

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR  
MELALUI PEMANFAATAN *E-LEARNING***

Ilham Junanda<sup>1</sup>, Pujiati<sup>2</sup>, Widya Hestingtyas<sup>3</sup>, Albet Maydiantoro<sup>4</sup>  
<sup>1234</sup>Pendidikan Ekonomi, P.IPS FKIP Universitas Lampung  
<sup>1</sup>ilhamjunanda12@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar melalui pemanfaatan *e-learning*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif verikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan kuisioner. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baradatu pada siswa kelas X dan XI IPS. Populasi yang terlibat sebanyak 227 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *probability sampling* dengan sampel berjumlah 145 siswa. Hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar, ditemukan fakta bahwa pemanfaatan *e-learning* berpengaruh terhadap Prestasi Belajar.

**Kata Kunci:** *E-learning* , Prestasi Belajar

Pendidikan merupakan faktor utama dan penentu serta tolak ukur atas perkembangan suatu bangsa. Selain itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga disertai dengan keadaan darurat yaitu Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang melanda di segala penjuru dunia menyebabkan pendidikan mengalami perubahan dalam proses kegiatan belajar-mengajar yang tidak lagi harus dilaksanakan di gedung-gedung sekolah. Berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tentang proses pembelajaran para peserta didik dilakukan secara daring/pembelajaran jarak jauh dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19).

Pemanfaatan *E-learning* diharapkan dapat memudahkan guru untuk memberikan informasi dan materi tentang mata pelajaran serta menumbuhkan minat belajar untuk mengembangkan potensi sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar para siswa pada

saat pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan *E-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran. Upaya merealisasikan penggunaan teknologi informasi di dunia pendidikan dikenal dengan nama *e-learning* melalui perangkat elektronik dan aplikasi yang dipadu dengan konten-konten dan metode pembelajaran yang menarik, sehingga mempermudah para guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan para siswanya, (Michael, 2013:27).

**TINJAUAN PUSTAKA**

**1. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah wujud nyata kualitas dan kuantitas yang diperoleh seseorang dari suatu kegiatan atas usaha yang telah dikerjakan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar dan rutin dan yang diperoleh dengan proses belajar atau pelatihan, sehingga

berdampak terhadap perubahan baik pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, sikap dan tingkah laku seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Prestasi adalah hasil dari usaha mengembangkan bakat secara terus menerus. Hasil belajar tersebut merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan (Darjaad, 2016: 02), yang berarti prestasi belajar yang ingin dicapai harus melewati proses yang baik untuk mendapat hasil yang baik.

Senada dengan pendapat di atas (Afiatin, 2015: 6) menyatakan prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Mendukung pendapat di atas (Simamora, 2020:195) menjelaskan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari hasil evaluasi dan diukur melalui proses penilainya. Di sekolah bentuk konkret prestasi belajar adalah nilai rapor yang diberikan kepada peserta didik ketika akhir semester (Apriany, 2019:91), maka dengan begitu prestasi belajar yang dicapai siswa merupakan hasil dari kemampuan siswa terhadap pembelajarannya. Berdasarkan pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran yang diikuti secara rutin, sehingga menambah wawasan, pengetahuan atau perkembangan seorang siswa di masa yang akan dan mampu beradaptasi dengan baik dilingkungannya.

## **2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Prestasi Belajar**

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu; pertama faktor

internal (faktor dari dalam siswa) meliputi keadaan atau kondisi jasmani dan rohani disekitar siswa. Kedua faktor eksternal (faktor dari luar) meliputi kondisi lingkungan di sekitar siswa. Ketiga faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran (Firmansah, 2019).

Prestasi belajar seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang memengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Faktor individu, meliputi faktor fisik dan psikis, diantaranya minat siswa. Waktu belajar disekolah merupakan faktor eksternal (Darjaad, 2016:02). Faktor-faktor prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh tiga faktor (Nur, 2019:90), yaitu faktor internal, faktor psikologis dan faktor eksternal. Mendukung pernyataan di atas (Syafi'i, 2018:118) menjelaskan Faktor-faktor yang memengaruhi belajar siswa terdapat beberapa jenis, yang digolongkan menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

## **3. Indikator Prestasi Belajar**

Hasil sebuah prestasi dari belajar tentunya memiliki aspek yang bisa menjadi indikator-indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Ada tiga aspek prestasi belajar yang ketiganya dapat dikaji dalam berbagai literasi (Syafi'i, 2018:118), adalah sebagai berikut:

### **a) Aspek Kognitif.**

Aspek kognitif adalah indikator dalam pencapaian sebuah prestasi menurut Muhibbin Syah bahwa "untuk mengukur prestasi siswa bidang kognitif ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tulis maupun tes lisan". Aspek kognitif ini dikelompokkan menjadi enam tingkatan (Syafi'i, 2018:118), antara lain:

- 1) Tingkat pengetahuan (*knowledge*) Menuntut para siswa untuk mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah dan sebagainya.

- 2) Tingkat pemahaman (*komprehensip*)  
Kemampuan-kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
  - 3) Tingkat Penerapan (*aplicatioan*)  
Kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
  - 4) Tingkat Analisis (*analysis*)  
Mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan.
  - 5) Tingkat Sintesis (*synthesis*)  
Kemampuan seseorang dalam mengaitkan atau menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan, sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.
  - 6) Tingkat Evaluasi (*evaluation*)  
Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.
- b) Aspek Afektif.  
Aspek afektif merupakan ranah berpikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Aspek afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Prestasi yang bersifat afektif meliputi penerimaan sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang baik (Syafi'i, 2018:118).
- c) Aspek Psikomotorik.  
Psikomotorik adalah aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya (Syafi'i, 2018:118). Siswa yang telah mencapai kompetensi dasar pada ranah ini mampu melakukan tugas dalam bentuk keterampilan sesuai dengan standar atau kriteria.

#### 4. Pemanfaatan E-Learning

*E-learning* adalah sebagai alat bantu media belajar dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan bahan-bahan materi yang di akses dengan jaringan internet dan mempergunakan media komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya. Pemanfaatan *E-learning* digunakan dilembaga pendidikan untuk mendukung proses belajar siswa yang dapat dilakukan dengan mengakses berbagai informasi baik mengenai materi belajar maupun pengetahuan umum lainnya secara *online*.

*E-learning* adalah singkatan dari elektronik *learning*, merupakan cara baru yang digunakan dalam proses belajar siswa yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya agar materi belajar dapat di akses di manapun dan kapanpun sehingga metode pembelajaran lebih efektif tidak hanya terpaku di dalam ruang kelas dan di jam tertentu saja, namun bisa digunakan di luar kelas dan di jam yang tidak terbatas (Suendari, 2019:614).

Pembelajaran secara *online* atau yang biasa disebut *e-learning* mengandung pengertian suatu proses pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai media pembelajaran. *E-learning* adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Teknologi *e-learning* semua proses belajar mengajar yang biasa dilakukan di dalam kelas secara *live* namun virtual artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar di depan sebuah komputer yang ada pada saat di suatu tempat, sedangkan peserta didik

mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat yang berbeda. Materi pelajaran pun bisa diperoleh secara gratis dalam bentuk-bentuk dokumen yang bisa di *download*, sedangkan interaktif guru dan peserta didik dalam bentuk pemberian tugas maupun diskusi dapat dilakukan secara intensif dalam bentuk forum diskusi dan *e-mail* (Yusnaldi, 2020:16).

Pemanfaatan *E-learning* sebagai sistem dalam proses belajar (Sari, 2017:78), adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas belajar.
- b. Mengubah budaya mengajar.
- c. Mengubah budaya belajar yang pasif menjadi budaya belajar yang aktif sehingga terbentuk *independent learning*.
- d. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat.
- e. Mengembangkan dan memperluas produk-produk dan layanan baru dalam pembelajaran.

### 5. Faktor-Faktor Pemanfaatan E-Learning

Ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet (*e-learning*) yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*. *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, sehingga mahasiswa dan dosen sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (*konvensional*). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Penelitian ini menggunakan pengembangan *e-learning web centric course* di mana *e-learning* digunakan untuk mencari materi pokok pembelajaran (Rusman, 2013:320). Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan *E-learning* (Sari, 2017:78), yaitu:

- a) Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan dengan melalui pemanfaatan jaringan.

- b) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan belajar.
- c) Adanya lembaga penyelenggara atau pengelola *e-learning*.
- d) Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet.
- e) Tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari atau diketahui oleh setiap peserta didik.
- f) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh penyelenggara.

### 6. Indikator Pemanfaatan E-Learning

Indikator pemanfaatan *e-learning* dalam penelitian ini, adalah adanya materi belajar, adanya evaluasi *online*, adanya diskusi *online*, adanya tutor *online* dan tersedianya multimedia, seperti yang di kemukakan oleh (Aminatun, 2020:34) menyatakan bahwa terdapat beberapa definisi yang menjelaskan tentang indikator *e-learning* tersebut, antara lain:

- a) Materi Belajar  
Materi belajar yang ada dalam *e-learning* disiapkan dalam bentuk modul dan disediakan di dalam media berupa *e-book* sehingga dapat di unduh dan disimpan oleh peserta didik dengan mudah.
- b) Evaluasi *Online*  
Selain materi belajar, untuk menambah pemahaman peserta didik di dalam materi belajar bisa dilengkapi dengan soal latihan evaluasi. Selesai pembelajaran dari materi belajar yang telah diberikan, peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang berupa pekerjaan rumah (PR).
- c) Diskusi *Online*  
Diskusi mengenai pembelajaran yang telah disampaikan mengenai hal yang perlu dibahas. Keunggulan dari adanya pembelajaran dengan *e-learning* karena membuka peluang bagi peserta didik baik mereka yang memiliki sifat pemberani maupun

pemalu untuk bertanya atau menjawab bahan diskusi yang sedang berlangsung.

d. **Tutor Online**

Tutor *online* sama dengan pendidik yang mempunyai tugas untuk menyampaikan materi dan memandu keberjalanan kelas *online* dalam kegiatan *e-learning*.

e. **Multimedia**

Pembelajaran multimedia ialah pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran misalnya komputer yang berisi materi untuk presentasi, alat peraga dan lainnya. *Multimedia material contents illustrate the richness and diversification that combine sound, image, picture and words.*

## 7. Jenis Aplikasi *E-learning*

Pemanfaatan *e-learning* memiliki beberapa jenis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *online*/daring yang dapat memudahkan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Pada penelitian di SMAN 1 Baradatu jenis aplikasi yang digunakan pada saat pembelajaran *online*/daring yaitu google classroom.

### a. **Google Classroom**

Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya disatu tempat (Prihatin, 2021:61). Sekolah dan lembaga nonprofit mendapatkan *Google Classroom* sebagai layanan inti *G Suite for Education* dan *G Suite for Nonprofits* secara gratis. Setiap orang yang memiliki akun Google pribadi juga dapat menggunakan *Classroom* secara gratis. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. Yang tak kalah penting, *Google Classroom* terjangkau dan aman yang disediakan gratis

untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data siswa untuk tujuan periklanan (Prihatin, 2021:61).

### b. **Whatsapp**

*Whastapp* merupakan aplikasi berbasis internet yang merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi informasi yang paling populer (Pranajaya & Hendra Wicaksono, 2017). Aplikasi berbasis internet ini sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi, karena memudahkan penggunaannya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi tanpa menghabiskan biaya yang banyak dalam pemakaiannya, karena *whatsapp* tidak menggunakan pulsa melainkan dengan menggunakan internet

*Whatsapp* merupakan sebuah aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan, dan memungkinkan pengguna untuk saling bertukar foto, video, pesan suara, maupun data berbentuk *file-file* yang berisikan data-data penting, pemanfaatan aplikasi *whatsapp* sebagai sarana diskusi pembelajaran ini termasuk dalam kategori yang efektif (Larasati, 2013). Pemanfaatan aplikasi *whatsapp* dapat di anggap efektif dengan dukungan fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Pembelajaran yang menggunakan aplikasi *whatsapp* dapat dengan mudah untuk berinteraksi antar guru dan siswa, karena aplikasi *whatsapp* yang tidak adanya iklan dan juga dapat dengan cepat untuk saling mengirimkan pesan (Larasati, 2013). Pada aplikasi *whatsapp* juga terdapat fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran.

Adanya fitur-fitur yang diberikan oleh *whatsapp* maka pengguna dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dan mempermudah proses komunikasi antar personal maupun grup. Pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi *whatsapp* tentu mempermudah komunikasi antar guru dan siswa, karena guru dapat berbagi materi pelajaran dengan mudah kepada murid dengan adanya fitur berbagi data/file dan juga komunikasi dengan grup *whatsapp*.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif karena data yang

diperoleh berupa angka dan menggunakan analisis statistik. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan metode survey. Penelitian deskriptif adalah salah satu cara penelitian dengan menggambarkan serta menginterpretasi suatu objek yang sesuai dengan kenyataan yang ada tanpa di lebih-lebihkan, sedangkan verifikatif menunjukkan pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Jenis penelitian pada dasarnya adalah suatu cara ilmiah untuk dapat menggambarkan keadaan dan data yang diperoleh dan sesuai fakta pada objek penelitian (Sugiyono, 2017:5). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 1 Baradatu tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa kelas X sebanyak 103 orang siswa dan kelas XI sebanyak 124 orang siswa, sehingga jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 227 orang siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Baradatu. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1**  
**Hasil analisis dengan menggunakan SPSS**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66.822	2.536		26.350	.000
	Pemanfaatan E-Learning	.186	.049	.303	3.809	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: Konstanta  $a = 66,822$  dan koefisien  $b = 0,186$  sehingga persamaan regresinya  $\hat{y} = 66,822 + 0,186 X_1$ . Konstanta  $a$  sebesar  $66,822$  menyatakan bahwa jika tidak ada skor Pemanfaatan *E-learning* ( $X_1=0$ ) maka rata-rata skor Prestasi Belajar siswa sebesar  $66,822$ . Koefisien regresi untuk  $X_1$  sebesar  $0,186$  menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan atau jika Pemanfaatan *E-learning* tinggi maka akan meningkatkan Prestasi Belajar siswa sebesar  $18,6\%$ . Uji  $t$  menguji signifikan konstanta dan variabel independen.

Hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai pengaruh pemanfaatan *e-*

*learning* ( $X_1$ ) terhadap prestasi belajar ( $Y$ ), ditemukan fakta bahwa pemanfaatan *e-learning* berpengaruh terhadap Prestasi Belajar. Hal ini dibuktikan menggunakan perhitungan SPSS dengan hasil  $t$  hitung secara parsial untuk pemanfaatan *e-learning* sebesar  $3,809$  dan  $t$  tabel dengan  $dk = 143$  pada  $\alpha = 0,05$  sebesar  $1,976$  dengan demikian  $t$  hitung  $> t$  tabel atau  $3,809 > 1,976$ . Hal ini berarti penelitian ini menerima  $H_a$ , atau dengan kata lain Pemanfaatan *E-learning* ( $X_1$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) Siswa Kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 1 Baradatu.

Analisis data Koefisien regresi untuk  $X_1$  sebesar  $0,186$  menyatakan bahwa setiap penambahan satu-satuan variabel  $X$  akan meningkatkan variabel  $Y$  atau jika pemanfaatan *E-learning* ( $X_1$ ) mengalami peningkatan, maka Prestasi Belajar ( $Y$ ) akan meningkat sebesar  $18,6\%$ , dengan kata lain “jika pemanfaatan *E-learning* tinggi, maka Prestasi Belajar akan meningkat” sehingga dapat dipertegas pemanfaatan *E-learning* ( $X_1$ ) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar ( $Y$ ) Siswa Kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 1 Baradatu. Hasil analisis menunjukkan adanya kadar determinasi ( $r^2$ ) sebesar  $0,092$ , artinya bahwa Pemanfaatan *E-learning* ( $X_1$ ) berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) sebesar  $9,2\%$  sedangkan koefisien regresi untuk  $X_1$  sebesar  $18,6\%$  dan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak bisa dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan maka diambil kesimpulan sebagai berikut, ada pengaruh positif secara signifikan Pemanfaatan *E-learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 1 Baradatu, jika pemanfaatan *e-learning* digunakan dengan baik dan semaksimal mungkin, maka dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Chairudin, (2020). *Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Dan 6 Mi Ma'arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Tahun Ajaran*

- 2020/2021. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga 2020.
- Hestiningtyas, Nurdin, Pujiati, Rufaidah, (2020). *Penggunaan E-learning pada Guru Ekonomi di Bandar Lampung. Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* Vol. 1 No. 2 Tahun 2020
- Simamora, Harapan, Kesumawati, (2019). *Faktor-Faktor Determinan Yang Memengaruhi Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan.* Vol. 5, No. 2, Juli-Desember 2020.
- Suendari, Suparno, (2019). *Pengaruh Penerapan E-learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Syiah Kuala).*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi (JIMEKA). Vol. 4, No. 4, (2019).
- Yusnaldi, (2020). *Pengaruh Penggunaan E – Learning Dan Wag Terhadap Hasil Belajar IPS Di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara Medan..* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan. Vol. 10 No. 2, Januari-Juni 2020.
- Anjariah, (2006). *Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua.* Vol.2, 2006.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta..