

**PENGARUH PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKWU KELAS XI SMK NEGERI 4 KOTA JAMBI**

Melinda Silvia¹, Lili Andriani²

Abstract

This study aims to (1) find out the description of the application of online learning in the subjects of creative products and entrepreneurship at SMK Negeri 4 Jambi City (2) to find out student learning outcomes in the subjects of creative products and entrepreneurship in SMK Negeri 4 Jambi City. This research design uses survey research methods, with data collection techniques through observation and questionnaires. Where the population in this study were 89 students with a research sample of 73 students. The data management techniques in this research are Research Instrument Validity Test, Research Reliability Test, Quantitative Descriptive Analysis, Normality Test, Homogeneity Test, and Simple Regression Test. The results showed that (1) online learning obtained a TCR result of 66.81% with a fairly good category. (2) The calculation results obtained that student learning outcomes in the subjects of creative products and entrepreneurship scored less than 65 as many as 29 students and 39 students scored above the average of 73 samples (3) The results of the SPSS VERSION 16 calculation in simple regression obtained the regression equation $Y=38,716$ and regression X is equal to 0.413. The conclusion in this study is based on the data obtained that it is proven true, from the variables contained in this study can be used as a predictor in knowing the effect of online learning (on the network) on student learning outcomes in creative products and entrepreneurship subjects.

Keywords: Online Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya menjadi suatu proses yang dialami baik secara langsung maupun tidak langsung melalui berkembangnya wawasan dan pengetahuan masing-masing individu, dengan kata lain pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yaitu:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dari definisi pendidikan di atas dapat mengarahkan siswa untuk mengembangkan potensi agar menjadi pribadi yang lebih baik, sehingga kelak berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu diperlukan adanya dukungan dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah dalam menjalankan proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga aktifitas pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat membentuk pribadi siswa yang aktif, menumbuhkan minat, meningkatkan kemampuan siswa, dan adanya perubahan karakter yang lebih baik. Dikarenakan melalui aktifitas pembelajaran

¹ Alumni Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Unbari Jambi

² Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Unbari Jambi

yang baik akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencapai keberhasilan dunia pendidikan dalam menciptakan lulusan yang sesuai pencapaian kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilakukan siswa memiliki faktor-faktor pendukung sehingga aktifitas dan interaksi siswa untuk mengembangkan potensi diri melalui ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, nilai, dan sikap siswa dapat tercapai, yang menjadi salah satu faktor pendukung yaitu berupa penggunaan media pembelajaran ataupun teknologi pembelajaran.

Teknologi dalam perkembangan pendidikan saat ini menjadi salah satu inovasi dalam menerapkan metode-metode pembelajaran di sekolah, dan juga jarak jauh maupun waktu bukan lagi penghalang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Perubahan paradigma guru menjadi sumber informasi dan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan interaksi dan timbal balik yang dilakukan guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sudjana (2016:43) “pembelajaran didefinisikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi yang edukatif antara dua pihak, yaitu pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran”. Sedangkan menurut Surya (dalam Rusman, 2016:76) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu dalam menciptakan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman setiap individu selama berinteraksi dalam lingkungan”.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa dalam mengarahkan interaksi untuk memberi dan menerima pengetahuan dengan berbagai sumber belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien yang akan mempengaruhi dan menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam menerapkan proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan siswa dalam tingkat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut pendapat Rusman (2017:8) “hasil belajar yaitu merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Artinya hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam menerapkan proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan siswa dalam ranah kognitif yang meliputi tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan, dalam ranah afektif meliputi tujuan belajar yang menjelaskan adanya perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan perkembangan apresiasi serta penyesuaian, dan dalam ranah psikomotorik yang mencakup perubahan perilaku siswa yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan, artinya hasil belajar merupakan pencapaian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar yang saat ini terhambat dikarenakan musibah pandemi akibat virus Covid-19 yang tersebar menjadi gangguan bagi masyarakat di seluruh dunia termasuk Indonesia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari termasuk dalam bidang pendidikan, karena itu, untuk mencegah penyebaran virus Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk tempat-tempat umum

termaksud sekolah di tutup sementara, dan sekolah diminta untuk meliburkan siswa-siswanya dan melakukan proses pembelajaran dirumah melalui daring (dalam jaringan).

Daring memberikan metode pembelajaran seperti berlatih dengan adanya umpan balik yang terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa menggunakan simulasi dan permainan. Menurut Bilfaqih (2015:19) “pembelajaran daring secara umum bertujuan memberikan layanan dalam jaringan (daring) secara terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih luas”. Daring learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pihak sekolah yang siswa dan gurunya berada di jarak jauh dan lokasi terpisah sehingga memerlukan media komunikasi interaktif untuk menghubungkan para siswa dan guru dalam menjalankan proses belajar mengajar dimana pembelajaran daring saat ini menggunakan media elektronik.

Pembelajaran melalui media elektronik di indonesia sudah lama ada dan diterapkan oleh beberapa sistem pendidikan, akan tetapi setelah adanya pandemi karna virus corona dan dikeluarkannya aturan social distancing, akan tetapi istilah pembelajaran daring (dalam jaringan) lebih ke arah penugasan melalui aplikasi. Dengan demikian guru dituntut untuk mampu dalam merancang, dan menjalankan proses pembelajaran daring yang ringan dan efektif dengan menggunakan perangkat atau media teknologi yang tepat dan sesuai yang dapat diakses cukup mudah oleh siswa untuk menerima materi pelajaran ataupun dalam mengerjakan tugas sekolah menggunakan berbagai aplikasi atau media belajar.

Banyak aplikasi atau media belajar secara *online* yang tersedia saat ini, seperti google class room, zoom meeting, edmodo, whatsapp, google form dan sebagainya. Hal yang paling sederhana dapat dijalankan guru dalam melakukan proses belajar daring yaitu menggunakan aplikasi komunikasi WhatsApp, karna aplikasi WhatsApp cocok untuk digunakan bagi pelajar daring pemula, dengan pengoperasiannya yang mudah dan dapat diakses banyak siswa. Maka dari itu guru tetap harus mampu memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa itu sendiri, karna tidak semua aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring dapat diakses begitu saja, dan membuat pembelajaran berjalan efektif dan juga harus mempertimbangkan sesuai kebutuhan guru khususnya siswa, kesesuaian terhadap materi pembelajaran, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan yang menghambat keefektifan pembelajaran.

Pembelajaran tidak akan berjalan efektif jika guru mengajar menggunakan aplikasi besar yang membutuhkan jaringan atau signal yang baik jika wilayah tempat tinggal siswa tersebut memiliki jaringan yang tidak bagus, dan kebanyakan sendiri pembelajaran daring yang diterapkan lebih santai, fleksibel, juga praktis dan menambah wawasan siswa ataupun guru dalam menggunakan teknologi untuk melakukan proses belajar mengajar, hal ini juga terjadi di SMK Negeri 4 Kota Jambi dimana penelitian yang akan diteliti pada salah satu mata pelajaran di sekolah yaitu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Dari pengertian produk kreatif dan kewirausahaan sendiri yaitu produk kreatif sangat berhubungan erat dengan kreatifitas yang terdapat pada diri

seseorang, Setiawati & Karpin (2018:42). “produk kreatif menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah suatu yang baru orisinal dan bermakna”. Tentunya hal ini mengarah pada pengertian kreativitas itu sendiri yang artinya seseorang dapat menghasilkan sesuatu yang baru berupa suatu ide ataupun suatu karya yang nyata, baik dalam hal karya baru ataupun kombinasi dari karya-karya sebelumnya guna menghasilkan sebuah produk yang kreatif, maka dari itu siswa perlu mempelajari dan memahami materi-materi apa yang diajarkan oleh guru tentang kewirausahaan.

Kewirausahaan sendiri dikemukakan oleh banyak pakar yang berpendapat dengan sudut pandang masing-masing, Kasmir (2015:21) berpendapat bahwa “kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan usaha, kemampuan menciptakan membutuhkan adanya kreativitas dan inovasi pada diri seseorang yang terus menerus untuk menemukan suatu hal yang berbeda dari sebelumnya”. Menurut pendapat Maskan, Permatasari, & Ningsih, Utama (2018:17) mengemukakan bahwa “kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik juga dapat memperoleh keuntungan yang lebih besar”.

Pada saat observasi yang dilakukan di kelas XI SMK Negeri 4 Kota Jambi diperoleh informasi data hasil belajar siswa semester ganjil pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, adapun hasil belajar siswa kelas XI semester ganjil yang diperoleh dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas XI Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 4 Kota Jambi

Kelas	Interval nilai <65	Presentase %	Interval nilai =65	Presentase %	Interval nilai >65	Presentase %	Jumlah
XI TBG 1	12	41,37%	10	34,48%	7	24,13%	29
XI TBG 2	11	36,66%	11	36,66%	8	26,66%	30
XI TBG 3	14	46,66%	11	36,66%	5	16,66%	30
Jumlah	37	41,56%	32	35,93%	20	22,48%	89

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI dengan menggunakan metode pembelajaran daring rata-rata nilai dari setiap kelas, dimana KKM pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 4 Kota Jambi ditetapkan oleh kesepakatan bersama dengan nilai 65. Dari data tersebut ada sekitar 37 siswa yang mendapatkan nilai <65, dan sekitar 20 siswa yang memperoleh >65. Keberhasilan guru dalam menjalankan proses pembelajaran daring online dalam situasi pandemic Covid-19 yaitu adalah kemampuan guru dalam berinovasi, dan menyesuaikan materi dan metode pembelajaran apa yang cocok dengan aplikasi belajar yang digunakan, kegiatan belajar mengajar pada

akhirnya tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dan setidaknya seorang guru memberikan instruksi yang jelas kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di pelajari.

Pengunaan media belajar yang tepat dapat membantun proses pembelajaran berjalan baik. Pembelajaran yang berkualitas tentu saja memiliki pedoman yang komprehensif tentang skenario pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan program yang baik pula, Artinya keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh perencanaan yang dibuat guru untuk itu penyusunan Perencanaan pembelajaran mutlak dilakukan oleh guru pada saat akan melaksanakan tugasnya dalam memberikan materi pembelajaran.

Setiap metode pembelajaran mempunyai kekurangan masing-masing karena faktor-faktor tertentu yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa sebagai kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi dan kurangnya minat siswa untuk berperan aktif dalam belajar. Berdasarkan uraian penulisan di atas, peneliti menuangkan pemikiran-pemikiranya dalam sebuah penelitian mengenai "Pengaruh pembelajaran dalam jaringan (Daring) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKWU kelas XI SMKNegeri 4 Kota Jambi".

METODE

Trijono (2015:15) “penelitian pada dasarnya adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah, pengetahuan yang diperoleh dari penelitian berupa fakta, konsep, generalisasi, dan teori yang memungkinkan dapat memahami fenomena dalam memecahkan masalah”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, menurut Creswell (dalam Rahmat Trijono 2015:17) berpendapat “penelitian kuantitatif yaitu proses penelitian yng bertujuan memahami suatu masalah yang di dasarkan pada penyusunan suatu gambaran kompleks dan holistik menurut pandangan yang rinci dari informan, serta di laksanakan di tengah seting ilmiah”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang menggambarkan suatu bentuk gejala sosial. Artinya penelitian dengan pendekatan deskriptif memberikan suatu gambaran nyata yang terkait fenomena, keadaan, dan kejadian yang terjadi dilapangan. Menurut Sugiyono (2015:207) “teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan suatu sifat pada saat studi tengah berlangsung, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan dalam menyusun laporan. Peneliti menggunakan desain deskriptif untuk mengetahui mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

1. Variabel Pembelajaran Daring (X)

Tanggapan dari responden atau siswa terhadap pembelajaran daring kelas XI SMK Negeri 4 Kota Jambi dapat dilihat dari pilihan kriteria jawaban dari setiap item-item pernyataan yang telah dikembangkan berdasarkan indikator-indikator dari variabel (X) pembelajaran daring di kelas XI Tata Boga SMK Negeri 4 Kota Jambi. Berdasarkan dari hasil penyebaran angket kepada dapat diketahui bahwa pembelajaran daring indikator dalam jaringan memperoleh TCR sebesar 67,8%, sedangkan melalui indikator terbuka memperoleh TCR sebesar 68,64%, dan melalui indikator massif memperoleh TCR sebesar 65,9%, serta melalui fasilitas belajar daring memperoleh TCR sebesar 64,92%. Dari hasil tersebut dapat diketahui keterangan dari keempat indikator tersebut, adapun perhitungan secara distribusi frekuensi dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Variabel Pembelajaran Daring

No	Indikator	Skor Rata-Rata	Rerata	TCR
1	Dalam Jaringan	248	3,39	67,8
2	Terbuka	250,8	3,43	68,64
3	Massif	241	3,29	65,9
4	Fasilitas Belajar	239,6	3,27	64,92
Jumlah		979,4	13,38	267,26
Skor rata-rata		244,85	3,34	66,81

Berdasarkan tabel diatas, dari keempat indikator pembelajaran daring diperoleh skor rata-rata sebesar 244,85 dan rerata 3,34 serta hasil TCR 66,81%, artinya pembelajaran daring dikategorikan cukup baik. Dikarenakan adanya faktor yang mempengaruhi kemudahan dalam pembelajaran daring salah satunya kemudahan akses materi ajar, dan melatih kemandirian belajar. Berdasarkan rekapitulasi tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat 3 dari keempat indikator diatas dikategorikan cukup baik.

2 Variabel Hasil Belajar (Y)

Adapun untuk variabel hasil belajar diperoleh dari nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran PKWU kelas XI di SMK Negeri 4 Kota Jambi. Hasil belajar tersebut diperoleh dari guru PKWU serta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Boga

Kelas	Interval nilai <65	Interval nilai =65	Interval nilai >65	Jumlah
XI TBG 1	9	3	13	24
XI TBG 2	12	2	15	25
XI TBG 3	8	0	11	24
Jumlah	29	5	39	73

Berdasarkan tabel hasil belajar ketiga kelas XI TBG diatas dapat diketahui dari rekapitulasi 73 siswa yang diteliti, jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sekitar 39 siswa, dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM cukup banyak yaitu berjumlah 29 orang siswa, pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, dimana jumlah tersebut dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran daring di sekolah.

2. Analisis Data

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Pengujian data normalitas umumnya dilakukan untuk mendistribusikan dan mengelompokkan data dengan menggunakan *software SPSS Versi 16*. bila data yang dianalisis tidak berdistribusi data normal, maka hasil analisis penelitian tidak dapat terpenuhi.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Daring	73	63.7808	13.00988	19.00	95.00
HB	73	65.0685	13.38877	35.00	84.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Daring	HB
N			73	73
Normal Parameters ^a		Mean	63.7808	65.0685
		Std. Deviation	1.30099	1.33888
		E1	E1	
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.145	
	Positive	.113	.079	
	Negative	-.191	-.145	
Kolmogorov-Smirnov Z			1.635	1.238
Asymp. Sig. (2-tailed)			.010	.093

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel diatas, variabel pembelajaran daring (X) mendapatkan nilai *asymp.sig* sebesar 0,010 sedangkan untuk variabel hasil belajar (Y) mendapatkan taraf sig sebesar 0,93. Dimana kedua skor tersebut lebih besar dari taraf signifikan 5% dan bernilai positif. Berdasarkan skor tersebut dapat dikatakan bahwa data tersebut berasal dari sampel yang berdistribusi normal, Sehingga penelitian dapat diteruskan ketahap selanjutnya.

Hasil uji Homogenitas

Uji homogenitas pada dasarnya dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh dan diteliti berasal dari sampel yang homogen. Variabel pembelajaran daring (X) digunakan menjadi tolak ukur terhadap variabel hasil belajar (Y). Selain itu uji homogenitas dilakukan dengan *Test Homogeneity Variance*.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.

1.771 ^a	17	41	.068
--------------------	----	----	------

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8308.312	31	268.010	2.390	.005
Within Groups	4598.345	41	112.155		
Total	12906.658	72			

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data homogenitas. Hal ini tampak pada uji Levene dengan nilai 1.771 dan taraf sig bernilai 0,068, dimana nilai sig lebih besar dari 0,05. Maka data yang sudah diperoleh dapat diteruskan dengan menggunakan uji regresi sederhana.

3. Analisis Regresi

Hasil Uji Regresi Sederhana

Hubungan (korelasi) antar variabel antara variabel pembelajaran daring (X) terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI TBG SMK Negeri 4 Kota Jambi. Untuk menguji hipotesis akan diuji dengan menggunakan statistik koefisien korelasi. Dari struktur analisis linear sederhana, dilakukan analisis agar dapat mengetahui tingkat signifikan dan nilai koefisien dari variabel independen terhadap variabel dependen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 6. Koefisien Regresi sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38.716	7.279		5.319	.000
Daring	.413	.112	.401	3.694	.000

a. Dependent Variable: HB

Hasil perhitungan koefisien regresi pada tabel diatas, dilihat pada *Unstandardized Coefficients* bernilai 38.716 pada nilai *constant*, serta 0,413 nilai dari koefisien variabel (X). Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y=38.178+0,413X$.

4. Uji Hipotesis

Dari hasil uji regresi sederhana dapat diinterpretasikan hasil dari uji t. Dimana uji t ini digunakan untuk melihat pengaruh secara parsial antara variabel independen dan variabel dependen. Dengan menggunakan program *SPSS Versi*

16, dalam pengolahan data dapat diperoleh nilai t hitung dan taraf signifikannya. Dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Nilai t hitung Variabel Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Kota jambi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38.716	7.279		5.319	.000
Daring	.413	.112	.401	3.694	.000

a. Dependent Variable: HB

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai t hitung sebesar 3.694. sedangkan untuk besarnya nilai ttabel untuk taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1.664, Dari hasil perhitungan diatas nilai thitung sebesar 3.694 lebih besar dibandingkan dengan ttabel yang bernilai 1.664, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y).

Koefisien Determinasi (R)

Analisis regresi sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y), dimana hasil tersebut dapat dilihat pada nilai R yang merupakan simbol dari koefisien pada tabel dibawah ini

Tabel 8 Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 ^a	.161	.149	12.34841

a. Predictors: (Constant), Daring

b. Dependent Variable: HB

Pada tabel diatas, nilai R antara variabel X dengan Variabel Y sebesar 401. Sehingga diinterpretasikan bahwa besar pengaruh variabel X pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sebesar 40,1%. Pada tabel R *square* atau sebesar 161 yang menunjukkan adanya pengaruh variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Variabel lain itu bisa berasal dari faktor internal seperti intelegensi, minat maupun motivasi siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMKNegeri 4 Kota Jambi melalui penyebaran angket pada siswa kelas XI TBG dapat diinterpretasikan gambaran pengaruh pembelajaran daring dari keempat indikator, dan diperoleh bahwa indikator yang memiliki nilai terbesar adalah indikator terbuka mendapatkan nilai sebesar 68,64%, dan indikator massif mendapatkan nilai yaitu 65,9%, sedangkan untuk indikator dalam jaringan mendapatkan nilai 67,8%, dan indikator fasilitas belajar mendapatkan nilai terendah yaitu 64,92%. Dan dari hasil belajar diperoleh jumlah 39 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 29 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan data yang telah dikelola dari penelitian yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS VERSI 16* maupun dilakukan secara manual dan mendapatkan hasil yang sudah dijabarkan diatas. Pembelajaran daring sendiri mempunyai kelebihan maupun kekurangan tersendiri karena adanya faktor-faktor tertentu, yang mengakibatkan adanya pengaruh hasil belajar siswa dari pengetahuan maupun keterampilan siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dari tiga kelas XI di SMK Negeri 4 Kota Jambi, diantaranya kelas XI TBG 2 memperoleh nilai siswa diatas KKM lebih banyak dari pada di kelas XI TBG 1 dan XI TBG 3, namun, masih banyak pula siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, yang dikarenakan adanya kendala-kendala penerapan pembelajaran daring pada masa sekarang.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa pengaruh pembelajaran daring diperoleh hasil 0,453 X. Yang interprestasikan apabila peningkatan hasil belajar naik, maka akan menurun 0,453 pengaruh pembelajaran daring, sebaliknya jika hasil belajar menurun maka pengaruh pembelajaran daring naik 0,453. Selanjutnya perhitungan koefisien determinasi jika dihitung menggunakan *spss versi 16* mendapatkan nilai $R=401$ dan $R^2=161$. Untuk hipotesis yang telah dihitung, nilai thitung $3.694 > 1.664$ pada ttabel, artinya pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dengan demikian Menurut Hadisi dan Muna (2015:33), berpendapat bahwa “pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi yang terjadi antara pengajar dan peserta didik, kurangnya interaksi yang terjadi dapat memperlambat terbentuknya proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Dhull dan Sakshi (2017: 168) “kelebihan pembelajaran daring yaitu peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak, sehingga pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun tanpa adanya kendala waktu dan jarak, melatih kemandirian belajar dan Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru melalui aplikasi belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mendapatkan nilai TCR sebesar 66,81%% sehingga berada pada kategori yang cukup baik
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI TBG sekitar 39 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata dan sekitar 29 siswa yang masih memperoleh nilai dibawah KKM dari 73 sampel.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan pembelajaran daring kelas XI TBG pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Kota Jambi. Hasil perhitungan *spss versi 16*. Dari hasil perhitungan diatas nilai thitung sebesar 3.694 lebih besar dibandingkan dengan ttabel yang bernilai 1.664,

maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y).

Saran

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan peneliti dalam penelitian ini berdasarkan fakta dan data-data yang ada dan terjadi di lapangan baik secara langsung maupun tidak langsung, adalah sebagai berikut:

1. Perlunya memperhatikan media pembelajaran yang baik untuk mempermudah dan dapat membantu penjelasan dalam materi pembelajaran agar siswa tidak terlalu mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran selama diterapkannya pembelajaran daring
2. Perlunya mencermati jumlah materi dan tugas, tingkat kesulitan pembelajaran dan batas waktu penyerahan tugas agar tidak membuat siswa jenuh dan stress dalam belajar karena faktor-faktor kesulitan dalam belajar daring.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis agar dapat membantu untuk menyempurkan penelitian ini, hendaknya peneliti lain mencari indikator yang telah digunakan untuk mengetahui fenomena maupun gejala lain tentang penerapan pembelajaran daring

DAFTAR PUSTAKA

- Hadisi, L dan Muna, W. 2015 *Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran* (Jurnal)
- Kasmir. 2011. *Kewirausahaan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Setiawati, T. & Karpin. 2018. *Produk Kreatif Dan Kewirausahaan* (Modul 6)
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta cv
- Rachmat, Trijono. 2015. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinati
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta