

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*, GAYA BELAJAR, DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 2 PINRANG**

Nur Syamsinar Munir¹, Hamsu Abdul Gani², Abdul Muis Mappalotteng³

ABSTRACT: The study aims to discover: 1) the influence of using *E-Learning* media on learning motivation; 2) the Influence of learning style on learning motivation; 3) the influence of learning motivation on learning outcomes; 4) the influence of the use of *E-Learning* media on learning outcomes both directly and through learning motivation; and 5) the influence of learning style on learning outcomes both directly and through learning motivation. The type of research used is a type of quantitative research with a path analysis model. The total population is 120 people. The sample size is 89 people obtained by employing random proportional technique. Data collection was conducted through documentation, questionnaires, and tests. The results of the study indicate that: (1) there is a significant influence the use of *E-Learning* media on learning motivation; (2) there is a significant influence learning style on learning motivation; (3) there is a significant influence learning motivation on learning outcomes; (4) there is a significant influence the use of *E-Learning* Media on learning outcomes either directly or through learning motivation, and (5) there is a significant influence learning style on learning outcomes either directly or through learning motivation.

Keywords: *E-Learning, Learning Style, Learning Motivation, Learning Outcomes, Simulation and Digital Communication*

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar; 2) Pengaruh Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar; 3) Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa; 4) Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar; 5) Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis jalur (*path analysis*). Jumlah populasi sebesar 120 orang. Besar sampel berjumlah 89 orang ditarik secara random proporsional. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar; (2) Terdapat pengaruh signifikan Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar; (3) Terdapat pengaruh signifikan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa; (4) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar; (5) Terdapat pengaruh signifikan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar.

Kata kunci: *E-Learning, Gaya Belajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Simulasi dan Komunikasi Digital*

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam membentuk generasi masa depan. Proses pendidikan dapat merubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia yang mampu hidup mandiri dan kreatif. Dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menyongsong kemajuan dimasa mendatang. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang RI, 2003)”.

Pendidikan merupakan suatu cara yang tepat untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Terkait dengan upaya pengembangan pendidikan di Indonesia diprogramkan pada salah satu Lembaga Pendidikan Nasional yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari munculnya berbagai permasalahan yang terjadi dalam belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru dalam menyiapkan

bahan ajar atau media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pendukung pembelajaran didalam kelas, salah satu kegiatan pendukung yang dimaksud adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia khususnya dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif sesuai perkembangan jaman. Dalam menciptakan harmonisasi dan dinamika pembelajaran yang kreatif dan interaktif, maka diperlukan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) sebagai instrumen teknologi pembelajaran interaktif, salah satu produk TIK untuk pembelajaran adalah *E-Learning* Yazdi (2012).

Menurut Pratama & Arief (2019) *E-Learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran seperti *E-Learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar, karena penggunaan media ini memungkinkan mengajarkan seorang siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan tercapainya hasil belajar yang baik.

Pembelajaran yang efektif bukan hanya dengan media pembelajaran saja, namun gaya belajar pun juga mempengaruhi suksesnya pembelajaran. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi, ketika menyadari bahwa bagaimana seseorang menyerap dan mengolah informasi, belajar dan berkomunikasi menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan Agmilla (2015).

Setiap anak berbeda dalam menerima dan mengolah informasi, tergantung pada tingkat pemahaman berfikir anak dalam menerima informasi. Ada yang cepat menerima, namun juga ada yang lamban. Begitu juga dengan siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda, kebiasaan yang berbeda, dengan cara belajar berbeda, ada yang lebih menyukai belajar sambil bermain, bercerita, atau mendengarkan. Perbedaan ini disebabkan oleh gaya anak dalam memahami pelajaran. Siswa akan menggunakan gaya belajarnya masing-masing sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Hernacki (2007) ada tiga tipe gaya belajar siswa, yaitu: (1) gaya belajar tipe visual; (2) gaya belajar tipe auditorial; dan (3) gaya belajar tipe kinestetik. Dengan mengetahui gaya belajar setiap siswa, diharapkan guru akan menerapkan berbagai metode pembelajaran agar hasil belajar siswa lebih optimal.

Gaya belajar pun juga bisa mempengaruhi pribadi siswa dalam belajarnya, dapat dikatakan siswa termotivasi secara ilmiah yang membuat proses belajarnya lebih efektif. Sikap ilmiah seperti motivasi diri terhadap proses belajar mengajar akan memberi sikap yang kritis terhadap cara belajar dan mendorong untuk mencari jalan yang lebih menjamin keberhasilan. Dengan munculnya motivasi, siswa akan dapat belajar dengan sendirinya.

Siswa yang memiliki intelegensi tinggi namun tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar yang diraihinya. Pada dasarnya motivasi adalah menggugah keinginan atau perbuatan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Sehingga siswa yang termotivasi akan dengan mudah menerima pelajaran.

Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Maka dari itu guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis *E-Learning* yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu Karwati & Priansa (2014). Pada dasarnya hasil belajar merupakan cerminan dari hasil usaha dan kemampuan yang dilakukan seorang siswa dalam proses belajar mengajar.

Sehubungan dengan penggunaan media *E-Learning*, gaya belajar, dan motivasi siswa terhadap hasil belajar siswa, ada beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2013) menunjukkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang menerapkan *E-Learning* berbasis *web-facilitated*, dan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah, serta ada interaksi antara *E-Learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan hasil penelitian Agmila (2015) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,803 yang artinya ada pengaruh gaya belajar terhadap motivasi belajar, nilai signifikansi sebesar 0,859 yang artinya ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar, dan nilai signifikansi sebesar 0,954 yang artinya ada pengaruh gaya belajar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang yaitu Ibu Andi Satriani, beliau menyatakan bahwa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran produktif dimana mata pelajaran ini sudah menggunakan *E-Learning* sebagai media pembelajaran tetapi masih ada siswa yang belum mengetahui penggunaan beberapa fitur yang ada dalam *E-Learning* sehingga materi atau tugas yang ada didalam tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa. Masalah tersebut terjadi karena perkembangan teknologi informasi dan multimedia yang begitu cepat terkadang membuat guru dan siswa belum siap

untuk memanfaatkannya secara maksimal terutama pada penggunaan *E-Learning* tersebut.

Namun perkembangan teknologi terutama penggunaan media pembelajaran *E-Learning* juga harus diimbangi dengan gaya belajar siswa yang berasal dari cara mereka belajar dan menggunakan media. Gaya belajar siswa berbeda-beda dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Sebagian siswa yang suka mencoret-coret ketika guru memberikan materi pelajaran atau lebih tertarik melihat gambar dari pada mendengar penjelasan. Ada juga siswa yang lebih suka mendengarkan ceramah dari pada harus membaca buku serta terdapat siswa yang melakukan gerakan anggota tubuh ketika berbicara karena dengan melakukan hal tersebut dia akan dapat berpikir atau belajar lebih cepat dan lebih baik dari pada harus duduk dan diam.

Selain itu, dari segi motivasi siswa sangat kurang dilihat dari keinginan atau antusiasme siswa, hal ini dibuktikan dengan respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan aktifnya siswa dalam bertanya. Begitu pula ketika guru memberikan latihan soal, masih terdapat siswa yang mengerjakan hal lain selain mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan nilai-nilai siswa masih banyak yang di bawah KKM dan hasil belajar mereka menurun. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar didalam kelas, sehingga ini menjadi tugas guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengaruh media pembelajarn, gaya belajar, dan motivasi siswa itu sendiri,

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin mengetahui sejauh mana penggunaan media *E-Learning* untuk memacu siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga penerimaan siswa terhadap suatu materi bahan ajar menjadi lebih maksimal dan terwujudnya suasana yang kondusif bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya serta meningkatkan motivasi belajar melalui media *E-Learning* yang akan mempengaruhi nilai hasil belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran

E-Learning, Gaya Belajar, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komuniiasi Digital Kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis jalur (*path analysis*) karena diantara variabel independen dengan variabel dependen terdapat mediasi yang mempengaruhi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Pinrang. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai dengan Mei 2021.

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Pinrang sebanyak 120 orang yang terdiri dari Kelas X TKJ 1, X TKJ 2, X TKJ 3, dan X TKJ 4 yang memiliki jumlah siswa masing-masing 30 siswa. sementara sampel ditentukan dengan teknik *Proportional Random Sampling* dimana sampel ditentukan berdasarkan tabel krejcie sebanyak 89 orang.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media pembelajaran *E-Learning* (X1) dan gaya belajar (X2), variabel *intervening*/mediasi yaitu motivasi belajar (Y), dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Z).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalm penelitian ini adalah dokumentasi, kuesioner, dan tes sedangkan teknik analisa datanya terdiri dari uji prayarat analisis dan uji hipotesis menggunakan analisis jalur (*path analysis*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian diolah menggunakan SPSS untuk memperoleh jawaban rumusan masalah penelitian. Analisis data untuk uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas, Berikut adalah hasil uji prasyarat analisis.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Variabel

Variabel	Nilai <i>Skewness</i>	Keterangan
Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	-0.176	Berdistribusi Normal
Gaya Belajar	-0.097	Berdistribusi Normal
Motivasi Belajar	-0.378	Berdistribusi Normal
Hasil Belajar Siswa	-0.126	Berdistribusi Normal

Tabel 1. di atas menunjukkan hasil uji normalitas data yang terkumpul untuk variabel penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* menunjukkan nilai *skewness* sebesar -0.176, untuk variabel Gaya Belajar sebesar -0.097, untuk variabel Motivasi Belajar sebesar -0.378, dan untuk variabel Hasil Belajar Siswa sebesar -0.126. Nilai ini berada pada interval 1 dan -1 hal ini berarti keempat variabel yang terkumpul berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji Linearitas

Variabel	Nilai <i>Tolerance</i>	Nilai VIF	Ket.
Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	0.882	1.134	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Gaya Belajar	0.895	1.118	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Motivasi Belajar	0.870	1.149	Tidak Terjadi Multikolinieritas

Tabel 2 di atas diperoleh nilai *linearity* dengan signifikansi sebesar 0.001 (Sig. 0.001) < 0.05 (alfa 5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel penggunaan

Media Pembelajaran *E-Learning* dengan Hasil Belajar Siswa terjadi hubungan yang linier. Nilai *linearity* dengan signifikansi sebesar 0.000 (Sig. 0.000) < 0.05 (alfa 5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa terjadi hubungan yang linier. Sedangkan nilai *linearity* dengan signifikansi sebesar 0.000 (Sig. 0.000) < 0.05 (alfa 5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa terjadi hubungan yang linier. Selanjutnya, hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	Nilai <i>Linearity Sig.</i>	Keterangan
Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	0.001	Terdapat Hubungan Yang Linear
Gaya Belajar	0.000	Terdapat Hubungan Yang Linear
Motivasi Belajar	0.000	Terdapat Hubungan Yang Linear

Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai VIF masing-masing variabel < 10.00 yaitu variabel penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* sebesar 1.134 < 10.00 dengan nilai *tolerance* 0.882 > 0.10, variabel Gaya Belajar sebesar 1.118 < 10.00 dengan nilai *tolerance* 0.895 > 0.10, dan variabel Motivasi Belajar sebesar 1.149 < 10.00 dengan nilai *tolerance* 0.870 > 0.10 sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antar variabel. Setelah seluruh uji prasyarat analisis telah memenuhi syarat maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dan uji regresi berganda. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu kita lihat gambaran persepsi siswa mengenai *google classroom* dan motivasi belajar siswa serta gambaran hasil

belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Berikut adalah gambaran tersebut.

Hasil Uji Hipotesis

1. Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar (P1)

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar

Hipotesis	R	R Square	Sig.	Ket
Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>E-Learning</i> terhadap motivasi belajar	.295	.087	.005	Ho ditolak Ha diterima

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama, hasil analisis regresi tabel 4 di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai $R = 0.295$ dengan taraf Sig. Sebesar $0.005 < 0.05$ yang artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar dengan kontribusi sebesar 8,7%. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran tersebut adalah dengan memilih media pembelajaran *E-Learning* yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Chang & Chen (2015) tentang salah satu komponen motivasi yaitu *relevance* dimana kebutuhan yang ditunjukkan antara proses pembelajaran *online* dengan siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian dari Sujiwo & A'yun (2020) menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar sebesar 77,3% dengan taraf signifikansi 0.000. Sesuai juga dengan penelitian Aurora & Effendi (2019) dimana terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa sebesar 73,7%.

2. Pengaruh Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar (P2)

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar

Hipotesis	R	R Square	Sig.	Ket
Ada pengaruh gaya belajar terhadap motivasi belajar	.273	.075	.010	Ho ditolak Ha diterima

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua, hasil analisis regresi tabel 5 di atas menunjukkan adanya pengaruh Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai $R = 0.273$ dengan taraf Sig. Sebesar $0.010 < 0.05$ yang artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar dengan kontribusi sebesar 7,5%. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin baik gaya belajar siswa dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Agmilla (2015) dimana terdapat pengaruh gaya belajar terhadap motivasi belajar siswa MIN Jati Pandansari dalam belajar matematika sebesar 0,803 atau 80.3%.

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi siswa dalam belajarnya Amalina (2015). Sehingga dapat dikatakan siswa termotivasi

secara ilmiah yang membuat proses belajarnya lebih efektif. Sikap ilmiah seperti motivasi diri terhadap proses belajar mengajar akan memberi sikap yang kritis terhadap cara belajar dan mendorong untuk mencari jalan yang lebih menjamin keberhasilan dalam meningkatkan motivasi.

3. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (P3)

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Hipotesis	R	R Square	Sig.	Ket
Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa	.416	.173	.000	Ho ditolak Ha diterima

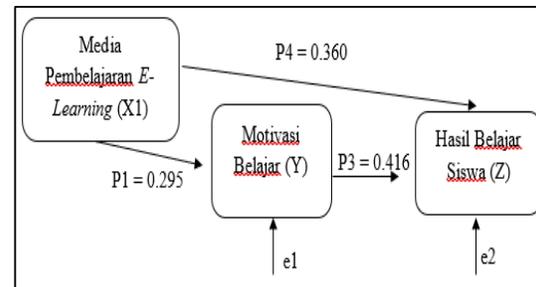
Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga, hasil analisis regresi tabel 6 di atas menunjukkan adanya pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai $R = 0.416$ dengan taraf Sig. Sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar dengan kontribusi sebesar 17,3%. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Setyo (2007) bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian dari Hairunnisa (2017) yang memperoleh nilai $R = 0.665$, nilai sig. 0.000 artinya terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi siswa dengan kontribusi sebesar 44.2%. Sesuai juga dengan penelitian Nurtillawati dkk., (2013) dimana motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebesar 88%.

4. Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Baik Secara Langsung Maupun Melalui Motivasi Belajar

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Secara Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hipotesis	R	R Square	Sig.	Ket
Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>E-Learning</i> terhadap hasil belajar siswa	.360	.129	.001	Ho ditolak Ha diterima



Gambar 1. Hubungan Kausal Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa melalui Motivasi Belajar

Berdasarkan pengujian hipotesis keempat, hasil analisis regresi tabel 7 dan hasil analisis jalur gambar 1 di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar. Hal ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh langsung yaitu sebesar nilai $R = 0.360$ ($P4$) dengan taraf signifikan sebesar $0.001 < 0.05$, sedangkan pengaruh tidak langsung sebesar 0.295 ($P1$) \times 0.416 ($P3$) = 0.1227 dan total *effect* penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar yaitu sebesar $0.360 + 0.12272 = 0.4827$ atau 48.27 %.

Besarnya total pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar yaitu gabungan dari pengaruh langsung dan tidak langsung yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh besar dalam memediasi hubungan penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Pinrang. Hal ini berarti semakin baik penggunaan media pembelajaran *E-Learning* semakin tinggi pula motivasi dalam belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

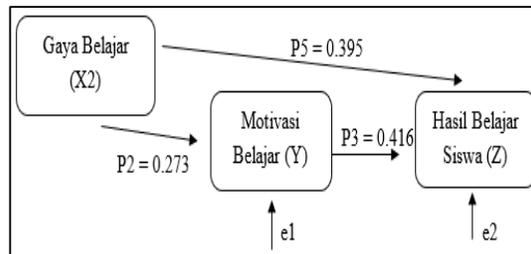
Hal ini diperkuat dengan penelitian Fadillah dkk., (2014) yang mengemukakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media *E-Learning Moodle* memiliki hasil belajar yang lebih baik dengan motivasi belajar tinggi, hal ini dikarenakan media *E-Learning Moodle* lebih variatif dibandingkan dengan media LKS dan media *E-Learning Moodle* menuntut motivasi belajar tinggi untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Begitu pula dengan hasil penelitian Prasetya (2013) mengatakan bahwa hasil belajar yang paling baik adalah pada mahasiswa yang memiliki kecenderungan motivasi belajar tinggi dan diajar dengan penerapan *E-Learning* berbasis *web-facilitated*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan *E-Learning* dan kecenderungan motivasi belajar.

5. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Baik Secara Langsung maupun Melalui Motivasi Belajar

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Gaya Belajar Secara Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hipotesis	R	R Square	Sig.	Ket
Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa	.395	.156	.000	Ho ditolak Ha diterima



Gambar 2. Hubungan Kausal Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa melalui Motivasi Belajar

Berdasarkan pengujian hipotesis kelima, hasil analisis regresi tabel 8 dan hasil analisis jalur gambar 2 di atas menunjukkan adanya pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung maupun melalui Motivasi Belajar. Hal ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh langsung yaitu sebesar nilai $R = 0.395$ ($P5$) dengan taraf signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, sedangkan pengaruh tidak langsung sebesar 0.273 ($P2$) x 0.416 ($P3$) = 0.1135 dan total *effect* gaya belajar terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar yaitu sebesar $0,395 + 0,1135 = 0.5085$ atau 50.85% .

Besarnya total pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar yaitu gabungan dari pengaruh langsung dan tidak langsung yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh besar dalam memediasi hubungan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Pinrang. Hal ini berarti semakin baik gaya belajar semakin tinggi pula motivasi dalam belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Alim & Rachmawati (2018) motivasi dan gaya belajar terdapat pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Pada pengimplikasiannya temuan tersebut yaitu semakin besar motivasi dan gaya belajar yang dimiliki seseorang maka semakin baik hasil belajar yang akan diperoleh. Sebaliknya ketika motivasi serta gaya belajar yang dimiliki rendah maka hasil belajar yang diperoleh rendah pula. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Pujiastuti dkk., (2018) dimana terdapat pengaruh gaya

belajar terhadap hasil belajar siswa secara langsung dan terdapat pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa secara tidak langsung melalui motivasi belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning*, gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang yang dapat dilihat dari nilai Sig. sebesar $0.005 < 0.05$ dengan kontribusi sebesar 8.7%.
2. Terdapat pengaruh signifikan Gaya Belajar terhadap Motivasi Belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang yang dapat dilihat dari nilai Sig. sebesar $0.010 < 0.05$ dengan kontribusi sebesar 7.5%.
3. Terdapat pengaruh signifikan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang yang dapat dilihat dari nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ dengan kontribusi sebesar 17.3%.
4. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung sebesar 0.360 maupun melalui Motivasi Belajar sebesar 0.112 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang dengan total effect sebesar 48.72%.

5. Terdapat pengaruh signifikan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa baik secara langsung sebesar 0.395 maupun melalui Motivasi Belajar sebesar 0.113 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang dengan total effect sebesar 50.85%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan meningkatkan kerjasama dengan guru secara berkesinambungan dalam memperhatikan siswa-siswanya sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebagai pendidik hendaknya lebih memanfaatkan media pembelajaran terutama media berbasis *E-Learning* sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
 - b. Guru perlu membantu siswa untuk mengenal gaya belajarnya masing-masing karena dengan mengenal gaya belajar siswa dengan cepat menangkap, mengolah dan menyimpan informasi atau pelajaran yang diberikan.
 - c. Guru perlu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dengan cara memberikan latihan atau tugas yang berhubungan dengan materi serta memberikan umpan balik sehingga siswa akan lebih giat lagi dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Bagi Peneliti
Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa selain faktor penggunaan media

pembelajaran, gaya belajar dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Agmila, H. A. (2015). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN Jati Pandansari Ngunut Tulungagung Dalam Belajar Matematika* [Skripsi]. IAIN Tulungagung.

Alim, M. I., & Rachmawati, L. (2018). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), Article 2.

Amalina, N. (2015). *Pengaruh Motivasi dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran SKI di MI Muhammadiyah 01 Slinga, Kaligondang Purbalingga Tahun Pelajaran 2015/2016* [Skripsi, IAIN Purwokerto].

Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 11–16.

Fadillah, A. I., Munoto, M., & Nurlaela, L. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran (E-Learning Moodle, LKS) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pengoperasian Perangkat Lunak Lembar Sebar di SMKN 1 Mojokerto. *Pendidikan Vokasi: Teori Dan Praktek*, 2(1), 12–19.

Hairunnisa. (2017). *Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMAN se- Kecamatan Somba Opu Kab. Gowa*. [Masters, Universitas Negeri Makassar].

Hernacki, B. D. P. & M. (2007). *Quantum Learning*. Bandung: PT Mizan Publika.

Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Nurtulawati, Matsum, J. H., & Herkulana. (2013). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(12).

Prasetya, S. P. (2013). Pengaruh E-Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurusan Pendidikan Geografi FIS Unesa*.

Pratama, H. F. A., & Arief, S. (2019). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 6(1), 1–12.

Pujiastuti, E. D., Gimin, G., & Haryana, G. (2018). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1.

Setyo. (2007). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 SEMARANG* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.

Sujiwo, D. A. C., & A'yun, Q. (2020). Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia*, 5(2), 53–59.

Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1), 143–152.