

Online Learning Satisfaction: Students and Teachers' Perspectives

Arnindya Wahyu Tria¹, Renanda Bunga Nesta², Yustinus Khrisna Purnama Sakti^{3*}
^{1,2,3}Universitas Negeri Malang

[*yustinus.khrisna.1904216@students.um.ac.id](mailto:yustinus.khrisna.1904216@students.um.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan dalam kepuasan siswa belajar secara daring (X) terhadap hasil belajar (Y) di SMKN 12 Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan metode survey deskriptif. Sampel penelitian menggunakan random sampling yang berjumlah 72 siswa dan siswi. Kesimpulan hasil penelitian memaparkan: 1) Persamaan regresi liner regresi di peroleh $Y = 0.279 + 0.095 X$. artinya skor Y dapat di prediksi melalui persamaan linear. 2) Dari hasil analisis di dapat bahwa kepuasan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat di lihat dari thit dan p- value lebih kecil dari 0, 05. Oleh sebab itu dapat di interpresentasikan bahwa kepuasan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. 3) Dari hasil analisis uji signifikasi persamaan regresi diperoleh yaitu thit dan p- value lebih kecil dari 0, 05. Dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau kepuasan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. 4) Uji signifikasi koefesien korelasi di peroleh = 0,718 dengan p-value kecil dari 0,05. Dengan demikian koefesien kepuasan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan dari hasil analisis di peroleh RSquare 0,515, yang mengandung makna bahwa 51.5% variasi variabel hasil kepuasan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Siswa, Hasil Belajar

Abstrack

This study has a goal in the satisfaction of students learning boldly (X) on learning outcomes (Y) at SMKN 12 Malang. The method used in this research is quantitative method using descriptive survey method. The research sample used random sampling which collected 72 students and female students. The conclusion of the research describes: 1) The linear regression equation obtained is $Y = 0.279 + 0.095 X$. It means that the Y score can be predicted through a linear equation. 2) From the results of the analysis, it can be seen that learning satisfaction has a bold effect on increasing student learning outcomes, this can be seen from the thit and p-values less than 0.05. Therefore, it can be interpreted that learning satisfaction has an effect on improving learning outcomes. student. 3) From the results of the analysis of the significance test of the regression equation, it is obtained that thit and p-value are less than 0.05. Thus the Y or X regression is significant or learning satisfaction has an effect on increasing student learning outcomes. 4) Test the significance of the correlation coefficient obtained = 0.718 with a small p-value of 0.05. Thus the coefficient of learning satisfaction boldly affects the improvement of student learning outcomes. Meanwhile, from the analysis results obtained by RSquare 0.515, which means that 51.5% of the variation in learning satisfaction results has a bold effect on increasing student learning outcomes.

Keyword: Online Learning, Students, Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya untuk memberdayakan manusia menjadi seorang manusia yang seutuhnya, agar supaya dapat mengaktualisasikan, memahami serta dapat menghidupi dirinya sendiri. Mencapai semua hal itu tentu ada proses yang harus dilalui, dalam proses pendidikan terdapat para pendidik dan objek yang dididik serta sarana yang mendukung dalam proses pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Adapun Tujuan pendidikan secara Umum menurut Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dalam (Luh Gede Pivin Suwirmayanti et al., 2016) yaitu mencerdaskan kehidupan Bangsa. Sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1 dalam (Luh Gede Pivin Suwirmayanti et al., 2016) di nyatakan bahwa sebuah pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mana agar para peserta didik dapat secara aktif mengembangkan sebuah potensi dalam dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual dalam bidang keagamaan, pengendalian dalam diri, sebuah kepribadian, kecerdasan berfikir, akhlak yang mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, bagi masyarakat, bangsa dan juga negara.

Pembelajaran online “Long Life Education” sebuah ungkapan berbahasa Inggris apabila diterjemahkan berarti belajar sepanjang hayat. Dengan kata lain, manusia dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Proses belajar berlangsung terus menerus dari waktu ke waktu sampai pada era digital saat ini (Widiara, 2018) artinya pendekatan storyboard yang dirancang dengan baik dan terencana dan menciptakan pengalaman pembelajaran virtual yang mendalam tanpa interaksi fisik dalam lingkungan fisik kelas, yang mencakup fase desain yang berpotensi berlangsung beberapa bulan sebelum menawarkan pembelajaran. Pembelajaran dengan hibrid adalah kombinasi dalam berbagai persentase instruksi di lapangan secara online, yang mana dapat menawarkan fleksibilitas kepada siswa di antara dua jenis interaksi pembelajaran. Para penulis mengandaikan bahwa "pembelajaran campuran" yang menjadi istilah yang lebih disukai yang dapat menggambarkan kombinasi pembelajaran sinkron dan asinkron di lingkungan pendidikan virtual, mengkombinasikan interaksi seperti sesi sinkron langsung disatukan dengan diskusi, tugas, dan video conference yang diposting.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* yang dibuat sendiri oleh suatu instansi untuk terkhusus para siswa-siswinya. *E-Learning* merupakan salah satu jenis pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di masa pandemik COVID-19 agar tetap dapat melakukan proses belajar-mengajar dengan siswa walaupun dalam kondisi berjauhan. *E-Learning* dapat didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang didukung oleh perangkat dan media elektronik digital (Basak et al., 2018). Secara tidak langsung pandemi COVID-19 mendorong penggunaan *E-Learning* di institusi pendidikan mulai pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi *E-Learning* mengakibatkan ada kebutuhan yang meningkat dari penyelenggara pendidikan dalam hal penggunaan teknologi. Penggunaan *E-Learning* ini tidak akan mengurangi waktu dan kualitas pembelajaran tetapi justru mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif dengan disertai pemahaman yang baik tentang teknologi (Harandi, 2015)

E-Learning telah menjadi sebuah metode pengajaran yang semakin populer baik untuk kalangan pendidikan maupun kursus ataupun pelatihan. Sejalan dengan semakin terkenalnya *E-Learning* muncul sebuah kekhawatiran tentang kualitas *E-Learning* itu sendiri khususnya motivasi siswa yang menjadi faktor penentu apakah siswa akan bertahan atau meninggalkan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar mata pelajaran akuntansi khususnya secara tatap muka, kita sering menemui masalah yang sulit untuk diatasi terkait kurangnya motivasi dan minat dari para siswa. Di awal pembelajaran para siswa sering beranggapan bahwa pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang sangat sulit, rumit, sukar untuk dipelajari dan penuh dengan rumus-rumus yang harus dihafalkan. Siswa tidak sepenuhnya mempelajari materi dengan baik,

sehingga dapat mempengaruhi pemahaman konsep dasar matematika mereka. Hal inilah yang menjadi sebuah tantangan untuk media pembelajaran menggunakan E-Learning dalam pembelajaran akuntansi terlebih lagi siswa juga harus menguasai teknologi yang berkembang saat ini (Umoh & Akpan, 2014).

Pembelajaran melalui *online* ini memang berawal dari adanya Pandemi COVID-19, yang sangat berdampak besar terhadap semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Akibatnya pandemi COVID-19 ini sekolah tutup, sehingga siswa dituntut untuk belajar dari rumah sebab pemerintah menerbitkan peraturan social distancing untuk semua masyarakat Indonesia. Sehingga secara tidak langsung siswa juga terkena dampak, yaitu harus melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Tentu belajar dari rumah ini jauh berbeda jika dibandingkan dengan belajar di sekolah. Belajar dari rumah adalah proses belajar yang menggunakan sistem daring, sedangkan belajar di sekolah adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung di lingkungan sekolah. Selama belajar dari rumah, kebiasaan-kebiasaan para siswa yang biasanya dilakukan di sekolah mulai berubah dan tidak lagi mendapatkan kebebasan untuk belajar sambil bermain. Tidak ada lagi bersosialisasi dengan teman, bersenda gurau, melakukan diskusi, serta melakukan pekerjaan kelompok bersama teman. Selama belajar dari rumah, segala aktivitas di luar rumah dibatasi. Belajar hanya monoton menggunakan handphone atau laptop kemudian melakukan diskusi secara online, hal ini dilakukan secara terus menerus selama pandemic ini.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran *Online*

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman & Rahardjo, 1997).

Definisi pembelajaran yaitu pengertian pembelajaran dalam konsep teknologi pembelajaran, kata pembelajaran mengandung makna yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya guru atau instruktur yang aktif, tetapi siswa merupakan subjek yang aktif dalam belajar (Hamzah, 2022)

Media Pembelajaran *E-Learning*

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Emmiyati et al., 2014)

Menurut (Volume, 2019) yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Emmiyati et al., 2014).

E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. E-Learning dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* (2003)

E-learning sebagai media pembelajaran dalam pendidikan yang memberikan peran sangat penting dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan seperti keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar mengedepankan keefisienan dalam belajar agar mendapat pengajaran yang penuh meski tidak harus bertatap muka juga bisa di akses di mana saja, kapan saja, sesuai dengan tugas yang di berikan pengajar biasanya terjadwal dengan batas waktu yang di tentukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kausalitas (kausal komparatif) menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Metode kuantitatif menjelaskan bahwa metode penelitian ini berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti terhadap populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian kuesioner. Kuisisioner disebar menggunakan google form kepada mahasiswa pengguna e-learning media pembelajaran akuntansi. Hasil belajar diukur berdasarkan nilai tugas dan nilai ujian siswa yang diberikan selama pembelajaran online. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi. Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. (Prasetya & Harjanto, 2020)

Adapun model yang akan dipakai adalah model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart setiap siklusnya terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observ*), dan refleksi (*reflect*) (Kusumah & Dwitagama, 2010). Penelitian ini dilakukan di SMK NEGERI 12 Malang, waktu pelaksanaan pada bulan Maret-Mei 2022 pada kondisi pandemi Covid-19 dan berlangsungnya pembelajaran online. Subyek Penelitian adalah siswa kelas X AKL 1,2, dan 3 yang berjumlah 108 orang siswa. Refleksi data yang sudah terkumpul dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu (1) Analisis Data Respon Siswa, analisis ini dihitung melalui skala sikap yang digunakan untuk mengukur kecenderungan sikap dan perilaku siswa terhadap pertanyaan yang diajukan serta tindakan apa yang diambil untuk menjawab pertanyaan. Dalam analisis ini siswa memberikan respon dengan memberikan tanggapan pada kolom uraian yang telah disediakan dan memilih salah satu opsi sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), kurang setuju (KS). Selanjutnya yaitu (2) Analisis Hasil belajar Siswa, analisis ini diperoleh dari keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas, mengerjakan ujian, dan seberapa aktif siswa dalam mengakses e-learning pada saat jam pelajaran online berlangsung. Adapun Indikator kinerja penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Respon siswa positif bila responnya menunjukkan peserta didik aktif mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran e-learning (2) Ketuntasan klasikal berhasil bila jumlah peserta didik

yang mengumpulkan tugas, mengerjakan ujian, dan membaca materi yang disediakan di e-learning lebih dari 50%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

		Cronbach's																									
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL_1	TOTAL_2
11	Person Consistent	1	.638	.636	.584	.549	.598	.521	.541	.567	.549	.531	.450	.497	.486	.505	.487	.539	.419	.536	.438	.585	.554	.418	.418	.714	.586
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
12	Person Consistent	.607	1	.702	.622	.597	.687	.493	.247	.597	.567	.514	.447	.447	.488	.567	.622	.447	.514	.514	.567	.514	.514	.514	.514	.514	.514
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
13	Person Consistent	1	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587	.587
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
14	Person Consistent	.644	.512	.522	1	.681	.557	.522	.457	.546	.588	.570	.539	.531	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
15	Person Consistent	.649	.431	.431	.507	.507	1	.660	.467	.419	.507	.514	.539	.567	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
16	Person Consistent	.545	.457	.457	.491	.491	.567	1	.647	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457	.457
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
17	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
18	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
19	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
20	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
21	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
22	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
23	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
24	Person Consistent	.603	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	1	.647	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487	.487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
TOTAL_1	Person Consistent	.719	.712	.702	.646	.666	.713	.711	.624	.647	.666	.617	.624	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617	.617
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	
TOTAL_2	Person Consistent	.607	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	1	.647	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514	.514
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	

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

Case Processing Summary

Cases	N		%
	Valid	Excluded ^a	
	72	0	100.0
	72	0	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	25

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	120.57	396.671	.676	.857
X2	120.47	402.225	.673	.858
X3	120.47	402.225	.673	.858
X4	121.39	404.072	.439	.860
X5	120.75	400.190	.619	.858
X6	120.63	391.055	.736	.854
X7	120.64	391.079	.726	.855
X8	120.57	401.629	.581	.859
X9	120.89	401.959	.579	.859
X10	120.60	396.695	.632	.857
X11	120.28	403.499	.617	.859
X12	120.78	400.541	.624	.858
TOTAL_ X	82.81	184.807	.948	.931
Y13	120.44	397.912	.566	.858
Y14	120.63	397.505	.731	.856
Y15	120.94	399.800	.622	.858
Y16	120.44	399.377	.646	.857
Y17	120.97	401.408	.595	.858
Y18	120.78	398.147	.623	.857
Y19	120.39	405.818	.423	.861
Y20	120.65	401.638	.700	.858
Y21	120.65	403.413	.499	.860
Y22	120.00	419.296	.058	.867
Y23	120.88	393.435	.723	.855
Y24	121.06	398.814	.569	.858

Pembahasan

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Static 26. Kami menggunakan model analisis regresi linear sederhana. Dilakukannya pengujian ini untuk menguji interaksi atau pengaruh dari antar variable kepuasan siswa dalam pembelajaran daring, berikut hasil pengujian hipotesis

Tabel 1

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.718 ^a	.515	.501	.659	.515	36.699	2	69	.000

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X, TOTAL_Y

Untuk mengetahui besarnya pengaruh kepuasan pembelajaran selama masa pandemic (X) terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa (Y) dalam analisis regresi linear sederhana, dapat dilihat dari nilai R Square pada Model Summary. Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,515. Nilai ini berarti bahwa pengaruh kepuasan pembelajaran selama masa pandemic (X) terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa (Y) adalah sebesar 51.5 %, sedangkan 48,5% peningkatan hasil belajar siswa (Y) dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti.

Tabel 2 Pengujian Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.279	.483		-.578	.465
	TOTAL_Y	-.002	.018	-.015	-.112	.911
	TOTAL_X	.095	.018	.730	5.278	.000

a. Dependent Variable: X1

Rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$. Nilai a merupakan angka konstan. Dalam hal ini didapat sebesar 0.279, ini berarti bahwa jika ada kepuasan pembelajaran secara daring (X) maka nilai konsisten mampu peningkatan hasil belajar siswa (Y) sebesar 0.279. Sedangkan b merupakan angka koefisien regresi. Dalam hal ini didapat sebesar 0.095, ini berarti setiap penambahan 1% tingkat kepuasan pembelajaran secara daring (X), maka peningkatan hasil belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,095. Sehingga kepuasan pembelajaran secara daring (X) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Y), sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 0.279 + 0,095 X$.

Pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan dengan dibandingkannya nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05. Dari tabel tersebut didapat nilai sig. sebesar 0,465 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada kepuasan pembelajaran secara daring (X) terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Y) secara tidak signifikan, ini berarti H1 dapat diterima. Pengujian hipotesis juga dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Dari data distribusi nilai t tabel, didapat bahwa nilai t tabel sebesar 1,999, sedangkan nilai t hitung didapat dari tabel diatas sebesar 5.728, ini berarti nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada kepuasan pembelajaran secara daring (X) terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Y), ini berarti H1 dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, simpulan yang dapat ditarik dari masing-masing pengujian hipotesis tersebut sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa secara simultan kepuasan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa kepuasan pembelajaran selama masa pandemic Covid-19 berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dari kedua hasil pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa hasil belajar peserta didik selama masa pandemi Covid-19 juga dipengaruhi faktor yang diteliti yaitu kepuasan siswa dalam belajar terutama dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran e-learning sebagai media utama siswa mengakses materi, mengerjakan ujian, dan mengumpulkan tugas. Kepuasan siswa dalam belajar selama masa pandemi dalam penelitian ini membawa dampak positif yang artinya siswa sebagian besar puas terhadap pembelajaran online dan media yang siswa gunakan, dengan adanya tingkat kepuasan ini maka hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basak, S. K., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). Behavioral Factors : A Pilot Study. *2018 IEEE 9th Annual Information Technology, Electronics and Mobile Communication Conference (IEMCON)*, 68–73.
- Emmiyati, N., Rasyid, M. A., Asfah Rahman, M., Arsyad, A., & Dirawan, G. D. (2014). Multiple intelligences profiles of junior secondary school students in Indonesia. *International Education Studies*, 7(11), 103–110. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n11p103>
- Hamzah, R. A. (2022). The effect of the use of information and communication technology (ICT) learning media on the student's learning activity in class V SD Negeri Pannara Makassar City. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 367–379. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.16927>
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Luh Gede Pivin Suwirmayanti, N., Made Sudarsana, I., Darmayasa, S., STIKOM Bali Jl Raya Puputan No, S., Denpasar, R., & Studi Sistem Komputer, P. (2016). Penerapan Algoritma Genetika Untuk Penjadwalan Mata Pelajaran Implementation of Genetic Algorithm for Course Scheduling. *Journal of Applied Intelligent System*, 1(3), 220–233.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 188–197.
- Sadiman, A. S., & Rahardjo, R. (1997). Contribution of SMP Terbuka toward Lifelong Learning in Indonesia. *Lifelong Learning: Policies, Practices and Programs*, 281–290. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED411893.pdf>

Umoh, J. B., & Akpan, E. T. (2014). Challenges of Blended E-Learning Tools in Mathematics: Students' Perspectives University of Uyo. *Journal of Education and Learning*, 3(4).
<https://doi.org/10.5539/jel.v3n4p60>

Volume, J. C. (2019). *Jurnal CANDI Volume 19/ Tahun X/ No.2/ September 2019*. 19(2), 1–16.

Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.

Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.