

Pengaruh penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan

Qurrotu A'yuni syifana, Agung Haryono*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: agung.haryono.fe@um.ac.id

Paper received: 20-11-2021; revised: 25-11-2021; accepted: 01-12-2021

Abstract

The development of increasingly sophisticated smartphones in its influence in the world of education can be utilized by using madrasa e-learning applications. Where students can communicate with many people via the internet. This study aims to determine (1) the effect of using smartphones on student learning outcomes in economics subjects in class X IPS MAN 1 Lamongan (2) the effect of using e-learning on student learning outcomes in economics subjects in class X IPS MAN 1 Lamongan (3) the effect of smartphone use and the use of e-learning on student learning outcomes in economics class X IPS MAN 1 Lamongan. This study uses quantitative methods. Respondents of this study were students of class X IPS MAN 1 Lamongan, samples taken were 86 students from 110 students. The results of this study indicate that there is a positive effect with a significant level for smartphone use of 0.000 and use of e-learning of 0.000. In simultaneous hypothesis testing, the R square value is 0.451.

Keywords: smartphone use; use of e-learning; learning outcomes

Abstrak

Perkembangan smartphone yang semakin canggih ini dalam pengaruhnya di dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dengan menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah. Dimana siswa bisa berkomunikasi dengan banyak orang melalui internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan (2) pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan (3) pengaruh penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Responden penelitian ini adalah siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan, sampel yang diambil sebanyak 86 siswa dari 110 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dengan tingkat signifikan untuk penggunaan smartphone sebesar 0.000 dan pemanfaatan e-learning sebesar 0.000. Dalam uji hipotesis secara simultan diperoleh nilai R square sebesar 0.451.

Kata kunci: penggunaan smartphone; pemanfaatan *e-learning*; hasil belajar

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 sangat pesat dan berdampak besar pada proses pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan kemudahan akses teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia. Perkembangan teknologi dapat mengubah proses pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif (Khusniyah dan Hakim, 2019). Pada masa kini perkembangan teknologi semakin canggih dan lebih instan. Salah satunya adalah smartphone, dalam hitungan menit teknologi terbaru dapat diciptakan jauh lebih canggih dari kemampuan teknologi sebelumnya. Smartphone merupakan salah satu teknologi yang banyak diminati berbagai kalangan mulai dari kalangan anak-anak hingga sampai dewasa. Penggunaan smartphone sendiri sudah cukup

tersebar secara luas di Indonesia. Penggunaan smartphone ditunjang oleh kemudahan dalam mengakses fitur-fitur yang sudah ada.

Salah satu penunjang utama dari penggunaan smartphone sendiri yaitu dengan adanya akses internet. Siswa dapat menggunakan smartphone untuk menunjang kebutuhan belajarnya dengan menggunakan smartphone yang dimilikinya dan memanfaatkan fasilitas internet yang terdapat dalam smartphone tersebut. Sehingga banyak informasi yang diperoleh tidak hanya dari buku saja akan tetapi siswa akan memperoleh informasi lebih banyak dengan mengakses internet melalui smartphone. Hal tersebut didukung dengan pendapat Miftakh (2015) semakin tinggi smartphone digunakan untuk pembelajaran di sekolah maka akan dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada ranah pendidikan internet digunakan sebagai alat serta terobosan yang sangat membantu kegiatan belajar mengajar. Menurut Andrew (2012:4) mengatakan bahwa smartphone mempunyai dua fungsi utama dalam pendidikan. Pertama, fitur *web browser* pada smartphone yang dapat mengakses *link* yang tak terhingga. Dengan fitur *web browser* dan adanya koneksi internet, siswa dapat mengakses *website* yang menyediakan *e-books*, berita, materi pelajaran, artikel yang terkait dengan ekonomi. Kedua, aplikasi smartphone yang sangat berguna untuk dimanfaatkan. Terdapat aplikasi yang murah dan gratis untuk diunduh, seperti *chatting group* yang berfungsi agar siswa bisa berkomunikasi dengan temannya untuk berdiskusi tentang mata pelajaran ekonomi atau tugas dan materi tambahan yang mungkin belum diajarkan di sekolah.

Seluruh siswa kelas X IPS di MAN 1 Lamongan dari empat kelas yang ada telah memiliki smartphone. Penggunaan smartphone memiliki berbagai manfaat bagi siswa seperti lebih mudah dalam menemukan informasi tentang materi pelajaran ekonomi. Wabah covid-19 telah mempengaruhi berbagai bidang, antara lain bidang ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan mengalami perubahan yang signifikan akibat dari wabah covid-19. Di sebagian besar wilayah Indonesia yang terdampak covid-19, proses belajar mengajar dilakukan seluruhnya secara full online, sedangkan sebagian lainnya dilakukan secara *blended learning*. Perubahan proses pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring atau model pembelajaran *e-learning* atau pembelajaran elektronik (Oktavian & Aldya, 2020).

Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Para pendidik pun membutuhkan berbagai media pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran daring agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Sarana tersebut digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran sebagaimana di dalam kelas. Jadi, secara tidak langsung kemampuan dalam menggunakan serta mengakses teknologi akan semakin dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

Menurut Kuntarto (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran online telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap muka). Pembelajaran daring ini bertujuan untuk mengurangi kerumunan agar dapat menghentikan penyebaran virus covid-19. Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, didalamnya termasuk pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Sadikin, 2020). *E-learning* merupakan aplikasi berbasis internet yang dapat dengan mudah menghubungkan siswa dan guru dalam aplikasi ruang

belajar online. *E-learning* dirancang bertujuan untuk mengatasi segala keterbatasan guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran terutama dari segi waktu, lingkungan dan ruang (Mustakim, 2020). Menurut Nugroho (2012) menjelaskan bahwa istilah “E” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet.

E-learning madrasah adalah media pembelajaran online yang disediakan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia sebagai salah satu infrastruktur dalam hal pendidikan untuk pembelajaran online karena wabah covid-19. *E-learning* madrasah merupakan aplikasi gratis yang digagas dengan tujuan mendukung proses pembelajaran di madrasah agar tetap berlangsung dalam masa pandemi. *E-learning* madrasah digunakan oleh semua jenjang pendidikan yang dibawah oleh Kementerian Agama, yaitu mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), sampai Madrasah Aliyah (MA). *E-Learning* dapat diakses selama 24 jam dimana saja oleh pengguna (*user*), selama pengguna mempunyai akses internet yang stabil dan mempunyai *username* dan *password* untuk mengakses *e-learning* untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya *e-learning* madrasah, diharapkan agar pembelajaran menjadi lebih terstruktur, menarik dan interaktif.

MAN 1 Lamongan sebagai salah satu lembaga pendidikan dibawah Kementrian Agama mengambil keputusan untuk memanfaatkan aplikasi *e-learning* madrasah untuk pembelajaran jarak jauh. *E-learning* madrasah sudah mengalami beberapa kali proses update untuk menambah dan memperbaiki fitur-fitur yang ada hingga sekarang menggunakan versi terbaru yaitu versi 2.0 yang sudah dilengkapi dengan fitur *Video Conference* yang memungkinkan guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara *online*, guru bisa sharing materi pelajaran dengan fitur ini sehingga bisa terjadi komunikasi antara guru dengan siswa. Guru bahkan bisa membuat kelas *online* yang menyediakan buku-buku elektronik yang bisa diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja mereka berada. Guru juga bisa membagikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar setiap pelajaran yang diampu sehingga memungkinkan peserta didik ataupun bahkan wali peserta didik untuk memantau dan mengikuti pembelajaran yang telah direncanakan selama satu semester kedepan. Guru kelas X IPS mata pelajaran ekonomi juga melakukan pengukuran terhadap hasil pencapaian kompetensi yang diajarkan selama pembelajaran jarak jauh menggunakan menu CBT (*Computer Based Test*) yang terdapat dalam aplikasi *e-learning* madrasah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MAN 1 Lamongan pada kelas X IPS masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dapat dilihat dari besarnya nilai KKM yang ditetapkan sekolah masih banyak siswa yang mencapai KKM kurang dari 80. Data prosentase ketuntasan belajar siswa kelas X IPS 1,2,3 dan 4 berdasarkan rata-rata nilai penilaian akhir semester (PAS) pada saat semester 1 mata pelajaran ekonomi siswa dimana pembelajaran sudah dilakukan secara daring dan memanfaatkan *e-learning* madrasah. Diketahui bahwa rata-rata prosentase ketuntasan belajar siswa kelas X IPS di MAN 1 Lamongan dilihat dari rata-rata penilaian akhir semester (PAS) siswa adalah kurang dari 85%.

Berdasarkan teori belajar tuntas, seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan mencapai minimal 65%

sekurang – kurangnya 85% dari jumlah peserta didik di kelas tersebut (Mulyasa, 2013). Jika hasil belajar hanya menunjukkan persentase 42,6%, maka pembelajaran belum optimal.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dijadikan sebagai patokan dasar nilai terendah dalam evaluasi diri siswa. Siswa dapat dikatakan tuntas atau telah menguasai kompetensi yang dipelajari apabila sudah mendapatkan nilai di atas KKM. Samino, dkk (2012:48), menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa.

Evaluasi belajar dilakukan dalam proses belajar mengajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam suatu pembelajaran di sekolah, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang bersangkutan. Sudjana (2009) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Indikator hasil belajar menurut Darmadi (2017:137) 1) ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual atau kelompok. Ketercapaian daya serap ini biasanya diukur dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM), 2) siswa telah mencapai perilaku yang telah ditulis dalam tujuan pembelajaran, baik secara individual atau kelompok. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2003:54) hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 faktor yaitu: 1) faktor internal yang terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan, 2) faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan masyarakat.

Selain karena hasil belajar siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan yang masih belum optimal, hal ini juga didukung oleh kondisi dan karakteristik sekolah yang akan dilakukan penelitian. Rata-rata siswa MAN 1 Lamongan sebagian besar sudah mempunyai smartphone dan akses internet yang cukup baik. Penggunaan smartphone dengan baik dan benar dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* madrasah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan. Berdasarkan surat edaran dari pemerintah selama menghadapi masa pandemi covid-19 seluruh aktivitas setiap orang harus *stay at home* sebagai bentuk kewaspadaan semua pihak dalam menghindari penyebaran Covid-19 sehingga kegiatan pembelajaran siswa di madrasah harus tetap dilakukan, meskipun dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan bagaimana tingkat kesiapan semua pihak. Kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) nampaknya menjadi solusi yang tepat digunakan untuk mengantisipasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa dengan pembelajaran jarak jauh tentunya dengan pengawasan yang baik dari madrasah.

2. Metode

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksplanasi yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan *e-learning* (X_2) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi

kelas X IPS MAN 1 Lamongan (Y). Dalam penelitian ini data primer diambil langsung oleh peneliti dari hasil angket siswa berupa *google form* dengan populasi seluruh siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan sejumlah 110 siswa dengan jumlah sampel 86 siswa. Data sekunder adalah data yang didapatkan oleh peneliti dari sumber yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini data sekunder berupa dokumentasi yaitu data nilai UAS siswa kelas X IPS di MAN 1 yang dilaksanakan pada bulan Februari – Juni tahun 2021.

Pengujian instrumen menggunakan *software SPSS IBM 25 for windows*. Pada uji validitas instrumen hasil perhitungan menunjukkan pada setiap variabel semua instrumen valid karena hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan semua instrumen reliabel. Langkah selanjutnya adalah analisis, dalam penelitian ini analisis yang digunakan antara lain yaitu, 1) analisis regresi linier berganda. 2) Uji asumsi klasik yaitu terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. 3) uji hipotesis mempunyai dua uji yaitu uji t dan uji F. 4) sumbangan efektif 5) koefisien determinasi atau R^2 .

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Uji Validitas

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program *software SPSS IBM 25 for windows* dapat dinyatakan bahwa instrumen kuisioner pada penelitian ini valid. Terdapat 30 item pernyataan yang terdiri dari 15 item berkaitan dengan penggunaan *smartphone* (X_1) dan 15 item pernyataan berkaitan dengan pemanfaatan *e-learning* (X_2). Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka korelasi signifikan artinya butir soal dalam instrument tersebut dikatakan valid. Dari hasil pengujian, terdapat 30 item pernyataan kuisioner yang dinyatakan valid.

3.2. Uji Reliabilitas

Dari uji ini dapat diketahui apakah alat ukur yang digunakan tepat untuk memperlihatkan sejauh mana perolehan hasil dari pengukuran yang relatif konsisten. Reliabelnya suatu instrumen dilihat melalui nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Cronbanch's Alpha | Keterangan |
|----------------------------------|-------------------|------------|
| X1 Penggunaan Smartphone | 0,909 | Reliabel |
| X2 Pemanfaatan <i>E-learning</i> | 0,896 | Reliabel |

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 36.349 | 5.757 | | 6.313 | .000 |
| Penggunaan smartphone | .417 | .084 | .447 | 4.942 | .000 |
| Pemanfaatan e-learning | .316 | .083 | .343 | 3.790 | .000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 2, dapat disusun model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

$$Y = 36,349 + 0,417X_1 + 0,316X_2 + e$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Konstanta sebesar 36,349 hal ini menunjukkan apabila penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* adalah konstan atau 0, maka besarnya hasil belajar adalah 36,349.

Koefisien regresi penggunaan smartphone (β_1) sebesar 0,417 menyatakan bahwa setiap kenaikan penggunaan smartphone, maka hasil belajar siswa akan naik sebesar 0,417 dengan asumsi variabel lain dianggap tetap atau konstan.

koefisien regresi pemanfaatan *e-learning* (β_2) sebesar 0,316 menyatakan bahwa setiap kenaikan pemanfaatan *e-learning*, maka hasil belajar siswa akan naik sebesar 0,316 dengan asumsi variabel lain dianggap tetap atau konstan.

e merupakan kemungkinan kesalahan model persamaan regresi yang disebabkan karena adanya kemungkinan variabel lain yang mempengaruhi variabel hasil belajar namun tidak dimasukkan dalam persamaan regresi

3.3. Uji Asumsi Klasik

3.3.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji apakah data terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 86 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .000000 |
| | Std. Deviation | 4.45453358 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .090 |
| | Positive | .062 |
| | Negative | -.090 |
| Test Statistic | | .090 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .079 ^c |

a. Test distribution is Normal.

Landasan dari pengambilan keputusan pengujian ini dapat diketahui berdasarkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)*. Apabila hasil dari *Asymp. Sig (2-tailed)* bernilai > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi secara normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,079. Hal ini memiliki arti bahwa *Asymp. Sig. > 0,05*. Maka dapat disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal.

3.3.2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk menuji korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak mengandung multikolinieritas. Metode yang digunakan untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dalam penelitian ini adalah dengan melihat nilai dari *Varlance Inflation Factor (VIF)* dan nilai *Tolerance*. Apabila nilai VIF dari variabel independen (penggunaan smartphone dan pemanfaatan e-learning) lebih dari angka 10 ($VIF < 10$) dan nilai tolerance lebih besar dari 0,1 ($Tolerance > 0,1$) maka dapat dikatakan bahwa model regresi tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

| Coefficients^a | | | | | | | |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | Sig. | Collinearity Statistics | |
| | B | Std. Error | Beta | T | | Tolerance | VIF |
| 1 (Constant) | 36.349 | 5.757 | | 6.313 | | | |
| Penggunaan smartphone | .417 | .084 | .447 | 4.942 | .000 | .808 | 1.237 |
| Pemanfaatan e-learning | .316 | .083 | .343 | 3.790 | .000 | .808 | 1.237 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai *Varlance Inflation Factor (VIF)* untuk (X_1) sebesar 1,237 dan (X_2) sebesar 1,237, sedangkan nilai tolerance dari (X_1) sebesar 0,808 dan (X_2) sebesar 0,808. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Varlance Inflation Factor (VIF)* dari semua variabel independen dalam penelitian lebih kecil dari 10 ($VIF < 10$) dan nilai

tolerance dari semua variabel penelitian ini lebih besar dari 0,1 (tolerance > 0,1). Sehingga penelitian ini dinyatakan tidak multikolinearitas atau dikatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas.

3.3.3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual pada satu pengamatan ke pengamatan lain. Hasil uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji glejser. Hasil uji glejser heteroskedastisitas dengan metode uji glejser dapat dilihat dari tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Model | Coefficients ^a | | | | |
|------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | T | |
| 1 (Constant) | 20.984 | 7.272 | | 2.885 | .005 |
| Penggunaan smartphone | -.150 | .112 | -.162 | -1.346 | .182 |
| Pemanfaatan e-learning | -.063 | .104 | -.073 | -.604 | .547 |

a. Dependent Variable: absres

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel penggunaan smartphone (X_1) sebesar 0.182 dan nilai signifikansi variabel pemanfaatan *e-learning* (X_2) sebesar 0.547. Sehingga dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa semua variabel memiliki nilai signifikansi > 0.05 yang berarti bahwa data dalam penelitian ini terbebas dari heterokedastisitas.

3.4. Uji Hipotesis

3.4.1. Uji Parsial (uji t)

Uji t dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan *e-learning* (X_2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi (Y). Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Parsial (uji t)

| Model | Coefficients ^a | | | | |
|------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | T | |
| 1 (Constant) | 36.349 | 5.757 | | 6.313 | .000 |
| Penggunaan smartphone | .417 | .084 | .447 | 4.942 | .000 |
| Pemanfaatan e-learning | .316 | .083 | .343 | 3.790 | .000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Variabel Penggunaan Smartphone (X_1)

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa pengaruh secara parsial antara penggunaan smartphone (X_1) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y) dilihat dari nilai signifikansi (sig.) yaitu sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig.<0,05) dan nilai t hitung 4,942 > t tabel 1,988, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Pemanfaatan *E-learning*

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa pengaruh secara parsial antara pemanfaatan e-learning (X_2) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y) dilihat dari nilai signifikansi (sig.) yaitu sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig.<0,05) dan nilai t hitung 3,790 > t tabel 1,988, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan e-learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

3.4.2. Uji Simultan (Uji f)

Uji F dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah secara simultan penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan *e-learning* (X_2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi (Y). Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hasil uji simultan (Uji F) berdasarkan pengolahan data penelitian dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Uji Simultan (Uji f)

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 1387.182 | 2 | 693.591 | 34.132 | .000 ^b |
| | Residual | 1686.644 | 83 | 20.321 | | |
| | Total | 3073.826 | 85 | | | |

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), pemanfaatan e-learning, penggunaan smartphone

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil bahwa pengaruh simultan antara penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan e-learning (X_2) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y) dilihat dari nilai signifikansi (sig.) yaitu sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 serta nilai f hitung 34,132 > f tabel 3,11 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan *e-learning* (X_2) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y).

3.5. Sumbangan Efektif

Sumbangan efektif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh antara penggunaan smartphone (X_1) dan pemanfaatan *e-learning* (X_2) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y). Sumbangan efektif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$SE = \text{Beta} \times \text{Zero order} \times 100\%$$

Tabel 8. Sumbangan Efektif

| Variabel | Zero Order | Beta | Sumbangan Efektif |
|----------------|------------|-------|-------------------|
| X ₁ | 0.597 | 0.447 | 26,69% |
| X ₂ | 0.538 | 0.343 | 18,45% |
| Jumlah | | | 45,1% |

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa sumbangan efektif pengaruh variabel untuk penggunaan smartphone (X₁) sebesar 26,69%. Sementara sumbangan efektif untuk variable Pemanfaatan E-learning (X₂) sebesar 18,45%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable penggunaan smartphone (X₁) memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 45,1%.

3.6. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R²) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh semua variabel independen (penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning*) terhadap variabel terikat (hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi). Besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen ditunjukkan oleh koefisien determinasi (R²). Hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 *for windows*, besarnya koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .672 ^a | .451 | .438 | 4.50788 |

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone, Pemanfaatan e-learning
 b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa koefisien determinasi yang dilihat dari nilai *R Square* sebesar 0,451. Artinya bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi (Y) dipengaruhi oleh penggunaan smartphone (X₁) dan pemanfaatan *e-learning* (X₂) sebesar 45,1%, sedangkan sisanya (54,9%) dipengaruhi oleh faktor lain selain penggunaan smartphone (X₁) dan pemanfaatan *e-learning* (X₂).

3.7. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Lamongan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS MAN 1 Lamongan. Artinya penggunaan *smartphone* berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *smartphone* juga dapat digunakan sebagai media dalam menunjang pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erni Lestari (2019) yang mengemukakan bahwa penggunaan gadget smartphone berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena gadget smartphone memudahkan siswa dalam mencari informasi atau materi tambahan yang berkaitan dengan ekonomi sehingga menunjang hasil belajar. Selain itu,

penelitian yang dilakukan Zulfikar Adilla Sukarno (2017) juga mengemukakan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Penggunaan smartphone diantaranya dapat digunakan sebagai sumber belajar selain dari buku, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mencari informasi pelajaran khususnya pelajaran ekonomi melalui fitur internet yang ada di smartphone. Sesuai dengan pendapat Nikmah (2013) dimana gadget smartphone dapat digunakan untuk mempermudah siswa mencari materi karena adanya fitur internet. Menurut Barakati (2013) membuktikan adanya gadget smartphone dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam pembelajaran. Karena dalam penggunaan smartphone siswa memperoleh banyak kemudahan seperti, kemudahan mencari materi pelajaran secara luas dengan mengakses internet, dapat menyimpan file bacaan, tugas, dan artikel yang nantinya bisa dibaca sewaktu waktu. Dengan menggunakan smartphone siswa dapat berkomunikasi dengan teman guna menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) yang didapatkan dari guru di sekolah. Siswa juga dapat membuka aplikasi *e-learning* melalui smartphone yang di dalamnya terdapat materi, soal dan tugas-tugas ekonomi.

Pada masa pandemi seperti sekarang, penggunaan smartphone berperan penting agar proses pembelajaran tetap terlaksana. Smartphone sebagai media perantara dalam proses pembelajaran dan sebagai alat yang dapat membantu siswa dengan mudah dalam mencari referensi atau informasi yang lebih luas tentang pelajaran ekonomi. Selain itu adanya fasilitas *wifi* dan kuota internet dapat memaksimalkan penggunaan smartphone oleh siswa.

Penggunaan smartphone yang dimanfaatkan untuk membantu proses belajar siswa akan membuat pemahaman siswa pada materi pelajaran ekonomi menjadi baik dan akan membuat siswa mendapat hasil belajar yang baik pula. Dari hasil penelitian tersebut, maka hipotesis pertama diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

3.8. Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Lamongan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan, diperoleh hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi pemanfaatan *e-learning* pada siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi yang akan diajarkan. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan guru maupun antara sesama peserta didik yang tetap dapat berkomunikasi dalam sebuah kelas secara langsung pada waktu yang sama melalui pemanfaatan *e-learning*. Hal tersebut sejalan dengan Aunnurrahman (2009:231) *E-learning* dalam belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif serta interaktif dengan penyampaian materi dilakukan melalui digital / elektronik yang terdiri dari dukungan dan fasilitas internet yang tersedia sangat cepat saat proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:295) mengemukakan bahwa *e-learning* dapat memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran. Dalam pemanfaatan *e-learning* dapat membantu peserta didik mengakses setiap materi yang diajarkan oleh guru dimana saja tanpa harus menunggu pertemuan di kelas. Belajar dengan *e-learning* memperkuat model belajar melalui penyediaan informasi dan pengembangan teknologi dalam

pendidikan. Dalam *e-learning* pengajar tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara online oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya (Surjono, 2013).

Menggunakan media online atau *e-learning* saat melakukan pembelajaran daring sangat efektif namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki oleh pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran, misalnya dalam pemberian materi dan pemberian tugas pendidik harus lebih mempertimbangkan hal-hal yang dapat terjadi. Hal tersebut sejalan dengan Nguyen (2015) dalam penelitiannya terkait pembelajaran online menyatakan bahwa pembelajaran online sangat mudah dilaksanakan namun tidak dapat dikatakan efektif jika dibandingkan pembelajaran langsung karena perkembangan yang didapatkan oleh siswa saat pembelajaran secara online sangat bergantung pada situasi.

Pemanfaatan *e-learning* digunakan saat pandemi covid-19 yang telah mengubah proses belajar yang secara tatap muka menjadi daring (dalam jaringan). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kuntarto (2017) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional. Pemanfaatan *e-learning* lebih praktis karena di dalam *e-learning* sudah mencakup semuanya seperti absensi, tugas, ulangan dan nilai. Guru juga bisa melihat keaktifan siswa melalui *e-learning*. Siswa dapat membuka aplikasi *e-learning* sewaktu-waktu kapanpun dan dimanapun asalkan ada jaringan internet yang mendukung.

Kondisi seperti ini dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebab dalam pembelajaran *e-learning* ini siswa dapat belajar secara mandiri. Di dalam *e-learning* juga terdapat beberapa animasi maupun video pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dan mempermudah dalam belajar. Pemanfaatan *e-learning* memberikan pengaruh agar siswa lebih giat lagi dalam belajar. Pengaruh pembelajaran berbasis *e-learning* inilah yang akan menimbulkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan *e-learning* dengan baik.

3.9. Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Lamongan

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan dipengaruhi oleh penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* yang berarti kedua variabel independen secara simultan mempunyai pengaruh yang positif terhadap variabel dependen. Besarnya nilai kontribusi yang diberikan variabel penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* sejumlah 45,1% dan sisanya 54,9% terdapat faktor lain yang mempengaruhi diluar penelitian.

Faktor yang memiliki pengaruh paling tinggi merupakan penggunaan smartphone dilihat berdasarkan hasil perhitungan Sumbangan Efektif (SE) diketahui prosentase pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar adalah 26,69%. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan pendidikan yang pesat, dan pada masa sekarang teknologi berkembang menjadi semakin canggih serta anak jaman sekarang kebanyakan sudah memiliki smartphone, maka teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan belajar siswa dengan

menggunakan smartphone yang dimilikinya dan memanfaatkan fasilitas internet yang terdapat dalam smartphone tersebut. Sehingga banyak informasi yang diperoleh tidak hanya dari buku saja akan tetapi siswa akan memperoleh informasi lebih banyak dengan mengakses internet melalui smartphone.

Banyak kemudahan yang ditawarkan dengan penggunaan smartphone yang terhubung ke internet seperti, kemudahan dalam mengakses informasi dan mencari beragam referensi untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga ketika mendapat tugas dari guru, peserta didik dapat memperoleh banyak informasi mengenai materi pelajaran sehingga akan menambah pengetahuan mereka dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal tersebut didukung dengan pendapat Miftakh (2015) semakin tinggi smartphone digunakan untuk pembelajaran di sekolah maka akan dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya adalah pemanfaatan *e-learning* dengan prosentase Sumbangan Efektif (SE) sebesar 18,45%. *E-learning* adalah sebuah aplikasi berbasis internet yang dapat dengan mudah menghubungkan siswa dan guru dalam suatu aplikasi ruang belajar online. *E-learning* berfujuan untuk dapat mengatasi segala keterbatasan guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal waktu, keadaan, dan ruang (Mustakim, 2020). Ringkasnya, *e-learning* dapat menciptakan ruang digital dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik dapat mengakses pelajaran yang diberikan oleh guru atau pendidik tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Pemanfaatan *e-learning* juga memiliki berbagai kekurangan yaitu kendala jaringan internet, keterbatasan kuota dan kurangnya peserta didik maupun guru dalam penguasaan teknologi. Adanya *e-learning* akan menjadi inovasi belajar yang baru bagi setiap peserta didik. *E-learning* turut berpengaruh dalam diri setiap individu, jika peserta didik memanfaatkan *e-learning* dengan baik saat proses pembelajaran maka hasil belajar akan meningkat, sedangkan dalam proses pembelajaran *e-learning* tidak digunakan dengan bijak maka tidak akan meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan secara umum menunjukkan dalam kondisi baik. Hal ini dibuktikan dengan dokumentasi nilai ujian akhir semester (UAS) dari hasil nilai UAS tersebut dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas X IPS MAN 1 Lamongan. Hasil penelitian ini sebanding dengan penelitian oleh Lusvitra Fitri Nuyulianti (2015) yang membuktikan bahwa penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

4. Simpulan

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan: (1) terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan; (2) terdapat pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan; (3) terdapat pengaruh penggunaan smartphone dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Lamongan.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada beberapa pihak adalah sebagai berikut: (1) bagi guru sebaiknya mendorong siswa untuk menggunakan smartphone sebagai sumber belajar dan sebaiknya proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan *e-learning* madrasah dirancang sekreatif mungkin dengan memanfaatkan media *e-learning* yang lain untuk menunjang sehingga peserta didik dapat lebih maksimal dalam belajar dan tidak merasa bosan; (2) bagi sekolah sebaiknya mensosialisasikan pemanfaatan *e-learning* dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa; (3) bagi peneliti lain sebaiknya menambah variabel lain dalam penelitian yang sesuai dengan kondisi sekolah yang diteliti, seperti fasilitas belajar, motivasi belajar dan kecerdasan intelektual atau emosional. Sehingga pengaruh yang akan diteliti bisa lebih besar terhadap hasil belajar.

Daftar Rujukan

- Andrew, F. (2012). Mobile / Smartphone Use in Higher Education. *E-Journal University of Central Arkansas*, (Online), (<http://swdsi.org>), diakses 20 Desember 2020.
- Aunurrahman, D., & Pd, M. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barakati, D. P. (2013). Dampak Penggunaan Smartphone dalam pembelajaran Bahasa Inggris (persepsi mahasiswa). *Jurnal elektronik fakultas sastra universitas sam ratulangi*, 1(1).
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Khusniyah, N. L. & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19-33.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53-65.
- Lestari, Erni. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone, Minat Belajar, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Singosari Kabupaten Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.
- Miftakh, Eliza Silviana. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ), Dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid- 19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Nguyen, T. (2015). The Effectiveness of Online Learning: Beyond No Significant and Future Horizons. *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 309- 319.
- Nikmah, A. (2013). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. *E-journal pendidikan kota Surabaya*, 5, 1-8
- Nugroho, Atmoko. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web. *Jurnal Transformatika*, 9(2), 72.
- Nuyulianti, L.F. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone, Pemanfaatan E-Learning dan Aktivitas Dalam Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129-135.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadikin, A, dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*. 6(2), 109-119.
- Samino,dkk. (2012). *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Solo: Fairus Media.

- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: rineka cipta.
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sukarno, Z.A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Kepanjen*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.
- Surjono, D. H. (2013). *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.