

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh pembelajaran daring *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Jati Trenggalek.**

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan kuantitatif, maka diperoleh hasil bahwa dari 17 siswa terdapat 13 siswa peningkatan hasil belajar matematika dari *pre test* ke nilai *post test*. Hasil uji hipotesis memberikan hasil bahwa hasil belajar matematika setelah diberikan *e-learning* (*post test*) dengan hasil belajar matematika sebelum diberikan *e-learning* (*pre test*) berbeda signifikan secara statistik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,001 \leq 0,05$ ,  $|Z|$  sebesar  $|-3,192|$  lebih besar dari 1,96, yang artinya terdapat pengaruh pembelajaran daring *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI MI Miftahul Huda.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maya Rahmatia, Monawati, dan Said Darnius dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2017 di Universitas Syiah Kuala dengan judul “Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh” yang memberikan hasil terdapat pengaruh media *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $4,8 \geq 2,042$ .

Sesuai dengan teori yang disampaikan Dale dalam Daryanto (2002) yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mengerti materi yang disampaikan jika memanfaatkan indera ganda dalam artian menggunakan stimulus pandang dan dengar. Perbedaan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengan kurang lebih 75%, 13% indera dengar, dan 12% indera lainnya. Murid akan lebih bisa memahami materi yang disampaikan apabila disajikan dengan kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata atau gambar saja. Kata-kata yang dimaksud adalah materi yang disampaikan dalam bentuk verbal baik cetak maupun lisan. Sedangkan gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk gambar baik berupa ilustrasi, grafik, foto, dan video.<sup>1</sup>

Menurut Rusman (2016) pembelajaran dengan penyelesaian masalah berbasis *e-learning* dapat menumbuh-kembangkan kemampuan kreativitas peserta didik, baik secara individual maupun kelompok karena melibatkan peserta didik untuk belajar menyelesaikan suatu masalah dunia nyata, memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah dan sekaligus belajar mengetahui pengetahuan yang diperlukan.<sup>2</sup>

Pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini dan semakin meratanya akses teknologi informasi, maka pembelajaran daring dengan *e-learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Siswa dapat mengakses materi yang disampaikan oleh guru dari berbagai sumber, dimana terdapat banyak media pembelajaran yang menarik di *platform online* dan

---

<sup>1</sup> Daryanto. 2002. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

<sup>2</sup> Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

dapat diakses dengan mudah. Seperti halnya siswa kelas VI di MI Miftahul Huda Jati Karang Trenggalek, dimana semua siswa memiliki *gadget* pribadi yang bisa terhubung dengan internet, sehingga masing-masing siswa dapat memperbanyak sumber belajar dan guru memberikan arahan tentang apa yang yang perlu dipelajari pada mata pelajaran matematika.

**B. Besarnya pengaruh penggunaan pembelajaran daring *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Jati Trenggalek.**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai *posttest* matematika siswa kelas VI lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Rata-rata nilai pretest sebesar 71,47 dengan presentase ketuntasan sebesar 70,49% dari 17 siswa, yang artinya masih terdapat siswa dengan nilai dibawah KKM mata pelajaran matematika. Setelah diberikan pembelajaran matematika dengan *e-learning* (*posttest*), rata-rata nilai matematika meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan 100% yang artinya seluruh siswa berhasil mendapatkan nilai diatas KKM (didas 65). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI untuk mata pelajaran matematika meningkat sebesar 25,92%.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sobron A.N, Bayu, Rani, dan Meidawati S. pada Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship VI tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Daring *Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”.dengan hasil nilai rata-rata

pada kelompok eksperimen 89,62 dan pada kelompok kontrol 80,77 dengan selisih 8,85. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran daring *learning* dan kelompok control adalah kelompok yang tidak diberik perlakuan (pembelajaran konvensional) dimana hasil uji *statistic mann whitney* menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring Learning dan pembelajaran konvensional.

Menurut Ghirardini (2011) dalam Jurnal Sobron A.N, Bayu, Rani, dan Meidawati S. Daring *leraning* memberikan metode pembelajaran efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan model pembelajaran. Model pembelajaran daring *learning* dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.<sup>3</sup> Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran *e-learning* yang diterapkan di MI Miftahul Huda Jati Trenggalek dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

---

<sup>3</sup> Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food Agriculture and Consumer Protection.