
**PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH *E-COMMERCE*
DI UNIVERSITAS TELKOM BANDUNG**

Fetty Poerwita Sary¹, Adhi Prasetyo²

¹Telkom University, Bandung-Indonesia, f.poerwitasary@gmail.com

²Telkom University, Bandung-Indonesia

Citation : Sary, F.P & Prasetyo, A. (2021), Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah *E-Commerce* di Universitas Telkom Bandung, *Edum Journal*, 4(1), 29-38

Abstrak

Fenomena pembelajaran online saat ini semakin bermunculan dan menjamur seiring dengan perkembangan infrastruktur dan teknologi internet di Indonesia. Pemerintah Indonesia terus mendorong pengembangan sistem pembelajaran online di semua jenjang pendidikan. Padahal, untuk kurikulum 2020 sudah dirancang dalam satu mata kuliah, terdapat 25 persen atau sekitar tiga hingga empat pertemuan dari total pertemuan yang diadakan secara online dalam satu semester. Dalam rangka memberikan penyiapan infrastruktur dan dukungan teknis yang baik demi kelancaran implementasi kurikulum berbasis blended learning semester ganjil 2020/2021, 25 mata kuliah diujicobakan dengan menggunakan blended learning. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan E-Learning dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa. Salah satu mata kuliah dari Program Studi MBTI yang diujicobakan adalah mata kuliah E-Commerce dan Manajemen Data. Sehingga sampel dan populasi penelitian ini adalah 88 mahasiswa kelas internasional yang mengambil mata kuliah E-Commerce yang telah menerapkan LMS CELOE. Data diolah melalui bantuan komputer dengan menggunakan program SPSS21 dan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X1 (penggunaan *E-Learning*) tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan variabel X2 (Motivasi) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. *E-Learning* belum mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan menurut siswa pembelajaran *E-Learning* belum menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, masih diperlukan upaya untuk menyadarkan mahasiswa bahwa pembelajaran adalah kebutuhan dan harus ada dalam dirinya sendiri, dan bagi dosen tetap harus mempelajari desain pembelajaran untuk memvariasikan kegiatan yang dilakukan dalam kelas online, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *E-Learning*, Motivasi, Prestasi Belajar

ABSTRACT

The phenomenon of online learning is currently emerging and mushrooming along with the development of internet infrastructure and technology in Indonesia. The Indonesian government continues to encourage the development of online learning systems at all

levels of education. In fact, the 2020 curriculum has been designed in one course, there are 25 percent or about three to four meetings of the total meetings held online in one semester. In order to provide good infrastructure preparation and technical support for the smooth implementation of a blended learning curriculum based on the odd semester of 2020/2021, 25 courses were tried out using blended learning. Therefore, this study aims to determine how the effect of the application of E-Learning and student motivation on student achievement. One of the courses from the MBTI Study Program that was tried out was the E-Commerce and Data Management courses. So that the sample and population of this study are 88 international class students who take E-Commerce courses who have implemented LMS CELOE. The data were processed through computer assistance using the SPSS21 program and multiple regression analysis techniques. The results of this study indicate that the variable X1 (use of E-Learning) has no effect on student achievement, while the variable X2 (motivation) has an effect on student achievement. E-Learning has not encouraged students to study independently and according to students, E-Learning has not saved overall education costs. Therefore, efforts are still needed to make students aware that learning is a necessity and must exist within itself, and lecturers still have to study learning designs to vary the activities carried out in online classes, so that learning can run well and be fun.

Keywords: *E-Learning, Motivation, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

UNESCO menggagas empat pilar pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu *learn to know, learn to do, learn to be, dan learn to live together* (Juliani & Widodo, 2019). Pannen berpendapat bahwa terdapat tiga pilar penting untuk menanamkan metode pembelajaran bagi para milenial untuk siap menghadapi era industry 4.0 yaitu: pertama, sumber literasi yang semakin beragam meliputi digital, teknologi dan human literature, serta ekstra kurikuler; kedua, metode pembelajaran hybrid learning yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan melalui daring atau online; ketiga, life-long learning (Pannen, 2018). Fenomena pembelajaran daring saat ini merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diberikan kepada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar generasi milenial atau generasi Z menurut survey harian (Rastati, 2018). Dimana menurut

hasil survey tersebut, generasi milenial biasanya kurang fokus terhadap sesuatu, mudah teralihkan, memiliki kemampuan multitasking, senang mengambil langkah lebih awal atau pionir, lebih memiliki jiwa entrepreneur, gadget adiktif dan terlalu menaruh ekspektasi terlalu tinggi terhadap sesuatu yang berhubungan dengan mereka. Generasi ini pun memiliki konsentrasi yang tidak terlalu lama yaitu sekitar 10 menit. Sehingga, jika sesuatu itu tidak dianggap menarik, maka akan mereka tinggalkan dan tidak dihiraukan. Sehingga penting untuk mendesain suatu metode perkuliahan yang menyenangkan dan menyesuaikan dengan karakteristik generasi ini.

Untuk mendukung karakteristik belajar generasi Z ini yang merupakan karakteristik mahasiswa saat ini, maka kita dapat menggunakan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan di

Indonesia saat ini, yaitu dengan mengimplementasikan program E-Learning karena saat ini pembelajaran tidak hanya mengandalkan terhadap apa yang ada di dalam kelas, tetapi juga harus mampu menelusuri aneka ragam sumber belajar yang diperlukan. E-learning adalah suatu model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik (Hartanto, 2016). Perangkat elektronik seperti komputer, laptop, netbook, tablet, gadget, dan internet dapat dimanfaatkan untuk belajar. Saat ini dosen dituntut tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada di kampus (apalagi hanya membaca buku ajar) tetapi juga dituntut untuk mempelajari berbagai hal melalui sumber belajar lainnya, seperti majalah, surat kabar, dan internet (Effendi & Wahidy, 2019). Kehadiran internet yang semakin capat juga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh (e-learning) baik secara synchronous (real time) maupun asynchronous. Maksudnya, untuk mendapatkan materi pelajaran, para mahasiswa tidak harus terikat dengan ruang dan waktu di ruang kelas pada jam-jam kuliah. Berdasarkan observasi sementara, bahwa pembelajaran yang memanfaatkan TIK dapat memudahkan proses pembelajaran kedua belah pihak baik dosen maupun mahasiswa, dapat meningkatkan motivasi belajar, serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi. Hal ini dikarenakan e-learning menuntut mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri, mengakses materi kuliah, berkomunikasi dalam forum diskusi dengan dosen, mengerjakan latihan soal, serta berinteraksi dengan sesama mahasiswa dalam penyelesaian tugas-tugas kuliah. Pembelajaran secara e-

learning ini juga diharapkan dapat mengefisienkan waktu, tenaga dan biaya.

Penerapan E-Learning secara konsisten dan stabil dapat mendorong motivasi belajar mahasiswa (Silaswara et al., 2020). Sementara itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu, masih ditemukan kendala dalam penerapan e-learning ini pada mata kuliah E-Commerce diantaranya belum reliablenya LMS (*Learning Machine System*) yang sedang dikembangkan saat ini, misalnya mahasiswa tidak bisa sign in, tidak support jenis browser tertentu, materi tidak tersedia, format video belum mendukung, sinkronisasi dengan Igracias, penayangan video yang tidak lancar, dan lain sebagainya. Tentu saja, apabila masalah ini masih terus terjadi, hal ini dikhawatirkan dapat menurunkan motivasi belajar mahasiswa. Oleh karena itu, kendala-kendala ini harus segera dapat diantisipasi. Harus disadari bahwa motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar.

Peningkatan prestasi belajar tidak bisa dicapai dengan cepat dan mudah, membutuhkan waktu dan proses yang panjang (Audie, 2019). Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan meningkatkan prestasi belajar secara bertahap dari waktu ke waktu selama proses pembelajaran tiap semester. Prestasi belajar yang semakin baik secara bertahap akan menghasilkan dampak yang melekat dengan kuat dan bertahan lama pada mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin menemukan apakah E-learning dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan pemanfaatan sarana dan prasarana TIK. Penggunaan E-

learning dalam proses belajar mengajar di kelas diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar guna memperoleh prestasi belajar yang maksimal (Sardiman, 2014). Oleh karena itu, dari fenomena diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengungkap bagaimana “Pengaruh Pemanfaatan Blended Learning dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah *E-Commerce* Mahasiswa Universitas Telkom Bandung”.

Tinjauan Literatur

1. *E-Learning*

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukan merupakan hal yang mudah. Salah satu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi adalah *Internet*. Menurut Andriyani (2015), *internet* adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model *e-learning*, *blended learning*, *hybrid learning*, *distance learning*, *web-based learning*, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Dalam pemanfaatan media internet metode yang digunakan yaitu berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu E yang merupakan singkatan dari *electronic* (elektronik) dan *learning* (belajar). Jadi *E-learning* adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer,

jaringan komputer, dan internet (Sukanto, 2020). *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing, tanpa harus pergi mengikuti pelajaran dikelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Materi *elearning* tidak harus didistribusikan secara *online*, baik melalui jaringan lokal maupun internet. Distribusi secara *off-line* dengan menggunakan media CD/DVD juga termasuk pola *e-learning*. Menurut Hamdani (2011), ada beberapa pengertian berkaitan dengan *e-learning* sebagai berikut:

- a. *Blended Learning/ Hybrid Learning*
Blended Learning adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital (Widiara, 2018). Metode belajar ini juga mudah untuk digunakan. (Fauzan & Arifin, 2017) *Blended learning* dan *hybrid learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mana menggabungkan *traditional method* (metode yang terdahulu) dengan *modern method* (teknologi atau metode baru). Implementasi metode ini dilakukan dengan beberapa siklus dan pertemuan. Dengan demikian, siswa akan mempelajari suatu hal yang berbeda dan baru untuk dianalisis dan dipelajari. Hal ini akan memacu siswa untuk berpikir kritis

karena tuntutan untuk belajar mandiri saat menjalankan kelas online. Dengan demikian, siswa akan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berkembang dengan optimal dan siswa akan mampu menghadapi era revolusi industri 4.0 kedepannya (Ghiffar et al., 2018).

b. Pembelajaran jarak jauh

E-learning memungkinkan siswa untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas (Xie et al., 2017). Mahasiswa bisa berada di mana saja, sementara dosen dan pelajaran yang di ikuti berada ditempat lain, kota lain, bahkan negara lain. Interaksi bisa dijalankan secara *online* dan *real time* ataupun secara *offline* atau *archieved*.

c. Pembelajaran dengan perangkat komputer

Pada umumnya, perangkat dilengkapi perangkat multimedia dengan CD *drive* dan koneksi internet ataupun intranet lokal. Dengan memiliki komputer yang terkoneksi dengan internet, siswa dapat berpartisipasi dalam *E-learning*. Jumlah siswa yang bisa ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas.

d. Pembelajaran formal vs informal

E-learning bisa mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. E-learning secara formal, misalnya pembelajaran

dengan kurikulum, silabus, matapelajaran, dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan siswa).

e. Pembelajaran yang ditunjang oleh para ahli di bidang masing-masing
Walaupun diberikan hanya melalui perangkat komputer, *E-learning* ternyata disiapkan, ditunjang, dikelola oleh tim yang terdiri atas para ahli di bidang masing-masing, yaitu (1) *Subject Matter Expert* (SME), dalam hal ini pembuat konten materi, (2) *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *E-learning* dengan memasukkan unsur metode pengajaran, (3) *Graphic Designer* (GD), mengubah materi teks menjadi bentuk grafis untuk dipelajari, (4) Ahli bidang *Learning Management System* (LMS), mengelola sistem di *website*, yang mengatur lalu lintas interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa.

Menurut Hamdani (2011), *E-learning* merupakan sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Kegunaan *E-learning* Menurut Hamdani, (2011), yaitu: (1) menghemat waktu proses belajar mengajar, (2) mengurangi biaya perjalanan, (3) menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku), (4) menjangkau wilayah geografis

yang lebih luas, dan (5) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Penggunaan *E-learning* dalam pemanfaatan media *internet* untuk proses pembelajaran sangat membantu siswa untuk mendapatkan sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan secara luas. Sementara itu beberapa manfaat lain dari kegiatan pembelajaran menggunakan *E-learning*, yaitu: 1. Dengan adanya *E-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, 2. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, 3. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran (Islamiyah & Widayanti, 2016). Dengan *E-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar (Hadisi & Muna, 2015).

2. Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2014), motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain motivasi dapat

diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Dimana motivasi itu akan muncul pada saat-saat tertentu, terutama bila dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Mulyasa (2013), motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Maka dari itu seorang dosen harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah Uno (2011), dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4. Adanya penghargaan dalam belajar; 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

3. Prestasi Belajar

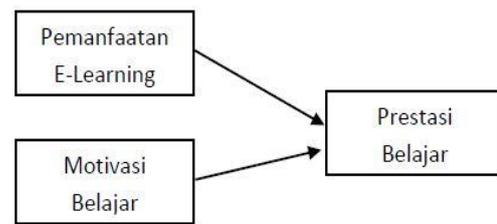
Syah (2007), mengatakan belajar ialah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sedangkan prestasi belajar pada prinsipnya mengungkapkan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa (Syah, 2007).

Prestasi belajar cerminan dari suatu proses pembelajar, hasil dari usaha yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Tu'u(2008), prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi belajar dapat menjadi tolak ukur siswa dalam mengevaluasi usaha belajarnya. Prestasi belajar menunjukkan nilai hasil belajar untuk masing-masing individu siswa. Siswa yang mendapat nilai jelek menunjukkan prestasi belajar yang rendah, karena itu siswa tersebut terdorong untuk memperbaikinya agar mendapatkan nilai yang lebih baik pada kesempatan berikutnya. Ada juga siswa yang nilainya tidak jelek, tetapi nilainya kurang memuaskan maka belum dapat dikatakan prestasi belajarnya tinggi. Selain itu, ada siswa yang mendapatkan nilai baik menunjukkan prestasi belajar yang tinggi, dengan nilai yang sudah baik itu siswa yang bersangkutan akan termotivasi untuk dapat mempertahankan prestasinya. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa merupakan tolak ukur siswa yang menunjukkan proses belajar dan hasil belajar dalam kurun waktu tertentu dinilai dari aspek kognitifnya. Hasil ini dapat ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi berupa ulangan harian atau ujian semester yang dilakukan oleh dosen terhadap siswa.

4. Model Penelitian

Model yang akan diuji dalam penelitian kali ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1: Model Penelitian



Metodologi

Populasi dan sampel penelitian ini sebanyak 88 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang terdiri dari 9 item pernyataan yang terdiri dari 5 pernyataan variabel pemanfaatan *E-Learning* dan 4 pernyataan Variabel Motivasi dengan menggunakan skala Likert. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil SPSS menunjukkan bahwa semua item valid dimana Nilai Sig. (2-tailed) semua bernilai $0,000 < 0,05$ dan reliabel dimana Nilai Cronbach's Alpha $0,845 > 0,6$. Selain itu, item-item pernyataan ini juga sudah memenuhi uji normalitas, multikolinearitas, heterokedastisitas, dan Glejser dimana semua hasil uji ini menunjukkan sudah memenuhi semua asumsi klasik untuk regresi.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif menyajikan satu gambar yang terperinci tentang satu situasi khusus, setting sosial, atau hubungan. Sementara, digunakan pendekatan metode deskriptif kuantitatif dimaksudkan untuk melakukan eksplorasi dan klarifikasi mengenai masalah yang sedang diteliti, dengan jalan mendeskripsikan variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti melalui kuantifikasi. Dalam penulisan ini, objek penelitian yang dipilih oleh penulis adalah Mahasiswa Prodi MBTI Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Telkom

yang mengontrak mata kuliah *E-Commerce* di semester genap 2019/2020 di kelas yang menerapkan model pembelajaran secara *E-learning*.

Sementara itu, Variabel Y yaitu prestasi diukur berdasarkan nilai *E-Commerce*

yang diperoleh mahasiswa di akhir semester dengan menggunakan penilaian acuan normal dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1: Pernilaian Acuan Normal (PAN)

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Huruf Mutu	Nilai
$m + 1,2s < NSM$	A	7
$m + 0,6s < NSM \leq m + 1,2s$	AB	6
$m < NSM \leq m + 0,6s$	B	5
$m - 0,6s < NSM \leq m$	BC	4
$m - 1,2s < NSM \leq m - 0,6s$	C	3
$40 < NSM \leq m - 0,6s$	D	2
$NSM \leq 40$	E	1

m = Rataan nilai-nilai mahasiswa kelas dengan $NSM > 40$;

s = simpangan baku nilai-nilai kelas dengan $NSM > 40$

Data diolah melalui bantuan komputer dengan menggunakan Program SPSS 21 menggunakan teknik analisis regresi berganda untuk mengetahui “Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning* dan Motivasi terhadap prestasi belajar pada mata kuliah *E-Commerce* di Universitas Telkom Bandung”.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian berdasarkan kuesioner respon mahasiswa terhadap Variabel X1 (pemanfaatan *E-Learning*) dan variabel X2 (Motivasi) menunjukkan

bahwa Variabel X1 dan X2 berada pada kategori baik yaitu 71.3% dan 69.35%. Adapun item pernyataan “Belajar dengan memanfaatkan *E-Learning* menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan” pada variabel X1 mendapatkan skor terendah yaitu 62.4% dan item pernyataan “Saya lebih senang bekerja mandiri” dan “Saya senang mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan dosen” pada variabel X2 mendapatkan nilai skor terendah sebesar 64.9%, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2: deskripsi item

Item Pertanyaan	Tingkat
Pemanfaatan <i>E-Learning</i>	
Belajar dengan memanfaatkan <i>E-Learning</i> menghemat waktu proses belajar	73.4%
Belajar dengan memanfaatkan <i>E-Learning</i> mengurangi biaya perjalanan ke	76.9%

kampus	
Belajar dengan memanfaatkan E-Learning menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan.	62.4%
Belajar dengan memanfaatkan E-Learning melatih saya menjadi lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu	69.9%
Belajar dengan memanfaatkan E-Learning dalam menjangkau wilayah geografis yang lebih luas	73.9%
Motivasi Belajar	
Saya tekun mengerjakan tugas	74.7%
Saya ulet menghadapi kesulitan dalam mata kuliah	72.9%
Saya lebih senang bekerja mandiri	64.9%
Saya senang mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan dosen	64.9%

Tabel 3: Hasil Pengolahan Data
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.297	.423		5.425	.000
Pemanfaatan E-Learning	-.032	.029	-.186	-1.090	.281
Motivasi Belajar	.094	.039	.406	2.376	.021

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sementara itu, berdasarkan tabel 2, variabel X1 (pemanfaatan *E-Learning*) tidak berpengaruh terhadap Prestasi Belajar karena nilai sig 0,281 > 0,05 dan Variabel X2 (Motivasi) berpengaruh terhadap Prestasi Belajar karena nilai sig 0,021 < 0,05, dimana persamaan regresi liniernya adalah sebagai berikut:

$$Y = 2,297 - 0,032 X1 + 0,094X2.$$

Nilai koefisien X2 (koefisien arah regresi) adalah bertanda positif (0.094), hal ini menunjukkan bahwa kenaikan pada motivasi belajar akan meningkatkan prestasi belajar sebesar 0,094 poin.

Hasil penelitian(Purba & Tarigan, 2013), bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan e - learning secara keseluruhan baik. Hasil penelitian yang lain juga mengatakan bahwa pembelajaran e-learning dapat mendukung motivasi diri siswa(Jin et al., 2010). Dengan demikian hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya, sehingga pembelajaran dengan e-learning dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat disimpulkan

bahwa pemanfaatan *E-learning* ternyata masih belum menjadi faktor yang meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan sistem yang digunakan masih bersifat uji coba sehingga masih belum stabil, misalnya materi terkadang masih belum bisa dibuka, video yang tidak bisa diputar karena error, registrasi mahasiswa untuk masuk ke LMS (*Learning Machine System*), dan lain sebagainya. Mahasiswa yang menjadi sampel juga masih belum berpengalaman menggunakan *E-Learning* dengan LMS. Ternyata pengalaman merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku dalam mengadopsi teknologi baru.

Menurut mahasiswa juga masih belum terlihat penggunaan *E-Learning* lebih menghemat biaya karena mereka masih belajar di kampus. Mahasiswa lebih senang mengerjakan tugas-tugas dari dosen secara bersama-sama. Sehingga konsep *E-Learning* yaitu mandiri belajar masih belum dirasakan dan dilaksanakan oleh mahasiswa.

Referensi

- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu - Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 127–150.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*, 2, 125–129.
- Fauzan, & Arifin, F. (2017). Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Fauzan, Fatkhul Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Seminar Nasional "Profesionalisme Guru Di Era Digital" Menyatakan*, 1(1), 247–252.
- Ghiffar, M. A. N., Nurisma, E., Kurniasih, C., & Bhakti, C. P. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 85–94.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.
- Hamdani, M. . (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Hamzah Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(1), 41–46. <https://doi.org/ISSN: 0852-730X>
- Jin, L., Wen, Z., & Gough, N. (2010). Social virtual worlds for technology-enhanced learning on an augmented learning platform. *Learning, Media and Technology*, 35(2), 139–153. <https://doi.org/10.1080/17439884.2010.494424>
- Juliani, W. iffah, & Widodo, H. (2019). Integrasi Empat Pilar Pendidikan

- (Unesco) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di Smp Muhammadiyah 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 65–74.
<https://doi.org/10.22236/jpi.v10i2.3678>
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pannen, P. (2018). *Mempersiapkan SDM Indonesia di era industri 4.0*. Jakarta: Kemenristekdikti.
- Purba, M., & Tarigan, L. L. (2013). Peningkatan Aksesabilitas Mata Kuliah Matematika Diskrit Melalui Pemberdayaan E-Learning. *Pelita Informatika Budi Darma*, 4(1), 66–70.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Kwangsan*, 6(1), 60–73.
- Sardiman, A. (2014). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. In *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*.
- Silaswara, D., Gunawan, I., & Kusnawan, A. (2020). Analisa Penggunaan Metode Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *ECo-Buss Volume*, 3(1), 36–43.
- Sukanto, D. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *Syntax Idea*, 2(11), 834–850.
- Syah, M. (2007). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Grafindo Prasada.
- Tu'u. (2008). *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.
- Xie, H., Zou, D., Wang, F. L., Wong, T. L., Rao, Y., & Wang, S. H. (2017). Discover learning path for group users: A profile-based approach. *Neurocomputing*, 1–15.
<https://doi.org/10.1016/j.neucom.2016.08.133>