



**PENGARUH *ELEARNING* TERHADAP KUALITAS BELAJAR
MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA (UINSU) MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Univesitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana**

Ilmu Perpustakaan (S.I.P).

EFI AMRINA LUBIS

NIM 0601162008

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

MEDAN

2020



**PENGARUH *ELEARNING* TERHADAP KUALITAS BELAJAR
MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA (UINSU) MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.I.P).**

EFI AMRINA LUBIS

NIM 0601162008

Pembimbing I

Dra. Retno Sayekti, MLIS

NIDN. 2028126902

Pembimbing II

Muslih Faturrahman, MA

NIDN. 2001079301

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Assalamu'alaikum wr. wb

Setelah membaca, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami menyampaikan bahwa skripsi saudara:

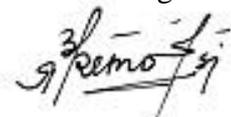
Nama : Efi Amrina Lubis

NIM : 0601162008

Proposal skripsi berjudul “Pengaruh *E-learning* terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan” sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan untuk melaksanakan seminar proposal skripsi.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucap terimakasih.

Pembimbing I



Dra. Retno Sayekti, MLIS

NIDN. 2028126902

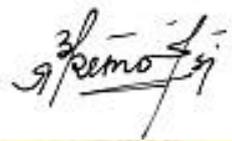
Pembimbing II



Muslih Faturrahman, MA

NIDN. 2001079301

Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan



Dra. Retno Sayekti, M.LIS

NIDN. 2028126902

LEMBAR VALIDASI**PENGARUH ELEARNING TERHADAP KUALITAS BELAJAR
MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA (UINSU) MEDAN**

Ditulis

Efi Amrina Lubis

0601162008

Telah disidangkan pada tanggal kamis, 13 Agustus 2020

Di Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
(UINSU) Medan dengan:

Dosen Penguji:

1. Dr. Abdul Karim Batubara M.A

NIDN: 2012017003


.....2. Abdi Mubarak Syam, M.Hum

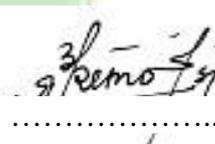
NIP: 199006222019031011


.....

Dosen pembimbing:

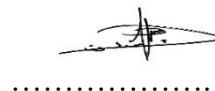
1. Dra. Retno Sayekti. M.LIS

NIDN. 2028126902


.....

2. Muslih Faturrahman, MA

NIP. 19930701 2019081 001


.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Efi Amrina Lubis
NIM : 0601162008
Tempat/tgl lahir : Salambue, 07 september 1997
Pekerjaan : Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan
Alamat : Jln suka rela timur gg. Amal Kost Mumtaza

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Elearning Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan"** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang saya sebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan didalamnya sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 05 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Efi Amrina Lubis
NIM. 0601162008

Motto

“Sesungguhnya Jika Kamu Bersyukur, Pasti Kami Akan Menambah Nikmat
Kepadamu, Dan Jika Kamu Mengingkari (Nikmat-Ku, Maka Sesungguhnya

Azabku Sangat Pedih”

(Q.S Ibrahim : 7)



ABSTRAK



Nama : Efi Amrina Lubis
 NIM : 0601162008
 Judul Skripsi : *Pengaruh Elearning Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan*
 Pembimbing I : Dra. Retno Sayekti, MLIS
 Pembimbing II : Muslih Faturrahman, MA

Elearning menjadi salah satu faktor yang penting karena dapat menunjang kualitas belajar jika dimanfaatkan secara maksimal akan memberikan hasil yang maksimal juga. Oleh karena itu sangat menarik untuk dikaji pengaruh *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Pembahasan penelitian ini berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan mengenai *elearning* dan kualitas belajar. Sehubungan dengan itu pendekatan yang dilakukan adalah teori-teori yang berkaitan dengan *elearning* dan kualitas belajar. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif analisis deskriptif. Jumlah sampel berjumlah 83 responden. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Angket. Analisis data yang digunakan analisis statistic deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Untuk pengolahan datanya dilakukan dengan bantuan *Software SPSS Versi 23*. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis, hasil uji t adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,337 > 1,989$ dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,000. Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel *elearning* terhadap kualitas. Berdasarkan hasil nilai koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai R^2 sebesar $0,462 = 46,2\%$. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan sebesar 46,2% dan sisanya 53,8% dipengaruhi oleh variabel independent lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata kunci: *Elearning* dan Kualitas

ABSTRAK

Nama : Efi Amrina Lubis
 NIM : 0601162008
 Judul Skripsi : *Pengaruh Elearning Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan*
 Pembimbing I : Dra. Retno Sayekti, MLIS
 Pembimbing II : Muslih Faturrahman, MA

Elearning is one of the important factors because it can support the quality of learning if utilized maximally will provide maximum results as well. Therefore it is very interesting to study the effect of elearning on the quality of learning of UINSU Medan Library Science students. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of elearning on the learning quality of UINSU Medan Library Science students.

The discussion of this research relates to the field of science regarding elearning and quality of learning. In connection with that the approach taken is theories related to elearning and quality of learning. This research method is quantitative descriptive analysis research. The number of samples was 83 respondents. The data collection method in this study uses a questionnaire. Data analysis used validity test descriptive statistics and simple linear regression analysis. Data processing is done with the help of SPSS Version 23 Software. Based on the results of a hypothesis test, the results of the t test are $t_{count} > t_{table}$ or $8.333 > 1.989$ with a significant level below 0.05 which is 0.000. Thus the conclusion is that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a positive and significant influence between the elearning variable on quality. Based on the results of the coefficient of determination (R^2) shows the R^2 value of $0.462 = 46.2\%$. This shows that the percentage of elearning contributions to the quality of learning of UINSU Medan Library Science students was 46.2% and the remaining 53.8% was influenced by other independent variables not discussed in this study.

Keywords: Elearning and Quality of learning

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *ahirabil'alamiin*, puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan dan segala nikmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Elearning* Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan”**. Sholawat serta salam kita ucapkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan syafaatnya dari zaman kebodohan hingga zaman yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi dan juga doa, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Kedua orangtua saya ayahanda tercinta Jannur Lubis ibunda tercinta Dra. Rostina Rangkuti yang telah memberikan kasih sayang yang tidak terhingga, yang telah membesarkan hingga sampai saat ini bisa menempuh gelar sarjana, yang telah mendoakan dan dukungan baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Kepada kakak saya Fauziah Lubis S.Pd, abang saya Ammar Rosadi, SE, adik-adik saya Ainun Fadilah Lubis, Maliki Zohir, dan Nikmah Lubis yang telah menemani sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Bapak Dr. Ahmad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Retno Sayekti, M.LIS selaku ketua prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sekaligus pembimbing Skripsi I yang telah bersedia membimbing, membantu, mengarahkan dan menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan ikhlas dan tulus.
5. Bapak Dr. Abdul Karim Batubara, MA selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Bapak Muslih Faturrahman, MA selaku pembimbing skripsi II yang telah bersedia membimbing, membantu, mengarahkan dan menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan ikhlas dan tulus.
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah mebagi ilmunya.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara stambuk 2016 yang telah berjuang bersama-sama dan saling memberikan semangat satu sama lain.
9. Adek-adek Junior mahasiswa Ilmu Perpustakaan yang telah membantu mengisi kuesioner/angket penelitian skripsi saya.

10. Sahabat saya Bripda Bustamil Mahendra Harahap, Nur Aisyah, May Sarah Ritonga dan Excelent Sosial yang sudah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, tempat bertukar cerita, dan memberikan dukungan dan doa satu sama lain.
11. Adek kost saya May Sarah atau May Chan yang telah menjadi teman hidup selama diperantauan.
12. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkenaan dalam memberikan waktu dan tenaganya kepada penulis.
13. Teman-teman KKN 134 Desa Simacem, Kabupaten Karo Erlina, Aisyah, Viga, Suryani, Firi Chaniago, Ainun, Ani, Afri dan teman-teman KKN 134 lainnya.

Penulis selalu berdoa kiranya semua pihak yang telah memberi bantuan dalam penyusunan skripsi ini mendapat berkah dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkan. Terimakasih.

Padangsidempuan, 15/06/2020

Penulis

Efi Amrina Lubis

0601162008

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Lembar Validasi	
Lembar Pernyataan	IV
Motto	V
Abstrak.....	VI
Kata Pengantar	IX
Daftar Isi	XII
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
I. Sistematika Pembahasan.....	7
J. Keterbatasan Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	
1. Teknologi Pembelajaran	
a. Konsep Teknologi Pembelajaran	9
b. Kawasan Teknologi Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
d. Pengembangan Media Pembelajaran	18
3. <i>E-learning</i>	
a. Pengertian <i>e-learning</i>	22
b. Perkembangan <i>e-learning</i>	23
c. Manfaat dan Karakteristik <i>e-learning</i>	25

d. Kelebihan dan kekurangan <i>e-learning</i>	26
e. Sistem Pembelajaran <i>Elearning</i>	27
f. <i>Elearning</i> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	28
4. Kualitas Belajar	
a. Pengertian Kualitas Belajar	28
b. Faktor- Faktor Kualitas Belajar.....	29
c. Penjamina Mutu Pendidikan	30
B. Kerangka Berfikir	32
C. Penelitian Terdahulu	33
D. Pengujian Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Defenisi Operasional	41
F. Teknik Analisis Data	43
G. Pengujian Keabsahan Data (Uji Validitas dan Reliabilitas)	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Prodi Ilmu Perpustakaan	45
B. Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas	47
C. Hasis Analisis Data dan Uji Hipotesis	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengembangan Addie	21
Tabel 2 Kerangka Pikir	33
Tabel 3 Perbandingan Penelitian Terdahulu	34
Tabel 4 Skor Penilaian Angket	42
Tabel 5 Kisi-Kisi Angket	42
Tabel 6 Definisi Operasional Variabel	43
Tabel 7 Struktur Organisasi	46
Tabel 8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Elearning</i> (X)	48
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas (Y)	49
Tabel 13 Hasil Uji Reabilitas Variabel <i>ELearning</i> (X)	52
Tabel 14 Hasil Uji Reabilitas Variabel Kualitas (Y)	52
Tabel 15 Analisis Statistik Deskriptif	53
Tabel 10 Uji Normalitas	50
Tabel 11 Grafik Uji Normalitas	50
Tabel 12 Hasil Uji Linearitas	51
Tabel 16 Hasil Analisis Regresi Sederhana	54
Tabel 17 Hasil Uji T	55
Tabel 18 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Kualitas pembelajaran pada hakikatnya adalah target yang harus dicapai dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan dosen ditandai dengan dengan kualitas lulusan mahasiswa dari institusi perguruan tinggi.

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dosen harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Paradigma baru pendidikan mengharuskan dosen berperan bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan kepada mahasiswa melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Mahasiswa diharapkan bukan sekedar menghafal, mengerti dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata.

Rancangan media pembelajaran dapat diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan aktivitas membaca, mendengarkan, melihat, menulis, mengucapkan, dan melaksanakan. Artinya, media audio, media visual, media video, media interaktif, dan lainnya perlu dikembangkan agar meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas mahasiswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Proses belajar biasanya menggunakan media pembelajaran agar mudah dipahami. Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan (Sumiharsono, 2018). Secara umum jenis media ada empat

yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Pada zaman millennial sekarang ini media pembelajaran yang banyak digunakan adalah multimedia. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Agar terangkum menjadi satu diperlukan dengan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar telah dijelaskan di dalam Al-qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥) ◦

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dengan nama Tuhanmulah yang Maha Mulia, yang mengajarkan manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al-Alaq 1-5).

Dari ayat diatas dibuktikan bahwa penggunaan media telah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW yaitu dengan pena. Kata "bilqalam" yang artinya pena, melalui media pena tersebut Allah SWT telah memerintahkan Nabi Muhammad SAW mengajarkan kepada manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu alat media dalam proses media pembelajaran. Hal tersebut membuktikan pada zaman Nabi SAW media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan sudah diaplikasikan oleh Rasulullah SAW. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi. Ayat ini menjelaskan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu untuk mempermudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan keterangan diatas media sebagai alat bantu untuk mempermudah memahami materi yang dipelajari sehingga media harus disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Sejalan dengan itu pada era dewasa ini media dalam pembelajaran dapat menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut telah mengubah dunia Pendidikan yang awalnya konvensional menjadi modern,

awalnya media pembelajaran hanya berfokus pada satu objek atau satu alat media saja sekarang dengan berkembangnya TIK bisa menjadi beberapa alat media yang biasanya disebut Multimedia. Pada saat ini, multimedia digunakan dalam penyajian pembelajaran melalui komputer dengan menggabungkan beberapa media salah satunya terdapat pada sistem pembelajaran elektronik (*elearning*).

Selain Ayat Al-qur'an surah Al-alaq ayat 1-5, hadist yang mengenai pembelajaran juga ada terdapat pada HR. Imam Bukhari

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا
وَوَخَّطَ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ
مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ
قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ
فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَتْهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَتْهُ هَذَا (رواه البخاري)

Artinya: "Nabi Saw. Pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi ditengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah kegaris tengah dari sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: beginilah gambaran manusia. garis persegi empat ini adalah ajal yang bakal pasti menyimpannya, sedangkan garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi (HR. Imam Bukhari)".

Hadis tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (M.Ramli, 2015, p. 108).

UUD 1945 Pasal 31 ayat 5 berbunyi pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia (Republik Indonesia, 1945, p. 10).

Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Republik Indonesia Nomor 44 tahun 2015 Pasal 31 “ standar sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang sarana prasarana sesuai dengan kebutuhan isi dan proses pembelajaran dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan, pasal 32 ayat 1 standar sarana pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 31 paling sedikit terdiri atas : a. parabol, b. peralatan Pendidikan, c. media Pendidikan, d. buku, buku elektronik, dan repositori, e. sarana teknologi informasi dan komunikasi, f. instrumentasi eksperimen, g. sarana olahraga, h. sarana kesenian, i. sarana fasilitas umum, j. bahan habis pakai, k. sarana pemeliharaan, keselamatan dan keamanan (Ekatjahjana, 2015, p. 31).

Peraturan lainnya terdapat pada Keputusan Rektor UIN Sumatera Utara Nomor 153 Tahun 2019 tentang pemberlakuan *e-learning* di UIN Sumatera Utara pada Pasal 1-9 salah satunya yaitu pasal 1 ayat 16 “*e-learning* adalah suatu metode pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara dosen dan mahasiswa (sistem online) atau dikombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (*blended learning*) (Surat Edaran Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019).

Saat ini *e-learning* telah banyak diterapkan Universitas atau Perguruan Tinggi baik swasta maupun negeri. Sejak 2014 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara telah menggunakan *e-learning* yang dikelola oleh Dra. Retno Sayekti. MLIS, saat itu *e-learning* belum diterapkan diseluruh fakultas yang diterapkan awal pertama kalinya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan terdapat delapan fakultas yaitu Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Ilmu Keguruan dan Studi Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Sains dan Teknologi, dan Fakultas

Kesehatan Masyarakat. Diantara delapan fakultas tersebut Fakultas Ilmu Sosial yang berperan aktif dalam penggunaan *e-learning*.

Fakultas Ilmu Sosial telah menggunakan *e-learning* sejak 2016 terutama pada Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial. Akan tetapi, pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di seluruh program studi di Fakultas Ilmu Sosial belum merata seperti di prodi Ilmu Komunikasi, Sejarah Peradaban Islam, dan Sosiologi Agama. Meskipun telah ada undang-undang yang mengatur mengenai penggunaan *e-learning* bahkan telah diperintahkan oleh pimpinan Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (Surat Edaran Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019) dengan tujuan meningkatkan proses kualitas belajar masih banyak dosen tidak menggunakan *e-learning*.

Pada Prodi Ilmu Perpustakaan belum semua dosen dan mahasiswa memanfaatkan *e-learning* secara maksimal. Sebagian dosen tidak menggunakan *e-learning* karena merasa terbebani dalam menggunakan *e-learning* seperti dosen sudah terbiasa dalam proses mengajar tidak menggunakan media apapun hanya menggunakan metode ceramah.

Hambatan bagi mahasiswa tidak menggunakan *e-learning* karena kurangnya ilmu dalam penggunaan *e-learning*, tidak bisa mendownload materi yang diberikan dosen, tidak bisa mengupload tugas, dan merasa sudah cukup belajar didalam ruangan. Hambatan penggunaan *e-learning* yang dirasakan mahasiswa mengakibatkan kualitas belajar berkurang.

Peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh *E-learning* terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemukan peneliti sebagai berikut:

1. Sebagian dosen beranggapan menggunakan *e-learning* tidak terlalu penting.
2. Partisipasi mahasiswa kurang dalam kegiatan proses pembelajaran menggunakan *e-learning*.
3. Kreativitas mahasiswa minim dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning*.
4. Waktu yang dilakukan mahasiswa ketika belajar menggunakan *e-learning* banyak yang tidak tepat waktu.
5. Mahasiswa belum sepenuhnya memahami penggunaan *e-learning*.
6. Kurangnya pelatihan penggunaan *e-learning* untuk mahasiswa.
7. Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan banyak lebih memilih untuk berbagi materi melalui media sosial daripada mencari bahan materi di *e-learning* yang telah dosen sediakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah, maka yang dibahas dalam penelitian ini

1. Bagaimana kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan dalam menggunakan *e-learning*?
2. Bagaimana kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan tidak menggunakan *e-learning*?
3. Seberapa besar pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan dalam menggunakan *e-learning*.
2. Mengetahui bagaimana kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan tidak menggunakan *e-learning*.
3. Mengetahui Seberapa besar pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Jurusan Ilmu Perpustakaan UINSU Medan
Penelitian ini diharapkan dapat menambah hasil penelitian dibidang ilmu perpustakaan dan informasi dan sebagai masukan dalam pengelolaan *e-learning*.
2. Bagi Pengembangan Ilmu
Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya mengenai pembelajaran *e-learning* dan kualitas pembelajaran. Sebagai suatu karya ilmiah yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang perpustakaan, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar.
3. Bagi Penelitian lainnya
Sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian dengan aspek yang relevan untuk mendukung teori yang terkait dengan *e-learning*.

I. Sistematika Pembahasan

Pada bab 1 pendahuluan mmenguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, sistematika pembahasan.

Pada Bab II kajian teori menguraikan mengenai media pembelajaran, *e-learning*, kelemahan dan kelebihan *e-learning*, factor-faktor kualitas belajar, teknologi pendidikan.

Pada Bab III metode penelitian menguraikan mengenai metode penelitian, lokasi, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Pada Bab IV pembahasan dan hasil teori. menguraikan hasil penelitian.

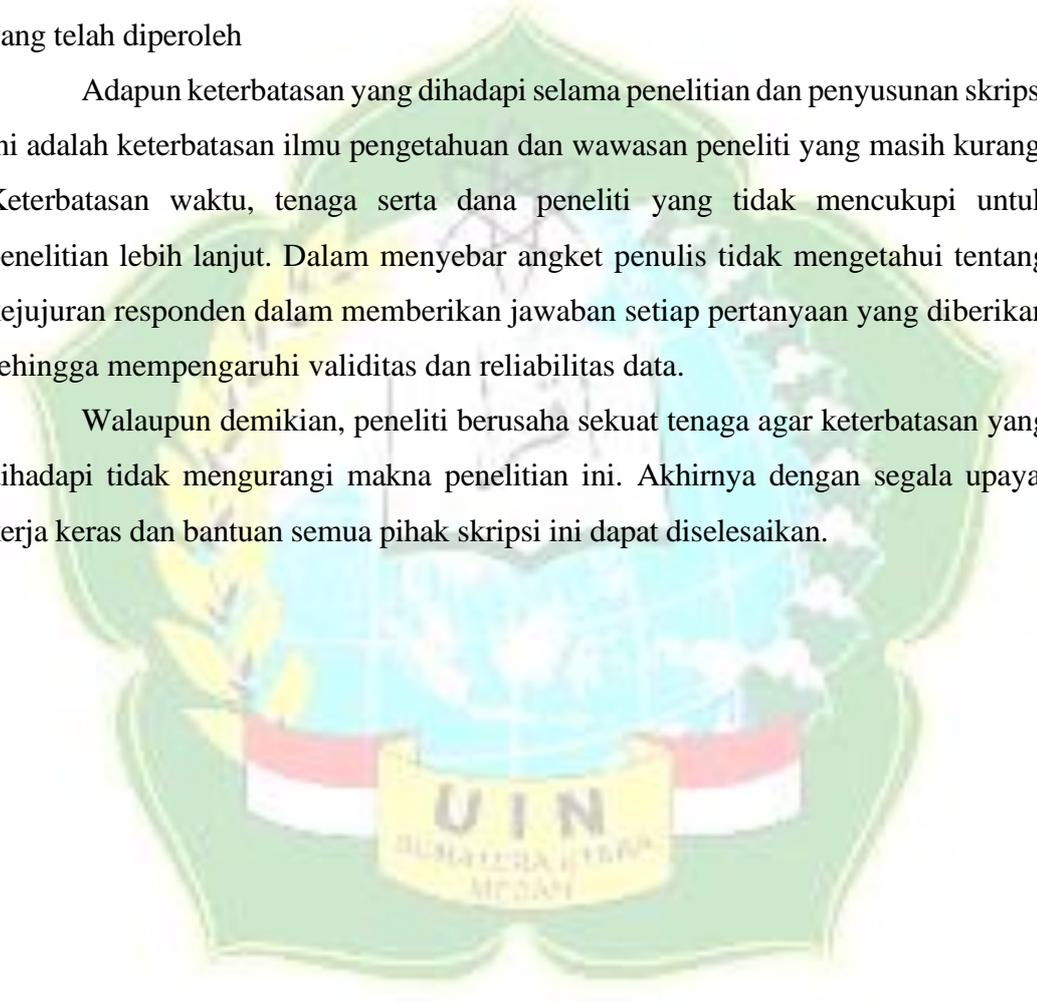
Pada Bab V Penutup menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberi saran atas penelitian yang telah dilakukan.

J. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian kegiatan dalam penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dalam metodologi penelitian, hal ini dimaksud agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun, untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari suatu penelitian sangat sulit dicapai karena dalam melakukan penelitian ini adanya berbagai keterbatasan, namun peneliti berusaha agar keterbatasan ini tidak sampai mengurangi makna dari hasil penelitian yang telah diperoleh

Adapun keterbatasan yang dihadapi selama penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti yang masih kurang. Keterbatasan waktu, tenaga serta dana peneliti yang tidak mencukupi untuk penelitian lebih lanjut. Dalam menyebar angket penulis tidak mengetahui tentang kejujuran responden dalam memberikan jawaban setiap pertanyaan yang diberikan sehingga mempengaruhi validitas dan reliabilitas data.

Walaupun demikian, peneliti berusaha sekuat tenaga agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini. Akhirnya dengan segala upaya, kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Teknologi pembelajaran

a. Konsep Teknologi Pembelajaran

Sesuai dengan perkembangan zaman yang hari demi hari semakin berkembang. Setelah munculnya teknologi telah merubah semuanya khususnya pada dunia pendidikan, sistem pembelajaran yang konvensional maupun manual dianggap tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman.

Sistem pembelajaran yang dulunya dibatasi tempat dan waktu, pada zaman teknologi sekarang sudah tidak seperti itu lagi. Proses belajarpun semakin modern dan berkembang. Suatu proses interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik memerlukan alat dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien. Hal itu diperlukan teknologi pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Berikut ini pengertian teknologi pembelajaran yaitu

1. Teknologi pembelajaran merupakan suatu usaha dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar dan mengajar untuk yang bertujuan khusus pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan nonmanusia agar belajar dapat berlangsung efektif (I. A. dan D. Darmawan, 2017, p. 169).
2. Teknologi pembelajaran merupakan suatu keterampilan dalam memanfaatkan alat teknologi. Ketika menggunakan fasilitas teknologi yaitu internet dan komputer (Rimilda, 2017, p. 112).
3. Teknologi pembelajaran adalah proses yang melibatkan orang, prosedur, ide, dan peralatan untuk menganalisis, mengevaluasi, melaksanakan dan mengelola untuk mencapai tujuan tertentu (M.Ramli, 2015, p. 102).

Teknologi pembelajaran menggunakan langkah-langkah ilmiah untuk mengembangkan, mengevaluasi, dan meningkatkan program dan hasil pembelajaran sehingga dapat mencapai keefektifan yang optimal. Langkah-langkah tersebut meliputi analisis yang terperinci dari pelajaran yang dipelajari, membentuk penyajian pembelajaran kedalam urutan yang baik, memilih dan menggunakan media, dan menggunakan metode penilaian yang memadai untuk mengevaluasi keefektifan dari pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi dalam pembelajaran terdapat empat pengeleompokan yaitu

1. Teknologi cetak yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui pencetakan mekanis atau fotografis.
2. Teknologi audio-visual yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Teknologi berbasis komputer yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media (Arysad, 1997, p. 5).

Proses belajar mengajar yang baik memerlukan alat dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien. Berikut peralatan yang digunakan dalam teknologi pembelajaran (I. A. dan D. Darmawan, 2017, p. 173) yaitu :

1. Model desain instruksional
2. Ketepatan menuliskan tujuan
3. Analisis tugas
4. Diagram pemilihan media
5. Uji coba dan revisi instruksional
6. Pilihan software Pendidikan

b. Kawasan Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran dirumuskan dengan berlandaskan pada lima bidang kawasan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

1. Kawasan desain

Kawasan desain meliputi tiga cakupan yaitu sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajar. 1. Desain sistem pembelajaran adalah suatu prosedur yang terorganisasi meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran. 2. Desain pesan adalah suatu bentuk fisik dari pesan yang tergantung medianya baik itu statis, dinamis atau kombinasi. 3. Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran atau situasi belajar.

2. Pengembangan

Pada dasarnya kawasan pengembang terjadi karena: (a) pesan yang didorong oleh isi, (b) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, (c) manifestasi fisik dari teknologi perangkat lunak, perangkat keras, dan bahan pembelajaran.

Kawasan pengembangan teknologi pembelajaran terdapat dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, teknologi terpadu.

a. Teknologi cetak

Teknologi cetak menjadi dasar pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran yang lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan seperti buku-buku, percetakan mekanis atau fotografi.

b. Teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual merupakan produksi dan pemanfaatan bahan belajar melalui penglihatan dan pendengaran. Pembelajaran audio-visual digunakan dengan perangkat keras di dalam proses pengajaran.

c. Teknologi berbasis komputer

Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menampilkan informasi melalui tayangan dilayar monitor. Berbagai aplikasi komputer untuk pembelajaran biasanya disebut *computer assisted instruction (CAI)*, *computer based instruction (CBI)*, *computer managed instruction (CMI)* (Warsita, 2013, p. 83).

1. *computer assisted instruction (CAI)* adalah sistem pembelajaran yang dirancang melalui program komputer secara langsung yang berbasis mikroproses.
2. *computer based instruction (CBI)* adalah proses pembelajaran berbasis komputer yang menggunakan perangkat lunak (software) sebagai alat bantu dalam menyajikan bahan pembelajaran
3. *computer managed instruction (CMI)* adalah penggunaan komputer dan perangkat lunak untuk melaksanakan kegiatan manajemen berupa mengatur, dan mengelola proses pembelajaran.

d. Teknologi terpadu

Teknologi terpadu merupakan suatu cara menyampaikan bahan materi pembelajaran dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Komputer yang berkemampuan sangat tinggi memiliki komponen perangkat keras dan perangkat lunak yang terpadu. Perangkat lunak dari teknologi terpadu berupa disket-video, program jaringan, informasi digital. Teknologi terpadu menjadikan interaktivitas pembelajar dengan berbagai macam sumber belajar.

3. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggungjawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan

pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukkannya kedalam prosedur teknologi pembelajaran selanjutnya.

4. Pengelolaan

Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui: pengorganisasian, perencanaan, pengkoordinasian dan pengawasan. Pengelolaan biasanya merupakan hasil dari penerapan suatu sistem. Secara singkat ada empat kategori dalam kawasan pengelolaan yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan pengelolaan informasi. Pengelolaan harus menciptakan struktur yang membantu pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

5. Penilaian

Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian mulai dengan analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif dan sumatif. Penilaian bahan pembelajaran merupakan evaluasi manfaat benda-benda fisik seperti buku, pedoman kurikulum, film dan bahan pembelajaran lainnya.

Jika diimplementasi dan evaluasi keberhasilan dari teknologi pembelajaran disetiap desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian akan memberikan perubahan yang signifikan dalam pembelajaran dan dapat mengoptimalkan kualitas belajar.

c. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online kata media diartikan alat; perantara; terletak diantara dua belah pihak; penghubung (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*, n.d. <https://kbbi.web.id/media>). Media berasal dari kata Bahasa

latin, medium yang berarti perantara. Oleh karena itu dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerimaan informasi atau *receiver*.

Dengan demikian media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Secara umum kelompok media yaitu media audiovisual, media visual, media cetak, dan multimedia.

Selanjutnya, kata pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Belajar adalah kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Di samping itu, ada pula orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis (M.Ramli, 2015, p.100).

Dengan demikian, Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian yaitu menurut Heinich dan kawan-kawan (Pribadi, 2017, p. 13) media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia Pendidikan (misalnya, teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri (M.Ramli, 2015, p.9).

Dari uraian diatas media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dijadikan perantara atau perangkat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan berupa ilmu pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan konsep pendekatan media tak terlepas dari perkembangan teknologi Pembelajaran. Perkembangan paradigma memengaruhi media pembelajaran yaitu paradigma awal media pembelajaran sama dengan alat peraga audiovisual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya, paradigma kedua media pembelajaran dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara

sistematik serta berpegang kepada kaidah komunikasi, paradigma ketiga, media pembelajaran dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran, paradigma keempat, media pembelajaran dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dikembangkan atau dimanfaatkan.

Dalam perkembangan paradigma media pembelajaran di atas mencakup banyak variasi yang digunakan sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan paradigma media pembelajaran tersebut dibutuhkan untuk meningkatkan fungsi dan manfaat dari pengetahuan yang sudah ada untuk menghasilkan pengetahuan baru yang lebih baik. Media pembelajaran yang baik akan memberikan pemahaman pembelajaran yang baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, memperlancar dan meningkatkan proses atau hasil belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Jika ditelaah satu per satu banyak sekali fungsi media pembelajaran. Namun pada bagian ini hanya menjelaskan enam fungsi media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Kurniawan (2015, p. 174) sebagai berikut:

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Sumber belajar: sebagai sumber belajar artinya pengajar dan peserta didik dapat belajar dari jurnal, modul, buku teks dan perangkat lunak lainnya.
3. Sistem simbol yang dapat merepresentasikan suatu benda, orang atau aktivitas.
4. Fungsi manipulatif: dapat dikembangkan untuk memanipulasi suatu kejadian, benda dan peristiwa. Misanya, benda yang besar bias menjadi kecil
5. Fungsi psikologis: dapat meningkatkan atensi, kognitif, skill, kreativitas dan motivasi.
6. Fungsi fiksatif dan distributif: dapat merekam informasi dalam batas waktu yang lama, dapat menampilkan kembali informasi, dan mengatasi ruang dan waktu.

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pelajar menurut Suryani (2018, p. 14-15) adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi pengajar

1. Membantu menarik perhatian dan memotivasi mahasiswa untuk belajar
2. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
3. Membantu kecermatan dan ketelitian penyajian materi pelajaran
4. Membantu menyajikan materi lebih konkrit, terutama materi pelajaran yang abstrak
5. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
7. Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan
8. Membangkitkan percaya diri seorang pengajar

b. Manfaat bagi pelajar

1. Merangsang ingin tau untuk belajar
2. Memotivasi pelajar untuk belajar baik diruangan maupun mandiri
3. Memudahkan pelajar memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
4. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih focus pada pembelajaran
5. Memberikan pelajar kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Tiga alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting digunakan dalam pembelajaran yaitu 1. meningkatkan mutu pembelajaran, 2. tuntutan paradigma baru, 3. kebutuhan pasar (Asyhar, 2011, p. 12).

1. Meningkatkan mutu pembelajaran

Salah satu faktor yang paling penting dalam membangun kualitas pembelajaran adalah tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pengajar harus memiliki keterampilan yang memadai untuk

mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan peserta didik dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

2. Tuntunan Paradigma Baru

Paradigma baru mengaruskan tenaga pendidik tidak hanya berperan memindahkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melainkan harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator dan bahkan sebagai manager didalam ruangan kelas. Peserta didik juga diharapkan bukan sekedar mengerti, menguasai isi pembelajaran dan menghafal melainkan juga mampu menerapkan, mengevaluasi, menganalisis dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata.

3. Kebutuhan pasar

Media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga Pendidikan harus mampu merancang media pembelajaran yang sedang berkembang dan mampu memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

c. **Klasifikasi Dan Macam-Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah *flim slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang tercetak seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video,

berbagai ukuran flim, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2006, p. 172).

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *flim slide*, flim, video, dan sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:
 - a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, *flim strip*, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *flim projector* untuk memproyeksikan flim, *slide projector* untuk memproyeksikan *flim slide projector*, *operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan perihal yang selalu terjadi sehingga tidak dapat dihindari. Pengembangan menunjukkan perubahan-perubahan yang lebih baik dalam suatu arah yang bersifat maju dan tetap. Pada hakikatnya dengan adanya pengembangan media pembelajaran maka kualitas pembelajaran akan meningkat karena pengembangan cenderung kearah yang lebih baik. Pengembangan harus terus berlanjut agar kualitas pembelajaran tidak terhenti. Secara garis besar pengembangan meliputi tahapan: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Evaluasi (Sanjaya, 2006, p. 195). Adapun penjelasan dari tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam membuat perencanaan terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Analisis kebutuhan
2. Perumusan kompetensi dan indikator hasil belajar
3. Mengembangkan materi pembelajaran
4. Merumuskan alat pengukur keberhasilan
5. Menuliskan naskah

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini pembuatan media pembelajaran perlu mempertimbangkan semua media yang akan digunakan. Pembuatan media dipandu sesuai prosedur pembuatan media yang telah dibuat, sehingga menarik dan mudah diterima sasaran.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi ini sangatlah penting karena dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, penyusunan, dan penyempurnaan program. Evaluasi ini untuk mengetahui apakah media yang dibuat mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak sama sekali.

Untuk pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Sehubungan dengan itu salah satu model pengembangan pengajaran yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carrey (Endang, 2011, p. 185). Berikut penjelasan tahap pengembangan ADDIE:

a. *Analysis*

Pada tahap ini yang paling utama adalah menganalisis media pembelajaran. Jika terdapat masalah pada media pembelajaran sudah tidak relevan lagi maka akan berefek pada kebutuhan sasaran, lingkungan belajar,

teknologi, dan karakteristik peserta didik. Setelah analisis masalah maka pengembangan model pembelajaran yang baru sangat diperlukan.

b. *Design*

Tahapan design ini sangat mirip dengan merancang kegiatan belajarmengajar. Proses kegiatan ini sangat tersusun dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model pembelajaran ini bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan berikutnya.

c. *Development*

Pada tahap ini kegiatan realisasi rancangan produk yang konseptual siap diimplementasikan. Sebagai contoh apabila pada yahap *design* telah dirancang penggunaan media pembelajaran baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan ini disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran.

d. *Implementation*

Pada tahap ini rancangan yang sudah dibuat sebelumnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan metode pembelajaran yang baru dikembangkan.

e. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka atau mingguan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah berakhir secara keseluruhan atau setiap semester. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pihak yang menggunakan media pembelajaran. Tahap pengembangan ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tahap Pengembangan ADDIE

No	Tahap Pengembangan	Kegiatan
1	<i>Analysis</i>	<p>Pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.</p> <p>Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran dan tujuan belajar.</p> <p>Mengidentifikasi isi/materi pembelajaran.</p> <p>Mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran</p>
2	<i>Design</i>	Merancang perangkat pengembangan produk baru.
3	<i>Development</i>	<p>Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam Pengembangan.</p> <p>Mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model.</p> <p>Membuat instrumen untuk mengukur materi, bahan atau alat yang dikembangkan.</p>
4	<i>Implementation</i>	<p>Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran.</p> <p>Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan media pembelajaran.</p>
5	<i>Evaluasi</i>	<p>Melihat kembali dampak media pembelajaran dengan cara yang kritis.</p> <p>Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran</p> <p>Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh Sasaran.</p>

4. *E-learning*

a. Pengertian *E-learning*

E-learning adalah sistem pembelajaran elektronik cara baru dalam proses belajar mengajar. Dengan *e-learning* peserta ajar (dosen dan mahasiswa) tidak perlu duduk di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *e-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan (Sujatmiko, 2018, p.92).

Sistem *e-learning* merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik/digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs Internet. Pada dasarnya *e-learning* mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala, dan memberikan jangkauan proses mengajar seperti biasanya. Aplikasi *e-learning* ini dapat memfasilitasi secara formal maupun informal aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajarnya sendiri, kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik seperti internet, CD-ROM, video, DVD, televisi, handphone, dan sebagainya (Darmawan, 2012, p. 273).

b. Perkembangan *E-learning*

E-learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruction) dan komputer bernama PLATO (Asiah, 2016, p. 91). Secara umum perkembangan e-learning adalah sebagai berikut:

1. Tahun 1990: Era CBT (Computer-Based Training) ditandai dengan adanya aplikasi *e-learning* dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan AUDIO) dalam format mov, mpeg-1, atau avi.

2. Tahun 1994: setelah era CBT diterima oleh masyarakat, sehingga pada tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
3. Tahun 1997: LMS (Learning Management System) seiring dengan perkembangan teknologi internet, kebutuhan akan informasi dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Sehingga muncul adanya LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, SCORM, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.
4. Tahun 1999: dikenal dengan tahun aplikasi e-learning berbasis web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis web berkembang secara cepat. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar (Asiah, 2016, p. 92).

c. Manfaat dan Karakteristik *E-learning*

Konsep pembelajaran *e-learning* mulai dikembangkan karena peningkatan jumlah mahasiswa diperguruan tinggi tahun ke tahun semakin meningkat dan kebutuhan belajar secara digital semakin diperlukan sesuai dengan perkembangan zaman teknologi saat ini. Di Perguruan Tinggi saat ini telah banyak menggunakan *elearning* seperti materi yang diberikan atau diajarkan kepada mahasiswa sebagian menggunakan *e-learning* dan sebagiannya lagi tatap muka atau langsung.

Pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa internet, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Menurut Siahaan setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran dikelas yaitu suplemen, pelengkap, dan pengganti (Setiawarhani, 2013, p.85). Fungsi pembelajaran elektronik menurut berbagai sumber antara lain:

1. Sebagai tambahan (suplemen) pembelajaran yang sifatnya pilihan/opsional

E-learning sebagai suplemen berarti tidak ada kewajiban menggunakan *e-learning*. Peserta didik bebas memilih, apakah memanfaatkan materi pembelajaran

elektronik atau menggunakan pembelajaran model konvensional. Dalam hal ini tidak ada kewajiban bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun sifatnya pilihan, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan (Hendrastomo, 2008, p. 9).

2. Sebagai pelengkap (komplemen) pembelajaran

E-learning sebagai pelengkap berarti materi pembelajaran yang ada di *e-learning* hanya sebagai pelengkap materi yang sudah diberikan secara konvensional. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau *remedial* bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran

E-learning sebagai pengganti jika pembelajaran elektronik sepenuhnya digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi ini, peserta belajar hanya belajar lewat pembelajaran elektronik saja, tanpa menggunakan model pembelajaran lainnya. (Wena, 2010, p. 212).

Pemanfaatan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran telah membuat proses belajar menjadi lebih individual dan dinamis. Pemanfaatan *e-learning* yang dipandang sebagai salah satu upaya untuk memperoleh informasi telah memberikan sejumlah keuntungan bagi penggunaannya (Pribadi, 2017, p. 202) yaitu:

- a. Memberikan kesenangan dalam belajar
- b. Membuat proses belajar menjadi efisien
- c. Membuka peluang untuk mempelajari informasi dan pengetahuan dari beragam sumber yang telah tersedia secara global
- d. Menciptakan interaksi belajar yang bersifat dinamis
- e. Mendorong kreativitas pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan.

Elearning akan dimanfaatkan atau tidak sangat tergantung bagaimana pengguna memandang atau menilai *e-learning* tersebut. Namun umumnya

digunakannya teknologi tersebut tergantung dari : apakah teknologi itu memang sudah merupakan kebutuhan, apakah fasilitas pendukungnya memadai, apakah didukung oleh dana yang memadai, dan apakah ada dukungan dari pembuatan kebijakan (Siregar, 2008, p. 213).

Menurut Soekartiwi (D. Darmawan, 2014, p. 31) karakteristik *e-learning* antara lain :

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat berkomunikasi tanpa batasan jarak, ruang dan waktu.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer baik itu software maupun hardware.
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri, disimpan dikomputer sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan.

Selain Menurut Soekartiwi, menurut Rosenberg (Rusman, 2013, p. 349) *e-learning* memiliki karakteristik berupa:

1. *E-learning* bersifat jaringan yang membuatnya mampu mempelajari secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, sharing pembelajaran dan informasi.
2. *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.
3. *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengguguli paradigma dalam pelatihan.

Berdasarkan dari beberapa pembahasan mengenai karakteristik *e-learning* dapat disimpulkan bahwa karakteristik *e-learning*: bersifat mandiri dengan penyimpanan materi dikomputer sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun, memanfaatkan komputer dan internet dalam pengelolaannya, dan pandangan pembelajaran yang luas sehingga efektif dan efisien.

d. Sistem Pembelajaran *Elearning*

Menurut Haughey dalam jurnal (Kudwadi, 2008, p. 8) ada tiga bentuk sistem teknologi pembelajaran sebagai dasar pengembangan yaitu:

1) *Web Course*

Web course adalah penggunaan sistem teknologi pembelajaran untuk keperluan pendidikan, di mana mahasiswa dan dosen sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka, namun hubungan atau komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat dilakukan setiap saat. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.

2) *Web Centric Course*

Pada sistem pembelajaran ini sebagian bahan belajar disampaikan melalui internet dan sebagian melalui tatap muka, namun persentase tatap muka lebih kecil dibandingkan persentase belajar melalui sistem pembelajaran internet. Di sini pusat kegiatan belajar bergeser dari kegiatan kelas menjadi kegiatan melalui internet. Sama dengan web course mahasiswa dan dosen sepenuhnya terpisah tetapi pada suatu waktu-waktu bertatap muka.

3) *Web Enhanced Course*

Web Enhanced Course adalah kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas. Bentuk ini persentase pembelajaran melalui internet lebih sedikit dibandingkan dengan tatap muka. Sistem teknologi pembelajaran hanya sebagai pendukung kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

Kelebihan dalam pemanfaatan *e-learning* yaitu pertama, tersedianya fasilitas e-moderating di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

Kedua, Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, Mahasiswa dapat belajar atau me-review bahan ajar (mata kuliah) setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Keempat, Bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Kelima, Baik dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Keenam, Berubahnya peran mahasiswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. Ketujuh, Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional (Elyas, 2018).

Kelebihan dan kekurangan *elearning* dan didalam buku penelitian Retno Sayekti (Sayekti, 2017, p.31-32) kelebihanannya yaitu pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja mereka punya akses internet, efisiensi dan efektif dalam proses pembelajaran, pembelajar dapat memilih materi pembelajaran sesuai dengan level pengetahuannya, fleksibilitas untuk bergabung dalam forum diskusi, mampu memfasilitasi dan menerapkan gaya belajar yang berbeda melalui beragam aktivitas, pengembangan keterampilan TIK yang mampu mendukung aktivitas lain pembelajar, keberhasilan menyelesaikan pembelajaran/perkuliah online mampu membangun kemampuan belajar mandiri dan kepercayaan diri pembelajar serta mendorong pembelajar untuk lebih bertanggung jawab dalam studinya, mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, mempermudah interaksi antara peserta didik dan pengajar, peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, peserta didik dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.

Adapun kekurangan *elearning* yaitu pembelajar yang tidak termotivasi dan perilaku belajar yang buruk akan tertinggal dalam pembelajaran, pengajar tidak mungkin selalu dapat menyediakan waktu pada saat dibutuhkan, koneksi internet

yang lambat dan tidak handal dapat menimbulkan masalah, beberapa subjek/mata kuliah bisa saja sulit direalisasikan dalam bentuk e-learning, pembelajar harus menyediakan waktu untuk mempelajari software/aplikasi e-learning sehingga dapat mengganggu beban belajarnya, pembelajar yang tidak familiar dengan struktur dan rutin software akan tertinggal, untuk lembaga pendidikan tertentu terutama yang berada di daerah akan memerlukan investasi yang mahal untuk membangun e-learning, dan bagi siswa yang gagap teknologi sistem ini sulit untuk diterapkan.

Uraian banyaknya kelebihan dan kekurangan *elearning* yang telah disebutkan, *elearning* tentu memiliki kelayakan sendiri dalam proses pembelajaran. Selama kelebihan *elearning* dapat dimanfaatkan dengan baik dan kekurangan *elearning* dapat diminimalisir maka dapat dimungkinkan *elearning* akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

f. Elearning Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan

Sejak 2014 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara telah menggunakan *e-learning* yang dikelola oleh Dra. Retno Sayekti. MLIS, saat itu *e-learning* belum diterapkan diseluruh fakultas yang diterapkan awal pertama kalinya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan hingga akhirnya diterapkan diseluruh Fakultas walaupun penerapannya masih kurang.

Elearning Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dapat diakses melalui URL: <http://elearning.uinsu.ac.id>. *Elearning* UINSU Medan diimplementasikan dengan menggunakan LMS *Moodle*. LMS (*Learning Management System*) adalah aplikasi perangkat lunak untuk membuat materi perkuliahan *online*, mengelola kegiatan pembelajaran, memfasilitasi interaksi dan berbagai aktivitas lainnya. Pemanfaatan *Moodle* sebagai *Learning Management System* didalam penelitian Retno Sayekti (2015) yaitu meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pengajar dan peserta didik, interaksi pembelajaran bisa

dilakukan dari mana dan kapan saja, menjangkau peserta didik secara luas, dan mempermudah penyimpanan materi pembelajaran.

Beberapa fitur elearning UINSU Medan antara lain: mata kuliah *online*, silabus dan materi perkuliahan *online*, berdiskusi melalui forum diskusi, tersedianya pengiriman tugas, menyimpan atau mengirim pelajaran, tersedianya built-in macam-macam quiz (benar-salah, isian, pilihan ganda, dll), dan mengontrol tugas mahasiswa, menggunakan berbagai elemen media seperti kata-kata dan gambar.

Pada penelitian (Sayekti, 2018, p. 4) yaitu *Students' expect that e-learning system implemented in UINSU Medan should be improved its accessibility and capability. In terms of infrastructure, UINSU Medan should provide more reliable Internet connection if the use of e-learning is to be more effective. They also suggest that all courses should be made available in e-learning.*

4. Kualitas Belajar

a. Pengertian Kualitas belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online kualitas atau mutu adalah ukuran baik buruk suatu benda, keadaan, taraf atau derajat (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*, n.d. <https://kbbi.web.id/kualitas>). Menurut beberapa ahli kualitas didefinisikan sebagai berikut:

1. Menurut The Internasional Standars Organization kualitas adalah totalitas fitur-fitur dan karakteristik-karakteristik dari produk atau layanan yang berpengaruh terhadap kemampuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu atau kebutuhan yang tersirat. Dengan kata lain kualitas adalah totalitas dari karakteristik yang memuaskan kebutuhan (Cruz, 2013, p. 20).
2. Menurut Buzzel dan Gale kualitas adalah apa yang pelanggan katakan tentang hal tersebut, dan kualitas dari produk manapun jasa adalah apa yang pelanggan persepsikan sebagai hal tersebut (Indriyatni, 2011, p. 3).

3. Menurut Eliot kualitas merupakan sesuatu yang berbeda bagi orang yang berbeda dan tergantung pada waktu dan tempat. Kualitas adalah sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Cruz, 2013, p. 6).
4. Menurut Philip Crosby, kualitas adalah kesesuaian dengan yang diisyaratkan atau distandarkan (Hadis, 2010, p. 2).

Berdasarkan beberapa pengertian kualitas di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas adalah suatu ukuran untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai yang distandarkan. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Darsono (2001, p. 7) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan pendidik untuk mengubah tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan suatu derajat keunggulan tingkatan, taraf atau derajat kebaikan sesuatu yang dimiliki pelajar atau peserta didik dan upaya yang dilakukan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menggunakan berbagai metode agar kegiatan belajar mengajar efektif dan efisien dengan hasil yang optimal.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran menurut Aryuni (2015, p. 25) yaitu

1. Pengajar

Semakin tinggi standar kualitas pembelajaran mengharuskan pengajar mempersiapkan segala program pengajaran yang sistematis. Dengan segala ilmu yang dimiliki pengajar dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih cerdas. Seorang pengajar harus menguasai materi pembelajaran dan mempunyai kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sempurna

2. Tujuan dalam mengajar

Dalam proses pengajaran tujuan pengajaran harus pasti agar tujuan pengajaran tersebut tercapai dengan baik. Dalam hal ini pengajar harus mempunyai pedoman sebagai sasaran yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar

3. Kemampuan peserta didik mengikuti proses belajar

Setiap peserta didik mempunyai keahlian yang berbeda satu sama lain. Walaupun memiliki keahlian yang berbeda-beda peserta didik harus mampu mengikuti proses belajar sesuai dengan yang diterapkan oleh pengajar. Oleh sebab itu dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran.

4. Metode pengajaran

Metode dalam menyampaikan materi yang dilakukan pada peserta didik sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pengajar hendaknya menggunakan metode yang tepat sesuai dengan peserta didik agar proses belajar-mengajar efektif.

c. Penjaminan Kualitas Pendidikan

Penjaminan mutu adalah suatu proses penetapan dan pemenuhan standar kualitas secara konsisten dan berkelanjutan sehingga *stakeholders* (orang tua mahasiswa, mahasiswa, tenaga penunjang, pemerintahan, masyarakat, alumni) memperoleh kepuasan.

Secara yuridis landasan sistem penjaminan mutu Pendidikan adalah UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal ayat 21 yang menyebutkan bahwa evaluasi Pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjamin, dan penetapan mutu Pendidikan terhadap berbagai komponen Pendidikan pada setiap jalur, jenjang dan jenis Pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan Pendidikan. Pasal 35 menyebutkan bahwa standar nasional Pendidikan terdiri dari satandar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian Pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala (M.Arifin, 2017, p. 40).

Sementara itu, demi mewujudkan Pendidikan yang bermutu, relevan dengan kebutuhan masyarakat, dan berdaya saing dalam kehidupan global, berbagai pihak

telah sepakat untuk melakukan reformasi Pendidikan. Dasar hukum penyelenggaraan dan reformasi Pendidikan ialah Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut memuat visi, misi, fungsi dan tujuan Pendidikan nasional serta strategi pembangunan Pendidikan nasional.

Usaha peningkatan kualitas secara terus-menerus yang dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial akan tercapainya peningkatan standar yang berkelanjutan. Merujuk pada Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pelaksanaan penjaminan mutu di perguruan tinggi merupakan kegiatan yang wajib dilakukan, Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang perguruan tinggi. Organisasi Unit Penjaminan Mutu FIS terdiri dari pimpinan FIS, UPM Seluruh sistem akademik dan non akademik dibangun oleh Pimpinan dan Fakultas didasarkan pada visi, misi dan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun unit penjaminan mutu akademik

Perguruan tinggi menghasilkan lulusan yang bermutu, jika melalui proses pendidikan yang bermutu. Merupakan sesuatu yang mustahil pula, terjadi proses pendidikan yang bermutu jika tidak didukung oleh faktor-faktor penunjang proses pendidikan yang bermutu. Proses pendidikan yang bermutu harus didukung oleh administrator, dosen, konselor, tata usaha yang bermutu dan profesional. Ini artinya ketika membahas tentang mutu pendidikan maka seluruh unsur yang terkait dengan usaha mencapai mutu pendidikan itu juga harus dibahas secara tuntas, sebab mutu pendidikan adalah kondisi output, ataupun hasil akumulasi dari sebuah proses kependidikan pada sebuah lembaga Pendidikan (Karwati, 2014, p.47).

Menurut Bloom, dkk. dalam Mudjiono (2006) mutu belajar dapat diukur dengan enam jenis indikator sebagai berikut:

1. Pengetahuan (Knowledge) mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman (Comprehension). Mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah di pelajari.

3. Penerapan (Application). Mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
4. Analisis (Analysis). Mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis (Synthesis). Mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
6. Evaluasi (Evaluation). Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah gambaran tentang hubungan antara variabel dalam suatu penelitian. Kerangka pikir diuraikan oleh jalan pikiran menurut kerangka pikir yang logis (Muhammad, 2009, p. 75). Adapun kerangka pikir dari penelitian ini gambarkan sebagai berikut:



Dari Tabel 1 di atas peneliti akan mengkaji dan meneliti apakah pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pijakan dan pembanding dalam rangka penyusunan penelitian ini. Kegunaanya untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Beny Mulyadi (2017) Pengembangan *E-Learning* Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Metode penelitian yang dilakukan

adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahap pengembangan yang dilakukan adalah tahap pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-learning* pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta layak untuk dikembangkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas *e-learning* pada variabel X. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu dengan tahap pengembangan yang dilakukan adalah tahap pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Kedua, persepsi Mahasiswa dalam Implementasi e-Learning Menggunakan Web di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang penelitian yang dilakukan Johan Widagdo (2015). Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Simpulan penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap implementasi e-Learning menyatakan pemanfaatannya akan mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan simpulan penelitian ini disarankan kepada dosen pengampu Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Web hendaknya memilih proyek yang menarik dan menantang sehingga simulasi pembelajaran memperhatikan unsur metode dan media yang menarik sehingga perkuliahan dapat berlangsung dengan baik.

Persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai *e-learning* walaupun terkhusus pengembangan *e-learning*. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian terdahulu dengan cara metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Ketiga, pengaruh Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Islam

Nusantara (UNINUS) oleh Euis Karwati (2014). Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran elektronik dalam kategori tinggi sementara kualitas pembelajaran dalam kategori cukup. Ditemukan juga temuan bahwa pembelajaran elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran di FKIP UNINUS. Dengan demikian pembelajaran *e-learning* perlu ditingkatkan karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di FKIP UNINUS.

Persamaannya adalah sama-sama membahas pengaruh *e-learning* terhadap mutu pembelajaran di Universitas. Perbedaannya adalah metode penelitian terdahulu metode deskriptif dan verifikatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penelitian terdahulu lokasi penelitian di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara (UNINUS), sedangkan penelitian ini di Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan.

Keempat, pengaruh Kualitas Pelayanan Wi-Fi Dan *ELearning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan Tahun 2011-2013 oleh Bambang Wijanarko (2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial: (1) kualitas pelayanan *wifi* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. (2) *elearning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. (3) secara simultan kualitas pelayanan *wifi* dan *elearning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.

Persamaannya adalah sama-sama membahas pengaruh *elearning* di jurusan yang ada di Universitas dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sedangkan penelitian terdahulu di Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Pengujian Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Berikut ini hipotesis dari penelitian sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa ilmu perpustakaan UINSU Medan.

H_a : terdapat pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.

Hipotesis dalam penelitian ini merumuskan sebagai berikut: Pembelajaran elektronik (*e-learning*) berpengaruh positif terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistic.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Jl. William Iskandar Ps.V, Medan Estate, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Peneliti menetapkan mahasiswa Ilmu Perpustakaan karena ingin mengetahui seberapa jauh pengaruh *e-learning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Waktu penelitian dibulan April 2020 sampai dengan Mei 2020.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *population*, yang berarti jumlah penduduk. Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin, 2017).

Populasi pada penelitian ini yaitu populasi penelitian target adalah mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan, sedangkan dalam populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah sejumlah mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan yaitu seluruh semester ilmu perpustakaan UINSU Medan yaitu semester 2 terdiri dari 4 kelas, semester 4 terdiri dari 4 kelas, semester 6 terdiri dari 3 kelas, semester 8 terdiri dari 2 kelas. Populasi pada penelitian ini sejumlah mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang berjumlah 497 mahasiswa (Sumber: Data Akademik FIS UINSU Medan).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2018, p. 80).

Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah probability sampling. Probability sampling yaitu teknik yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik probability sampling digunakan karena teknik ini yang paling sederhana, pengambilan sampel secara acak atau random dari populasi yang ada tanpa memerhatikan tingkatan yang ada dalam populasi.

Cara menentukan jumlah elemen/anggota sampel dari populasi yang peneliti lakukan sebagai berikut:

Menggunakan rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1+(N \times e^2)}$$

Di mana:

n = Jumlah elemen/anggota sampel

N = Jumlah elemen/anggota populasi

e = *Error level* (tingkat kesalahan) (catatan umumnya digunakan 1% atau 0,01,5 % atau 0,05 % dan 10% atau 0,1 (catatan dapat dipilih oleh peneliti).

Jumlah penentuan sampel dapat dilakukan melalui perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+(N \times e^2)}$$

$$n = \frac{497}{1+(497 \times 10\%^2)}$$

$n = 83,2$ dibulatkan menjadi 83

Jumlah sampel dari penelitian ini setelah dibulatkan adalah 83 orang yang dilakukan pengambilan sampelnya secara random/acak.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket atau kuesioner

Kuesioner berasal dari bahasa Latin: *Questionnaire*, yang berarti suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data. Dalam menyusun kuesioner hendaklah berangkat dari tujuan dan hipotesis yang telah disusun sebelumnya atau dari pertanyaan penelitian yang terjabar secara tuntas dalam kisi-kisi penyusunan instrumen, sehingga apa yang dicari terungkap dengan jelas. (Yusuf, 2017, p. 199).

Penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data (Salim, 2019, p. 99). Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrument pengumpulan data. Prosedur penyusunan kuesioner:

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner
2. Mengidentifikasi variable yang akan dijadikan sasaran kuesioner.
3. Menjabarkan setiap variable menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal.
4. Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup, sehingga responden hanya memberikan tanda centang pada kolom yang disediakan. Untuk skala pengukuran data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert merupakan salah satu tehnik pengukuran sikap yang paling sering digunakan. Dalam pembuatan skala *likert*, peneliti membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan suatu isu atau objek, lalu objek atau responden diminta untuk mengidentifikasi tingkat kesetujuan atau ketidak setujuan mereka terdapat masing-masing pernyataan.

Variabel skala *Likert* yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk

menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2018, p. 93).

Selanjutnya dalam prosedur skala *likert* ini adalah menentukan skor atas setiap pernyataan dalam kuesioner yang disebarakan. Jawaban dari responden dibagi menjadi lima kategori penilaian dimana masing-masing pernyataan diberi skor satu sampai lima.

Tabel 4 Skor Penilaian Angket

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangatat Tidak Setuju (STS)	1

Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5 Kisi-kisi Angket

Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan	
		Positif	Negatif
<i>e-learning</i> (X)	1. Silabus	1	
	2. Materi Kuliah	2, 3, 4, 6, 7	5
	3. Diskusi	8, 9, 10	
	3. Upload Tugas	11	12
	4. Download materi	13, 14	
	5. Ujian	15, 16, 17, 18, 19	
Kualitas Belajar Mahasiswa (Y)	1. Waktu	1, 2	3
	2. Partisipasi	4	5
	3. Pemahaman	6, 7	
	4. Keinginn	8	
	5. pengetahuan	9, 10, 11	

E. Defenisi Operasional

Defenisi Operasional dibuat untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap definisi variabel yang digunakan dalam penelitian ini maka dibuat definisi operasional sebagai berikut:

Tabel 6
Definisi Operasional Variabel

No	Jenis Variabel	Definisi Variabel	Indikator Variabel
1	<i>e-learning</i> (X)	<i>E-learning</i> adalah suatu media pembelajaran yang sistem pembelajarannya secara elektronik cara ini termasuk cara baru dalam proses belajar mengajar	a. silabus b. materi kuliah c. upload tugas d. diskusi e. download materi f. ujian
2	Kualitas Belajar (Y)	suatu derajat keunggulan tingkatan, taraf dalam pembelajaran	a. waktu b. partisipasi c. keinginan d. pengetahuan

F. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini ialah menggunakan regresi linear dengan menggunakan SPSS 23.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik dekriptif digukan untuk menggambarkan tentang data-data peneliti seperti *mean*, standar deviasi, modus, dan lain-lain. Dalam penelitian ini

akan dilakukan analisis deskriptif dengan memberikan gambaran tentang jumlah data minum, maksimal, *mean*, dan standar deviasi.

b. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi adalah analisis yang bertujuan untuk menunjukkan pengaruh matematis antara variabel responden dengan variabel penjelas. Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah regresi sederhana untuk menguji variabel independent dengan variabel dependent, apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependent apabila variabel independent mengalami kenaikan atau malah sebaliknya (Sugiyono, 2010, p. 244).

Adapun persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Minat Masyarakat Desa Salambue Menggunakan Produk Bank Syariah

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Pengetahuan

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis (Hasan, 2006, p. 34). Untuk menguji hipotesis, pengujian dilakukan dengan menggunakan:

1. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Nilai koefisien determinasi adalah di antara nol dan satu.

Secara koefisien determinasi untuk data silang tempat relatif rendah karena adanya variasi yang besar antara masing-masing pengamatan, sedangkan data runtun waktu biasanya mempunyai nilai koefisien determinasi yang tinggi.

2. Uji Signifikan Parsial (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa besar pengaruh satu variabel bebas secara individu dalam menerangkan variasi variabel terikat. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat kesalahan tertentu misalnya 5% (0,05) maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yaitu X dengan variabel terikat yaitu Y, begitu sebaliknya. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 di tolak, Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 di terima.

G. Pengujian Keabsahan Data (Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen)

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah suatu uji validitas atau keshohihan sejauh mana suatu alat ukur mampu untuk mengukur apa yang ingin diukur. Dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan dengan bentuk aplikasi SPSS versi 23, untuk memperoleh hasil yang terarah, dengan taraf signifikan 0,05 berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

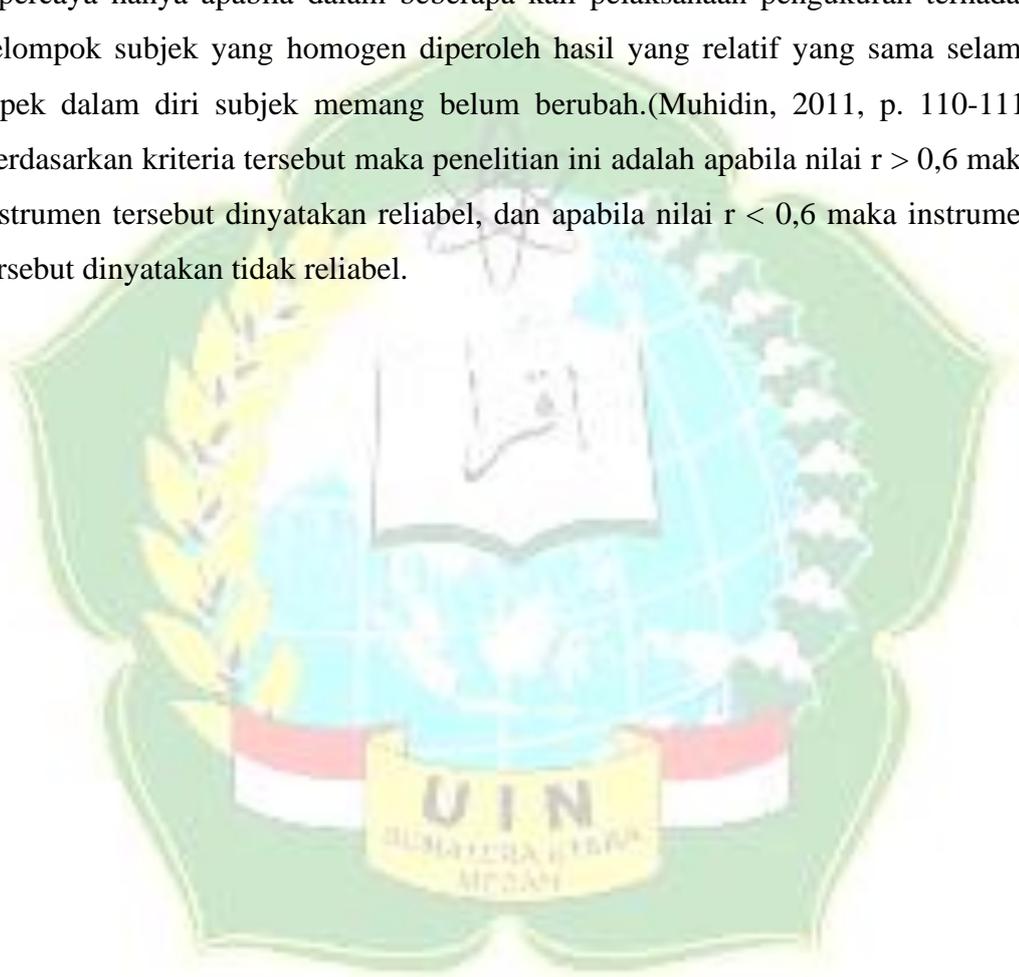
Syarat uji validitas instrument terdapat dua yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas yang peneliti gunakan adalah uji normalitas *Kolmogrov Smirnov*. Uji *Kolmogrov Smirnov* merupakan pengujian normalitas yang dipakai, terutama setelah adanya banyak program statistik yang beredar. Kemudian data dapat dikatakan distribusi normal maka nilai signifikan lebih besar dari 0.05, dan jika data tidak distribusi normal maka nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Selain itu uji normalitas juga akan dilakukan berdasarkan histogram.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas pada penelitian ini

menggunakan Anova. Jika nilai signifikan pada linearitas lebih kecil dari 0,05, maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan Y sebaliknya jika lebih besar 0,05 tidak terdapat hubungan yang linear (Enterprise, 2014, p. 43).

2. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang homogen diperoleh hasil yang relatif yang sama selama aspek dalam diri subjek memang belum berubah. (Muhidin, 2011, p. 110-111) Berdasarkan kriteria tersebut maka penelitian ini adalah apabila nilai $r > 0,6$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, dan apabila nilai $r < 0,6$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan

1. Deskripsi Umum Objek Penelitian

Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara berada dibawah naungan Fakultas Ilmu Sosial (FIS). Tanggal berdiri pada 9 Oktober 2014 dengan membuka kelas pertama pada tanggal 1 september 2015. Berdasarkan izin operasional dari Dikti nomor_273C/P/2014 dan SK izin operasional dari Rektor UIN Sumatera Utara dengan nomor 235 tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Program Studi Ilmu Perpustakaan.

Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara mengajarkan kepada mahasiswa keterampilan dalam mengemas, mengelola, dan menyajikan informasi kepada masyarakat dengan menggunakan media teknologi informasi yang modern sesuai dengan tuntutan perkembangan. Oleh karena itu, kurikulum yang diajarkan kepada mahasiswa tidak hanya meliputi keterampilan dasar tradisional dalam pengelolaan koleksi seperti mengklasifikasi dan mengkatalog serta melakukan pemeliharaan koleksi perpustakaan, tetapi juga memberikan keterampilan dasar dan pengetahuan dalam memahami, memanfaatkan serta mengembangkan teknologi informasi dalam pengelolaan dan penyajian informasi kepada masyarakat.

Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara memiliki tiga mandat utama Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni melaksanakan proses pembelajaran, mengembangkan kegiatan penelitian, dan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang perpustakaan dan informasi. Tiga pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut menjadi landasan bagi pelaksanaan program kegiatan belajar dan mengajar baik oleh staf pengajar maupun mahasiswa.

Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman, program studi ini menitikberatkan pada pentingnya keterampilan dalam mentransfer dan mengajarkan informasi kepada masyarakat dari berbagai kalangan dan tingkat

pendidikan untuk mendukung terciptanya masyarakat yang sadar akan informasi (*information literate*). Untuk mendukung hal tersebut mahasiswa perlu memahami perilaku masyarakat dalam mencari dan memanfaatkan informasi; mereka juga harus terampil dalam membangun komunikasi interpersonal dengan masyarakat yang dilayaninya.

Lulusan program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara diharapkan dapat bekerja sebagai pengelola informasi di berbagai lembaga baik lembaga pendidikan, perusahaan, maupun berwirausaha secara mandiri. Lulusan Jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara dapat mengembangkan karir dalam lapangan kerja sebagai pustakawan, arsiparis, konsultan dalam bidang pengembangan perpustakaan dan informasi, akademisi dalam bidang perpustakaan dan informasi dan peneliti dalam bidang perpustakaan dan informasi.

2. Visi dan Misi Jurusan Ilmu Perpustakaan

Visi Jurusan Ilmu Perpustakaan adalah

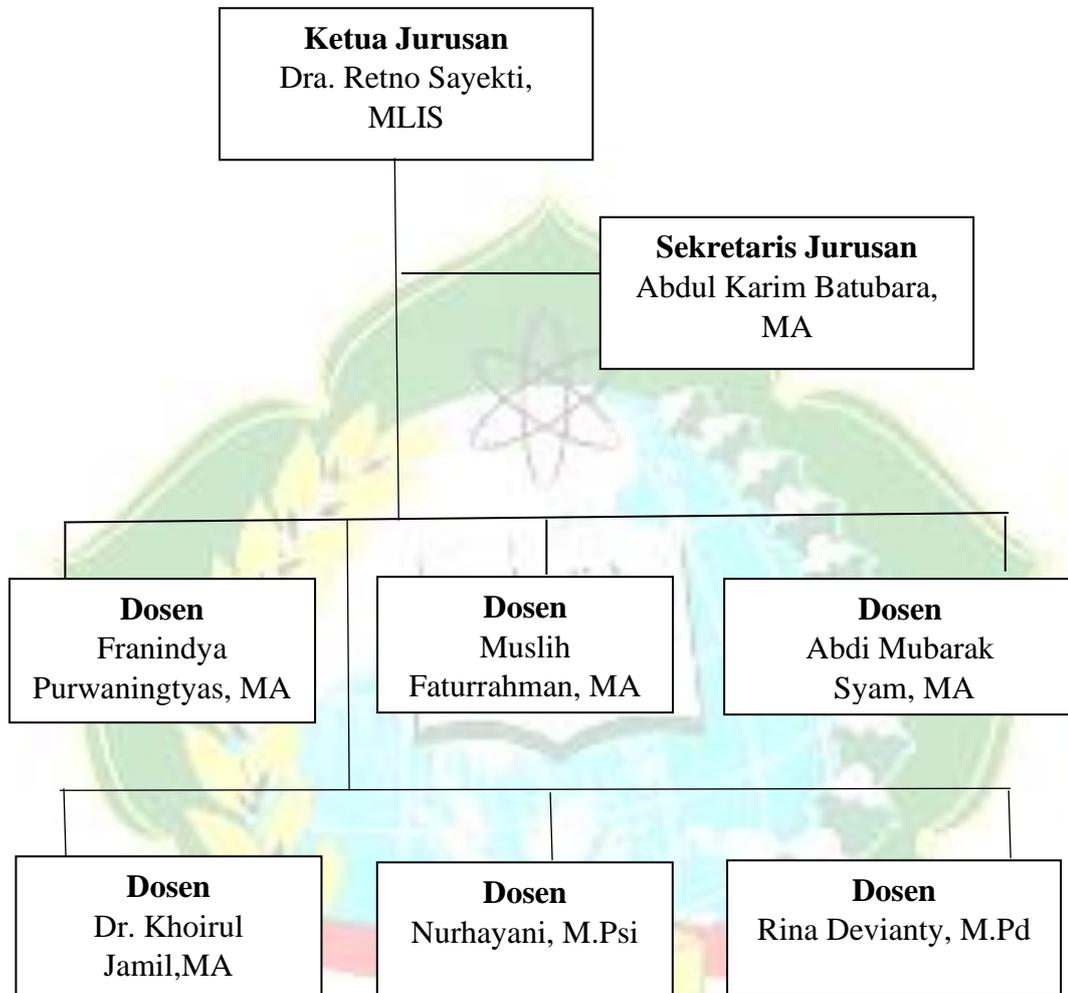
Menjadikan pusat pembelajaran professional dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi berdasarkan nilai-nilai Islam tahun 2020.

Misi Jurusan Ilmu Perpustakaan adalah

1. Melaksanakan proses pendidikan dan pembelajaran yang professional dalam menyiapkan tenaga ahli dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan;
2. Melaksanakan penelitian dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi sesuai dengan Standar Nasional Penelitian;
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi berdasarkan pada Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat;
4. Menjalin kerja sama dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi dengan berbagai lembaga terkait.

3. Struktur Organisasi

Tabel 7 Struktur Organisasi



4. Strategi Pencapaian Sasaran Program Studi

Strategi pencapaian sasaran program studi Ilmu Perpustakaan UINSU Medan adalah : a. Menyusun profil program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara yang memuat penjelasan umum tentang lulusan yang diharapkan setelah mahasiswa menyelesaikan Pendidikan, b. Mengembangkan website program studi sebagai sarana sosialisasi kepada masyarakat luas dengan memanfaatkan media teknologi informasi, c. Menyusun matakuliah, silabus, Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) oleh dosen pengampu , d. Melaksanakan proses

pembelajaran dengan memanfaatkan media *electronic learning* untuk meningkatkan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan akuntabilitas proses pembelajaran, e. Melaksanakan diskusi dosen bulanan dalam bidang perpustakaan dan informasi dengan mengikutsertakan mahasiswa, f. Melaksanakan pelatihan media pembelajaran *electronic learning* agar dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam proses pembelajaran, g. Mengumpulkan karya ilmiah di bidang perpustakaan dan informasi dari berbagai penulis yang meliputi dosen dan mahasiswa, baik dari dalam maupun dari luar institusi UIN Sumatera Utara untuk diterbitkan pada jurnal online, h. Melaksanakan kegiatan pembimbingan kepada mahasiswa baik dalam bidang akademik maupun kokurikuler, i. Membentuk organisasi mahasiswa berupa Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) sebagai organisasi terkecil yang akan mewadahi aspirasi mahasiswa.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah data yang ada valid atau tidak. Sampel penelitian berjumlah 83 orang dengan 28 pernyataan untuk variabel elearning (X) 17 pertanyaan dan 11 pernyataan untuk variabel kualitas belajar (Y).

Dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dalam penelitian ini. Untuk memperoleh hasil yang terarah, dengan taraf signifikan 0,05 berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- i. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- ii. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Jadi r_{hitung} untuk tiap item bisa dilihat pada kolom *corrected item-total correlation*, tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = n-2, n

adalah jumlah sampel jadi $df = 83 - 2 = 81$, maka diperoleh angka pada $r_{tabel} = 0,2159$. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka pertanyaan tersebut dikatakan valid. Uji validitas dilakukan dengan bentuk aplikasi SPSS versi 23 yang hasil r_{hitung} dapat dilihat dari *Correlation Item Total* pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 Hasil Uji Validitas Variabel *Elearning* (X)

Nomor Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,517	Instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 83$ pada taraf signifikan 5 % (0,05) sehingga diperoleh $r_{tabel} =$ 0,2159	Valid
2	0,542		Valid
3	0,120		TidakValid
4	0,631		Valid
5	0,569		Valid
6	0,683		Valid
7	0,577		Valid
8	0,711		Valid
9	0,544		Valid
10	0,138		Tidak Valid
11	0,536		Valid
12	0,533		Valid
13	0,534		Valid
14	0,618		Valid
15	0,650		Valid
16	0,713		Valid
17	0,582		Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel hasil uji validitas *elearning* dapat disimpulkan bahwa 15 item pernyataan antara lain 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17 adalah valid, sedangkan 2 item pertanyaan 3 dan 10 adalah tidak valid. Berdasarkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} untuk $n = 83$ dengan derajat kebebasan (df) = $n-2$ jadi 81 adalah 0,2159 sedangkan r_{hitung} dapat dilihat pada hasil *corrected item-total correlation*.

Selanjutnya uji validitas variabel Y yaitu kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan

Tabel 9 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas (Y)

Nomor Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,628	Instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 83$ pada taraf signifikan 5 % (0,05) sehingga diperoleh $r_{tabel} =$ 0.2159	Valid
2	0,646		Valid
3	0,166		Tidak Valid
4	0,618		Valid
5	0,553		Valid
6	0,675		Valid
7	0,774		Valid
8	0,511		Valid
9	0,776		Valid
10	0,818		Valid
11	0,661		Valid

Sumber: Hasil Olah data SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel hasil uji validitas kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan dapat disimpulkan bahwa 10 item pernyataan antara lain pernyataan 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 11 adalah valid, sedangkan 1 item pertanyaan tidak valid yaitu pernyataan 3. Berdasarkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} untuk $n = 83$ dengan derajat kebebasan (df) =

n-2 jdi 81 adalah 0,2159 sedangkan r_{hitung} dapat dilihat pada hasil *corrected item-total correlation*. Untuk mendapatkan hasil data dalam menguji regresi linear sederhana, maka hasil yang tidak valid tidak dimasukkan kedalam data.

Selanjutnya uji normalitas dan uji linearitas. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dengan taraf signifikan 0.05. Data dapat dikatakan terdistribusi normal dengan nilai signifikan lebih besar dari 0.05, dan jika data tidak distribusi normal maka nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Selain itu uji normalitas juga akan dilakukan berdasarkan metode grafik. Berikut dibawah ini menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov:

Tabel 10 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		83
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.32244154
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.063
	Negative	-.031
Kolmogorov-Smirnov Z		.575
Asymp. Sig. (2-tailed)		.896

- a. Test distribution is normal
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

d.This is a lower bound of the true significance.

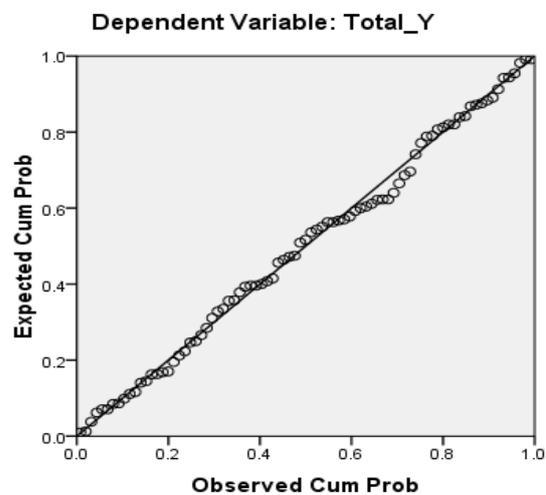
Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas yang menggunakan uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,896 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selain itu data yang baik juga dapat dilihat melalui metode grafik, jika titik-titik menyebar di sekitar garis dan mengikuti garis diagonal, maka nilai residual tersebut telah normal.

Tabel 11 Grafik Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Gambar grafik tersebut dapat di ketahui bahwa titik-titik menyebar di sekitar garis dan mengikuti garis diagonal maka data tersebut normal.

Pengujian linearitas melalui SPSS dengan menggunakan *test for linearity* dengan rumus Anova taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila nilai Sig. > 0,05. Hasil perhitungan output data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12 Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Kualit	Between	(Combined)	2154.330	30	71.811	5.394	.000
as *	Groups	Linearity	1314.555	1	1314.555	98.743	.000
Elearn		Deviation from	839.775	29	28.958	2.175	.007
ing		Linearity					
	Within	Groups	692.272	52	13.313		
	Total		2846.602	82			

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas nilai Sig. sebesar 0,007. Jadi dapat disimpulkan nilai Sig. > 0,05 atau 0,007 > 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *elearning* dengan variabel kualitas adalah linier.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 dengan rumus *Cronbach'sh Alpha* jika nilai $r > 0,6$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, dan apabila nilai $r < 0,6$ maka

instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reabilitas dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 13 Hasil Uji Reabilitas Variabel E-learning (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.876	15

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel hasil uji reabilitas variabel *elearning* menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* adalah $r > 0,6$ atau $0,876 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pada variabel *elearning* adalah reliabel.

Selanjutnya untuk uji reabilitas variabel kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan sebagai berikut:

Tabel 14 Hasil Uji Reabilitas Variabel Kualitas (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	10

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel hasil uji reabilitas variabel *elearning* menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* adalah $r > 0,6$ atau $0,866 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pada variabel Kualitas adalah reliabel. Hasil *Output* tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel tersebut valid dan semua item pernyataan yang di analisis dengan metode *Cronbach's Alpha* adalah Reliabel.

C. Hasil Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis deskriptif dengan memberikan gambaran tentang jumlah data minum, maksimal, *mean*, dan standar deviasi dari masing-masing variabel dengan output data SPSS sebagai berikut:

Tabel 15 Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Total_X	83	42	81	61.51	8.724
Total_Y	83	26	55	40.54	5.892
Valid N (listwise)	83				

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel analisis statistik deskriptif dapat dilihat bahwa variabel *elearning* (X) dan variabel kualitas (Y) dengan jumlah data (N) sebanyak 83. Pada variabel *elearning* (X) mempunyai nilai *mean* sebesar 61,51, dengan nilai maksimum 81 dan minimum 42, sedangkan standar deviasinya sebesar 8,724. Pada variabel kualitas nilai *mean* 40,58 dengan nilai maksimum 55 dan minimum 26, sedangkan standar deviasinya sebesar 5,892.

a. Analisis Regresi Sederhana

Regresi linear sederhana berfungsi untuk melakukan identifikasi pengaruh variabel *elearning* terhadap variabel kualitas belajar terhadap mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Hasilnya dapat dilihat pada output SPSS berikut:

Tabel 16
Hasil Analisis Regresi Sederhana

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	12.314	3.420		3.601	.001
	Elearning	.459	.055	.680	8.337	.000

a. Dependent Variable: Kualitas

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari tabel hasil analisis regresi sederhana pada tabel *Unstandardized Coefficients* kolom B menyatakan untuk nilai regresi dengan *constant* a = 12,314 dan b = 0,459 maka persamaan analisis regresi sederhana dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + bX \quad Y = 12,314 + 0,459X$$

Keterangan:

Y = *Elearning*

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Kualitas

Dari persamaan regresi itu dapat diartikan bahwa:

- a. Konstanta sebesar 12,314 dengan parameter positif menunjukkan bahwa apabila *elearning* dianggap konstan atau ditiadakan kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan sebesar 12,314 satuan
- b. Koefisien 0,459 artinya jika *elearning* di tingkatkan menjadi 1 satuan maka kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan naik sebesar 0,459 satuan.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji signifikan individual (uji t) dan koefisien determinasi (R^2) sebagai berikut:

a. Uji Signifikasi Individual (uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh parsial (sendiri) yang diberikan variabel independen (*elearning*) terhadap variabel dependen (kualitas). Ketentuan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima, Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a ditolak. Untuk mengetahui t_{tabel} diperlukan rumus yaitu $t_{tabel} = \alpha/2 ; n-k-1 = t(0,025 ; 81) = 1,989$, maka $t_{tabel} = 1,989$ (tingkat kepercayaan 95%, $\alpha = 0,05$)

Tabel 17 Hasil Uji T

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.680 ^a	.462	.455	4.349

a. Predictors: (Constant), *Elearning*

b. Dependent Variabel: Pengetahuan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	12.314	3.420		3.601	.001
	<i>Elearning</i>	.459	.055	.680	8.337	.000

a. Dependent Variable: Kualitas

Berdasarkan tabel hasil uji t tersebut dapat dilihat dimana nilai t hitung variabel *elearning* lebih besar dari pada nilai t tabel atau $8,337 > 1,989$ dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,000. Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel *elearning* terhadap kualitas.

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa mampu model dalam menerangkan variasi variabel terikat.

Tabel 18

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Sumber: Hasil Output SPSS Versi 23 diolah tahun 2020

Dari hasil tabel hasil uji koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat bahwa nilai R^2 sebesar $0,462 = 46,2\%$. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan sebesar $46,2\%$ dan sisanya $53,8\%$ dipengaruhi oleh variabel independent lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *elearning* mempunyai pengaruh yang kuat dan positif terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Karwati (2014) yang menyatakan bahwa *elearning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa. Pengaruh tersebut berada pada kategori yang kuat. Semakin intensif *elearning* dimanfaatkan, maka kualitas belajar mahasiswa akan semakin meningkat pula.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Taslim (2017) juga menyatakan hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh kemudahan akses mahasiswa dalam menggunakan metode *elearning* seperti hal dalam mengoptimalkan ruang diskusi dalam komunitas yang berhubungan dengan langsung dengan pembelajaran sehingga permasalahan dalam perkuliahan dapat didiskusikan antara mahasiswa dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen. Dengan demikian proses perkuliahan dapat dilakukan lebih efektif dengan penggunaan *elearning*.

Temuan tersebut juga didukung oleh Suhendi (2015) bahwa *elearning* bisa membantu mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan seperti : memperoleh informasi seputar perkuliahan, mudah mengakses modul atau slide perkuliahan, mudah dalam mengumpulkan tugas. Mahasiswa cukup setuju dengan adanya

quiz online karena cukup efisien sedangkan untuk tampilan elearning mahasiswa cukup setuju desainnya menarik.

Pada penelitian ini elearning mempunyai pengaruh yang positif terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Hal itu terjadi karena adanya interaksi positif yang dialami mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan ketika belajar menggunakan elearning dari pada konvensional. Menurut Suryadi (2008) Sistem pembelajaran konvensional bukanlah hal yang efektif lagi, dimana dalam sistem tersebut masih bersifat otoriter dan kurangnya kreasi dalam seni mengajar sehingga membuat para pelajar merasa bosan.

Terbentuknya pengaruh yang positif juga dipengaruhi faktor-faktor yang memengaruhi kualitas belajar yaitu pengajar, tujuan dalam mengajar, kemampuan peserta didik proses belajar, dan metode pembelajaran menurut Aryuni (2015, p. 25). Melalui data penelitian didapatkan bahwa kualitas belajar mempunyai *mean* yaitu 40,54. Dari data tersebut menunjukkan bahwa metode belajar menggunakan *elearning* dapat meningkatkan kualitas belajar sesuai dengan perkembangan zaman millennial.

Berdasarkan uji koefisien determinasi menunjukkan *elearning* sebagai variabel bebas atau variabel yang memengaruhi terhadap kualitas belajar mahasiswa sebesar 46,2% dan sisanya 53,8% dipengaruhi oleh variabel independent lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hal itu menunjukkan seluruh indikator-indikator *elearning* sangat perlu untuk dioptimalkan, karena terbukti mempunyai pengaruh yang positif terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.

Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa terdapat pengaruh positif *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Dengan menggunakan *elearning* mahasiswa dapat belajar lebih efektif dan efisien.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan “Pengaruh *Elearning* Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan” dengan melalui penyebaran kuesioner/angket kepada mahasiswa/i Ilmu Perpustakaan UINSU Medan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. *Elearning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin sering *elearning* dimanfaatkan, maka kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan akan semakin meningkat pula
2. Adanya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan *elearning* melibatkan secara aktif dosen dan mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU.
3. Proses pembelajaran menggunakan *elearning* menjadi efektif dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, mengenai pengaruh *elearning* terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan maka peneliti memberikan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi semua pihak. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. *E-learning* beserta indikator-indikatornya secara keseluruhan perlu dioptimalkan, karena terbukti berpengaruh secara positif terhadap kualitas belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan.
2. Kebijakan UINSU Medan dalam memanfaatkan *elearning* perlu kajian dan rancangan mendalam, agar dosen dan mahasiswa sepenuhnya berperan aktif dalam penggunaan *elearning* pada proses belajar mengajar sehingga terjadi peningkatan kualitas belajar.
3. Diharapkan dengan belajar menggunakan *elearning* dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar karena dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arysad, A. (1997). *Media Pengeajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aryuni, W. (2015). *Pengaruh Kualitas Pembelajaran dan Fasilitas Belajar di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TBG SMK Negeri 2 Klaten Pada Mata Pelajaran MDPL (Menggambar Dengan Perangkat Lunak)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asiah, N. (2016). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui*. 6(1).
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Bungin, B. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana Prenada Media.
- Cruz, A. P. S. (2013). Pengukuran Kualitas Pelayanan Pasien BPJS di UPT. Puskesmas Alun-Alun Gresik Dengan Menggunakan Metode Servqual dan AHP. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
<http://eprints.umg.ac.id/id/eprint/3239>
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning teori dan desain*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, I. A. dan D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Darsono. (2001). *Belajar dan Mengajar*. Unnes Press.
- Ekatjahjana, W. (2015). *Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015*.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Endang, M. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

- Enterprise, J. (2014). *SPSS Untuk Pemula*. Elex Media Komputido.
- Hadis, A. dan N. (2010). *Manajemen Mutu Pendidikan*. Alfabeta.
- Hasan, I. (2006). *Analisis Data Dengan Penelitian Statistik*. Bumi Aksara.
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-learning 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4, 1–13.
[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema dan Tantangan Pembelajaran Elearning ok.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema%20dan%20Tantangan%20Pembelajaran%20Elearning%20ok.pdf)
- Indriyatni, L. (2011). Analisis Kualitas Jasa Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien RSUD. Unggaran di Kabupaten Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 3(2).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. (n.d.-a). 2 April 2020.
<https://kbbi.web.id/media>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. (n.d.-b). 2 April 2020.
<https://kbbi.web.id/kualitas>
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41–54.
<https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5>
- Kudwadi, B. (2008). *Pengembangan Kerangka Model Elearning*. 2.
- Kurniawan, D. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (1st ed.). Raja Wali Press.
- M.Arifin, B. &. (2017). *Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan*. Ar-ruzz Media.
- M.Ramli. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 130–154.
- Mudjiono, D. dan. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Muhammad. (2009). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Raja Wali Press.
- Muhidin, M. A. dan S. A. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian: Bidang*

Sosial-Administrasi-Pendidikan. Pustaka Setia.

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.

Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar 1945*. 4(1), 1–12.

Rimilda. (2017). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Pemanfaatan, Teknologi Pembelajaran*, 4, 109–118.

Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Raja Grafindo Persada.

Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sayekti, R. (2015). Implementasi E-learning di Perguruan Tinggi : Menjawab Tantangan Teknologi dan Perkembangan Pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/1916>

Sayekti, R. (2018). The Implementation of E-learning System at UIN Sumatera Utara in Response to Technology Challenge in Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 970(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/970/1/012026>

Setiawarhani, R. T. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-learning) dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 85.

Siregar, D. S. P. & E. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.

Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In ke-26. Alfabeta.

- Suhendi. (2015). Analisa Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemudahan Mahasiswa Dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3.5-1-3.5-6.
- Sujatmiko, E. (2018). *Kamus Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Aksarra Sinergi Media.
- Sumiharsono, R. (2018). *Media Pembelajaran*.
https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiHr9q1i5bnAhXLfn0KHbicB_YQ6AEILTAA#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false
- Surat Edaran Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. (2019). *Keputusan Rektor Sumatera Utara Medan Nomor : 153 Tahun 2019*.
- Suryadi, A. (2008). *Reformasi Sistem Pembelajaran*.
<http://www.teknologipendidikan.net/>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Taslim, T., Toresa, D., & Syahtriatna, S. (2017). Pengaruh Pengaplikasian E-learning Terhadap Hasil Belajar (Studi Kasus : Mahasiswa Keamanan Komputer Fasilkom Unilak). *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(2), 182. <https://doi.org/10.35314/isi.v2i2.205>
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.6>
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.

DAFTAR ANGKET

Kepada Yth.

Bapak/Ibu/Sdr/i

Di –

Tempat

Nama saya Efi Amrina Lubis, saya adalah mahasiswi S1 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan, jurusan Ilmu Perpustakaan, yang sedang melakukan penelitian pada mahasiswa/I Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Untuk itu mohon kesediaan Bapak/Ibu/Sdr/i untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

Angket ini dibuat untuk memperoleh data yang kami butuhkan dalam rangka menyusun skripsi, dengan judul Pengaruh Elearning Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU Medan. Untuk mencapai maksud tersebut, dengan segala kerendahan hati dan harapan, peneliti memohon kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini dengan memilih jawaban yang telah kami sediakan.

Atas kesediaan sausara/i, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Peneliti

Efi Amrina Lubis
NIM: 0601162008

ANGKET

Kami memohon ketersediaan saudara/i untuk menjawab pernyataan-pernyataan berikut ini, dengan mengisi titik-titik dan memberi tanda centang (✓)

I. Identitas Responden

Nama :

Jurusan :

Semester :

Umur :

Alamat :

Jenis Kelamin : a. Laki-laki b. Perempuan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban dari beberapa alternatif pilihan yang telah tersedia. Penilaian dilakukan berdasarkan skala berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Netral (N)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)



II. Daftar Pernyataan

Daftar Pernyataan Variabel X (Pengaruh Elearning)

Indikator	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
Silabus	a. Pada awal perkuliahan dosen memberikan silabus perkuliahan di <i>elearning</i>					
Materi kuliah	b. Dosen memberikan materi kuliah kepada mahasiswa dengan menggunakan <i>elearning</i>					
	c. Dosen jarang menggunakan <i>elearning</i> dalam memberikan materi kuliah					
	d. Saya selalu memanfaatkan <i>elearning</i> untuk membaca materi dari dosen					
	e. Materi yang diberikan dosen melalui <i>elearning</i> lebih mudah dipahami					
	f. Mahasiswa terlibat aktif dalam diskusi yang diberikan dosen secara <i>elearning</i>					
	Diskusi	g. Saya memanfaatkan forum diskusi dalam <i>elearning</i>				
h. Diskusi menggunakan <i>elearning</i> kondusif						
i. Saya mengupload jawaban tugas yang diberikan dosen						
Upload tugas	j. Saya selalu mengupload tugas ketika deadline					
	k. Materi belajar dapat didownload kapanpun dan dimanapun melalui <i>elearning</i>					
Download materi	l. file yang didownload sesuai dengan materi perkuliahan					
	m. Soal-soal latihan pendalaman materi perkuliahan tersedia					
Ujian atau Quiz	n. Dosen mata kuliah selalu memberikan quiz					
	o. Mahasiswa mengerjakan quiz dengan sendiri tidak berpengaruh pada jawaban teman					
	p. Saya mendapatkan hasil yang maksimal ketika ujian menggunakan <i>elearning</i>					
	q. Saya tetap mengerjakan ujian dengan baik meskipun yang diberikan dosen cukup banyak					

Daftar Pernyataan Variabel Y (Kualitas Belajar)

INDIKATOR	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
Waktu	1. Saya mendapatkan waktu yang efektif ketika belajar					
	2. Dosen memberikan waktu yang memadai dalam pembelajaran					
	3. Dosen tidak memberikan waktu kepada mahasiswa yang terlambat					
Partisipasi	4. Saya selalu berpartisipasi dalam proses perkuliahan					
	5. Dosen memberikan peringatan terhadap mahasiswa yang tidak berpartisipasi dalam perkuliahan					
pemahaman	6. Dosen mengulangi penjelasan kepada mahasiswa yang belum paham					
	7. Saya memahami intisari mata kuliah					
Keinginan	8. Saya memiliki keinginan untuk mencoba hal baru dalam belajar					
Pengetahuan	9. Saya mendapatkan konsep-konsep pengetahuan baru					
	10. Saya mendapatkan pendalaman materi yang berguna bagi penambahan pengetahuan					
	11. Saya mengembangkan teori pengetahuan yang saya dapatkan					

Terima kasih atas kesedian saudara/i telah mengisi angket ini.

Angket diisi melalui google form link dibawah ini :

https://docs.google.com/forms/d/19V_JhO85a0VmwEOaMQihvCWiLX8uaObdlEdz722jDLI/edit

HASIL SKOR ANGGKET VARIABEL X (ELEARNING)

No Responden	Elearning																	Total X
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	
1	4	4	3	4	4	5	5	5	5	1	5	5	5	4	5	5	5	74
2	5	3	3	4	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	3	65
3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	3	4	4	2	2	3	3	3	50
4	5	4	3	4	4	4	3	3	5	3	4	4	3	2	3	4	4	62
5	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	58
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
7	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	4	5	59
8	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	57
9	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	75
10	5	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	51
11	2	3	4	2	1	4	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	4	63
12	5	4	2	3	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	69
13	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	4	3	4	5	71
14	5	3	3	4	3	2	4	3	5	5	5	4	3	3	3	3	5	63
15	1	4	3	4	4	2	3	2	4	3	5	4	3	3	3	4	4	56
16	3	4	3	3	3	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	4	3	65
17	4	5	3	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	73
18	5	5	3	3	3	5	5	4	5	1	5	3	4	4	4	3	3	65
19	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	5	5	3	4	3	3	4	65
20	4	3	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	77
21	5	4	2	4	3	4	4	2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	70
22	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	5	3	3	3	4	4	66
23	5	5	3	3	2	5	5	5	5	3	5	4	3	3	3	4	3	66
24	3	4	3	3	2	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	54
25	3	3	3	3	3	4	4	2	5	3	5	4	2	3	3	3	4	57
26	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	56
27	4	5	1	4	3	5	5	3	5	3	5	5	5	3	4	5	4	69
28	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	61
29	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	52
30	1	2	2	2	3	3	1	1	1	5	4	5	5	3	3	3	3	47
31	3	4	3	5	3	5	4	5	1	2	2	3	4	5	5	5	5	64
32	4	4	1	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	4	5	4	68
33	3	2	4	2	2	5	5	2	5	1	3	3	1	2	5	2	5	52
34	4	4	3	5	4	3	3	3	5	2	5	5	3	4	5	4	5	67
35	5	4	3	3	4	4	5	2	5	2	4	4	2	3	4	3	4	61
36	4	3	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	1	3	5	3	5	69
37	3	3	4	2	1	2	3	2	5	3	5	4	2	2	3	2	4	50
38	4	2	2	1	1	1	4	2	4	2	4	4	2	2	2	1	4	42
39	4	3	4	4	4	4	4	3	5	3	4	3	4	5	3	4	5	66
40	4	5	3	4	1	2	2	4	4	3	3	5	3	5	5	3	5	61
41	3	1	3	3	2	4	4	4	5	2	5	5	4	3	2	3	4	57
42	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	4	3	3	52
43	4	5	3	4	5	4	5	2	4	2	5	4	2	3	4	4	4	64
44	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	60
45	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	53
46	2	4	2	3	1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	52
47	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	59

48	3	3	4	5	2	5	5	1	4	3	1	4	1	3	3	3	4	54
49	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	53
50	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	61
51	1	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	2	2	4	4	65
52	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	2	4	56
53	3	4	3	3	4	5	5	4	5	1	4	4	3	3	4	3	4	62
54	5	5	1	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	75
55	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	3	3	2	3	3	3	48
56	3	2	4	3	2	2	3	1	4	5	4	4	4	3	3	4	2	53
57	5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5	2	3	2	3	58
58	5	5	1	4	4	4	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	73
59	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
60	5	5	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	3	4	5	3	4	71
61	4	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	1	1	2	3	3	45
62	4	5	1	4	4	5	4	3	3	2	5	5	5	4	4	3	4	65
63	4	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	58
64	5	4	3	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	74
65	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	70
66	5	4	3	3	3	5	5	3	5	1	5	5	3	5	4	4	5	68
67	2	3	1	3	1	2	3	2	5	2	5	5	3	2	3	2	3	47
68	1	5	5	5	1	5	1	1	5	5	5	5	1	1	1	1	5	53
69	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	77
70	4	4	3	3	3	4	5	5	5	1	5	5	3	3	4	4	4	65
71	4	3	3	1	1	1	1	1	3	1	4	4	4	3	3	1	4	42
72	4	3	3	5	4	4	5	4	5	1	4	4	4	4	4	3	3	64
73	3	3	2	2	1	5	5	5	5	3	5	5	2	3	4	4	4	61
74	4	4	3	4	3	4	4	4	5	2	5	4	4	3	4	4	4	65
75	5	5	3	3	1	4	5	1	5	4	4	5	4	4	4	4	4	65
76	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	59
77	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	76
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	54
79	4	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	66
80	3	3	2	4	4	4	4	4	5	2	5	4	3	3	4	4	4	62
81	3	3	3	3	2	4	4	3	5	2	5	5	3	3	5	3	4	60
82	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	58
83	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	77

HASIL SKOR ANGGKET VARIABEL Y (KUALITAS)

No Responden	Kualitas											Total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	
1	4	5	3	3	5	5	5	4	4	4	4	46
2	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	49
3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	36
4	4	4	2	2	4	5	4	5	5	5	4	44
5	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	36
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
7	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	39
8	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	36
9	3	2	2	2	4	3	4	5	4	4	4	37
10	2	3	2	2	4	4	2	3	2	2	2	28
11	3	3	1	4	4	5	4	5	5	4	4	42
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	41
13	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	4	46
14	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	45
15	3	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	42
16	3	3	2	5	4	5	4	4	4	4	3	41
17	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	46
18	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	3	47
19	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	40
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
21	4	3	2	5	4	4	5	5	5	5	4	46
22	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	41
23	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	3	37
24	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	44
25	4	3	2	3	3	3	3	5	3	3	3	35
26	3	4	3	3	4	5	3	3	3	3	3	37
27	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	49
28	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	41
29	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	32
30	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	36
31	4	4	2	4	3	4	5	5	5	5	5	46
32	3	5	3	5	5	5	3	4	4	4	3	44
33	1	2	3	4	4	1	1	4	2	2	2	26
34	3	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	48
35	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	41
36	3	4	3	5	5	5	4	4	4	5	3	45
37	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	31
38	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
39	3	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3	38
40	2	4	3	4	3	3	2	3	5	3	5	37
41	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	38
42	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	39
43	3	3	2	3	4	4	3	5	4	3	3	37
44	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	41
45	3	3	3	4	4	5	3	4	3	3	3	38
46	3	3	2	3	4	5	3	3	3	3	3	35
47	2	4	3	4	3	2	2	3	3	4	3	33
48	5	4	3	3	4	4	4	5	4	4	3	43



Tabel 10. Hasil r_{hitung} Varabel X (*Elearning*)

Correlations

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	Total_X
X1 Pearson Correlation	1	.367**	-.176	.175	.288**	.267*	.384**	.364**	.284**	-.138	.202	.108	.330**	.327**	.352**	.254*	.144	.517**
Sig. (2-tailed)		.001	.111	.113	.008	.015	.000	.001	.009	.213	.066	.330	.002	.003	.001	.021	.193	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X2 Pearson Correlation	.367**	1	-.287**	.405**	.260*	.416**	.241*	.320**	.211	-.095	.231*	.268*	.229*	.330**	.344**	.343**	.350**	.542**
Sig. (2-tailed)	.001		.008	.000	.018	.000	.028	.003	.056	.394	.036	.014	.037	.002	.001	.002	.001	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X3 Pearson Correlation	-.176	-.287**	1	.038	-.087	-.034	-.100	-.164	.074	.246*	-.138	-.187	-.350**	-.274*	-.244*	-.259*	-.028	-.120
Sig. (2-tailed)	.111	.008		.734	.436	.760	.371	.138	.509	.025	.215	.090	.001	.012	.026	.018	.802	.281
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X4 Pearson Correlation	.175	.405**	.038	1	.556**	.450**	.224*	.405**	.249*	.194	.137	.232*	.234*	.231*	.292**	.430**	.412**	.631**
Sig. (2-tailed)	.113	.000	.734		.000	.000	.041	.000	.023	.079	.219	.035	.033	.035	.007	.000	.000	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X5 Pearson Correlation	.288**	.260*	-.087	.556**	1	.380**	.274*	.391**	.173	-.086	.220*	.148	.312**	.217*	.329**	.436**	.196	.569**
Sig. (2-tailed)	.008	.018	.436	.000		.000	.012	.000	.117	.439	.045	.181	.004	.049	.002	.000	.076	.000



N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X6 Pearson Correlation	.267*	.416**	-.034	.450**	.380**	1	.592**	.506**	.350**	-.081	.203	.251*	.241*	.327**	.425**	.451**	.365**	.683**
Sig. (2-tailed)	.015	.000	.760	.000	.000		.000	.000	.001	.467	.066	.022	.028	.003	.000	.000	.001	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X7 Pearson Correlation	.384**	.241*	-.100	.224*	.274*	.592**	1	.451**	.460**	-.186	.198	.106	.124	.310**	.398**	.425**	.239*	.577**
Sig. (2-tailed)	.000	.028	.371	.041	.012	.000		.000	.000	.092	.073	.342	.265	.004	.000	.000	.029	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X8 Pearson Correlation	.364**	.320**	-.164	.405**	.391**	.506**	.451**	1	.324**	-.067	.305**	.275*	.390**	.414**	.498**	.481**	.345**	.711**
Sig. (2-tailed)	.001	.003	.138	.000	.000	.000	.000		.003	.548	.005	.012	.000	.000	.000	.000	.001	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X9 Pearson Correlation	.284**	.211	.074	.249*	.173	.350**	.460**	.324**	1	-.031	.523**	.418**	.015	.138	.241*	.214	.391**	.544**
Sig. (2-tailed)	.009	.056	.509	.023	.117	.001	.000	.003		.784	.000	.000	.891	.215	.028	.052	.000	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X10 Pearson Correlation	-.138	-.095	.246*	.194	-.086	-.081	-.186	-.067	-.031	1	.124	.129	.032	-.017	-.104	.190	.000	.138
Sig. (2-tailed)	.213	.394	.025	.079	.439	.467	.092	.548	.784		.264	.244	.772	.877	.352	.086	.996	.215
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X11 Pearson Correlation	.202	.231*	-.138	.137	.220*	.203	.198	.305**	.523**	.124	1	.679**	.290**	.173	.153	.268*	.313**	.536**
Sig. (2-tailed)	.066	.036	.215	.219	.045	.066	.073	.005	.000	.264		.000	.008	.118	.168	.014	.004	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X12 Pearson Correlation	.108	.268*	-.187	.232*	.148	.251*	.106	.275*	.418**	.129	.679**	1	.331**	.301**	.271*	.237*	.413**	.533**
Sig. (2-tailed)	.330	.014	.090	.035	.181	.022	.342	.012	.000	.244	.000		.002	.006	.013	.031	.000	.000

N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X1 Pearson Correlation	.330**	.229*	-.350**	.234*	.312**	.241*	.124	.390**	.015	.032	.290**	.331**	1	.515**	.369**	.463**	.133	.534**
3 Sig. (2-tailed)	.002	.037	.001	.033	.004	.028	.265	.000	.891	.772	.008	.002		.000	.001	.000	.232	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X1 Pearson Correlation	.327**	.330**	-.274*	.231*	.217*	.327**	.310**	.414**	.138	-.017	.173	.301**	.515**	1	.571**	.572**	.390**	.618**
4 Sig. (2-tailed)	.003	.002	.012	.035	.049	.003	.004	.000	.215	.877	.118	.006	.000		.000	.000	.000	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X1 Pearson Correlation	.352**	.344**	-.244*	.292**	.329**	.425**	.398**	.498**	.241*	-.104	.153	.271*	.369**	.571**	1	.490**	.475**	.650**
5 Sig. (2-tailed)	.001	.001	.026	.007	.002	.000	.000	.000	.028	.352	.168	.013	.001	.000		.000	.000	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X1 Pearson Correlation	.254*	.343**	-.259*	.430**	.436**	.451**	.425**	.481**	.214	.190	.268*	.237*	.463**	.572**	.490**	1	.304**	.713**
6 Sig. (2-tailed)	.021	.002	.018	.000	.000	.000	.000	.000	.052	.086	.014	.031	.000	.000	.000		.005	.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X1 Pearson Correlation	.144	.350**	-.028	.412**	.196	.365**	.239*	.345**	.391**	.000	.313**	.413**	.133	.390**	.475**	.304**	1	.582**
7 Sig. (2-tailed)	.193	.001	.802	.000	.076	.001	.029	.001	.000	.996	.004	.000	.232	.000	.000	.005		.000
N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Tot Pearson Correlation	.517**	.542**	-.120	.631**	.569**	.683**	.577**	.711**	.544**	.138	.536**	.533**	.534**	.618**	.650**	.713**	.582**	1
al_ Sig. (2-tailed)	.000	.000	.281	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.215	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
X N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.962	.000	.119	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y8	Pearson Correlation	.157	.096	-.308**	.171	.081	.320**	.541**	1	.410**	.484**	.584**	.511**
	Sig. (2-tailed)	.157	.388	.005	.122	.464	.003	.000		.000	.000	.000	.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y9	Pearson Correlation	.438**	.503**	-.053	.436**	.306**	.390**	.579**	.410**	1	.787**	.572**	.776**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.633	.000	.005	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y10	Pearson Correlation	.387**	.478**	-.031	.469**	.336**	.438**	.720**	.484**	.787**	1	.573**	.818**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.784	.000	.002	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y11	Pearson Correlation	.205	.428**	-.141	.347**	.228*	.329**	.481**	.584**	.572**	.573**	1	.661**
	Sig. (2-tailed)	.063	.000	.203	.001	.038	.002	.000	.000	.000	.000		.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Total_Y	Pearson Correlation	.628**	.646**	.166	.618**	.553**	.675**	.774**	.511**	.776**	.818**	.661**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.135	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

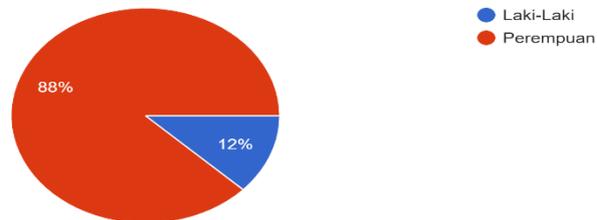
Tabel t_{hitung} Titik Persentase Distribusi t ($df = 81 - 120$)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Tabel Perentasi Responden

1. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin
83 tanggapan



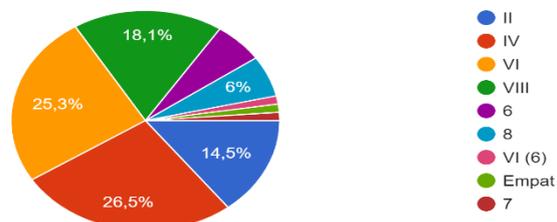
2. Jurusan

Jurusan
83 tanggapan



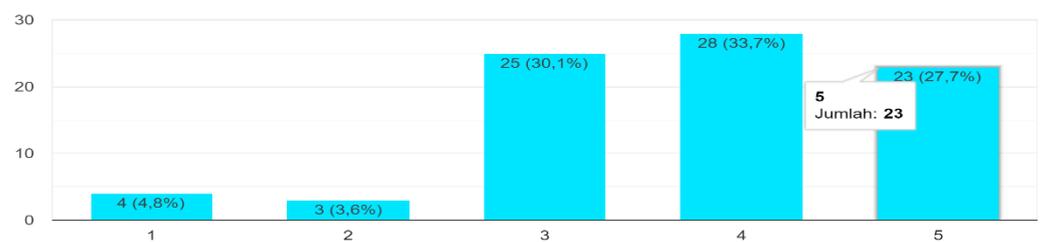
3. Semester

Semester
83 tanggapan



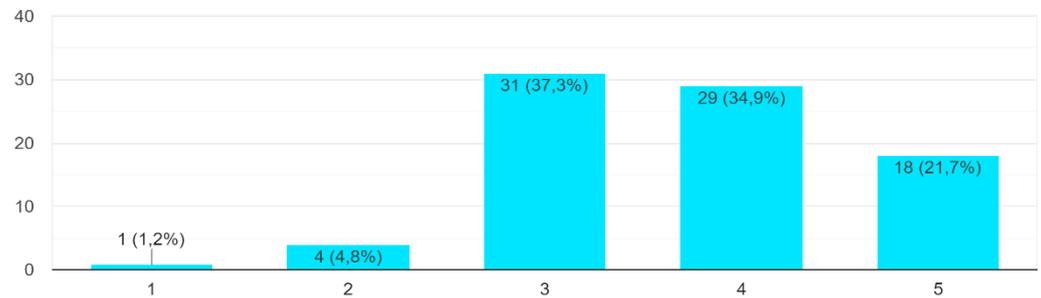
4. Variabel X (*elearning*)

1. Pada awal perkuliahan dosen memberikan silabus perkuliahan di *elearning*
83 tanggapan



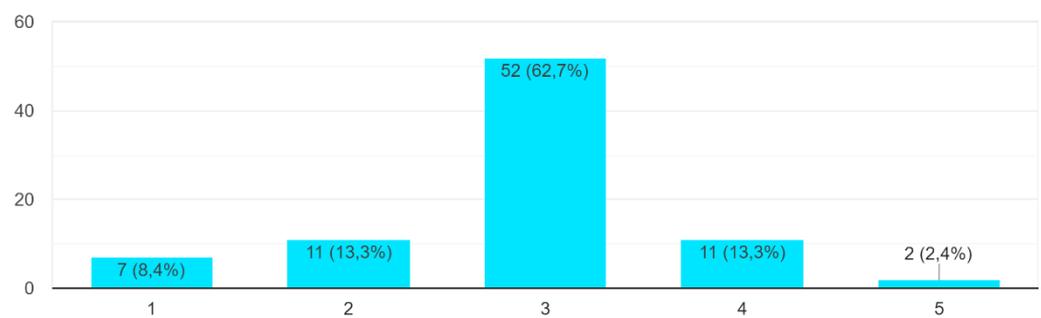
2. Dosen memberikan materi kuliah kepada mahasiswa dengan menggunakan elearning

83 tanggapan



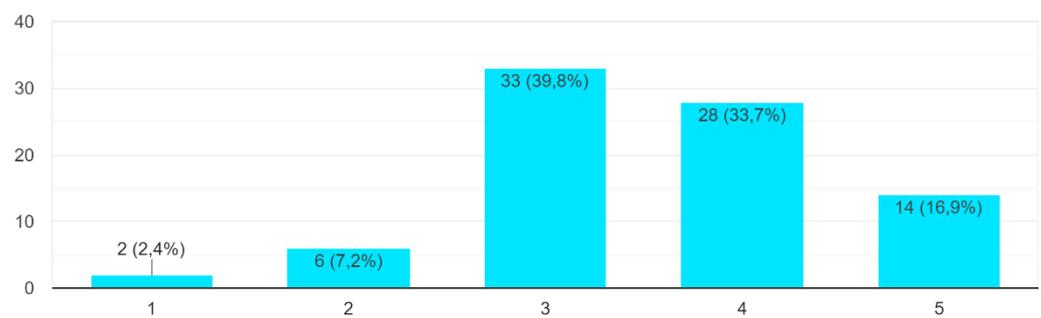
3. Dosen jarang menggunakan elearning dalam memberikan materi kuliah

83 tanggapan



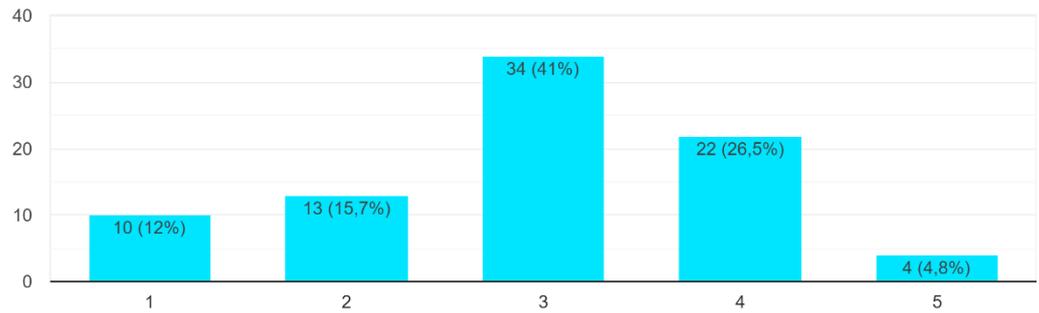
4. Saya selalu memanfaatkan elearning untuk membaca materi dari dosen

83 tanggapan



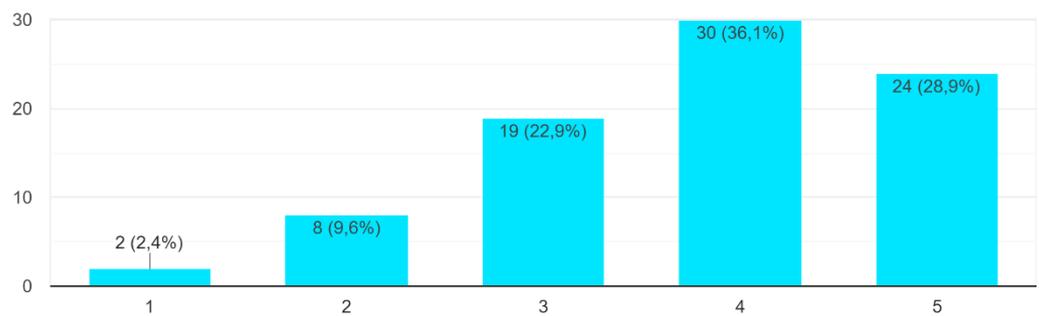
5. Materi yang diberikan dosen melalui elearning lebih mudah dipahami

83 tanggapan



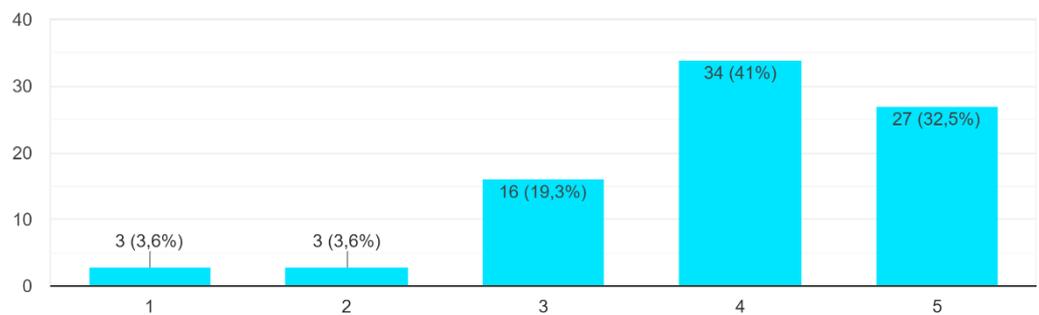
6. Mahasiswa terlibat aktif dalam diskusi yang diberikan dosen secara elearning

83 tanggapan



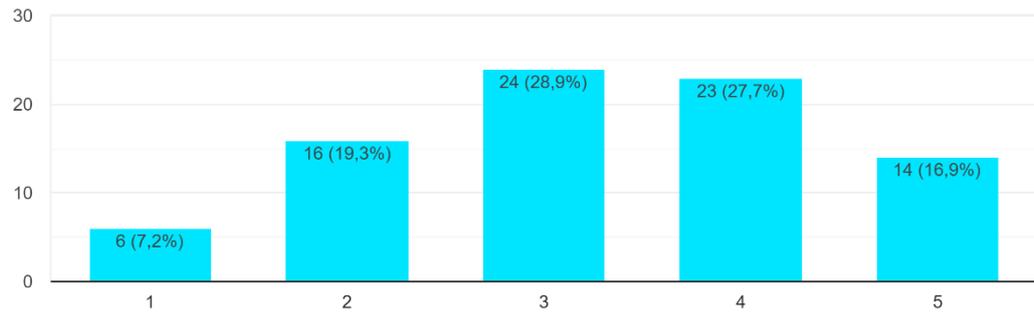
7. Saya memanfaatkan forum diskusi dalam elearning

83 tanggapan



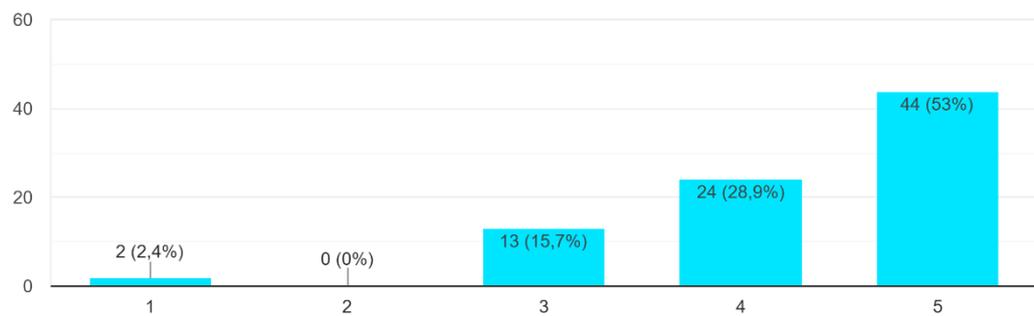
8. Diskusi menggunakan elearning kondusif

83 tanggapan



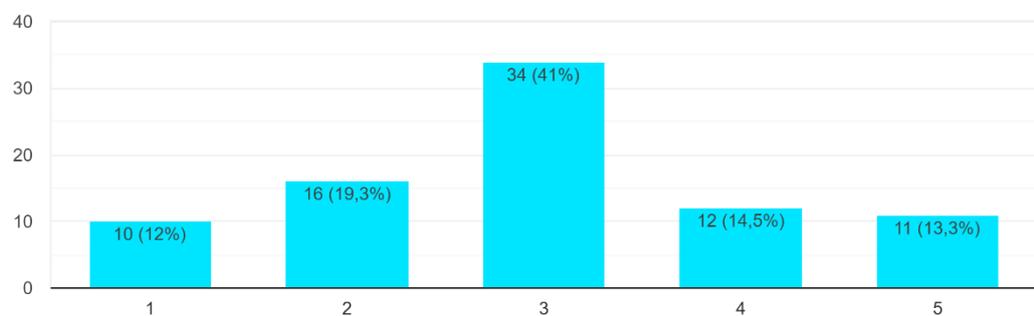
9. Saya mengupload jawaban tugas yang diberikan dosen

83 tanggapan

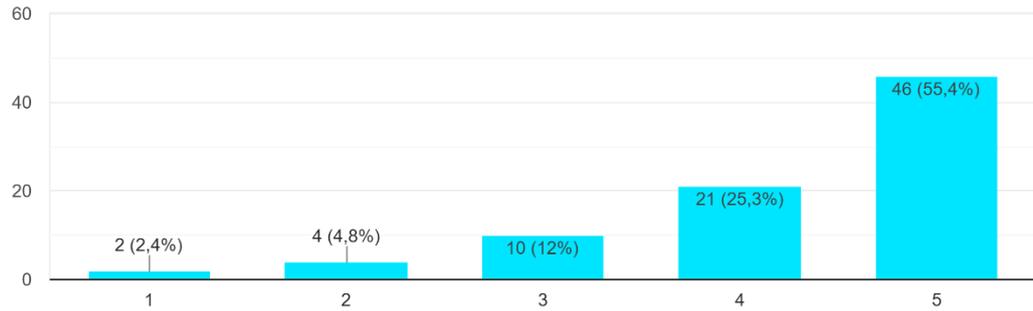


10. Saya selalu mengupload tugas ketika deadline

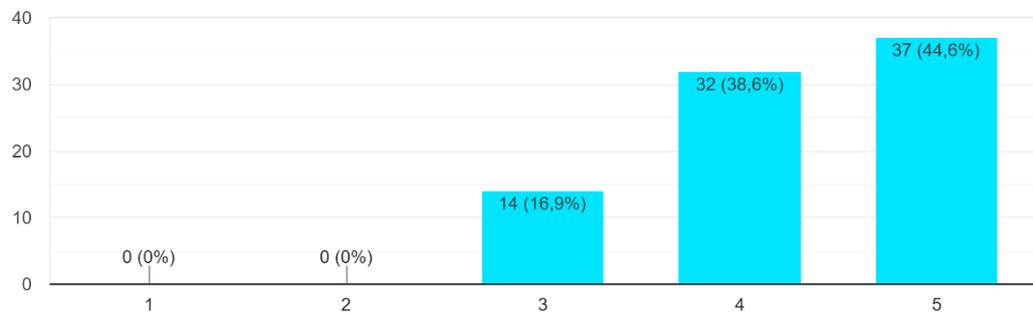
83 tanggapan



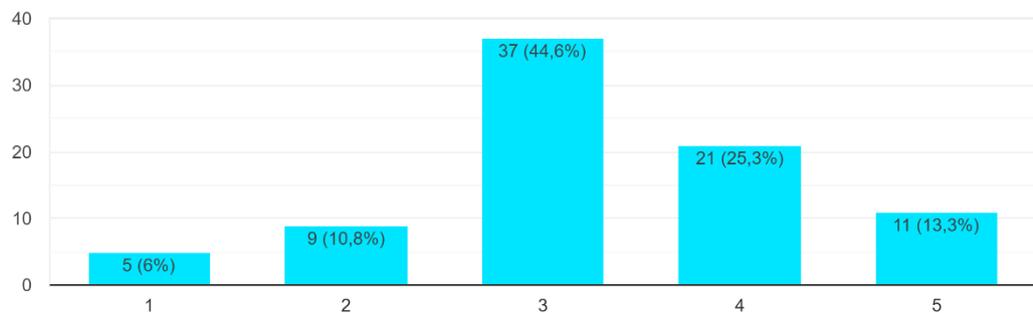
11. Materi belajar dapat didownload kapanpun dan dimanapun melalui elearning
83 tanggapan



12. File yang didownload sesuai dengan materi perkuliahan
83 tanggapan

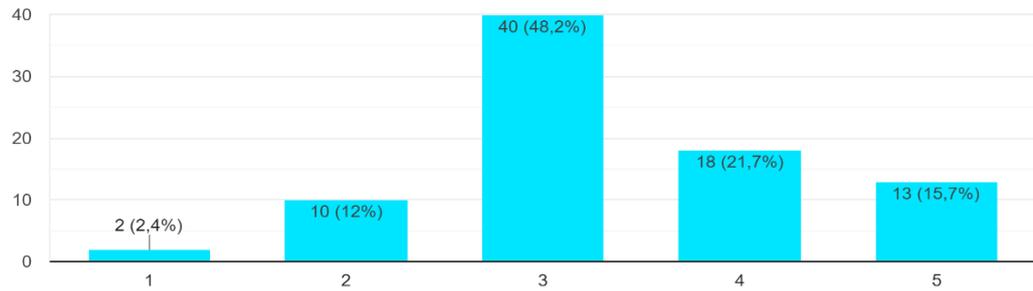


13. Soal-soal latihan pendalaman materi perkuliahan tersedia
83 tanggapan



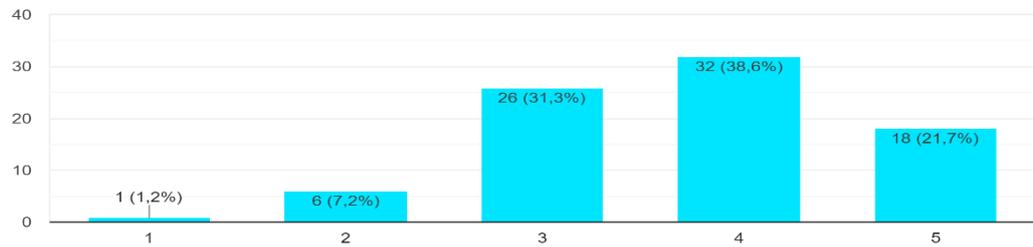
14. Dosen mata kuliah selalu memberikan quiz

83 tanggapan



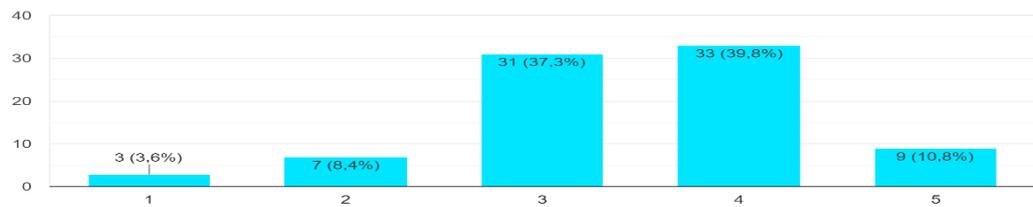
15. Mahasiswa mengerjakan quiz dengan sendiri tidak berpengaruh pada jawaban teman

83 tanggapan



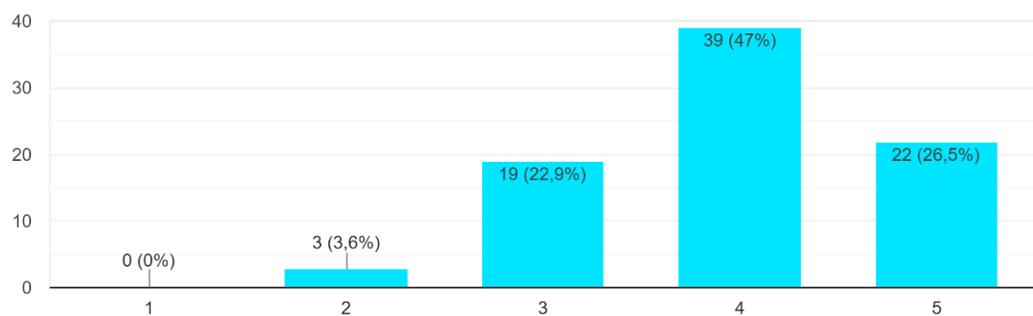
16. Saya mendapatkan hasil yang maksimal ketika ujian menggunakan elearning

83 tanggapan



17. Saya tetap mengerjakan ujian dengan baik meskipun yang diberikan dosen cukup banyak

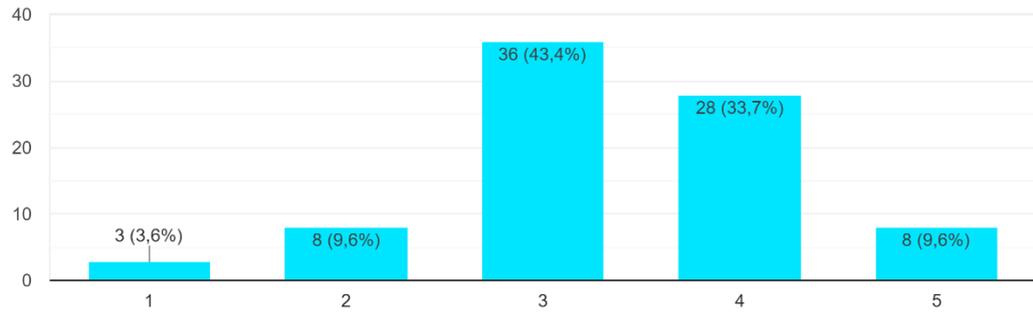
83 tanggapan



5. Varibel Y (kualitas)

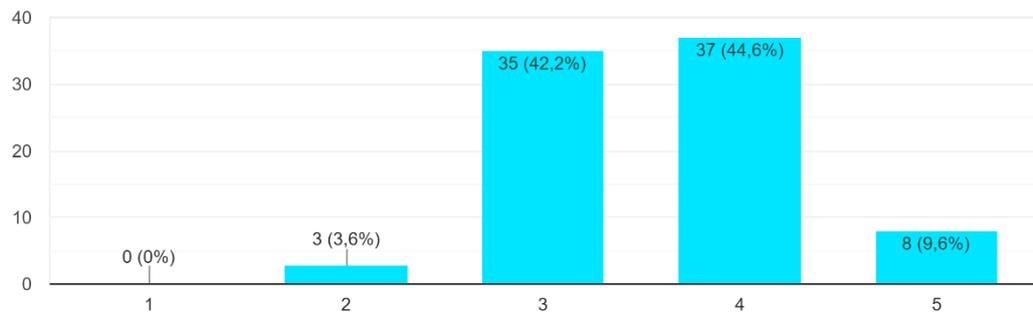
1. Saya mendapatkan waktu yang efektif ketika belajar

83 tanggapan



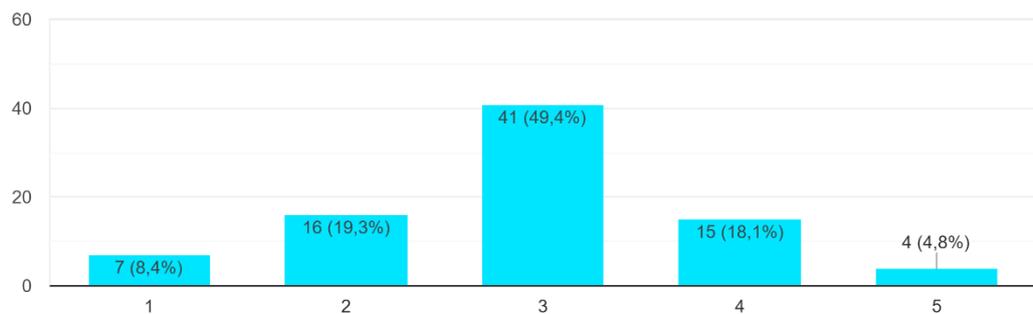
2. Dosen memberikan waktu yang memadai dalam pembelajaran

83 tanggapan



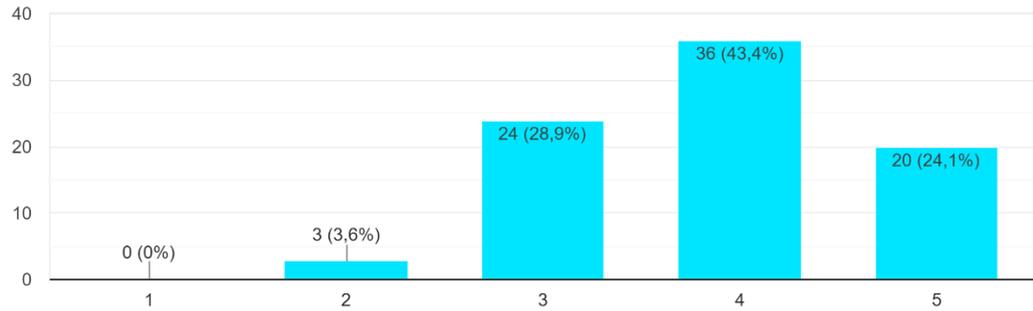
3. Dosen tidak memberikan waktu kepada mahasiswa yang terlambat

83 tanggapan



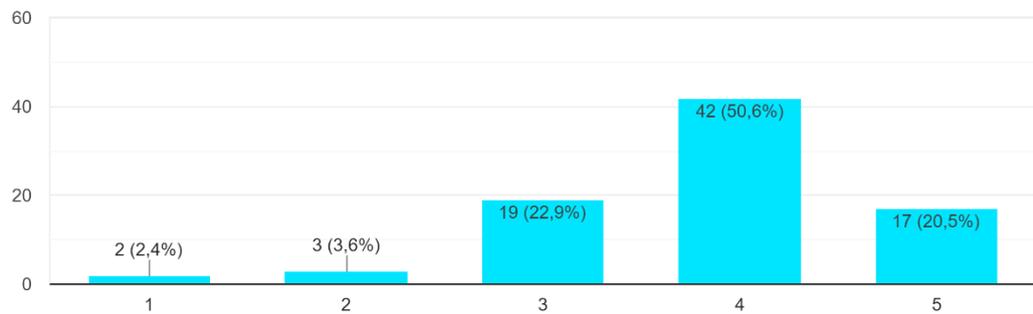
4. Saya selalu berpartisipasi dalam proses perkuliahan

83 tanggapan



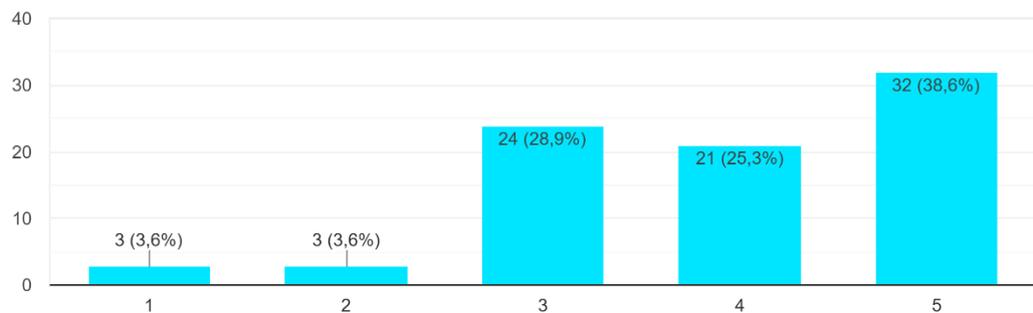
5. Dosen memberikan peringatan terhadap mahasiswa yang tidak berpartisipasi dalam perkuliahan

83 tanggapan



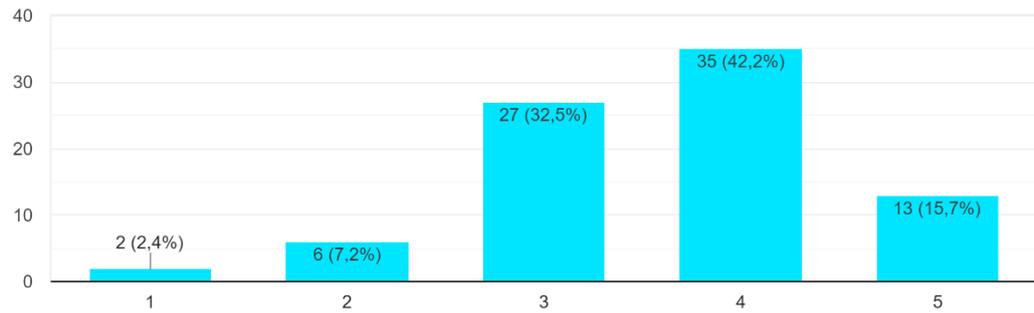
6. Dosen mengulangi penjelasan kepada mahasiswa yang belum paham

83 tanggapan

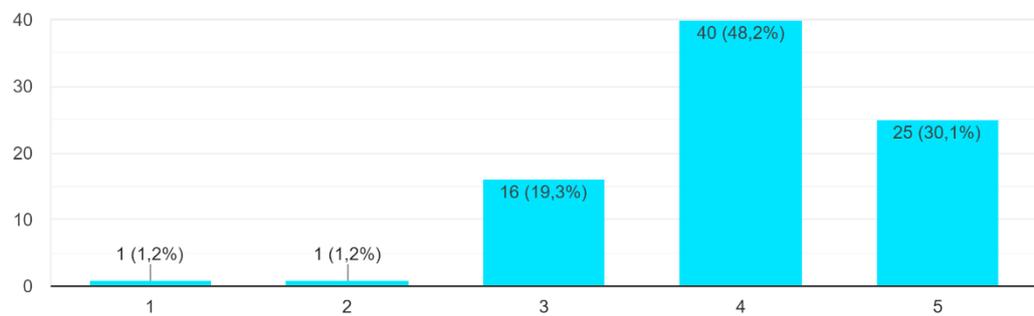


7. Saya memahami intisari mata kuliah

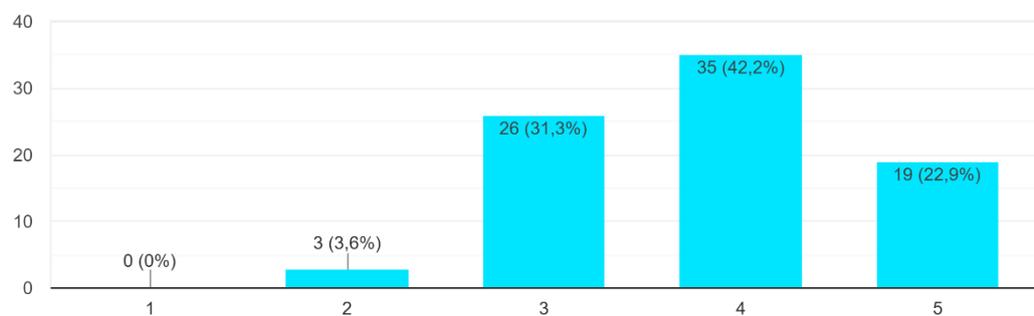
83 tanggapan

**8. Saya memiliki keinginan untuk mencoba hal baru dalam belajar**

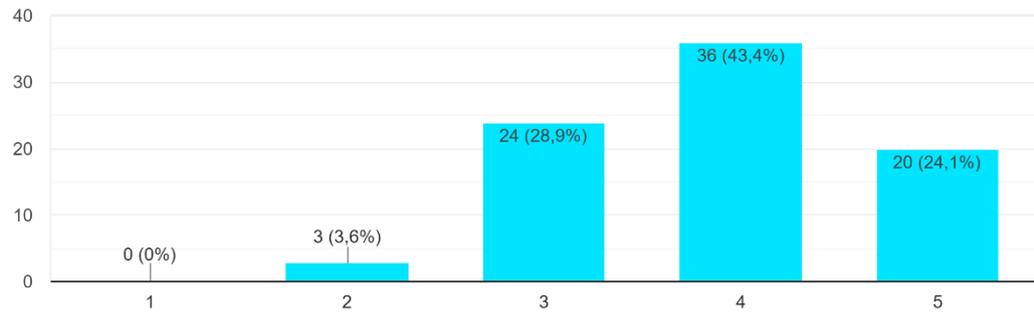
83 tanggapan

**9. Saya mendapatkan konsep-konsep pengetahuan baru**

83 tanggapan



10. Saya mendapatkan pendalaman materi yang berguna bagi penambahan pengetahuan
83 tanggapan



11. Saya mengembangkan teori pengetahuan yang saya dapatkan
83 tanggapan

