

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *E-LEARNING* “PORTAL RUMAH BELAJAR KEMENDIKBUD” TERHADAP HASIL BELAJAR

<sup>1)Ima Pinensi Br Tarigan¹⁾ Sussi Widiastuti²⁾ Ixora Gupita³⁾
Universitas Palangka Raya. ^{1)Universitas Negeri Surabaya} <sup>2)Universitas Esa Unggul³⁾
Email : tariganima@gmail.com</sup></sup>

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh pemanfaatan media *E-Learning* “portal rumah belajar kemendikbud” terhadap hasil belajar Siswakelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dengan subjek dalam penelitian ini adalah SiswaKelas X Multimedia 1 dengan jumlah 32 orang dan Siswakelas Kelas X Multimedia 3 dengan jumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media *E-Learning* “Portal rumah belajar kemendikbud” terhadap hasil belajar SiswaSMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,910, koefisien regresi (b) sebesar 0,063 dan nilai signifikansi sebesar 0,005 karena koefisien regresi mempunyai nilai positif dan nilai signifikan (p) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud, maka semakin baik hasil belajar Siswadi Sekolah SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Pemanfaatan E-Learning, Portal Rumah Belajar Kemendikbud, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of using the E-Learning media " portal rumah belajar kemendikbud " on the learning outcomes of class X students at SMK Negeri 4 Palangka Raya in the 2023/2024 academic year. This type of research is descriptive research with a quantitative approach, with the subjects in this study being Class X Multimedia 1 students with a total of 32 people and Class X Multimedia 3 students with a total of 26 people. This study uses data collection tools in the form of questionnaires and documentation. The data analysis technique used is a simple linear regression test. The results showed that there was an effect of using the E-Learning media " portal rumah belajar kemendikbud “on the learning outcomes of 4 Palangka Raya State Vocational School Students in the 2024/2024 school year. This can be shown by the tcount value of 2.910, the regression coefficient (b) of 0.063 and a significance value of 0.005 because the regression coefficient has a positive value and a significant value (p) <0.05, it can be concluded that the better the utilization of E-Learning " portal rumah belajar kemendikbud, the better the learning outcomes of students at SMK Negeri 4 Palangka Raya for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Utilization of E-Learning, portal rumah belajar kemendikbud ,Ministry of Education and Culture Learning House Portal, Learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik dilakukan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara bervariasi dan melibatkan siswa menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan kualitas proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar juga bisa dibantu dengan pemanfaatan teknologi (Khaushar, 2014). Perlu adanya upaya ekstensif harus dilakukan pada kemampuan pendidik untuk memanfaatkan fasilitas media sebagai aset pembelajaran. Manfaat penting menggunakan media, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, memberikan kesamaan pengalaman kepada

Seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi banyak aspek, salah satunya aspek pendidikan. Salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis internet yaitu *E-Learning*. Media *E-Learning* merupakan suatu pilihan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran kepada Siswa pada masa pandemi. Melalui Internet, secara luring, daring, maupun blended, merupakan suatu proses yang bisa dilakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Media Pembelajaran *E-Learning* dapat membantu proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media internet atau jaringan komputer. Dalam penggunaan *E-Learning* berbasis web ini lebih interaktif serta sistem *E-Learning* ini tidak terbatas dalam aksesnya, inilah yang memungkinkan proses pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu. Media canggih yang interaktif menyesuaikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Menurut Darmawan (2014:26) bahwa: “*E-Learning merupakan akronim dari electronic learning, artinya pembelajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media komputer. Materinya diakses melalui jaringan internet, seperti situs web. E-Learning merupakan aplikasi internet yang bisa menghubungkan antara guru dengan Siswa secara online. E-Learning diciptakan untuk mengakali keterbatasan guru dan Siswa dalam mengatur waktu, ruang, kondisi dan keadaan*”.

Terdapat berbagai macam variasi pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning*, salah satunya adalah Portal rumah belajar yang dibuat oleh pemerintah (Kemendikbud). Layanan Portal rumah belajar menggunakan fasilitas *E-Learning* yang dapat dimanfaatkan untuk jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA yang dapat dengan mudah dijangkau oleh semua pelajar dan pendidik dari seluruh Indonesia melalui sebuah jaringan yang terkait dengan internet. Dalam buku pedoman Pustekkom (2017:5), “Rumah Belajar sebagai salah satu sistem pembelajaran interaktif diharapkan akan mempercepat penguasaan materi Siswa sehingga meningkatkan kualitas Siswa Indonesia”. Portal rumah belajar memfasilitasi Siswa lebih interaktif, tidak hanya mendengarkan ceramah guru di kelas tapi juga dapat belajar mandiri dengan materi-materi pelajaran yang sama diberikan guru di sekolah. Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *E-Learning* melalui situs Portal rumah belajar. Melalui Portal rumah belajar, ketuntasan hasil belajar siswa diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah bahwa SMK Negeri 4 Palangka Raya adalah sekolah negeri yang memiliki sarana prasarana yang mampu mendukung dan menunjang proses pembelajaran menggunakan media berbasis *E-Learning* serta guru memanfaatkan media pembelajaran salah satunya berupa media *E-Learning* Portal rumah belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Namun dalam pemanfaatannya masih kurang optimal karena kurangnya penguasaan dan keterampilan penggunaan media yang masih terbatas. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga Siswamerasa bosan serta mengurangi perhatian Siswadalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk itu perlunya memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar dapat menyampaikan materi dengan jelas dan menarik perhatian peserta didik, sehingga mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar Siswaterhadap proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik dengan penelitian Pengaruh pemanfaatan Media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” terhadap Hasil Belajar Siswakelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. METODE PENELITIAN

Dalam desain penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data *numerikal* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X Di SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun ajaran 2023/2024 Semester Ganjil. Adapun seluruh jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas/Jurusan	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kelas X Multimedia 1	20	12	32
Kelas X Multimedia 2	21	11	32
Kelas X Multimedia 3	16	10	26
Kelas X Geologi Pertambangan	28	8	36
Kelas X Tata Busana	-	19	19
Kelas X Kriya Kayu	13	-	13
Kelas X Kriya Tekstil	3	10	13
Jumlah	101	70	171

Sumber : Simson S.E (Operator TU), Leges Siswa 2023, 2024.PDF

Teknik sampling yang digunakan adalah menggunakan *Cluster Random Sampling*. Menurut Margono (2010:127) yang berpendapat bahwa “*cluster random sampling*” digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster”. Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menggunakan teknik ini disebabkan oleh populasi kelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya terdiri atas klaster-klaster atau kelas-kelas serta hasil dari pengundian terambilah dari sampel penelitian Kelas X Multimedia 1 dan Kelas X Multimedia 3. Untuk kelas XI dan XII tidak dijadikan sampel penelitian karena menyesuaikan dengan judul

penelitian dan kelas XI dan XII mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian dan magang. Penetapan sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas/Jurusan	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kelas X Multimedia 1	20	12	32
Kelas X Multimedia 3	16	10	26
Jumlah	36	22	58

Sumber : Simson S.E (Operator TU), Leges Siswa 2021, 2024.PDF

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai Pemanfaatan pemanfaatan Media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Dengan teknik kuisisioner peneliti mempersiapkan pernyataan sejumlah 24 item pernyataan untuk variabel X yaitu Media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar” dan kemudian disebarkan kepada 58 responden, yaitu Siswakelas Kelas X Multimedia 1 dan Kelas X Multimedia 3 di SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester ganjil (2) untuk memperoleh jawaban yang diperlukan secara langsung. Metode untuk menjangring data variable Y, menggunakan dokumentasi karena informasi yang dikumpulkan bersifat asli sehingga dapat digunakan secara langsung. Dalam penelitian ini peneliti mengambil data yang sudah tersedia, yaitu nilai rapor pada semester 1 (Ganjil) sebagai subjek penelitian yang merupakan hasil penilaian oleh pihak akademis yang dikumpulkan berdasarkan sampel subjek penelitian Alasan mendasar nilai Penilaian hasil belajar tersebut merupakan hasil evaluasi dari suatu proses belajar formal yang dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang terdiri antara 1 sampai 10. Hasil ini dapat dilihat dari nilai rata-rata rapor Siswa yang diberikan oleh pihak guru dalam setiap masa akhir tertentu (6 bulan) untuk sekolah lanjutan.

Penelitian ini menggunakan Skala Sikap Model *Likert*. Menggunakan skala likert, mengubah variabel yang akan diukur menjadi variabel indikator. Indikator tersebut kemudian digunakan sebagai titik awal untuk menyusun item alat, yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Dalam skala likert, terdapat 4 (empat) pilihan alternatif jawaban, hal ini untuk menghindari jawaban yang cenderung pada nilai tengah (netral). Empat skala tersebut terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah tabel yang menggambarkan skor pada setiap skala likert.

Tabel 3. Pembobotan nilai Kategori Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sebelum membuat angket penelitian, maka perlu dibuat acuan yang digunakan yaitu kisi-kisi instrumen bimbingan belajar kelompok variabel X sebagai berikut

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Penggunaan *E-Learning* “Portal Rumah Belajar”

Variabel	Indikator	Butir Item
Pengaruh pemanfaatan Media <i>E-Learning</i> “Portal Rumah Belajar Kemendikbud”.	1. Persepsi Kemudahan	1,2,3,4,5,6
	2. Persepsi Kemanfaatan	7,8,9,10,11,12
	3. Persepsi Intensi Penggunaan	13,14,15,16,17,18
	4. Persepsi Penggunaan Aktual	19,20,21,22,23,24

Untuk mengetahui validitas menggunakan rumus korelasi *Product moment* 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 :

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah subjek/responden
- $\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah Skor X
- $\sum Y$ = Jumlah Skor Y
- $\sum X^2$ = Jumlah Kuadrat Skor X
- $\sum Y^2$ = Jumlah Kuadrat Skor Y (Arikunto, 2012: 213)

Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right], \text{ (Arikunto, 1999: 193)}$$

- Dimana: r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir/item
- V_t^2 = Varian total

Menurut Wiratna Sujerweni (2014). Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* (r_{11}) > 0,6.

Teknik Analisa Data

1. Uji Prasyarat Analisis data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada (Suyanto dan Sutinah, 2015:140). Adapun untuk uji normalitas digunakan *software* SPSS 20.0 (uji normalitas data dengan pendekatan *Kolmogorov-Smirnov*) dengan ketentuan jika *Asymp. Sig* > 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari populasi yang normal atau tidak. Jika data hasil penelitian berasal dari distribusi normal maka dilanjutkan pada uji linieritas.

b. Uji Linieritas

Tujuan dilakukan uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel tak bebas (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linier (Suyanto dan Sutinah, 2015). Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam penerapan metode regresi linier. Adapun untuk uji Linieritas digunakan *software* SPSS 20.0.

2. Analisis data

Setelah pengujian prasyarat tersebut terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan Analisis data lanjutan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. “Analisis regresi linier sederhana adalah salah satu alat yang digunakan dalam memprediksi permintaan di masa yang akan datang berdasarkan data masa lalu, atau untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (independent) terhadap satu variabel tak bebas (dependent)” (Siregar, 2015:379). Analisis data ini dapat diselesaikan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 for Windows. Rumus regresi linier sederhana:

$$Y = a + bx$$

Dimana :

- Y = Variabel terikat (Variabel Respon)
- x = Variabel bebas (Variabel Predictor)
- a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0
- b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan Rumus dibawah ini:

a. Mencari nilai konstanta b

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

b. Mencari nilai konstanta a

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

- x = Skor total faktor x
- y = Skor total faktor y
- x² = Jumlah kuadrat skor x
- y² = Jumlah kuadrat skor y
- N = Jumlah populasi/responden

3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018; 223), Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti.

Untuk dapat diuji, suatu hipotesis haruslah dinyatakan secara kuantitatif. Pengujian hipotesis statistik adalah prosedur yang memungkinkan keputusan dapat dibuat, yaitu keputusan untuk menolak atau tidak menolak hipotesis yang sedang diuji.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t_{hitung} : Nilai t_{hitung}
 r : Koefisien korelasi sederhana
 n : Jumlah responden

Penggunaan hipotesis (Uji t) menggunakan bantuan program SPSS 20.0, yaitu dengan membandingkan signifikansi hitung masing-masing variabel bebas terhadap variabel $\alpha = 5\%$. Kaidah pengambilan keputusan dalam Uji t dilakukan dengan SPSS apabila:

- Jika nilai signifikansi $t < 0,05$ atau koefisien t_{hitung} signifikansi pada taraf kurang dari 5% maka H_0 ditolak.
- Jika nilai signifikansi $t > 0,05$ atau koefisien t_{hitung} signifikansi pada taraf lebih dari 5% maka H_0 diterima.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian terdiri dari variabel bebas, yaitu: Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal rumah belajar kemendikbud”. (X) dan Variabel terikat yaitu Hasil belajar (Y). Untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, maka pada bagian ini akan disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

1. Deskripsi Data Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” (Variabel X)

Berikut ini hasil angket yang disebarkan kepada Siswakesel X Multimedia I dan III SMK Negeri 4 Palangkaraya yang berjumlah 58 orang. Data Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” dapat dilihat pada Tabel 5.

No	Item Soal																								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	37
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	68
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	76
4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	74
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	68
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71
7	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	82
8	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	78
9	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	81
10	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	81

11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	47
12	4	4	4	4	1	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	81
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	68
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71
15	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	73
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
18	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	2	2	2	3	74
19	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	82
20	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	2	3	56
21	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	79
22	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	4	3	2	2	1	1	1	1	2	2	49
23	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	70
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
25	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	3	4	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	3	4	56
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	67
27	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	37
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	68
29	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	76
30	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	74
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	68
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71
33	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	82
34	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	78
35	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	81
36	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	81
37	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	47
38	4	4	4	4	1	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	81
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	68
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71
41	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	73
43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
44	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	2	2	2	3	74
45	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	82
46	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	2	3	56
47	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	79
48	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	4	3	2	2	1	1	1	1	2	2	49
49	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	70
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
51	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	3	4	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	3	4	56
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	67
53	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	71
54	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	76
55	2	4	3	1	2	3	3	3	3	2	1	4	2	3	3	1	3	1	3	4	2	4	2	1	60
56	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	66
57	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	84
58	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	83

Tabel 5. Data angket Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” (Variabel X)

2. Deskripsi data Hasil Belajar

Analisis variabel Y (hasil belajar siswa) dalam pengambilan datanya adalah dengan menggunakan metode dokumentasi, yang diambil dari hasil belajar siswa kelas X Multimedia 1 dan 3 SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berupa nilai rapor siswa semester ganjil.

No	Nilai	No	Nilai
1	63	31	59
2	67	32	65
3	64	33	67
4	66	34	67
5	64	35	65
6	65	36	64
7	61	37	66
8	65	38	66
9	65	39	65
10	68	40	65
11	65	41	62
12	67	42	65
13	66	43	65
14	67	44	64
15	65	45	64
16	64	46	65
17	66	47	62
18	63	48	64
19	61	49	66
20	65	50	66
21	64	51	64
22	65	52	62
23	65	53	65
24	62	54	63
25	68	55	61
26	66	56	63
27	64	57	66
28	64	58	65
29	66		
30	64		

Tabel 6. Data Hasil Belajar (Variabel Y)

B. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Berikut ini hasil angket yang disebarakan kepada Siswadi SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 58 orang. Diketahui bahwa nilai rtabel untuk data berjumlah 58, maka nilai $df (n-2) = 58 - 2 = 56$ dengan tingkat signifikansi 5% sebesar 0,2632, nilai dibawah

tabel ini berasal dari hasil *SPSS Statistics 20* diatas. Dikatakan valid jika r-hitung > r-tabel.

Item Pernyataan	rhitung	Rtabel	Keterangan
x.1	0.852	0,2632	Valid
x.2	0.793	0,2632	Valid
x.3	0.858	0,2632	Valid
x.4	0.751	0,2632	Valid
x.5	0.600	0,2632	Valid
x.6	0.602	0,2632	Valid
x.7	0.730	0,2632	Valid
x.8	0.619	0,2632	Valid
x.9	0.818	0,2632	Valid
x.10	0.731	0,2632	Valid
x.11	0.690	0,2632	Valid
x.12	0.602	0,2632	Valid
x.13	0.738	0,2632	Valid
x.14	0.778	0,2632	Valid
x.15	0.577	0,2632	Valid
x.16	0.773	0,2632	Valid
x.17	0.727	0,2632	Valid
x.18	0.839	0,2632	Valid
x.19	0.389	0,2632	Valid
x.20	0.547	0,2632	Valid
x.21	0.603	0,2632	Valid
x.22	0.616	0,2632	Valid
x.23	0.676	0,2632	Valid
x.24	0.398	0,2632	Valid

Tabel 7. Uji Validitas

Dari tabel, diatas terlihat bahwa korelasi dari masing-masing item terhadap jumlah total skor masing-masing pernyataan seluruhn variabel menghasilkan nilai rhitung > rtabel. Dengan demikian maka keseluruhan item pernyataan variabel penelitian adalah valid.

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik (Arikunto, 2012) Instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* (r_{11}) > 0,6 (Sujerweni.2014). Penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5% dengan bantuan program komputer *SPSS Statistics 20*. Berikut ini merupakan tabel nilai *cronbach's alpha* masing-masing instrument.

Item Pertanyaan	<i>cronbach's alpha</i>	Keterangan
x.1	0.944	Reliabel
x.2	0.945	Reliabel
x.3	0.944	Reliabel

x.4	0.945	Reliabel
x.5	0.947	Reliabel
x.6	0.947	Reliabel
x.7	0.946	Reliabel
x.8	0.947	Reliabel
x.9	0.945	Reliabel
x.10	0.946	Reliabel
x.11	0.946	Reliabel
x.12	0.947	Reliabel
x.13	0.946	Reliabel
x.14	0.945	Reliabel
x.15	0.948	Reliabel
x.16	0.945	Reliabel
x.17	0.946	Reliabel
x.18	0.944	Reliabel
x.19	0.951	Reliabel
x.20	0.948	Reliabel
x.21	0.947	Reliabel
x.22	0.947	Reliabel
x.23	0.947	Reliabel
x.24	0.950	Reliabel

Tabel 8. Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa semua variabel memiliki koefisien *alpha* yang cukup besar yaitu diatas 0,60 sehingga dapat dikatakan semua variabel dari kuisioner adalah reliabel. semua pernyataan pada kuesioner dinilai reliabel karena Nilai *Cronbach's Alpha* pada setiap variabel > 0.60

C. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam analisis regresi adalah data dan model regresi berdistribusi normal. Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal apakah tidak. Untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji normalitas yaitu *one sample kolmogorov-smirnov* test. Data analisis dengan bantuan komputer program *SPSS Statistics 20*. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	1.83128200
Most Extreme Differences	Absolute	.103
	Positive	.103
	Negative	-.070
Kolmogorov-Smirnov Z		.787
Asymp. Sig. (2-tailed)		.566

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.

Tabel 9. Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 9 diatas, diketahui bahwa nilai *Asymp sig* sebesar $0,566 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pengujian ini melihat bagaimana variabel (X) mempengaruhi variabel (Y), baik itu pengaruh berbanding lurus maupun berbanding terbalik. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam regresi linear. Pengujian dilakukan pada program *SPSS Statistics 20*, dengan menggunakan Test for Linearity pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Portal Rumah Belajar	Between Groups	(Combined)	88.769	19	4.672	1.352	.210
		Linearity	28.914	1	28.914	8.368	.006
		Deviation from Linearity	59.855	18	3.325	.962	.518
	Within Groups	131.300	38	3.455			
	Total	220.069	57				

Tabel 10. Uji Linearitas

Berdasarkan tabel 10 diatas diketahui bahwa nilai sig (*Linearity*) sebesar $0,006 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” (X) dengan Hasil belajar (Y) dalam penelitian ini.

D. Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis regresi linear sederhana.

1. Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	60.173	1.536		.000

X	.063	.022	.362	2.910	.005
a. Dependent Variable: y					

Tabel 11. Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan angka-angka tersebut, maka dapat disusun persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 60,17 + 0,063 X + e$$

Keterangan:

Y = Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud”

α = Konstanta

X = Hasil belajar

e = *Error term*

Dari persamaan di atas dapat dijelaskan bahwa :

1. Nilai konstanta sebesar 60,17 mengindikasikan bahwa jika variabel dependen yaitu Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” adalah nol maka Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” adalah sebesar konstanta 60,17%.
2. Nilai koefisien Hasil belajar sebesar 0,06 maka mengindikasikan bahwa peningkatan Hasil belajar dalam satu satuan angka akan mengakibatkan kenaikan Pemanfaatan media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” sebesar 0,06% dengan asumsi variabel lain konstan.

2. Pengujian Hipotesis dengan Uji t

Pengambilan keputusan penolakan atau penerimaan hipotesis dengan jumlah data 58 dan dengan tingkat signifikansi 5% dengan rumus $t_{tabel} = t(\alpha/2; n-k-1) = t(0,05/2; 58 - 1 - 1) = t(0,025; 56)$ sehingga terpilih nilai t-tabel pada data 56 sebesar **2,00324** didasarkan pada kriteria sebagai berikut.

Berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dasar pengambilan keputusannya adalah:

- 1) Jika $t_{hitung} < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat pengaruh).
- 2) Jika $t_{hitung} > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat pengaruh).

Maka hasil dari uji sig dari Tabel 11 sebagai berikut :

Terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel Hasil belajar (X) terhadap Pemanfaatan media *E-Learning* (Y), dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,910 > 2,0032$) dan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Y, atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Mencari Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.362 ^a	.131	.116	1.84756

a. Predictors: (Constant), x

Tabel 12. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi bertujuan untuk melihat atau mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel dependen. Dari tampilan *output SPSS Statistic 20* pada tabel 12 di atas besarnya *R Square* adalah 0,131, Hal ini mengindikasikan bahwa kontribusi variabel X sebesar 13,1%, sedangkan sisanya sebesar 86,9% (100-13,1%) ditentukan oleh faktor lain di luar model yang tidak terdeteksi dalam penelitian ini.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi data penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan Media E-Learning “*Portal Rumah Belajar Kemendikbud*” terhadap Hasil belajar SiswaSMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2024/2024.

Dalam hasil pengolahan data terkait pengaruh Media *E-Learning* “*Portal Rumah Belajar Kemendikbud*” terhadap Hasil belajar SiswaSMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2024/2024. diperoleh persamaan regresi $Y = Y = 60,173 + 0,063 X$ dengan taraf signifikansi thitung ($0,000 < 0,05$). Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan Media *E-Learning* “*Portal Rumah Belajar Kemendikbud*” (X) terhadap Hasil Belajar (Y).

Uji koefisien determinasi pada regresi linear sederhana diketahui nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar 0.552. Nilai R Square ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien koerelasi atau R yaitu $0.723 \times 0.723 = 0.552$.

Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) adalah atau sama dengan 0,131 angka tersebut mengandung arti bahwa variabel bimbingan belajar kelompok berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 0,131%. Sedangkan Hal ini mengindikasikan bahwa kontribusi variabel X sebesar 13,1%, sedangkan sisanya sebesar 86,9% di tentukan oleh faktor lain di luar model yang tidak terdeteksi dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis menggunakan (Uji-t) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{table}$ ($2,910 > 2,0032$) dan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Y, atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel Hasil belajar (X) terhadap Pemanfaatan media *E-Learning* (Y), dikarenakan

Berdasarkan keterangan di atas, maka temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Pemanfaatan Media E-Learning “*Portal Rumah Belajar Kemendikbud*” terhadap Hasil belajar SiswaSMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2024/2024. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan hasil belajar Siswa SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun

ajaran 2024/2024 akibat variabel Pemanfaatan Media *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud”

Tahap-tahap pembelajaran *E-Learning* portal rumah belajar ini memanfaatkan aplikasi dan melalui website (<https://belajar.kemdikbud.go.id/>) Selama pertemuan proses pembelajaran telah dijabarkan pada beberapa tahapan yaitu : Tahap pertama, penyesuaian jadwal siswa dengan guru melalui WA untuk bersama-sama agar guru dapat memantau kegiatan yang dilakukan Tahap kedua, guru mengarahkan siswa untuk membuka situs *E-Learning* Portal rumah belajar kemendikbud di <http://belajar.kemdikbud.go.id> dan membaca materi yang diperintahkan. Tahap ketiga guru meminta siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan, mendiskusikan pertanyaan dan memberikan komentar dan partisipasi pada grup diskusi setelah siswa membaca dan memahami materi yang terdapat pada rumah belajar. Tahap keempat guru memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran setiap pertemuan. Tahap kelima guru memberikan soal evaluasi menggunakan google docs, dimana siswa menjawab soal secara online.

Kemampuan *E-Learning* Portal rumah belajar memberikan pengajaran secara individual bukan berarti menghilangkan fungsi, peran dan keberadaan guru dalam proses pembelajaran yang dijalankan siswa. Pengajaran guru ketika dikelas tetap ada tetapi ditambah dengan *E-Learning* dari situs Portal rumah belajar kemendikbud sehingga pembelajaran semakin menarik. Siswa dapat mencoba materi-materi yang ada dan mencoba memahami materi sesuai dengan apa yang mereka inginkan yang telah tersedia di situs rumah belajar kemdikbud. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat lebih memahami dan meningkatkan hasil belajar materi yang dipelajarinya. Dalam penelitian ini perlu kesiapan dan konsistensi yang tinggi dari guru dan siswa sehingga proses pembelajaran *E-Learning* dapat berjalan sesuai rencana pembelajaran.

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Kemdikbud) telah mengembangkan sebuah fasilitas layanan E-pembelajaran yang terintegrasi dengan pengembangan inovasi pembelajaran dan pembinaan profesionalitas guru disebut sebagai Portal Rumah Belajar (Portal Rumbel) pada tahun 2011 (Kemdikbud, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Alfy Ilmy (109016100037) menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *E-Learning* dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar siswa yang menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajaran.

5. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti hanya meneliti pengaruh pemanfaatan media *E-Learning* “portal rumah belajar kemendikbud” terhadap hasil belajar Siswaselama masa pandemi Covid 19 sehingga dalam penelitian ini hanya bisa memberikan informasi seberapa besar pengaruh faktor tersebut terhadap Hasil belajar Siswakelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun pelajaran 2024/2024. Sedangkan pengaruh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini tidak bisa diketahui secara rinci.

Untuk dapat memanfaatkan Portal Rumbel, maka ada serangkaian langkah atau prosedur yang harus ditempuh. Sebagai contoh misalnya seorang guru SMK membutuhkan konten pembelajaran untuk membelajarkan peserta didiknya di kelas X. Untuk memenuhi kebutuhan guru ini, guru yang bersangkutan harus terlebih

dahulu melakukan registrasi (proses administrasi) di Portal Rumbel serta jaringan koneksi internet yang kadangkala mengalami “error”.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” terhadap hasil belajar Siswa SMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,910, koefisien regresi (b) sebesar 0,063, dan nilai signifikansi sebesar 0,005 karena koefisien regresi mempunyai nilai positif dan nilai signifikan (p) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan *E-Learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud, maka semakin baik hasil belajar Siswa Sekolah SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun pelajaran 2024/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, P. dan Danu Prasetya. 2016. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Arloka.
- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ardiansyah, I. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Azwar, S. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin dan Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*. No. 2 Vol. 8, diakses pada 15 Januari 2020, dari: <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati. dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Dr. Mansur Fauzi SE., Msi. 2020. *Fasilitasi Pemanfaatan Rumah Belajar Menuju*

- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2009). *Educational research : competencies for analysis and applications* (9th ed.). Upper Saddle River, N.J. : Merrill/Pearson.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Jalaludin, Rakhmat. 2007. *Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jihad, A. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khausar. 2014. *Pengaruh penerapan metode pembelajaran guru yang bervariasi terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas xi sma negeri 1 labuhan haji timur aceh selatan*. Jurnal Genta Mulia Volume V. Nomor 2.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh. Nazir. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Nasrullah, R. 2014. *Teori dan Riset Media Siber Cybermedia*. Jakarta: Kencana.
- Nursalam. 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Poerwadaminto. 2012. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pustekkom. 2017. *Panduan Penggunaan Portal rumah belajar*. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. 2015. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet, A. 2016. *Pengembangan courseware pada materi sistem respirasi untuk Pembelajaran fisiologi hewan*. jurnal pembelajaran biologi: Vol.3 No.2
- Soekartawi, 2003. "Prinsip Dasar E-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia", *Jurnal Teknodik*, No.12,
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2018. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian; Lengkap, Praktis, dan Mudah
Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Surakhmad, Winarno. 2012. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito.

Supriyono dan Widodo. 1999. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Suyanto, B. dan Sutinah. 2015. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.

Wahid, F. 2014. *Pengembangan Learning Management System*. Jurnal Media
Informatika, ISSN 0854-4743.

Warsihna, Jaka. 2012. *E-Learning melalui Portal Rumah Belajar*. Artikel di
dalam

Jurnal TEKNODIK Vol. XVI Nomor 1, Maret 2012

Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasin