknik dalam pengumpulan data (Sujarweni and Wiratna 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Uji Normalitas

Tabel 1. One sample Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		45
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.50045494
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.060
	Negative	-.143
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.022 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.290
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dengan menggunakan One Sample Kolmogorov Smirnov Test sesuai dengan hasil pengujian normalitas didapatkan hasil Exact sig. menunjukkan angka 0,290 dengan asumsi jumlah data tidaklah terlalu besar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai residual mengalami distribusi normal berdasarkan nilai signifikansi 0,290 lebih besar dari 0,05..

Uji Linieritas

ANOVA Table

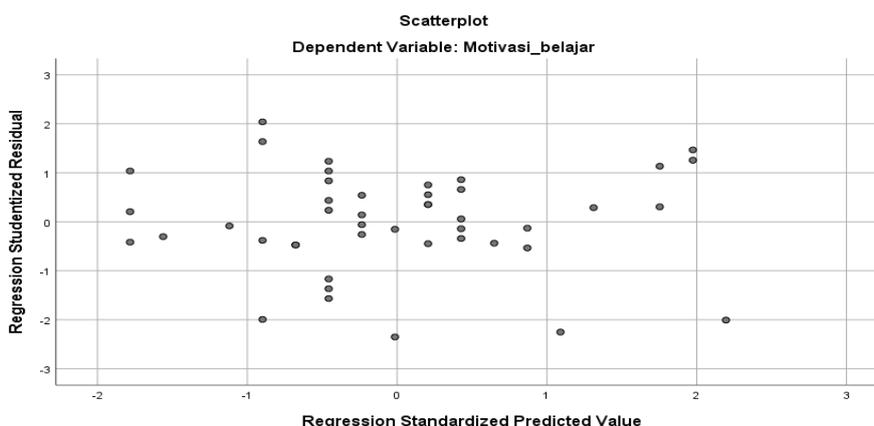
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi_belajar *	Between Groups	(Combined)	660.308	16	41.269	1.803	.084
E-learning		Linearity	199.197	1	199.197	8.703	.006
		Deviation from Linearity	461.111	15	30.741	1.343	.242
	Within Groups		640.892	28	22.889		
	Total		1301.200	44			

Didapatkan nilai Deviation from Linearity Signifikansi yaitu $0,242 > 0,05$ sesuai dengan nilai Signifikansi dari output diatas. Sehingga dapat dilakukan penyimpulan bahwa terdapat hubungan yang bersifat linear dan signifikan diantara variabel bebas dan variabel tak bebas.

Perbandingan nilai F hitung dengan F tabel dapat dilihat hubungan linieritas. Dimana F hitung yaitu 1,343 dan F tabel yaitu 2,041, sehingga F hitung lebih kecil daripada F tabel. Dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa hubungan linier secara signifikansi antara pembelajaran e-learning dengan motivasi belajar siswa dikarenakan Nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel.

Uji Heteroskedastisitas

Grafik Uji Heteroskedastisitas



Gambar 1. Gambar Scatterplot

Penyebaran titik yang terjadi secara acak baik diatas ataupun dibawah dari angka nol disumbu Y pada grafik scatterplot. Pada model regresi dapat ditarik

kesimpulan tidak terjadinya heteroskedastisitas. Dengan menggunakan Uji Glejser untuk melakukan Uji Heteroskedastisitas. Pengujian dengan melakukan regresi nilai absolut residual pada variabel independen merupakan Uji Glejser.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	1.113	3.352		.332	.742
	E-learning	.087	.107	.123	.813	.421

a. Dependent Variable: Res_Abs

Nilai Signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 ditunjukkan hasil dari semua variabel independen. Secara statistik tidak ada variabel independen yang memberikan pengaruh pada variabel dependen. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terjadi heterokedastistitas pada model regresi.

Uji Hipotesis

Berpedoman pada nilai R Square maupun R² yang ada pada output SPSS bagian Model Summary dalam mengetahui besar pengaruh dari variabel independen (X) pada variabel dependen (Y) pada analisis regresi linier sederhana. Hasil berdasarkan pada analisis dengan menggunakan aplikasi SPSS dimana didapatkan hasil regresi linier sederhana sebagai berikut.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.191	5.294		2.114	.040		
	E-learning	.470	.169	.391	2.788	.008	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi_belajar

Hipotesis:

Ho : Variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Ha : Variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

Didapatkan nilai t hitung yaitu 2,788 lebih besar daripada t tabel yaitu 2,016 dengan nilai signifikansi yaitu 0,008 lebih kecil dari 5% dari hasil pengujian statistik dengan menggunakan SPSS untuk variabel X (Pembelajaran E-Learning). Sehingga H₀ ditolak , hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning

memberikan pengaruh yang signifikan pada variabel dependen yaitu motivasi belajar siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan.

Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	199.197	1	199.197	7.773	.008 ^b
	Residual	1102.003	43	25.628		
	Total	1301.200	44			

a. Dependent Variable: Motivasi_belajar

b. Predictors: (Constant), E-learning

Nilai F hitung yaitu 7.773 dengan signifikansi yaitu 0,008 sesuai dengan hasil pengujian dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Perbandingan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas yaitu 0,05 sehingga pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat terlihat. Model regresi bisa dipakai dalam melakukan prediksi variabel partisipasi maupun dengan kata lain terdapat pengaruh variabel E-learning (X) pada variabel motivasi belajar siswa (Y) dengan nilai signifikansi sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05.

Penting untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh dari variabel (X) pada variabel (Y) tersebut setelah mengetahui adanya pengaruh variabel E-learning (X) pada variabel motivasi belajar siswa (Y). Di bawah ini merupakan hasil pengukurannya:

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.391 ^a	.153	.133	5.062

a. Predictors: (Constant), E-learning

Besar nilai korelasi maupun hubungan R yakni 0,391 sesuai dengan tabel Model Summary Uji Regresi Linier Sederhana. Pengaruh yang diberikan pada variabel bebas (pembelajaran melalui e-learning) pada variabel terikat (Motivasi belajar siswa) yaitu 15,3% serta sisanya mendapatkan pengaruh dari variabel lain yang tidak termasuk pada penelitian ini berdasarkan pada output koefisien determinasi R square yaitu 0,153.

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis e-learning yang diterapkan pada siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan terbukti memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar para siswa. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi serta jaringan internet dimana proses pembelajaran bisa dilaksanakan baik itu didalam kelas melalui tatap muka serta diluar ruangan dengan sistem online merupakan pembelajaran yang menerapkan E-learning. Dorongan yang bersumber pada diri berupa semangat, cita yang tinggi, serta dorongan yang berasal dari luar diri siswa yang telah guru ajarkan melalui penerapan pembelajaran E-learning dengan demikian mereka bisa aktif serta

kreatif dalam penggunaan teknologi informasi untuk proses pembelajaran yang ada di sekolah merupakan motivasi belajar siswa yang dipergunakan dalam penelitian ini.

Peneliti memulai dengan melakukan pengamatan atau observasi yang juga merupakan bagian dari studi pendahuluan penelitian ini terhadap keaktifan dan respon siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan mengikuti pembelajaran mulai menyimak penjelasan guru, merespon pertanyaan guru, dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Penggunaan jaringan internet dan penyediaan smartphone maupun laptop/komputer merupakan modal dari pembelajaran berbasis e-learning ini, para siswa atau bahkan orang tua siswa juga dituntut untuk memulai memahami penerapan *e-learning* melalui perangkat yang mereka gunakan. Hasil studi pendahuluan melalui observasi peneliti menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya, khususnya berkaitan dengan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan kreatif, yaitu siswa males untuk mengaktifkan video kameranya, sebagian siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran dengan melakukan aktifitas/kegiatan lain ketika mengikuti pembelajaran, dan kurangnya perhatian dalam menyimak penjelasan guru. Hal-hal ini merupakan titik awal peneliti menduga bahwa ada pengaruh pembelajaran jarak jauh memanfaatkan e-learning dibandingkan pembelajaran tatap muka di kelas.

Penelitian ini dilakukan langsung terhadap populasi sebanyak 45 orang siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan. Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Instrumen angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang telah disebar menggunakan google form, hasilnya menunjukkan bahwa semua 21 pertanyaan instrument dari variabel X (penggunaan e-learning) dan variabel Y (motivasi belajar siswa) dinyatakan valid dan memiliki nilai reliabilitas $\geq 0,06$. Kemudian data yang terkumpul dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu dengan uji normalitas dan uji linieritas data. Kemudian langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian yang telah diajukan.

Hasil penelitian dari output Nilai Signifikansi sesuai dengan data penelitian yang telah diolah serta dianalisis. Didapatkan nilai Deviation From Linearity Signifikansi yaitu $0,242 < 0,05$ sesuai dengan data penelitian yang telah dilakukan pengolahan dan analisis. Nilai F hitung yaitu 1,343 lebih kecil atau sama dengan 2,041 dapat dilihat hubungan linieritas yang menguatkan sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang bersifat linear dan juga signifikan pada variabel bebas (pembelajaran berbasis e-learning) pada variabel terikat (motivasi belajar siswa).

Untuk melakukan pengujian apakah dalam regresi terdapat ketidaksamaan variasi dari residual dari suatu pengamatan pada pengamatan yang lain berdasarkan hasil Uji Heteroskedastisitas. Penyebaran variabel bebas ditunjukkan Heteroskedastisitas. Model regresi yang baik ditunjukkan dari penyebaran yang acak. Dengan perkataan lain tidak terjadi heteroskedastisitas. Pola titik yang menyebar yang berada di atas maupun di bawah sumbu Y dari hasil grafik scatterplot, artinya bahwa pada model regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas. Tidak ada variabel independen yang signifikan secara statistik yang memberikan pengaruh pada variabel dependen dimana didapatkan variabel independen dengan nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05. Sehingga dapat dilakukan

penarikan kesimpulan bahwa tidak terjadinya heteroskedastisitas pada model regresi.

Sesuai dengan analisis regresi linier sederhana dimana nilai F hitung yaitu 7,773 dengan nilai signifikansi yakni 0,008. Perbandingan pada nilai signifikan dengan nilai probabilitas yakni 0,05 sehingga diambil keputusan pada uji regresi linier sederhana bisa dilihat. Model regresi bisa dipergunakan untuk melakukan prediksi variabel partisipasi ataupun dengan perkataan lain ada pengaruh pada variabel bebas terhadap variabel terikat dengan nilai signifikan yaitu 0,008 lebih kecil dari 0,05. Besar nilai korelasi maupun hubungan R yaitu 0,391 berdasarkan pada tabel Model Summary uji regresi linier sederhana. Pengaruh variabel bebas pada variabel terikat dengan nilai 15,3% serta selebihnya mendapatkan pengaruh dari luar yang tidak termasuk pada penelitian ini berdasarkan output tersebut.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh dari pembelajaran yang berbasis e-learning bersifat positif serta signifikan pada motivasi belajar siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan. Koefisien regresi yaitu 0,470, nilai signifikan yaitu 0,008 lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung yaitu 2,788 lebih besar dari 2,016 menjadi penunjang dari hasil yang diperoleh. Sebesar 15,3% dengan nilai R² yaitu 0,153 dimana dinyatakan bahwa terdapat 84,7% faktor yang berasal dari luar yang memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa contohnya faktor yang bersifat fisik, psikologis, waktu dan tempat, serta faktor sosial berupa guru, guru maupun lainnya yang menjadi sumbangan efektif E-learning Klasiber berbasis E-learning pada motivasi belajar siswa SMP Buddhis Bodhicitta Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua LPPM, korektor, tim reviewer, pengolah data, yang telah membantu dalam penelitian termasuk individu yang telah membantu dalam studi peneliti.

PENDANAAN

Penelitian ini didukung oleh Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Kementerian Agama Republik Indonesia dan STAB Bodhi Dharma Medan.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2017. Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asrori. 2020. Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Aziz, and Al Musadieg. 2016. "Pengaruh Penggunaan Android Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang."
- Daryanto. 2013. Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrama Widya.
- Hadion Wijoyo, S. E., SH, S., & MH, M. (2020). DASAR-DASAR PENDIDIKAN. Insan Cendekia Mandiri.

- Hartono, W. J., Wijoyo, H., Wongso, F., Khoiri, A., Sunarsi, D., Kusjono, G., & Sobarna, A. (2021). Students' Perceptions of Student Council Activity in New Normal Era at Junior High School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Series Volume*, (534).
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Sutarna, A., & Usada, B. (2020). *Manajemen Pendidikan Vokasi*.
- Lisniasari, L. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kerukunan Beragama Pemuda Lintas Iman Ingage. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 1(1), 24-39.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2022). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 61-65.
- Nurdyansyah, Fahyuni, and Eni Fariyarul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prawiradilaga, and Dewi Salma. 2016. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Simanihuru, Lidia. 2019. *E-Learning: Implementasi, Strategi Dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siu, O. C., Lamirin, L., Lisniasari, L., & Darsono, D. (2021). Mengoptimalkan Peran Guru Dalam Membangun Kesehatan Mental Siswa Di Masa Pandemi Melalui Teknologi Pikiran Pada Forum Guru Pendidikan Agama Buddha Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bodhi Dharma*, 1(1), 29-38.
- Suci, I. G. S., Sedana, G., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Pasuruan: Qiara Media.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, Puguh. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Sujarweni, and Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wijoyo, H. (2021). *Transformasi Digital Dari Berbagai Aspek*. Solo: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Zainiyati, and Husniyatuz Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.