

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *E-LEARNING*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI KELAS IV-C MIN 1 GRESIK**

SKRIPSI

**IKKE NOVIANTI
NIM. D97217095**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JANUARI 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikke Novianti

NIM : D97217095

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif ini saya tulis dengan benar dan merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya lakukan adalah hasil jiplakan, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 31 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Ikke Novianti
NIM.D97217095

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi disusun oleh :

Nama : Ikke Novianti

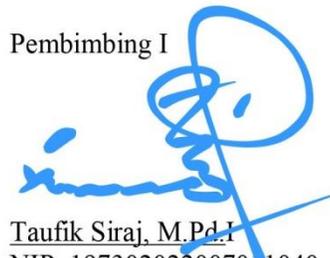
NIM : D97217095

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *E-LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS IV-C MIN
1 GRESIK**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan :

Surabaya, 21 Desember 2021

Pembimbing I



Taufik Siraj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Pembimbing II



Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19730910200701101

LEMBAR PENGESAHAN

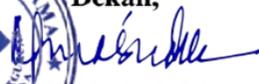
Skripsi Oleh Ikke Novianti ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 17 Januari 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


Prof. Dr. Is'at Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301231992021002

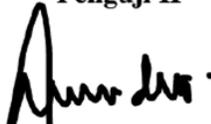
Penguji I



Dr. Sutini, M.Si.

NIP. 197701032009122001

Penguji II



Dr. Shabudin, M.Pd.I, M.Pd.

NIP. 197702202005011003

Penguji III



Tautik Siraj, M.Pd.I

NIP. 197302022007011040

Penguji IV



Sulhan Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP.19730912007011017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ikke Novianti
NIM : D97217095
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Dasar
E-mail address : novianti21ikke@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C
MIN 1 Gresik

.....

.....

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juni 2022

Penulis

(Ikke Novianti)

ABSTRAK

Ikke Novianti, 2021. Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV – C MIN 1 Gresik, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Taufik Siraj, M.Pd.I** dan Pembimbing II : **Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I**

Kata Kunci : Efektivitas, Media *E-Learning*, Motivasi Belajar

Latar belakang dari penelitian ini yaitu adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan proses pembelajaran harus dilaksanakan di rumah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Dalam hal ini, peneliti melihat efektivitas penggunaan *E-Learning* sebagai media pembelajaran daring guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah : 1) Untuk mengetahui Desain pembelajaran *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif yaitu menggunakan statistik dalam menganalisis data, serta data yang di dapatkan yaitu berupa angka-angka. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif serta desain penelitian *One Sample T-Test*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini yaitu : 1) *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran daring di kelas IV-C untuk kegiatan pembelajaran sehari – hari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. 2) Efektivitas penggunaan *E-Learning* dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik Kelas IV-C MIN 1 Gresik ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai *asym.sig (2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *asym.sig 2-tailed* $< \alpha$ (0,05) yang berarti penggunaan media *E-Learning* efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar daring di kelas IV-C MIN 1 Gresik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iiiv
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Signifikasi Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Efektivitas Pembelajaran	15
2. <i>E-Learning</i>	19
3. Motivasi Belajar	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
1. Tempat Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel	40
D. Variable Penelitian	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
1. Teknik Pengumpulan Data.....	42
2. Instrumen Pengumpulan Data	43
F. Validitas dan Reabilitas	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas	51
G. Teknik Analisi Data.....	53
1. Analisis Deskriptif.....	53
2. Uji Prasyarat Analisis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Penggunaan Media <i>E-Learning</i> Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV C MIN 1 Gresik.....	58
2. Efektivitas Penggunaan <i>E-Learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C MIN 1 Gresik.....	65
B. Pembahasan.....	71
1. Penggunaan Media <i>E-Learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C MIN 1 Gresik.	71
2. Efektivitas Penggunaan <i>E-Learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik.	73
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan.....	76

B. Implikasi	77
C. Keterbatasan Penelitian.....	78
D. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN – LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru	43
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Peserta Didik	46
Tabel 3.4 Instrumen Angket Peserta Didik	46
Tabel 3.5 Skor Penilaian Angket	48
Tabel 3.6 Skala Kriteria Angket	48
Tabel 3.7 Kategori Koefisien Uji Validitas	50
Tabel 3.8 Kategori Koefisien Reliabilitas	51
Tabel 3.8 Kecenderungan Variabel	52
Tabel 4.1 Data Hasil Kuisisioner Peserta Didik	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	64

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas	66
Gambar 4.2 Hasil Uji Hipotesis	68



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyebaran Virus Corona (*Covid-19*) yang telah terjadi beberapa bulan terakhir menjadikan banyak sektor harus mengubah sistem atau metode dalam melaksanakan operasionalnya, termasuk sistem pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di dalam kelas, kini mau tidak mau harus diubah menjadi *online* demi keselamatan pendidik maupun peserta didik.

Merebaknya pandemi *Covid-19* mengharuskan pemerintah mengambil langkah pencegahan dengan membuat peraturan agar masyarakat senantiasa tinggal di rumah (*stay at home*), sehingga hampir semua kegiatan yang dilakukan dari rumah (*work from home*). Begitupun dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di rumah masing – masing (*study form home*) melalui *online*.¹

Menurut Pujiasih, pada saat melakukan pembelajaran *online*, komunikasi jarak jauh tidak lepas dengan penggunaan laptop atau gadget dengan koneksi internet yang dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar. Pencarian bahan ajar sebagai materi atau pemanfaatan berbagai video pembelajaran tersedia gratis di berbagai situs – situs

¹Sri Gusty dkk, *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 19* (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 15.

pendidikan untuk menunjang pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat seperti ini.

Sebelum pandemi *Covid-19* semakin menyebar luas, sosialisasi tentang perpaduan sistem pembelajaran daring dan juga pembelajaran tatap muka / *blended learning* sangat intens dilakukan. Hal tersebut terkait dengan semakin berkembangnya teknologi yang memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua sektor. Begitupun di sektor pendidikan, pengaruh kemajuan teknologi memungkinkan proses belajar mengajar meski tanpa tatap muka.

Perubahan pembelajaran yang mengesampingkan ruang dan waktu antara pendidik dan peserta didik, siswa dan guru, mahasiswa dan dosen. Sehingga banyak lembaga-lembaga pendidikan berusaha menyediakan fasilitas untuk mendukung pelaksanaan pendidikan melalui elektronik (*E-Learning*) sebagai bentuk untuk melaksanakan pendidikan.²

Konsep pembelajaran dalam jaringan ini sudah ada sejak mulai bermunculnya berbagai jargon yang berawalan *e* seperti *e-book*, *E-Learning*, *e-laboratory*, *e-ducation*, *e-library*, *e-payment* dan lain-lain. Namun, pada pelaksanaannya tidak semua instansi atau lembaga pendidikan menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Bahkan jumlah instansi yang

²Ibid 16.

menggunakan atau menerapkan aplikasi tersebut dalam pembelajaran daring jauh lebih sedikit.³

Perkembangan teknologi di masa sekarang, khususnya internet sudah membawa banyak perubahan dalam aspek kehidupan manusia. Sehingga sangat memungkinkan untuk meningkatkan proses belajar yang selama ini masih hanya dapat dilakukan secara konvensional yaitu pembelajaran dengan tatap muka. Selain itu tidak banyak perbedaan proses belajar untuk mendapatkan sebuah kemampuan atau *skill* baru pun masih banyak dilakukan secara konvensional.

Setiap orang memiliki kondisi dalam diri pribadi seseorang (internal), dimana kondisi tersebut ikut berperan aktif dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah “Motivasi”. Motivasi adalah dorongan dasar untuk menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Dorongan ini ada pada diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan yang muncul pada dirinya. Oleh karenanya, perbuatan seseorang yang berdasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasari dirinya.

Motivasi dapat dikatakan sebagai perbedaan antara mau melaksanakan dan dapat melaksanakan. Motivasi juga lebih dekat dengan rasa ingin melaksanakan tugas untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi juga merupakan

³Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Tanjung Pinang : CV. Sarnu Untung, 2020), 3.

kekuatan yang berasal dari luar maupun dari dalam diri seseorang yang mendorong untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴

Motivasi belajar siswa terhadap pembelajarannya di kelas tergantung bagaimana aktivitas pembelajarannya dan bagaimana cara guru menyajikan pembelajaran kepada siswanya.⁵ Dalam hal ini, guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik. Keterampilan atau kemampuan yang baru akan berkembang jika diberikan model yang sesuai. Selain itu, guru lebih dari sekedar pemberi ilmu pengetahuan melainkan juga sebagai rekan belajar, pembimbing, model, fasilitator, pendukung kesuksesan peserta didik dan guru paling banyak berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁶

E-Learning hadir untuk memberikan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran. Sekarang *E-Learning* sudah menjadi tren dalam pembelajaran di masa sekarang ini. Selain itu dengan adanya wabah *Covid-19* di Indonesia proses belajar untuk mendapatkan kemampuan atau *skill* baru harus digantikan dengan *E-Learning*. Aplikasi *E-learning* yang baik dapat memberikan sebuah rekomendasi, baik itu materi atau hal lain kepada penggunanya, sehingga penggunanya akan merasakan manfaat dan ketersediaan materi pembelajaran.

⁴ Dr. Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Gorontalo : Bumi Aksara, 2006), 1.

⁵ Thomas L. Good dan Jere Brophy, *Looking in Classroom* (Boston : Pearson Education, 2008), 147.

⁶ Bobbi De Peter, *Quantum Learning* (Bandung : Kaifa . 1999), 25.

Saat ini masih banyak sistem *E-Learning* yang belum memberikan rekomendasi materi belajar sehingga masih banyak pengguna yang menggunakan sistem tersebut tidak mendapatkan rekomendasi materi *skill* baru berdasarkan materi yang telah ditempuh sebelumnya.⁷

Dari sekian banyak aplikasi yang telah digunakan di sekolah-sekolah untuk pembelajaran *online* / daring, peneliti tertarik untuk menerapkan aplikasi *E-Learning* dalam penelitian ini, karena aplikasi *E-Learning* ini memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Siswa dapat mengakses bahan ajar setiap saat dan berulang – ulang. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru yang bersangkutan setiap saat.⁸

Pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah MIN 1 Gresik saat ini yaitu melalui *Whatsapp Grup* dan juga aplikasi *E-Learning*. Kedua media pembelajaran tersebut digunakan atas dasar keadaan wali murid dan siswa di lingkungan MIN 1 Gresik. Guru kelas juga baru saja menggunakan aplikasi *E-Learning* untuk pembelajaran semester ini. Guru kelas dari setiap jenjang kelas yang sama juga ada yang belum menerapkan aplikasi *E-Learning* ini dikarenakan kondisi siswa dan wali murid yang tidak memungkinkan.⁹

Pemanfaatan aplikasi *E-Learning* ini diwajibkan untuk lembaga yang bernaung di bawah Kemenag. Berdasarkan penelitian di beberapa lembaga

⁷Rindaka Rizal HR, et al., *Sistem Pembelajaran Daring (E-Learning) Dengan Perekomendasi Materi Kursus Menggunakan Metode Colaborative Filtering Dan Mae* (Bandung : Kreatif Industri Nusantara, 2020) , 1.

⁸Faridatun Nadziroh, “Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E – Learning”, *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Visual*, Vol 2, (2017), 2.

⁹ Hasil wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV-C Min 1 Gresik (Bapak Imam Mukaffi, S.Pd.)

pendidikan, *E-Learning* juga salah satu aplikasi yang cukup mudah digunakan untuk memberikan suatu informasi mengenai materi pembelajaran.

Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu, yang terdiri dari :

1. Penelitian oleh Ahmad Zanin Nu'man dengan judul penelitian "*Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan sampel penelitiannya adalah kelas XI RPL2 dan XI TKJ2 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas eksperimen lebih efektif di bandingkan pembelajaran di kelas kontrol. Hal ini ditinjau dari hasil belajar siswa. hal ini dilihat dari uji t adalah $P (0.699) < \alpha (0.05)$, sehingga Ha Efektivitas penggunaan media pembelajaran E-Learning dengan model edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada mata pelajaran PAI diterima. Perhitungan nilai gain ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih

tinggi daripada kelas kontrol, yaitu nilai gainter normalisasi kelas eksperimen $g = 0.80$ dan pada kelas kontrol $g = 0.70$.¹⁰

2. Penelitian oleh Helinia Yulita dengan judul penelitian “ *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran E – Learning*”. *Jurnal Bussiness & Management Journal Bunda Mulia*, Vol 10, No.1. Penelitian ini menggunakan data primer yaitu metode kuesioner dengan menyebar kuesioner ke responden atau mahasiswanya. Hasil penelitian ini adalah mayoritas dari mahasiswa Universitas Bunda Mulia yang terpilih menjadi responden berpendapat bahwa faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas metode pembelajaran *E-Learning* adalah pengorganisasian topik diskusi, antusiasme terhadap topik materi yang dibahas, keaktifan dalam memberikan pendapat, pengembangan nilai positif mahasiswa dalam belajar, membuat pembelajaran menjadi menarik, pengalaman menggunakan metode *E-Learning* dapat dipakai dalam mempelajari materi yang lainnya, dan *E-Learning* dapat menjadi salah satu alternatif metode pengajaran.¹¹

3. Penelitian oleh Bagus Adi Hermawan dkk dengan judul penelitian “*Efektivitas Internet Dalam Learning Cycle 6E Pada Materi Hidrokarbon*

¹⁰ Ahmad Zanin Nu'man, “Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta* Vol.7 No.1, (2014), 1.

¹¹ Helnia Yunita, “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Efektifitas Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran E-Learning”, *Jurnal Bisnis Dan Manajemen Bunda Mulia* Vol.10 No.1, (2014), 106.

Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa". Jurnal *Edu Chemia* (Jurnal Kimia dan Pendidikan) Vol.2, No.2. Penelitian ini menggunakan jenis rancangan semu (Quasy Experimental Design). Hasil penelitian ini adalah pembelajaran materi hidrokarbon yang diajarkan menggunakan model Learning Cycle-6E berbantuan internet terbukti efektif dimana ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.¹²

4. Penelitian oleh Caka Gatot Priambodo dengan judul penelitian "*Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orang Tua : Studi Kasus Smalb Pangudi Luhur Jakarta*". e – Journal Universitas Indraprasta Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanasi eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui soal tes yang diberikan pada akhir proses pembelajaran yang menggunakan *E-Learning* dalam proses pembelajaran maupun secara konvensional. Hasil penelitian ini adalah penggunaan *E-Learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajarmenurut keragaman siswa dan orang tua sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan

¹² Bagus Adi Hermawan dkk, "Efektifitas Internet Dalam Learning Cycle 6E Pada Materi Hidrokarbon Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kimia dan Pendidikan* Vol.2 No.2, (2017), 211.

pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.¹³

5. Penelitian oleh I Wayan Kayun Swastika dengan judul penelitian “*Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*”. Jurnal Sistem dan Informatika STIKOM Bali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendefinisian masalah, pengumpulan data, analisis data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan regresi hipotesis H1 dengan nilai signifikansi 0.000 dan t hitung 4,015 terbukti, sehingga disimpulkan menurut mahasiswa STIKOM Bali *E-Learning* mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa.¹⁴
6. Penelitian oleh Sondang R. Sianturi dan Kristina Lisun dengan jurnal “*Peningkatan Motivasi Belajar melalui Evaluasi E-Learning pada Institusi Keperawatan di Jakarta dan Depok*”. Jurnal Pendidikan dan Keperawatan STIK Sint Carolus, Jakarta, Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kausal untuk menjelaskan hubungan sebab dan akibat dan menggunakan teknik purposive random sampling.

¹³ Caka Gatot Priambodo, “Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dn Efektifitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta”, *Jurnal Universitas Indraprasta* Vol.6 No.1, (2013), 1.

¹⁴ I Wayan Kayun Swastika, “Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Sistem dan Informatika STIKOM Bali* Vol.13 No.1, (2018), 1.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan elearning ditunjukkan dengan tingkat signficancy 8.31 (> dari 2) dengan tingkat keyakinan 95% dan nilai R2 0.49 (error varians 0.75). Untuk itu, kompetensi mahasiswa yang ingin dicapai dapat didukung dengan pengembangan metode pembelajaran yang didukung dengan teknologi.¹⁵

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *E-Learning* saat pembelajaran daring di MIN 1 Gresik, khususnya di kelas IV-C. Maka judul penelitian yang di ambil oleh peneliti yaitu “**Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas 4C MIN 1 Gresik**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

¹⁵ Sondang R. Sianturi dan Kristina Lisun, “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok”, *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia* Vol.4 No.2, (2018), 122.

1. Dalam pembelajaran daring guru dituntut tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga dituntut untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Saat pembelajaran daring guru tidak mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa jika di rumah seperti halnya pembelajaran luring.
3. Saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WA Group*, siswa sering sekali terlambat mengumpulkan tugas.
4. Kurangnya pemahaman IT dari guru, siswa dan orang tua siswa itu sendiri.
5. Peneliti ingin mengetahui keefektifitasan aplikasi *E-Lerning* terhadap motivasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Dari penjelasan yang telah dipaparkan pada identifikasi masalah, maka pembatasan masalah yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Keefektifitasan pembelajaran daring yang dilakukan melalui aplikasi *E-Learning* pada kelas 4C MIN 1 Gresik.
2. Penggunaan aplikasi *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 MIN 1 Gresik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pembelajaran *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas IV-C MIN 1 Gresik?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran berbasis *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas IV-C MIN 1 Gresik.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik.

F. Manfaat Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau sumbangsih keilmuan bidang pendidikan pendidikan, khususnya dalam

materi program pembelajaran menggunakan *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang bisa diambil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIN 1 Gresik, yaitu :

a. Bagi Peserta Didik :

- 1) Dapat dijadikan bahan informasi yang menyenangkan dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Dapat meningkatkan semangat bagi peserta didik saat melakukan pembelajaran daring.

b. Bagi Guru :

- 1) Guru dapat memperoleh ide yang kreatif dalam menggunakan media ajar saat pembelajaran daring.
- 2) Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran menggunakan *E-Learning*.

c. Bagi Peneliti :

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan dari penyusunan karya ilmiah untuk mengetahui motivasi belajar melalui keefektivitasan penerapan pembelajaran menggunakan *E-Learning* saat pembelajaran daring.

- 2) Dapat dijadikan evaluasi dan juga pengalaman bagi peneliti yang kelak yang akan menjadi seorang pendidik di tingkat sekolah dasar.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata efektif memiliki arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil.¹⁶ Menurut Sri Hariyani, pada dasarnya efektivitas yang umum menunjukkan pada tercapainya hasil. Dengan kata lain, efektivitas ini ditekankan pada hasil yang akan dicapai.¹⁷ Menurut Supardi, efektivitas ialah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai.¹⁸

Sementara itu, Hidayat menjelaskan bahwa efektivitas ialah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu yang telah tercapai.)¹⁹ Menurut Humaiedi yang tertulis dalam bukunya, efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditinjau dari segi hasil ataupun dari segi usaha yang

¹⁶ Helinia Yulita, *Faktor-Faktor...* 109.

¹⁷ Ibnu Hasan Muchtar, *Efektivitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*, (Jakarta: Puslitbang Kehidupan Keagamaan, 2015), 6.

¹⁸ Ibid 2.

¹⁹ Irwan Jasa Tarigan, *Peran Badan Narkotika Nasional*, (Yogyakarta : Deepublish, 2017),10.

diukur dengan mutu, jumlah serta ketepatan waktu sesuai dengan prosedur dan ukuran-ukuran tertentu.²⁰

Menurut Popham, efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.²¹

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini

b. Kriteria Pengukuran Efektivitas

Mengukur efektivitas suatu program kegiatan bukan sesuatu hal yang mudah, karena efektivitas dapat dikaji dari beberapa sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai dan menginterpretasikannya. Jika dipandang dari sudut produktivitas, maka seorang manajer produksi memberikan pemahaman bahwa

²⁰ Alie Humaedi dkk, *Etnografi Bencana : Menakar Peran Para Pemimpin Lokal Dalam Pengurangan Resiko Bencana*, (Yogyakarta : LKiS Yogyakarta, 2015), 41-42.

²¹ Helinia Yulita, *Faktor-Faktor* 109

efektivitas berarti kualitas dan kuantitas (output) barang dan jasa. Tingkat keefektifitasan juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang sudah diwujudkan. Namun, jika hasil pekerjaan atau usaha dan tindakan yang dilakukan tidak tepat, maka akan menyebabkan tujuan tidak tercapai atau dapat dikatakan tidak efektif.²²

Adapun kriteria dalam pengukuran efektivitas yaitu :

- 1) Produktivitas
- 2) Kemampuan adaptasi kerja
- 3) Kemampuan kerja
- 4) Kemampuan berlaba
- 5) Pencarian sumber daya²³

Menurut Richard M. Streers mengatakan bahwa mengukur efektivitas sebagai berikut :

- 1) Pencapaian tujuan, yaitu keseluruhan upaya pencapaian tujuan harus dipandang sebagai suatu proses.
- 2) Intregasi, yaitu menyangkut proses sosialisasi.
- 3) Adaptasi, yaitu kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.²⁴

²² Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan", *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 01 No 01 (2012), 5.

²³ Ibid 7.

c. Pendekatan Efektivitas

Pendekatan efektivitas ini digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas itu efektif . Ada beberapa pendekatan yang digunakan dalam efektivitas, yaitu :

1) Pendekatan Sumber (*System Resource Approach*)

Pendekatan sumber yaitu mengukur efektivitas melalui keberhasilan suatu lembaga dalam mendapatkan berbagai macam sumber yang dibutuhkannya.²⁵

2) Pendekatan sasaran (*Goal Approach*)

Pendekatan ini mencoba untuk mengukur sejauh mana suatu lembaga berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. Pendekatan sasaran dalam pengukuran efektivitas dimulai dari mengidentifikasi sasaran organisasi dan mengukur tingkatan keberhasilan organisasi dalam mencapai sasaran tersebut.²⁶

Contoh dari pendekatan sasaran yaitu apabila suatu pekerjaan memiliki target menjual habis dalam waktu satu minggu, maka pekerjaan tersebut dapat dikatakan efektif.

3) Pendekatan Proses (*Internal Process Approach*)

²⁴ Richard M. Steers, *Efektivitas Organisasi : Kaidah Perilaku*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), 53.

²⁵ Dimianus Ding, “Efektivitas Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Pedesaan”, *Jurnal Ilmu Pemerintah* Vol. 02 No. 02 (2014), 8.

²⁶ Ibid 9.

Pendekatan proses yaitu sebagai efisiensi dan kondisi kesehatan dari suatu lembaga internal. Pendekatan ini tidak memperhatikan lingkungan melainkan memusatkan perhatian terhadap kegiatan yang dilakukan terhadap sumber-sumber yang memiliki lembaga yang menggambarkan tingkat efisiensi serta kesehatan lembaga.²⁷

2. *E-Learning*

a. Definisi *E-Learning*

Perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Hal ini mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan *E-Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran.

Menurut Shon, *E-Learning* merupakan kependekan dari *elektronik learning*. Gilbert dan Jones juga mendefinisikan *E-Learning*, yaitu pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet atau extranet, *satellite broadcast*, *audio/video tape*, *interactive*, TV, CD – ROM dan *computer based training* (CBT).

Sedangkan menurut Khan, *E-Learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun dan

²⁷ Ibid 10

kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isis materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar mandiri atau kolaborasi.²⁸

E-Learning ialah salah satu media pembelajaran yang umumnya digunakan pada masa sekarang ini. *E-Learning* sendiri adalah bentuk implementasi belajar *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL) yang menitikberatkan teknologi sebagai alat belajar.

Dengan adanya *E-Learning* tentunya ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh karena memanfaatkan penggunaan teknologi, antara lain :

- 1) Memperjelas informasi agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan jarak, ruang dan waktu.
- 3) Dapat menimbulkan semangat belajar yang lebih baik, karena peserta didik berinteraksi langsung dengan sumber belajar.²⁹

²⁸Kadek Suartama, "E-Learning : Konsep dan Aplikasinya", *Jurnal Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, (2014), 22.

²⁹Rindaka Rizal HR, et al., *Sistem* 4.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Menurut Soekartiwi, petunjuk dari manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain :

- 1) Tersedianya fasilitas *e-moderating*, dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet kapan saja dan dimana saja kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai seberapa jauh bahan ajar yang akan dipelajari.
- 3) Siswa dapat belajar atau mengulang bahan ajar setiap saat dan di mana saja jika diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer dan selalu tersedia jika ingin mencarinya.
- 4) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dipelajari, siswa dapat melakukan akses di internet dengan lebih mudah.
- 5) Baik guru ataupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- 6) Berubahnya peran siswa yang biasanya pasif menjadi aktif.

- 7) Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Walaupun demikian, pemanfaatan dari internet untuk pembelajaran atau *E-Learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, antara lain :

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau siswa satu dengan yang lainnya. Kurangnya dari interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik dan aspek sosial atau sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis atau komersial.
- 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung menonjol ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga diuntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat menyediakan fasilitas internet.
- 7) Kurangnya tenaga ahli yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.

8) Kurangnya penguasaan komputer, baik siswa maupun guru.³⁰

c. Implementasi *E-Learning*

Meskipun implementasi dalam sistem *E-Learning* yang ada sekarang ini sangat bervariasi, namun semua itu didasari atas suatu prinsip atau konsep bahwa *E-Learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia. Ciri-ciri dari pembelajaran *E-Learning* yaitu terciptanya lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed*.³¹

Dalam proses mengembangkan sistem dari *E-Learning* perlu memperhatikan dua hal, yaitu peserta didik yang akan menjadi target dan hasil pembelajaran yang diterapkan. Pemahaman dari peserta didik sangatlah penting, hal itu adalah harapan dan tujuan mereka mengikuti *E-Learning*, kecepatan dalam mengakses internet / jaringan, keterbatasan kapasitas yang dapat digunakan, biaya untuk mengakses internet dan latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui *E-Learning* ini, pengajar dapat mengelola materi pembelajaran diantaranya yaitu, menyusun silabus, mengupload

³⁰Mohammad Yazdi, "E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Ilmiah Foristek* Vo.2 No.1, (2012), 147.

³¹Kadek Suartama, *E-Learning* 23.

materi, memberikan tugas kepada siswa, menerima hasil pekerjaan dari siswa, membuat *quiz/tes*, memberikan nilai, memonitor keaktifan siswa, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik maupun dengan sesama pengajar melalui forum diskusi dan chat dan lain sebagainya. Disisi lain, siswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama dan dengan guru, melakukan transaksi tugas – tugas, mengerjakan *quiz/tes*, melihat pencapaian hasil belajar dan lain sebagainya.

Menurut Ally dan Janicki & Liegle, untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran dalam *E-Learning* perlu mempertimbangkan tiga teori belajar yang sangat terkenal yaitu *behaviorisme*, *kognitivisme* dan *konstruktivisme*. Tiga teori ini dapat digunakan sebagai taksonomi dari pembelajaran, misalnya teori *behaviorisme* untuk mengajarkan fakta (*what*), teori *kognitivisme* untuk mengajarkan proses dan prinsip (*how*) dan teori *konstruktivisme* untuk mengajarkan penalaran tingkat tinggi (*why*).

Beberapa contoh dari implementasi prinsip *behaviorisme* dalam *E-Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Tujuan dari pembelajaran perlu ditampilkan.
- 2) Pencapaian belajar perlu dinilai.
- 3) Materi harus urut mulai dari sederhana hingga kompleks.

4) Umpan balik perlu diberikan.³²

Beberapa contoh implementasi prinsip *kognitivisme* dalam *E-Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Informasi penting perlu diletakkan di tengah layar.
- 2) Informasi penting perlu ditonjolkan untuk menarik perhatian.
- 3) Informasi perlu ditampilkan sedikit demi sedikit untuk menghindari terjadinya beban lebih ppada memori.
- 4) Materi pembelajaran perlu disajikan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Beberapa contoh implementasi prinsip *konstruktivisme* dalam *E-Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Program *E-Learning* perlu bersifat interaktif.
- 2) Contoh dan latihan perlu bermakna.
- 3) Siswa dapat mengontrol jalannya pembelajaran.³³

d. Penyiapan Materi Pelajaran

Untuk membuat course di *E-Learning*, perlu menyiapkan materi pembelajaran dalam format digital atau dalam bentuk file. Ukuran file sebaiknya jangan terlalu besar. Materi pembelajaran dapat berupa dokumen (*doc, pdf, xlx, txt*), gambar (*jpg, gif, png*), presentasi (*ppt*), suara (*mp3, au, wav*), video (*mpg, wmv*), animasi (*swf, gif*). File-

³²Ibid 25.

³³Ibid 26.

file ini perlu diorganisir sedemikian rupa sehingga mudah ditemukan dan di gunakan pada saat pengembangan *E-Learning*.³⁴

3. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Dalam istilah psikolog, motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Kata motif ini dalam bahasa Inggris ialah *motive* berasal dari kata “*motion*” yang artinya gerak atau sesuatu yang bergerak, motif juga dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kontemporer ialah keinginan atau suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu.³⁵

b. Macam – Macam Motivasi

Berdasarkan sumbernya, motivasi sendiri dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

1) Motivasi *Intrinsik*

³⁴Ibid 27.

³⁵Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : CV. Rajawali, 1990), 73.

Motivasi *Intrinsik* yaitu motif-motif yang menjadi aktif tanpa perlu adanya rangsangan dari luar, hal ini dikarenakan dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.³⁶ Sebagai contoh adalah seseorang yang senang membaca, kita tidak perlu menyuruh atau mendorongnya untuk membaca, ia sendiri akan mencari buku-buku untuk di baca.

2) Motivasi *Ekstrinsik*

Motivasi *ekstrinsik* ialah motif – motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan atau pengaruh dari luar.³⁷ Dalam kalimat lain, motivasi ekstrinsik yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Motivasi *ekstrinsik* sering dipengaruhi oleh insentif dari eksternal, seperti hukuman dan imbalan. Misalnya adalah murid akan belajar dengan giat untuk menghadapi ujian karena ia ingin mendapatkan nilai yang baik.

c. Tujuan dan Fungsi Motivasi

1) Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat diperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

³⁶Ibid 89.

³⁷Ibid 90.

Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah.³⁸

2) Fungsi Motivasi

Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan berhasil belajarnya. Semakin tepat motivasi yang diberikan, semakin berhasil pembelajaran tersebut. Maka motivasi belajar senantiasa akan menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. Adapun fungsi motivasi ada tiga, yaitu :

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b) Menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa saja yang harus dijalankan yang sesuai guna mencapai

³⁸Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 1998) 3.

tujuan itu dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³⁹

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi yang lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa sangat menentukan tingkat pencapaian dari prestasi belajarnya.

d. Indikator Motivasi Belajar

Pada hakikatnya, motivasi belajar adalah suatu daya penggerak yang mampu mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat dilihat dari ketekunannya dalam belajar dan tidak mudah putus asa sebelum mencapai apa yang diharapkannya. Motivasi belajar dapat diidentifikasi dengan beberapa indikator sebagai berikut, yaitu :

- 1) Durasi kegiatan, yaitu tentang berapa lama siswa mampu menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan belajar atau

³⁹Sardiman A.M, *Interaksi* 84

berapa lama siswa mampu berkonsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

- 2) Frekuensi kegiatan, yaitu seberapa sering siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dalam periode waktu tertentu atau dalam hal ini berkaitan dengan keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas.
- 3) Persistensi, yaitu ketetapan dan kekekabannya pada bagian tujuan.
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Devosi, pengabdian dan juga pengorbanan untuk mencapai tujuannya.
- 6) Tingkatan aspirasinya, maksud, rencana, sasaran atau target yang akan dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- 7) Tingkatan kualifikasi prestasi / produk / output yang dicapai dari kegiatan belajar, seperti seberapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak dan lain sebagainya.
- 8) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan, seperti suka atau tidak suka.⁴⁰

Sardiman juga menyebutkan bahwasanya motivasi juga memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

⁴⁰ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 40.

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat dan bakatnya terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih suka untuk bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan argumennya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.
- 8) Senang dalam mencari dan memecahkan masalah dari soal-soal.⁴¹

Berdasarkan beberapa indikator motivasi belajar tersebut, indikator motivasi yang akan peneliti gunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini ialah keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sikap yang menunjukkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sikap yang menunjukkan minat siswa terhadap pembelajaran, ketekunan dalam mempelajari materi pelajaran, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan dan kualifikasi prestasi yang dicapai dalam kegiatan belajar. Yang dimaksud dengan kualifikasi prestasi yaitu seberapa banyak siswa mampu mencapai indikator kompetensi yang

⁴¹ Tuti Asih, Analisis “Motivasi Belajar Akuntansi Dan Orientasi Pasca Lulus Serta Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas III Jurusan Akuntansi SMK Bisnis Dan Manajemen Se-Kota Tegal Tahun Ajaran 2004 / 2005”, *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Ekonomi Universitas Negeri Semarang*, (2005), 40.

dirumuskan dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Ahmad Zanin Nu'man dengan judul penelitian "*Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Penelitian ini menggunakan aplikasi Edmodo untuk mengetahui efektivitas penerapan program tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Penelitian yang dilakukan peneliti juga hampir sama dengan penelitian ini, tetapi perbedaannya peneliti menggunakan aplikasi E – Learning Madrasah yang telah disediakan oleh pihak Kemenag untuk mengukur motivasi belajar siswa.
2. Penelitian oleh Helinia Yulita dengan judul penelitian "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran E – Learning*". Dalam penelitian ini tidak dijelaskan model *E-Learning* seperti apakah yang digunakan oleh peneliti. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti juga mengenai aplikasi *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur motivasi belajar siswa.
3. Penelitian oleh Bagus Adi Hermawan dkk dengan judul penelitian "*Efektivitas Internet Dalam Learning Cycle 6E Pada Materi Hidrokarbon*

Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan Learning Cycle untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah yang disediakan oleh Kemenag.

4. Penelitian oleh Caka Gatot Priambodo dengan judul penelitian “*Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta*”. Software yang digunakan untuk merancang *E-Learning* adalah *Macromedia Flash* serta software pendukung lainnya, sehingga materi pembelajaran dapat control dengan baik. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah yang disediakan oleh Kemenag.
5. Penelitian oleh I Wayan Kayun Swastika dengan judul penelitian “*Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*”. Dalam penelitian ini juga tidak dijelaskan model *E-Learning* seperti apakah yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti juga mengenai aplikasi *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur motivasi belajar siswa.
6. Penelitian oleh Sondang R. Sianturi dan Kristina Lisun dengan jurnal “*Peningkatan Motivasi Belajar melalui Evaluasi E-Learning pada*

Institusi Keperawatan di Jakarta dan Depok”. Dalam penelitian ini tidak dijelaskan model *E-Learning* seperti apakah yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti juga mengenai aplikasi *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Motivasi merupakan faktor yang dapat menentukan prestasi dari belajar siswa, sehingga pengaruhnya sangat besar sekali terhadap tujuan seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi *intrinsik* dan *ekstrinsik* tidak dapat berdiri sendiri, melainkan bersama-sama menuntun perilaku seseorang untuk menuju sasaran yang akan dikehendaki. Dengan motivasi yang kuat, maka seseorang akan lebih mudah meraih apa yang diinginkannya. Sedangkan menurut kebutuhan, motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi kebutuhan untuk berprestasi dan motivasi kebutuhan untuk berhubungan sosial. Motivasi setiap individu tidaklah sama, ada yang memiliki motivasi rendah dan ada juga yang memiliki motivasi yang tinggi, sehingga setiap siswa mempunyai prestasi belajar yang berbeda-beda dalam mencapai tujuan.

Dalam hal belajar, siswa akan berhasil dalam belajarnya jika didalam dirinya ada kemauan untuk keinginan atau dorongan. Hal inilah yang disebut

dengan motivasi. Motivasi ialah dorongan yang menggerakkan diri seseorang untuk melakukan sesuatu, sehingga mencapai tujuan yang ingin di capai.

Kondisi dari siswa, dalam hal ini kondisi siswa yang dalam keadaan fit atau tidak sakit akan menyebabkan siswa tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Sebaliknya, dengan siswa yang sedang sakit atau banyak persoalan, maka siswa tersebut tidak mempunyai gairah dalam proses belajar. Disamping itu, kondisi dari lingkungan siswa itu sendiri yang berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat yang mendukung adanya semangat dalam belajar. Misalnya dengan lingkungan yang aman, tertib, tentram dan indah, maka semangat dan motivasi belajar sangat mudah diperkuat. Selain itu, unsur-unsur dinamis dalam belajar yakni siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, pikiran dan ingatan yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidupnya dan yang terakhir adalah pembelajar yang baik dalam bimbingan, merupakan kondisi dinamis yang bagus bagi para pembelajar. Teladan dan partisipasi dalam memilih perilaku yang baik sudah merupakan upaya untuk membelajarkan siswa.

Meninjau dari hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa dan juga meninjau proses belajar menuju hasil belajar siswa, ada langkah-langkah *intruksional* yang dapat diambil oleh guru dalam membantu proses belajar siswa. Hal ini dirumuskan dalam lima kategori diantaranya adalah informasi *verbal*, yakni siswa harus bisa mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan

yang bersifat praktis maupun teoritis. Kemudian dalam keterampilan *intelektual*, siswa harus mampu menunjukkan kemampuannya dengan lingkungan hidup atau mampu bersaing dengan dunia luar.

Berdasarkan dari rujukan di atas, dapat dirumuskan bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan dan mendorong siswa untuk belajar dengan penuh perhatian dan konsentrasi dalam menerima pelajaran, sehingga tercapai tujuan yang di harapkan oleh siswa yaitu hasil belajarnya yang dapat ditunjukkan siswa dengan prestasi belajar yang meningkat. Jadi dalam hal ini motivasi belajar sangat berpengaruh besar dalam prestasi belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sendiri berasal dari kata “hypo” yang artinya adalah di bawah dan “thesa” yang artinya kebenaran. Kemudian penulisan dan membacanya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa dan kemudian berkembang menjadi hipotesis. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara mengenai permasalahan penelitian hingga terbukti melalui data yang terkumpul.⁴² Lebih lanjutnya para ahli mengartikannya sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variable atau lebih.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta:Rineka Cipta, 2006). 71.

Berdasarkan pada teori kerangka berpikir yang telah disusun di atas, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini, yakni:

H₀ : Penggunaan *E-Learning* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV-C MIN 1 Gresik.

H_a : Penggunaan *E-Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV-C MIN 1 Gresik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini yaitu pendekatan yang menggunakan analisis statistik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini digunakan dalam penelitian dengan cara mengukur indikator – indikator variabel motivasi dengan menggunakan pernyataan – pernyataan dalam kuisioner yang disebarikan kepada siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik, sehingga diperoleh gambaran dari tingkat pencapaian motivasi belajar siswa. Data kuantitatif ialah data yang berbentuk angka atau data kuantitatif yang diangkakan.⁴³

Yuri menyebutkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan metode penelitian juga sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil penelitian. Metode penelitian merupakan teknik yang akan digunakan dalam penelitian.⁴⁴ Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* atau kausal komparatif.

Sukmadinata mengatakan dalam bukunya bahwa penelitian *ex post facto* ini digunakan untuk meneliti hubungan dari sebab akibat yang tidak

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 13.

⁴⁴ Muhammad Yuri Priatna Sulaeman, “Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Pekerja Perempuan PT. Muara Tunggal Di Kecamatan Cibadak Kabupaten Sukabumi”, *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia*, (2017), 46.

dimanipulasi atau diberi perlakuan oleh peneliti. Penelitian *ex post facto* ini biasanya dilakukan dalam program, kegiatan yang sedang berlangsung atau yang sudah terjadi. Penelitian *ex post facto* ini biasanya tidak menggunakan pengontrolan variabel dan juga biasanya tidak ada tes yang diberikan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian *ex post facto* untuk menggambarkan penelitian secara empiris dengan menggunakan dua variable yaitu variable bebas (X) Penggunaan *E-Learning* dan variable terikat (Y) Motivasi belajar peserta didik. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Penggunaan *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIN 1 Gresik yang terletak di Ds. Kedamean , Menganti - Gresik, karena sekolah tersebut menjadi objek sasaran penelitian mengenai masalah yang akan di teliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020 / 2021. Peneliti juga sudah melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu untuk mengetahui

permasalahan dan proses pembelajaran daring di MIN 1 Gresik. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2020 - Februari 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi sering juga disebut dengan universe. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati.⁴⁵

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV-C dan wali kelas IV-C MIN 1 Gresik tahun pelajaran 2020 / 2021 yang berjumlah 29 siswa, dengan jumlah siswa laki - laki 15, jumlah siswa perempuan 14 siswa dan 1 wali kelas.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Sampel secara harfiah artinya contoh. Dalam pengambilan sampel dari populasi memiliki aturan, yaitu representative (mewakili) terhadap populasinya.⁴⁶

⁴⁵ Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung : Citapustaka Media, 2012), 113.

⁴⁶ Ibid 114.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan seluruh peserta didik yang ada di kelas IV-C MIN 1 Gresik dan wali kelas sebagai sample penelitian.

D. Variable Penelitian

Variable penelitian pada dasarnya ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis variabel, yaitu :

1. Variable Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable terikat. Variabel bebas umumnya dilambangkan dengan huruf X.⁴⁸ Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media *E-Learning*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat umumnya dilambangkan dengan huruf Y. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik.

⁴⁷ Sugiyono, *Statistika* 38.

⁴⁸ Ibid 39.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Metode wawancara ini digunakan dalam kegiatan melakukan pengumpulan data atau apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang ingin diteliti.⁴⁹ Wawancara yang dilakukan pada objek penelitian yang meliputi guru dan siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik untuk mengumpulkan data terkait dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Pedoman wawancara yang akan di gunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pedoman wawancara tidak terstruktur yang memuat secara garis besar hal yang akan ditanyakan atau dapat juga menggunakan pedoman wawancara terstruktur yang pertanyaannya disusun secara rinci.

b. Metode Kuisisioner / Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada sumber data. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran. Untuk penilaian

⁴⁹Ibid 153.

hasil angket, peneliti menggunakan pedoman kriteria penulisan angket yang jenis skalanya adalah skala linkert.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan sebagai catatan tertulis / gambar yang tersimpang mengenai sesuatu yang telah terjadi. Metode dokumentasi merupakan fakta dan data yang tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi ini tidak terbatas pada ruang dan waktu, sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal - hal yang pernah terjadi untuk memperkuat hasil dari wawancara dalam memeriksa keabsahan data, membuat interprestasi dan juga penarikan kesimpulan. Dokumentasi dalam hal mengumpulkan data dapat berupa catatan, file, buku, foto atau surat yang sudah didokumentasikan sehingga dapat memperkuat hasil observasi dan juga wawancara terkait permasalahan motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

a. Instrumen Wawancara

Tabel 3.1

Pedoman Wawancara Guru

Nama Guru :

Taanggal :

No.	Tujuan Penelitian	Pertanyaan
1.	Untuk mengetahui penggunaan <i>E-Learning</i> dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas 4C MIN 1 Gesik.	a) Bagaimana cara bapak memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> ?
		b) Bagaimana peserta didik dapat memahami materi melalui media <i>E-Learning</i> ?
		c) Apakah materi dapat tersampaikan dengan jelas dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> saat pembelajaran daring?
2.	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan <i>E-Learning</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4C MIN 1 Gresik.	a) Apakah pemberian materi dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
		b) Apakah menurut bapak pemberian materi melalui media <i>E-Learning</i> efektif digunakan saat pembelajaran daring?
		c) Bagaimana menurut bapak tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan media <i>E-Learning</i> dalam pembelajaran daring?
		d) Bagaimana respon peserta didik saat melaksanakan pembelajaran menggunakan <i>E-Learning</i> ?

Adapun pedoman wawancara kepada siswa yang akan digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa :

No. Absen :

Tanggal :

No.	Tujuan Penelitian	Pertanyaan
1.	Untuk mengetahui penggunaan <i>E-Learning</i> dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas 4C MIN 1 Gesik.	<p>a) Bagaimana pendapatmu tentang cara guru memberikan materi dengan menggunakan media <i>E-Learning</i>?</p> <p>b) Apakah materi yang diberikan dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> mudah untuk dipahami?</p>

No.	Tujuan Penelitian	Pertanyaan
2.	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan <i>E-Learning</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4C MIN 1 Gresik.	<p>a) Apakah media <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi belajarmu saat pembelajaran daring?</p> <p>b) Apakah media <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi belajarmu saat pembelajaran daring?</p> <p>c) Apakah dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajarmu?</p> <p>d) Bagaimana perasaanmu ketika guru memberikan materi pembelajaran melalui media <i>E-Learning</i> saat pembelajaran daring?</p>

b. Instrumen Kuisisioner / Angket

Tabel 3.3

Kisi – Kisi Instrumen Angket Untuk Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Media Pembelajaran	Tampilan Media	1
		Kemudahan Penggunaan	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Kemenarikan	11
2.	Manfaat	Motivasi Belajar	12, 13, 14, 15
		Bantuan dalam Pembelajaran	16, 17, 18, 19, 20

Tabel 3.4

Angket Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Halaman depan <i>E-Learning</i> sangat menarik dan tampilan warnanya jelas					
2.	Sistem <i>E-Learning</i> mudah digunakan					
3.	Saya dapat masuk dan keluar aplikasi <i>E-Learning</i> dengan mudah					
4.	Saya dapat mengakses materi yang diberikan dengan mudah					
5.	Bahasa <i>E-Learning</i> yang digunakan mudah dipahami					
6.	Terdapat materi dan latihan soal yang disampaikan					
7.	Sistem <i>E-Learning</i> menyediakan isi yang cukup lengkap					
8.	Pengoperasian sistem <i>E-Learning</i> stabil dan lancar					
9.	<i>E-Learning</i> membuat saya tertarik mengikuti proses pembelajaran					

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
10.	<i>E-Learning</i> sangat membantu saya dalam pembelajaran, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun					
11.	<i>E-Learning</i> membuat saya tertarik mengakses materi pelajaran					
12.	<i>E-Learning</i> membuat saya termotivasi dalam belajar					
13.	Saya belajar dengan <i>E-Learning</i> dengan keinginan sendiri					
14.	Saya merasa bersemangat ketika guru memberikan materi pembelajaran di <i>E-Learning</i>					
15.	Saya rutin mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>E-Learning</i>					
16.	<i>E-Learning</i> memudahkan saya dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru					
17.	<i>E-Learning</i> memudahkan saya dalam memahami materi yang diajarkan sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan					
18.	Saya sangat terbantu dalam belajar dengan media <i>E-Learning</i>					
19.	Media <i>E-Learning</i> dapat mengontrol kemajuan belajar saya					
20.	Media <i>E-Learning</i> merekam kemajuan belajar saya					

Jawaban dari setiap item instrument menggunakan skala likert yang memiliki variasi tingkatan yaitu dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Pada penelitian ini menggunakan lima pilihan jawaban, yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Peserta didik bisa memilih pernyataan yang dianggapnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk checklist pada alternatif

jawaban yang ada. Untuk keperluan dari analisis kuantitatif maka jawaban dapat diberi skor seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Skor Penilaian Angket

Variable	Sub Variable	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Ragu-Ragu	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Untuk menyajikan data dari hasil angket, peneliti juga melakukan perhitungan skor perbutir angket, yaitu sebagai berikut :

$$\frac{\sum \text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100 = \text{skor perbutir angket}$$

Tabel 3.6
Skala Kriteria Angket

Kriteria	Klasifikasi
0 – 40	Sangat Rendah
41 – 55	Rendah
56 – 75	Sedang
76 – 90	Tinggi
91 - 100	Sangat Tinggi

F. Validitas dan Reabilitas

Alat ukur suatu instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reabilitas. Alat ukur atau instrumen yang akan diukur tentu harus memiliki validitas dan reabilitas, agar data yang diperoleh dari alat ukur tersebut bisa reliabel dan valid. Disebut dengan validitas dan reabilitas alat ukur atau validitas dan reabilitas instrumen.⁵⁰

1. Uji Validitas

Validitas di definisikan sebagai ukuran seberapa cermat suatu test (alat ukur) melakukan fungsinya. Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi. Mengukur validitas butiran angket mengenai penelitian penggunaan *E-Learning* yang dilakukan dengan cara pengujian validitas isi (*content validity*) dan juga validitas konstruk (*construct validity*).

Pengujian data disini dilakukan dengan cara membandingkan isi instrumen dengan kisi - kisi instrumen yang sudah dibuat, kemudian pembimbing sebagai ahli (*judgement expert*) memberikan keputusan instrumen tersebut dapat digunakan sebagai perbaikan setelah itu pengujian validasi dilakukan dengan uji coba instrumen.

⁵⁰ Sandu Sitoyo dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Sleman : Literasi Media Publishing, 2015), 84.

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari validitas konstruk adalah rumus korelasi prosek moment, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

X = Skor butir

Y = Skor total

n = Banyaknya subjek

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y

Tabel 3.7

Kategori Koefisien Uji Validitas

Interval	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan penerjemah dari kata *reability* yang artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Reabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam

mengukur apa yang diukur. Kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang.⁵¹

Adapun untuk menguji reabilitas instrument menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta b^2}{\delta t^2} \right)$$

Keterangan :

$\sum \delta b^2$ = Jumlah Varian Skor Tiap Item

δt^2 = Varians Total

K = Banyaknya Butir Soal

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

Table 3.8
Kategori Koefisien Reliabilitas

Interval	Kriteria
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

⁵¹ Ibid 91.

G. Teknik Analisa Data

1. Analisis Deskriptif

Sugiyono mengatakan bahwa Analisis Deskriptif tujuannya untuk memberikan gambaran kepada objek yang akan diteliti melalui data populasi tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Analisa statistika deskriptif meliputi modus, rata-rata (mean), standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum. Penyajian data pada analisis deskriptif ini menggunakan distribusi frekuensi dan diagram lingkaran.

Deskripsi serta selanjutnya ialah memilih kecenderungan masing-masing variable. Dari skor tersebut kemudian dikelompokkan pada beberapa kategori. Dalam penelitian ini dipergunakan 5 kategori. Pengkategorian dilakukan sesuai nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi ideal. Adapun penentuan kategori kecenderungan variabel menurut Sudjiono sebagai berikut :

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 3.9

Kecenderungan Variable

No.	Interval	Kategori
1.	$\bar{X} > (M + 1,5 SD)$	Sangat Tinggi
2.	$(M + 0,5 SD) < \bar{X} \leq (M + 1,5 SD)$	Tinggi
3.	$(M - 0,5 SD) < \bar{X} \leq (M + 0,5 SD)$	Sedang
4.	$(M - 1,5 SD) < \bar{X} \leq (M - 0,5 SD)$	Rendah
5.	$\bar{X} \leq (M - 1,5 SD)$	Sangat Rendah

Sumber : Sudjiono 2012 hlm 329.

Dimana :

M = $1/2$ (Skor Maks + Skor Min)

SD = $1/6$ (Skor Maks – Skor Min)

Keterangan :

\bar{X} = Rata- Rata Hitung

SD = Standar Deviasi Ideal

M = Rata – Rata Ideal

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Validitas

Menurut Bloor, validitas artinya ialah salah satu ciri yang menandai tes akibat hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah satu tes motivasi belajar sudah memiliki validitas atau data ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi tes itu sendiri sebagai totalitas dan juga dari segi itemnya sebagai bagian yang tak terpisahkan dari tes tersebut.⁵²

Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas konten atau isi. Validitas konten atau validitas isi adalah fokus memberikan bukti pada elemen – elemen yang ada pada alat ukur dan di proses dengan analisis rasional. Validitas konten dievaluasi oleh ahli. Penilaian akan semakin mudah untuk dilakukan jika suatu alat ukur diuraikan dengan rinci.⁵³ Sebelum melakukan

⁵² Ibid 89

⁵³ Febrianawati Yusup, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 7 No. 1 (2018), 17-23.

penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen yang meliputi instrumen wawancara dan instrumen angket. Instrumen-instrumen tersebut akan diukur atau diuji berdasarkan aspek – aspek uji validitas instrumen oleh pihak ahli yaitu dosen pembimbing maupun guru kelas.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas data ialah bentuk pengujian tentang kenormalan dari distribusi data. Tujuan dari uji normalitas ini ialah untuk mengetahui data yang diambil apakah merupakan data berdistribusi normal atau data yang bukan berdistribusi normal. Maksudnya adalah suatu data yang memusat pada nilai rata – rata dan median.⁵⁴

Dalam peneitian ini, peneliti menggunakan rumus Kolomogrov Smirow dengan bantuan SPSS 25. Jika nilai $sig\ 2 > 0,05$, maka distribusi data normal, apabila nilai $sig\ 2 < 0,05$, maka distribusi data tidak normal.

c. Uji Hipotesis

Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

⁵⁴ Rahayu Kariadinata dan Maman Abdurahman, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 177.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis juga sering dikatakan sebagai hasil dari penelitian sementara, karena jawaban yang diberikan hanyalah berdasar pada teori yang relevan⁵⁵ dan belum didasarkan kepada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis menurut Sugiono juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan permasalahan dari penelitian, belum ditetapkan sebagai jawaban yang empirik.⁵⁶

Berdasarkan penjelasan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu :

- 1) H_0 : Penggunaan *E-Learning* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV-C MIN 1 Gresik.
- 2) H_a : Penggunaan *E-Learning* Efektif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C MIN 1 Gresik.

⁵⁵ Hardani, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 329.

⁵⁶ Ibid 330.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari penelitian “Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas IV-C MIN 1 Gresik” dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *E-Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Data dari hasil penelitian ini diperoleh dari hasil melakukan observasi dan wawancara guru dan juga beberapa siswa, serta angket motivasi belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui keefektivitasan media *E-Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap awal dari penelitian ini adalah sebelum mengambil data peneliti melakukan observasi pembelajaran ketika menjadi mahasiswi PLP II yang diadakan oleh pihak universitas. Kemudian peneliti mulai mengambil data pada tanggal 11 Februari 2021 dengan melakukan wawancara guru kelas IV-C MIN 1 Gresik yaitu bapak Imam Mukaffi terkait pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan aplikasi *E-Learning*.

Penggunaan media *E-Learning* yang dilakukan oleh wali kelas pada saat pembelajaran daring di kelas IV-C yaitu dapat berupa Ms. Word, Pdf,

Ms. Power Point dan media video yang bisa disertakan menggunakan link ataupun video itu sendiri.

Guru kelas sendiri juga mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media *E-Learning* dapat langsung mengontrol peningkatan nilai belajar peserta didik, yaitu dengan tercapainya Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan.

Proses pengambilan data selanjutnya yaitu pengambilan data angket peserta didik yang dilakukan pada tanggal 15 – 18 Februari 2021. Pengambilan data angket peserta didik ini diperlukan waktu karena banyak siswa yang masih tidak memiliki HP sendiri untuk berkomunikasi, mereka masih menggunakan HP orang tuanya. Oleh karena itu, pengisian data angket peserta didik ini sedikit memakan waktu untuk mengisinya.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disajikan data – data penelitian sebagai berikut :

1. Desain Pembelajaran *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV C MIN 1 Gresik.

Pembelajaran daring yang dilakukan di MIN 1 Gresik ini seluruhnya menggunakan *E-Learning* sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan karena peraturan dari Kemenag yang mengharuskan lembaga

yang bernaung dibawahnya untuk menggunakan *E-Learning*. Untuk mengakes *E-Learning* ini sendiri setiap siswa mendapatkan *username* dan *Password* yang diberikan dari pihak sekolah.

Setelah mendapatkan *Usurname* dan *Password* peserta didik dapat mengakes *E-Learning* dari link yang diberikan sekolah. Setelah peserta didik dapat masuk ke dalam aplikasi *E-Learning* ini peserta didik dapat mengakses berbagai materi yang telah disiapkan oleh ibu/bapak guru.

Peserta didik juga dapat mengetahui kemajuan belajarnya melalui *E-Learning* ini. Terdapat menu “KemajuanBelajar” dalam aplikasi *E-Learning*. Peserta didik juga dapat melihat nilai yang diberikan guru setelah selesai menyelesaikan tugas yang diberikan. Di akhir semester peserta didik dapat mendownload rapor *Online* yang tersedia pada aplikasi *E-Learning* ini.

Untuk lebih mengetahui tentang keefektifitasan pembelajaran menggunakan *E-Learning*, peneliti melakukan wawancara dan menyebar angket kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran bahwa *E-Learning* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV-C MIN 1 Gresik.

a. Hasil Wawancara Guru Kelas IV – C MIN 1 Gresik

Pada awal pengambilan data, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV-C terkait dengan penggunaan media *E-Learning* untuk memberikan materi pembelajaran pada saat pembelajaran daring. Pak Mukaffi, S.Pd Berpendapat :

“Memberikan materi dalam *E-Learning* diawali dengan memberikan salam dan menanyakan kabar peserta didik di *Whatsapp Group*, kemudian guru mengarahkan siswa untuk membuka materi yang sudah di sediakan di aplikasi *E-Learning* madrasah. Peserta didik dapat langsung meng-klik materi yang akan diajarkan hari ini. Materi yang tersedia dapat berupa PDF, Ms. Word, Ms. Power Point, link video maupun video itu sendiri.”⁵⁷

Penggunaan media *E-Learning* juga memiliki beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, seperti yang diakatan oleh Pak Mukaffi yaitu :

“Hambatan yang biasanya terjadi yaitu kendala sinyal yang kurang bagus. Para siswa ini tinggal di berbagai tempat, ada yang sinyalnya bagus dan ada juga siswa yang sinyalnya jelek. Jadi biasanya siswa yang sinyalnya jelek menunggu mendapat kriman materi dari temannya yang memiliki sinyal yang bagus. Kendala selanjutnya adalah tidak semua peserta didik memiliki HP sendiri. Kebanyakan dari siswa ini masih menggunakan HP orang tua. Jika ada yang menggunakan HP orang tua , maka peserta didik tidak dapat langsung mengerjakan / melihat materi yang diberikan

⁵⁷ Imam Mukaffi, Guru Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara secara langsung, Gresik, 11 Februari 2021.

karena HP yang digunakan masih dibawa kerja oleh orang tua mereka.”⁵⁸

Selain itu, penggunaan dari media *E-Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Pak Mukaffi juga mengatakan bahwa :

“Ya, karena materi yang diberikan sudah dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Apabila peserta didik tidak memahami materi tersebut, peserta didik dapat langsung menanyakannya melalui media *E-Learning* tersebut atau di *Whatsapp Group*.”⁵⁹

Penggunaan media *E-Learning* yang digunakan oleh wali kelas pada saat pembelajaran daring di kelas IV-C yaitu dengan cara membagikan materi di aplikasi *E-Learning* Madrasah yang berupa Ms. Word, Ms. Power Point, PDF, link video maupun video yang berisikan materi pembelajaran.

Pak Mukaffi mengatakan bahwa dengan penggunaan media *E-Learning* saat pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan terpenuhinya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Di dalam *E-Learning* tersebut para siswa juga dapat mengontrol kemajuan belajar masing-masing, karena setiap tugas yang

⁵⁸ Ibid

⁵⁹ Imam Mukaffi, Guru Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara secara langsung, Gresik, 11 Februari 2021.

diberikan langsung di nilai oleh guru, kemudian nilai tersebut langsung terekam dalam aplikasi *E-Learning* Madrasah.

Selanjutnya yaitu peneliti melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik menggunakan *Google Form* menurut mereka cara guru menyampaikan materi pada media *E-Learning* ini sangat membantu dalam pembelajaran daring hal ini diungkapkan oleh salah satu peserta didik yaitu :

“Saya senang belajar menggunakan *E-Learning*, materi yang diberikan guru sangat jelas dan mudah dipahami oleh saya”⁶⁰

Selain itu menurut beberapa siswa, media E-Learning dapat meningkatkan motivasi belajarnya karena ia bisa mengakses kapan dan dimana saja materi tersebut. Seperti yang dikatakan oleh salah satu siswa sebagai berikut :

“Ya saya sangat termotivasi ketika belajar, karena menggunakan *E-Learning* dapat membuka materi dimana saja dan kapan saja”⁶¹

Akan tetapi, banyak peserta didik yang menginginkan pembelajaran tatap muka, karena masih banyak peserta didik yang terkendala oleh sinyal saat mengakses materi di *E-Learning*, seperti yang diungkapkan salah satu peserta didik sebagai berikut :

⁶⁰ Maulana Wisnu Wahyuditia, Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*, Gresik 16 Februari 2021.

⁶¹ Anggun Aulia Asyifah, Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*, Gresik 16 Februari 2021.

“Saya sangat senang belajar menggunakan *E-Learning*, tetapi saya juga berharap agar sekolah kembali masuk lagi. Saya rindu belajar dan bertemu dengan guru saya. Ditambah lagi saya terkadang jenuh belajar dirumah karena saya tidak bisa bertemu dengan teman-teman saya seperti pembelajaran di sekolah.”⁶²

Pengambilan data selanjutnya yaitu wali kelas IV-C membagikan link angket yang bisa dikerjakan oleh peserta didik melalui Link *Google Form*. Link angket tersebut dibagikan melalui *Whatsapp Group* guru dan siswa kelas IV-C. Angket yang diberikan yaitu berjumlah 20 butir dengan kategori jawaban : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

b. Hasil Skor Kuisisioner Peserta Didik

Peneliti mengambil data hasil kuisisioner peserta didik pada tanggal 11-14 Februari 2021. Angket yang diberikan yaitu berjumlah 20 butir dengan kategori jawaban : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

Tabel 4.1

Data Hasil Kuisisioner Peserta Didik

No.	Nama	Skor Total
1.	ANP	60
2.	AZM	71
3.	AMZ	64

⁶² Natasha Auliyya Puteri Alu, Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*, Gresik 16 Februari 2021.

No.	Nama	Skor Total
4.	AAA	75
5.	APF	73
6.	DSR	55
7.	DNF	80
8.	FR	82
9.	FODS	80
10.	FZN	87
11.	FA	78
12.	FTR	79
13.	HAF	80
14.	HSP	81
15.	IDRP	39
16.	LAM	71
17.	MKN	44
18.	MWW	58
19.	MMA	91
20.	MWAW	69
21.	NAPA	66
22.	NAVM	99
23.	RDP	82
24.	ZDA	83
TOTAL		1.822

Berdasarkan hasil angket di atas dapat diperoleh hasil rata-rata

sebagai berikut :

$$\frac{\sum \text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100 = \text{skor per butir angket}$$

$$\frac{1.822}{2.500} \times 100 = 72,88$$

Dari hasil rata-rata angket tersebut bisa disimpulkan bahwa banyak siswa yang terbantu dengan adanya media *E-Learning* yang

digunakan dalam pembelajaran daring. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata angket yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

2. Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C MIN 1 Gresik

Dalam menentukan efektivitas penggunaan media *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV-C MIN 1 Gresik, maka akan dilakukan pengujian data melalui beberapa tahap pengujian. Berikut ini beberapa tahap pengujian untuk mengukur efektivitas :

a. Hasil Uji Validitas

1) Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas instrumen peserta didik yang telah dilakukan oleh peneliti yakni dengan uji validitas isi atau konten, yaitu dengan menyerahkan instrumen penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti kepada guru kelas IV-C yaitu Bapak Imam Mukaffi, S.Pd. Instrumen tersebut divalidasi oleh guru kelas IV-C yaitu berupa lembar wawancara untuk guru, lembar wawancara untuk peserta didik dan angket untuk peserta didik. Hasil dari uji validitas konten ini dinyatakan valid apabila validator yaitu guru kelas IV-C Pak Mukaffi sudah menyetujui instrumen penelitian tersebut dan layak digunakan untuk pengambilan data. Uji

validitas instrumen penelitian peneliti ini sudah dapat dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria dengan tanda tangan dari validator yaitu guru kelas IV-C Bapak Imam Mukaffi, S.Pd.

2) Hasil Uji Validitas Angket Peserta Didik

Uji validitas angket peserta didik menggunakan *pearson product moment* yang dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for Windows. Angket yang di validasi terdiri dari 20 butir pernyataan. Adapun dasar dari pengambilan uji validitas menggunakan *pearson product moment* adalah sebagai berikut : Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka instrumen angket peserta didik valid. Sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka instrumen angket peserta didik tersebut valid.

Hasil uji validitas instrumen angket peserta didik terdiri dari 20 pernyataan dengan menggunakan *pearson product moment* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows menghasilkan signifikansi masing-masing item soal yang dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2

Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Peserta Didik
Menggunakan *Pearson Product Moment*

Butir soal	Sig 2 tailed	Keterangan
Soal 1	0.001	Valid

Butir soal	Sig 2 tailed	Keterangan
Soal 2	0.000	Valid
Soal 3	0.000	Valid
Soal 4	0.000	Valid
Soal 5	0.000	Valid
Soal 6	0.000	Valid
Soal 7	0.000	Valid
Soal 8	0.001	Valid
Soal 9	0.000	Valid
Soal 10	0.000	Valid
Soal 11	0.000	Valid
Soal 12	0.000	Valid
Soal 13	0.000	Valid
Soal 14	0.000	Valid
Soal 15	0.002	Valid
Soal 16	0.000	Valid
Soal 17	0.000	Valid
Soal 18	0.000	Valid
Soal 19	0.000	Valid
Soal 20	0.000	Valid

Berdasarkan dari hasil analisis didapatkan nilai korelasi atau nilai *pearson correlation* pada seluruh item untuk soal pilihan ganda terdiri dari 20 pernyataan bernilai kurang dari $\alpha = 0.05$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau butir pernyataan dalam penelitian ini dinyatakan valid.

b. Uji Normalitas

Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis, data tersebut terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat. Salah satu uji prasyarat yaitu uji T (*T-test*) yaitu uji normalitas. Uji normalitas

sendiri bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut sudah berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan *one sample kolomogorov smirnov* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows. Data yang ingin diuji normalitas yaitu data dari hasil kuisioner peserta didik. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan *one sample kolomogorov smirnov* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut ini ialah hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan uji normalitas *one sample kolomogorov smirnov* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.29511713
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.120
	Negative	-.112
Test Statistic		.120
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

:

Gambar 4.1

Hasil Uji Normalitas

Menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov*

Berdasarkan dari hasil uji normalitas menggunakan *one sample kolmogorov smirnov* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows, di dapat hasil bahwa data angket peserta didik dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,200. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil dari nilai tersebut berdistribusi normal yaitu nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 ($\text{Sig}(\alpha) > 0,05$).

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan beberapa tahapan uji prasyarat, langkah berikutnya yang dilakukan yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *T-test*. Uji T yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji *Paired Sample T - test*. Uji *Paired Sample T-Test* ini digunakan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *E-Learning* sebagai media pembelajaran dari di kelas IV-C MIN 1 Gresik.

Hasil intepretasi uji *Paired Sample T-Test* yakni sebagai berikut : Apabila nilai *Asym. Sig. 2-tailed* $> \alpha$ (0,05) yang berarti H_0

ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *Asym. Sig. 2-tailed* $> \alpha$ (0,05) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut ini hasil adalah uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 25 *for windows* :

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	2.107	3.676		.573	.572
	<i>E-Learning</i>	.766	.090	.871	8.494	.000

a. Dependent Variable: Motivasi

Gambar 4.2

Hasil Uji Hipotesis Menggunakan *Paired Sample T-Test*

Dari gambar diatas, uji *paired sample t-test* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 *for windows*, diketahui bahwa nilai *Asym. Sig 2-tailed* yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat diketahui bahwa penggunaan media *E-Learning* efektif dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik.

B. Pembahasan

1. Desain Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV-C MIN 1 Gresik.

Berdasarkan penelitian di kelas IV-C MIN 1 Gresik, didapatkan hasil bahwa saat pembelajaran daring peserta didik mendapat bantuan media *E-Learning* yang berasal dari *E-Learning* madrasah. Penggunaan *E-Learning* sangat tepat digunakan pada saat pembelajaran daring, khususnya di kelas IV-C MIN 1 Gresik, dikarenakan mudah untuk diakses dan dapat mempermudah peserta didik pada saat pembelajaran daring.

Cara menggunakan media *E-Learning* ini yaitu peserta didik diberi guru link untuk mengakses *E-Learning*. Setelah itu, peserta didik memasukkan *username* dan *password* yang telah diberikan sebelumnya oleh pihak sekolah. Setelah peserta didik masuk ke dalam aplikasi *E-Learning*, peserta didik dapat memilih menu “Kelas *Online*” kemudian peserta didik memilih mata pelajaran apa yang akan di ajarkan pada hari itu dan mengunduh bahan ajar yang sudah di upload oleh guru.

Setiap hari guru memberikan materi dan juga latihan soal untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diberikan. Dengan adanya media *E-Learning* siswa menjadi lebih antusias saat belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket peserta didik yang diberikan oleh peneliti.

Pada saat sebelum membagikan angket untuk peserta didik, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kelas IV-C MIN 1 Gresik. Kemudian peneliti membagikan link *google form* yang berisi angket kepada peserta didik melalui *Whatsapp Group* guru dan siswa dengan jangka waktu pengerjaan 2 hari.

Link angket yang dibagikan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik.

Dari hasil angket yang diperoleh peneliti, banyak siswa yang merasa terbantu dengan adanya media *E-Learning*. Dalam *E-Learning* peserta didik dapat mengakses dengan mudah materi yang diberikan oleh guru. Materi tersebut bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi guru biasanya memberikan waktu untuk pengerjaan latihan soal selama 2 hari. Hal ini dilakukan karena tidak setiap peserta didik memiliki *Handphone* sendiri karena peserta didik banyak yang belum memiliki *Handphone* pribadi, melainkan masih menggunakan *Handphone* milik kedua orang tuanya.

Sehingga didapatkan hasil rata-rata dari kuisioner peserta didik yaitu 72,88. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang merasa terbantu dengan adanya media *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran daring.

2. Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *E-Learning* pada pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV-C MIN 1 Gresik, peneliti menggunakan instrumen angket untuk peserta didik. Instrumen angket terdiri dari 20 pernyataan dengan kategori jawaban : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Sebelum instrument angket peserta didik ini digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas terhadap angket peserta didik.

Instrument angket peserta didik terlebih dahulu diuji coba pada peserta didik kelas IV-B MIN 1 Gresik. Pengujian instrument angket peserta didik ini menggunakan *pearson product moment* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 *for windows* dengan aturan penentuan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka instrumen angket peserta didik tersebut valid. Sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka instrumen angket peserta didik tersebut tidak valid. Hasil pengujian uji validitas instrumen angket peserta didik menunjukkan bahwasanya 20 pernyataan tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas tersebut dapat dilihat pada table 4.2.

Setelah melakukan uji validitas, maka tahap berikutnya yaitu peneliti melakukan analisis data. Data yang digunakan adalah data dari hasil angket peserta didik kelas IV-C MIN 1 Gresik. Sebelum melakukan

uji hipotesis sebagai penentuan efektivitas penggunaan suatu media, peneliti lebih dulu melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Uji normalitas ini digunakan untuk menguji data apakah data nilai angket peserta didik berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan uji *one sample kolomogorov smirnov* dibantu dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas ini sendiri adalah nilai angket peserta didik yaitu $0,200 > 0,05$, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada gambar 4.1.

Setelah melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis, selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengukur efektivitas atau tidak penggunaan media *E-Learning* dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV-C MIN 1 Gresik. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dibantu dengan aplikasi SPSS 25 for windows. Hasil interpretasi uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut : Apabila nilai *asym sig. 2-tailed* $< \alpha$ (0.05) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig. 2-tailed* $> \alpha$ (0,05) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* yaitu : nilai *asym sig. 2-tailed* yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *E-Learning* efektif dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas IV-C MIN 1 Gresik. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada gambar 4.2.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan desain penelitian *One – Shot Case Study* dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. *E-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran daring di kelas IV-C untuk kegiatan pembelajaran sehari – hari. Pemanfaatan *E-Learning* ini diwajibkan untuk semua lembaga yang bernaung dibawah Kemenag. Penggunaan *E-Learning* saat pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Di dalam aplikasi *E-Learning* ini para siswa juga dapat mengontrol kemajuan belajar masing-masing, karena setiap tugas yang diberikan guru langsung dinilai, kemudian langsung terekam dalam aplikasi *E-Learning* tersebut. Dan juga dari hasil angket yang diperoleh peneliti, banyak siswa yang merasa terbantu dengan adanya media *E-Learning*. Dalam *E-Learning* peserta didik dapat mengakses dengan mudah materi yang diberikan oleh guru. Materi tersebut bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Efektivitas dari penggunaan *E-Learning* dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kelas IV-C MIN 1 Gresik ini

dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai *asym.sig (2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai *asym.sig 2-tailed* $< \alpha$ (0,05) yang berarti penggunaan media *E-Learning* efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar daring di kelas IV-C MIN 1 Gresik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dari kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat dimuat beberapa implikasi yang di dapatkan. Berikut ini adalah beberapa implikasi dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas 4C MIN 1 Gresik” :

1. Adanya efektivitas dari penggunaan media *E-Learning* dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat memberikan informasi kepada guru, peserta didik dan kepada pihak sekolah bahwasanya penggunaan media *E-Learning* dalam pembelajaran daring dapat memudahkan guru sebagai pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik, serta salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil angket peserta didik.
2. Penelitian ini menunjukkan bahwasanya ada efektivitas penggunaan media *E-Learning* saat melakukan pembelajaran daring untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Maka penggunaan media *E-Learning* dapat dijadikan salah satu media dalam proses pembelajaran daring, karena penggunaannya yang sangat efektif dan efisien pada saat proses pembelajaran. *E-Learning* dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

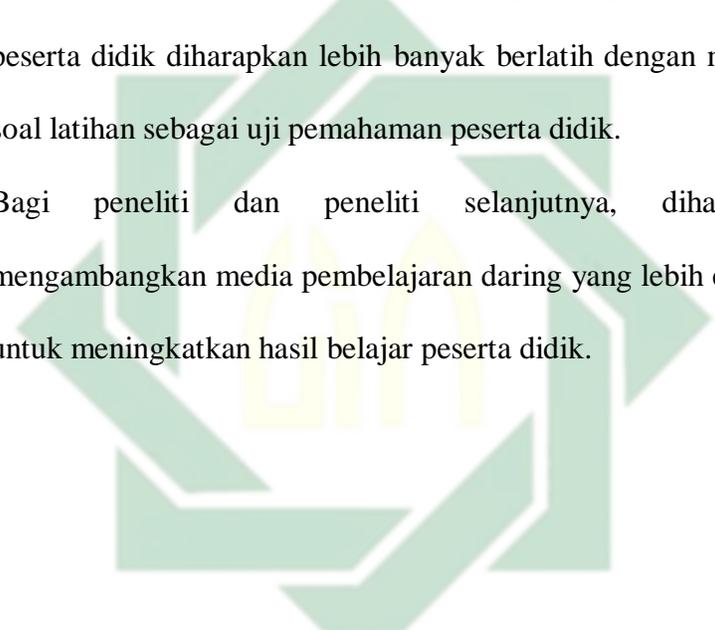
Sesuai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Terdapat beberapa keterbatasan pada penelitian yang dialami oleh peneliti. Berikut ini beberapa keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Waktu penelitian yang terbatas, sebab masih dalam masa pandemi *Covid-19*.
2. Keterbatasan kepemilikan *gadget* dari peserta didik, dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mempunyai *gadget* sendiri dan masih menggunakan *gadget* milik orang tua yang umumnya dibawah orang tua kerja. Hal tersebut membuat peserta didik tidak dapat mengakses materi pembelajaran yang diberikan serta tidak dapat mengerjakan angket yang diberikan oleh peneliti melalui link *google form* tepat pada waktunya.

D. Saran

Sesuai dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru / pengajar, diharapkan lebih baik untuk menggunakan media *E-Learning* ketika pembelajaran daring, karena praktis untuk diakses diimanapun dan kapanpun.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dengan penggunaan media *E-Learning* peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik diharapkan lebih banyak berlatih dengan mengerjakan soal-soal latihan sebagai uji pemahaman peserta didik.
3. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran daring yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Alu, Natasha Auliyya Puteri. 2021. Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta..
- Asih, Tuti. 2005. Analisis “Motivasi Belajar Akuntansi Dan Orientasi Pasca Lulus Serta Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas III Jurusan Akuntansi SMK Bisnis Dan Manajemen Se-Kota Tegal Tahun Ajaran 2004 / 2005”. Semarang : *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Ekonomi Universitas Negeri Semarang*,
- Asyifah, Anggun Aulia. 2021.Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*.
- Ding, Dimianus. 2014. “Efektivitas Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Pedesaan”, *Jurnal Ilmu Pemerintah* Vol. 02 No. 02.
- Good, Thomas L. dan Jere Brophy. 2008. *Looking in Classroom*. Boston : Pearson Education.
- Gusty, Sri dkk. 2020. *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 19*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hermawan, Bagus Adi dkk. 2017. “Efektifitas Internet Dalam Learning Cycle 6E Pada Materi Hidrokarbon Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Kimia dan Pendidikan* Vol.2 No.2.
- HR,Rindaka Rizal et al. 2020 *Sistem Pembelajaran Daring (E-Learning) Dengan Rekomendasi Materi Kursus Menggunakan Metode Collaborative Filtering Dan Mae*. Bandung : Kreatif Industri Nusantara.
- Humaedi, Alie dkk. 2015. *Etnografi Bencana : Menakar Peran Para Pemimpin Lokal Dalam Pengurangan Resiko Bencana*. Yogyakarta : LKiS Yogyakarta.
- Kariadinata, Rahayu dan Maman Abdurahman. 2015. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Makmun, Abin Syamsuddin. 2012. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchtar, Ibnu Hasan. 2015. *Efektivitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*. Jakarta: Puslitbang Kehidupan Keagamaan,.
- Mukaffi, Imam. 2021. Wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV-C Min 1 Gresik.
- Nadziroh, Faridatun. 2017. “Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E – Learning”, *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Visual*, Vol 2.
- Nu'man, Ahmad Zanin. 2014. “Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Surakarta : *Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta* Vol.7 No.1.
- Peter,Bobbi De. 1999. *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Tanjung Pinang : CV. Sarnu Untung.
- Priambodo, Caka Gatot. 2013. “Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dn Efektifitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta”, *Jurnal Universitas Indraprasta* Vol.6 No.1.
- Purwanto, Ngalm. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Rosalina, Iga. 2012. “Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan”., *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 01 No 01.
- Sianturi, Sondang R. dan Kristina Lisun. 2018. “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok”, *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia* Vol.4 No.2.
- Sitoyo, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing.
- Steers, Richard M. 1999. *Efektivitas Organisasi : Kaidah Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suartama, Kadek. 2014. “E-Learning : Konsep dan Aplikasinya”. Bali : *Jurnal Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, Muhammad Yuri Priatna. 2017. “Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Pekerja Perempuan PT. Muara Tunggal Di Kecamatan Cibadak Kabupaten Sukabumi”. *Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung.
- Swastika, I Wayan Kayun. 2018. “Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”. Denpasar : *Jurnal Sistem dan Informatika STIKOM Bali* Vol.13 No.1.
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Tarigan, Irwan Jasa. 2017. *Peran Badan Narkotika Nasional*. Yogyakarta : Deepublish.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Gorontalo : Bumi Aksara.
- Wahyudit'tia, Maulana Wisnu. 2021. Siswa Kelas IV-C MIN 1 Gresik, Wawancara *Google Form*.
- Yazdi, Mohammad. 2012. “E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Ilmiah Foristek* Vo.2 No.1.
- Yunita, Helnia. 2014. “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Efektifitas Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran E-Learning”, *Jurnal Bisnis Dan Manajemen Bunda Mulia* Vol.10 No.1.
- Yusup, Febrianawati. 2018. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 7 No. 1.

Link :

Angket Peserta Didik : <https://forms.gle/QvQzY1KS8rguGR4U6>

Wawancara Peserta Didik : <https://forms.gle/StS2HcQzjrTV76dq9>