

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* BERBASIS APLIKASI SKYPE TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK YPSEI PALANGKA RAYA
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Kasepta Agrapta ¹⁾ Beta Centauri ²⁾
Krisnayadi Toendan ³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka
Raya

Email : kaseptaagrapta@gmail.com, betacentauri@fkip.upr.ac.id, krisnayaditoendan@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi elektronik dalam pembelajaran memberikan penguatan terhadap pola perubahan paradigma pembelajaran. Sistem *E-Learning* merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. *Skype* menjadi salah satu aplikasi yang paling diminati dan paling banyak penggunaannya. Dari segi tampilan pengguna (*User Interface*) *Skype* lebih menarik, dan memiliki fitur-fitur yang lengkap namun tampilannya tetap sederhana. Kualitas gambar dan suaranya lebih bagus, sehingga kebanyakan orang lebih memilih menggunakan aplikasi *Skype* dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitiannya adalah peserta didik SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 100 74 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji Regresi Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 14,744 serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype*, maka semakin tinggi hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Penggunaan *E-Learning*, Aplikasi *Skype*, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

E-learning atau *electronic learning* merupakan istilah populer dalam pembelajaran online berbasis internet dan intranet. Teknologi *e-learning* ini merupakan sebuah teknologi yang dijumpai oleh teknologi internet, membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi pelajaran dan pertanyaan-pertanyaan dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara pelajar dengan pengajar.

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 peserta didik secara online. *E-learning* diciptakan untuk mengakali keterbatasan guru dan peserta didik dalam mengatur waktu, ruang, kondisi dan keadaan".

Menurut Kordesh (Subiyantoro, 2013) "*Social Learning Network (SLN)* atau jejaring sosial untuk pembelajaran merujuk pada koneksi interpersonal melalui interaksi dengan tujuan utama untuk pengembangan pengetahuan atau dapat dengan kata lain *Social*

Learning Network merupakan penggabungan antara komponen *social network* dengan e-

learning sehingga dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Salah satu yang termasuk aplikasi SLN, diantaranya yaitu aplikasi *Skype*.

“Aplikasi *Skype* merupakan aplikasi yang termasuk audio-visual. Melalui aplikasi *Skype*, guru bisa *chatting* untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, atau video yang dikenal dengan istilah *video conference* atau *web conference*. Aplikasi *Skype* banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Hal ini karena aplikasi *Skype* bisa mengirimkan pesan teks yang didukung oleh fitur *video chatting*, *telephone call*, SMS, dan *desktop sharing*” (Kembdikbud, 2016:277).

Dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi serupa lainnya, *Skype* menjadi salah satu aplikasi yang paling diminati dan paling banyak penggunanya. *Skype* termasuk komunikasi daring sinkron (serempak). Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak dan waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut: *Google+ Hangouts*, *FaceTime* dan *Skype*. Komunikasi daring asinkron (tak serempak) adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

Dari segi tampilan pengguna (*User Interface*) *Skype* lebih menarik, dan memiliki fitur-fitur yang lengkap namun tampilannya tetap sederhana. Kualitas gambar dan suaranya lebih bagus, sehingga kebanyakan orang lebih memilih menggunakan aplikasi *Skype* dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Selain bisa digunakan dengan komputer atau laptop, *Skype* juga bisa digunakan secara mobile melalui telepon seluler. Ini sangat memudahkan untuk berinteraksi dengan teman, kerabat, atau keluarga dengan menggunakan *Skype* tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan meneliti tentang penggunaan *E-Learning* berbasis Aplikasi *Skype*. Dan judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Skype* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMK YPSEI Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021”.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Skype*

Menurut Priyatno (2016) aplikasi *Skype* adalah layanan untuk saling berkomunikasi dengan menggunakan teknologi *peer to peer* (P2P). Penggunaan teknologi pada *skype* ini pertama kali ditemukan oleh Niklas Zennstrom dan Janus Friis. Kemajuan P2P ini memberi keuntungan dalam berkomunikasi melalui media siber. Selain dengan biaya murah, P2P memberikan solusi dalam proses penyimpanan file.

Aplikasi *Skype* adalah layanan komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk saling terhubung secara bersamaan melalui obrolan video dan panggilan suara dengan komputer, *tablet*, *smartphone*, *Xbox One*, hingga *smartwatch*. *Skype* juga menyediakan fitur pesan instan untuk mengirim pesan teks, foto, video, dokumen, hingga reactions. Pengguna juga dimungkinkan untuk melakukan *video conference* (grup) dengan jumlah maksimal 50 anggota (Arifin, 2020).

Menurut Nasrullah (2014: 34) “*Skype* merupakan software aplikasi komunikasi suara berbasis IP (*Internet Protocol*) melalui internet antara sesama pengguna *skype*. pada saat menggunakan *skype*, maka pengguna *skype* yang sedang online akan mencari pengguna *skype* lainnya, lalu membangun jaringan. *Software* ini juga dilengkapi dengan *SkypeOut* dan *SkypeIn* yang memungkinkan pengguna *skype* berhubungan dengan pengguna telepon konvensional dan telepon genggam.

Hasil Belajar

Hasil belajar ini menunjukkan tingkat kemampuan dan penguasaan kompetensi dari setiap mata pelajaran oleh peserta didik. Adapun mengenai ukuran untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang sedang belajar dapat dilihat dari banyak tidaknya materi pelajaran yang dikuasai setelah terjadinya proses pembelajaran melalui berbagai macam tes atau evaluasi. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan ini mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suprihatiningrum (2016) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*). Menurut Reigeluth (Suprihatiningrum, 2016) "bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (untuk kerja)".

3. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah total 98 peserta didik. Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10% - 15% atau 20% -25% atau lebih" (Arikunto, 2012: 112).

Berdasarkan pendapat dari Arikunto tersebut maka sampel dari penelitian ini adalah kelas X dan XI, sedangkan kelas XII tidak dijadikan sampel penelitian disebabkan sedang mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian. Maka sampel dari penelitian ini sebanyak 74 orang peserta didik

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan uji regresi.

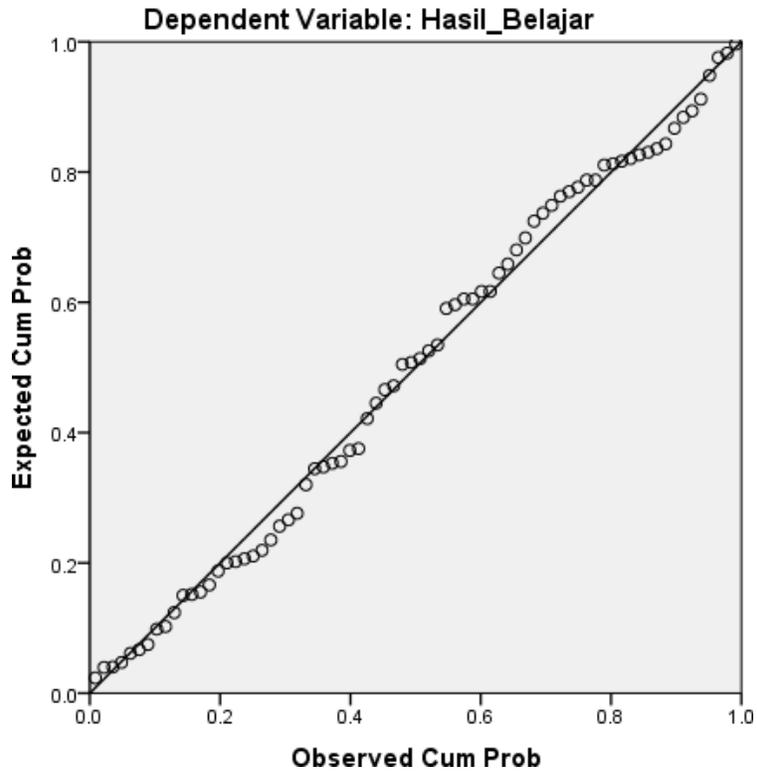
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah variabel dependen (terikat) dan independen (bebas) keduanya memiliki distribusi normal, mendekati normal atau tidak dapat dilihat dengan menggunakan kurva normal p-plot dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Dari hasil olahan program SPSS pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa, data dapat dikatakan normal karena titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan penyebaran titik-titik data searah mengikuti garis diagonal, sehingga dapat dikatakan data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian pengujian statistik dapat dilakukan pada penelitian untuk menguji hipotesis.

2. Uji Linieritas

Berdasarkan hasil uji linieritas yang dilakukan melalui program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar	Betwee	(Combined	4427.74	35	126.507	7.875	.000
*	n)	8				
Aplikasi_Skyp	Groups	Linearity	3784.69	1	3784.69	235.608	.000
e		Deviation from Linearity	643.054	34	18.913	1.177	.311
	Within Groups		610.414	38	16.064		
	Total		5038.16	73			
			2				

Dari output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*P Value Sig.*) pada baris *Linearity* sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* (X) dan hasil belajar (Y) terdapat hubungan yang linear.

C. Analisis Data

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji keberartian pengaruh variabel bebas, yaitu antara penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Uji t merupakan pengujian untuk menunjukkan pengaruh variabel bebas yang ada dalam model terhadap variabel terikat. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat. Untuk menunjukkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil perhitungan pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar diperoleh nilai koefisien regresi 0,719. Pada taraf signifikansi 5% dapat diketahui t_{hitung} sebesar 14,744 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 karena koefisien regresi mempunyai nilai positif dan nilai signifikansi (p) < 0,05 maka hipotesis yang berbunyi "Ada pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021" diterima. Yang artinya semakin baik penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype*, maka semakin tinggi hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021.

PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data terkait pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar diperoleh persamaan regresi $Y = 33,201 + 0,719 X$ dengan taraf signifikansi t_{hitung} ($0,000 < 0,05$). Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Berdasarkan keterangan di atas, maka temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 akibat variabel penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype*.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 14,744 serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype*, maka semakin tinggi hasil belajar peserta didik di SMK YPSEI Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021.

Saran yang dapat diberikan adalah Sebaiknya sebelum menggunakan media *E-Learning* berbasis aplikasi *Skype* ini guru terlebih dahulu memberikan tutorial singkat berupa video yang dapat dikirimkan melalui media *WhatsApp* agar peserta didik yang belum pernah menggunakan media ini dapat memahami cara penggunaannya dan hal tersebut juga untuk memudahkan guru untuk mengontrol tugas dan materi pelajaran sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, D. 2020. *Pengertian Skype: Fitur, Fungsi, Cara Menggunakan*. Diakses pada tanggal 24 Desember 2020 dari <https://dianisa.com/pengertian-skype/>.
- [2] Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Kemdikbud. 2016. *Panduan Penggunaan Aplikasi Video Conference Cisco Webex*. Jakarta: Dirjen dikdasmen- Direktorat PSMK.
- [5] Priyatno, D. 2016. *Belajar Mudah Internet; Browsing, Download-Upload, E-Mail, Chatting, Mailing List, Friendster, Blog, dan Facebook*. Yogyakarta: Media Kom.
- [6] Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia.