



**PENGARUH *E-LEARNING* TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PROGRAM
KEJAR PAKET C DI PKBM PIONEER KARANGANYAR**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

oleh
Siti Aminatun
1201416083

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



UNNES
Universitas Negeri Semarang



**PENGARUH *E-LEARNING* TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PROGRAM
KEJAR PAKET C DI PKBM PIONEER KARANGANYAR**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

oleh
Siti Aminatun
1201416083

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar” telah disetujui oleh pembimbing atau diajukan di sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jumat

Tanggal : 8 Mei 2020

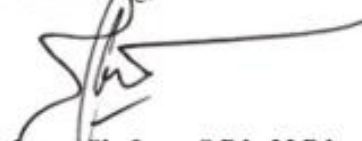
Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah,



Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd.
NIP. 196801211993032002

Pembimbing,



Imam Shofwan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198407102015041003


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar” yang disusun oleh Siti Aminatun dengan NIM 1201416083 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada 20 Mei 2020.


PANITIA



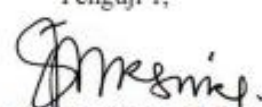
Ketua,


Dr. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.
NIP. 196006051999032001

Sekretaris,


Bagus Kisworo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197911302006041005

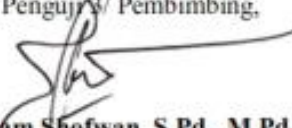
Penguji 1,


Dr. Tri Suminar, M.Pd.
NIP. 196705261995122001

Penguji 2,


Bagus Kisworo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197911302006041005

Penguji 3/ Pembimbing,


Imam Shofwan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198407102015041003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar” benar-benar hasil karya sendiri, bukan buatan orang lain, dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Adapun pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Mei 2020



Siti Aminatun
1201416083

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.

Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan kepadanya.

Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.”

(QS. An-Najm: 39-41)

PERSEMBAHAN:

- ❖ Ibu yang selalu memberikan dukungan dan doa
- ❖ Kakak dan Adik yang selalu memberikan dorongan dan semangat
- ❖ Teman-teman seperjuangan
- ❖ Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
- ❖ Almamater, Universitas Negeri Semarang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar” sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tersusun atas dukungan, doa, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa’i RC, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Semarang;
4. Imam Shofwan, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang selalu memberi pengarahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini;
5. Dr. Tri Suminar, M.Pd., Dosen Penguji 1 yang memberikan kritik dan saran atas penelitian ini;
6. Bagus Kisworo, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 2 yang memberikan kritik dan saran atas penelitian ini;

7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Semarang;
8. PKBM Pioneer Karanganyar yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian;
9. Peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini;
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.

Semarang, 11 Mei 2020

Penulis

ABSTRAK

Aminatun, Siti. 2020. *Pengaruh E-Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Imam Shofwan, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan minat belajar peserta didik khususnya pada program kesetaraan kejar paket yang tergolong rendah karena pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional (tatap muka) atau *teacher centered* serta berorientasi pada nilai. Kehadiran *e-learning* telah memberikan peluang untuk memberikan nuansa baru terhadap sistem pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sebab pembelajaran dengan *e-learning* dapat dilakukan secara fleksibel baik dari segi ruang dan waktu. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*, yaitu penelitian dilakukan setelah suatu peristiwa terjadi. Populasi penelitian ini adalah peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar yang berjumlah 141 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* dan didapatkan 45 sampel dari kelas C10, C11, dan C12 pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan dokumentasi dan teknik kuisioner/angket. Kuisioner/angket ini berjumlah 23 butir pernyataan. Metode analisis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial yang berfokus pada analisis regresi linear sederhana.

Penelitian menunjukkan hasil bahwa *e-learning* berpengaruh secara positif terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar karena koefisien regresi bernilai positif, yakni sebesar 0,626. *E-learning* juga berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar karena nilai Sig. sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Pengaruh *e-learning* memberikan kontribusi sebesar 74,7% terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar dan sebesar 25,3% merupakan faktor luar yang tidak teliti pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai positif dan signifikan antara *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar, maka diharapkan peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar dapat menerapkan *e-learning* dengan tepat agar semakin tinggi minat belajar didapatkan. Selain itu, penulis berharap agar selalu ada inovasi baru di bidang pendidikan khususnya pada program kejar paket yang sesuai dengan perkembangan zaman terkait teknik pembelajaran salah satunya dengan adanya *e-learning*.

Kata kunci: *e-learning*, minat belajar, peserta didik kejar paket C

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.4.1 Manfaat Teoritis	12
1.4.2 Manfaat Praktis	12
1.5 Pembatasan Masalah	13
1.5.1 <i>E-Learning</i>	14

1.5.2 Minat Belajar.....	14
1.5.3 Peserta Didik	14
1.5.4 Program Kejar Paket C	14
1.5.5 PKBM Pioneer Karanganyar.....	14
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Minat Belajar.....	15
2.1.1 Pengertian Minat	15
2.1.2 Pengertian Belajar	16
2.1.3 Pengertian Minat Belajar.....	20
2.1.4 Fungsi Minat Belajar.....	21
2.1.5 Aspek-aspek Minat Belajar	22
2.1.6 Indikator Minat Belajar	23
2.2 <i>E-Learning</i>	26
2.2.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	26
2.2.2 Fungsi <i>E-Learning</i>	28
2.2.3 Pemanfaatan <i>E-Learning</i> untuk Pembelajaran.....	31
2.2.4 Indikator <i>E-Learning</i>	33
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	37
2.3 Aplikasi Setara Daring	38
2.4 Hubungan <i>E-Learning</i> dengan Minat Belajar	39
2.5 PKBM	42
2.5.1 Pengertian PKBM	42

2.5.2 Tujuan dan Fungsi PKBM	43
2.5.3 Program-program PKBM.....	45
2.6 Program Kejar Paket C	46
2.7 Kerangka Berpikir.....	47
2.8 Hipotesis Penelitian.....	51
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	52
3.1 Desain Penelitian.....	52
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.2.1 Tempat Penelitian.....	53
3.2.2 Waktu Penelitian	54
3.3 Populasi dan Sampel	54
3.3.1 Populasi	54
3.3.2 Sampel.....	55
3.4 Variabel Penelitian	56
3.4.1 Definisi Operasional.....	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5.1 Teknik Dokumentasi	58
3.5.2 Teknik Kuisisioner/Angket.....	59
3.6 Instrumen Penelitian.....	60
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	62
3.7.1 Uji Validitas	62
3.7.2 Uji Reliabilitas	65

3.8 Teknik Analisis Data.....	66
3.8.1 Teknik Analisis Statistik Deskriptif.....	66
3.8.2 Teknik Analisis Statistik Inferensial	67
3.8.3 Uji Prasyarat.....	68
3.8.4 Uji Hipotesis	72
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1 Hasil	74
4.1.1 <i>E-Learning</i> oleh Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	75
4.1.2 Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	78
4.1.3 Pengaruh <i>E-Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.....	81
4.1.4 Kontribusi Pengaruh <i>E-Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	85
4.2 Pembahasan.....	87
4.2.1 <i>E-Learning</i> oleh Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	87
4.2.2 Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	89
4.2.3 Pengaruh <i>E-Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.....	91

4.2.4 Kontribusi Pengaruh <i>E-Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar	95
BAB 5 PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Populasi Penelitian	55
Tabel 3.2 Rincian Sampel Penelitian	56
Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuisisioner/ Angket.....	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	61
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel X	63
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Y	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	65
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	66
Tabel 3.9 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 3.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas	70
Tabel 3.11 Hasil Uji Linearitas	71
Tabel 3.12 Hasil Uji Hipotesis	73
Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif Variabel X	76
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Variabel <i>E-Learning</i>	76
Tabel 4.3 Deskriptif Indikator Variabel <i>E-Learning</i>	77
Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Y	79
Tabel 4.5 AnalisisDeskriptif Variabel Minat Belajar	79
Tabel 4.6 Deskriptif Indikator Variabel Minat Belajar.....	80
Tabel 4.7 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	81

Tabel 4.8 Persamaan Regresi Linear Sederhana	84
Tabel 4.9 Kontribusi Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	51
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	108
Lampiran 2. Surat Ijin Observasi	109
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	110
Lampiran 4. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	111
Lampiran 5. Kuisisioner Uji Coba Instrumen Penelitian.....	112
Lampiran 6. Daftar Responden Uji Coba Instrumen Penelitian	115
Lampiran 7. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian Variabel X	116
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Variabel X.....	117
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	118
Lampiran 10. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian Variabel Y	119
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Variabel Y	120
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	121
Lampiran 13. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	122
Lampiran 14. Kuisisioner Instrumen Penelitian	123
Lampiran 15. Daftar Responden Instrumen Penelitian	126
Lampiran 16. Tabulasi Data Instrumen Penelitian.....	127
Lampiran 17. Tabel r.....	128
Lampiran 18. Tabel t.....	129
Lampiran 19. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	130
Lampiran 20. Hasil Uji Prasyarat.....	131

Lampiran 21. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	135
Lampiran 22. Hasil Uji Hipotesis	136
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian	137

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu faktor yang turut andil dalam kemajuan suatu bangsa dengan mempersiapkan bekal yang cukup bagi sumber daya manusia agar menjadi manusia berkualitas dan bermanfaat (Widodo, 2015). Terdapat tiga jalur pendidikan untuk mempersiapkan manusia berkualitas di Indonesia yakni termaktub dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 mengenai jalur pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Pendidikan dijadikan sebagai suatu dasar yang berperan dalam mengembangkan diri tiap individu (Nurhaida & Musa, 2015). Pengembangan diri dilakukan dengan cara mengembangkan kemampuan, bakat, potensi serta keterampilan guna menghadapi dan memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Peran pendidikan di Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional termaktub dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3. Tujuan ini menunjukkan bahwa pendidikan dilakukan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta membangun manusia seutuhnya agar manusia hidup sesuai dengan kodratnya yang memiliki jiwa spiritual, mental serta intelektual yang seimbang. Wujud dari penerapan undang-undang tersebut, pendidikan dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan dari

masing-masing individu. Misalnya untuk menerapkan pembelajaran yang fleksibel dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dapat menempuh jalur pendidikan nonformal (Shofwan, Raharjo, et al., 2019).

Proses tercapainya tujuan pendidikan diawali dari pelaku kegiatan pendidikan yang memiliki ketertarikan dari dalam diri yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu (Dariyo, 2013). Ketertarikan terhadap suatu kegiatan tertentu menjadikan peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam mencapai target belajarnya karena ini sesuai dengan minat belajarnya. Berbeda jika peserta didik tidak mempunyai minat dalam belajar, pembelajaran diikuti tanpa ada gairah sehingga didapatkan hasil yang tidak memuaskan dan lainnya. Pentingnya minat belajar pada diri peserta didik akan membantu terealisasinya tujuan dari pendidikan. Minat belajar akan meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam belajar. Selain itu, adanya minat belajar mampu memperlancar jalannya proses belajar, sehingga pembelajaran akan terselesaikan sesuai waktu yang ditentukan serta tercapai tujuan-tujuan dari pendidikan yang ada.

Tiga jalur pendidikan yang diterapkan di Indonesia salah satunya adalah pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal ialah pendidikan yang jangkauannya berada diluar sekolah yang menjurus pada pendidikan yang menyeluruh dan merata (Kamil, 2011). Pendidikan ini diharapkan mampu memberikan pelayanan pendidikan bagi semua kalangan mulai pendidikan untuk anak-anak pra sekolah, usia sekolah hingga pada program-program alternatif guna melayani usia pemuda dan orang dewasa bahkan lansia. Didukung oleh Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 5

ayat 5 bahwa hak yang didapatkan warga negara yakni kesempatan untuk mendapatkan pendidikan seumur hidup. Hal ini menjadikan program pendidikan nonformal sangat luas cakupannya. Misalnya memberikan solusi mengenai masalah anak tidak sekolah (*drop out/ putus sekolah*), sekolah rumah (*homeschooling*), dan lainnya dengan adanya pendidikan kesetaraan kejar paket pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) (Hermawan, 2012) .

Pendidikan kesetaraan kejar paket adalah salah satu program pendidikan nonformal yang perannya sama seperti persekolahan di pendidikan formal. Program pada pendidikan kesetaraan kejar paket terbagi menjadi tiga yakni program kejar paket A (setingkat SD/MI sederajat), kejar paket B (setingkat SMP/MTs sederajat) dan kejar paket C (setingkat SMA/MA sederajat) (Kamil, 2011: 96). Pendidikan dan pelatihan kerja yang dilaksanakan pada PKBM terfokus pada mengembangkan keterampilan yang berguna dalam dunia kerja untuk meningkatkan kualitas diri sehingga mampu mandiri dan berdikari (Irmawati, 2017). Jadi dalam pendidikan kesetaraan kejar paket ini selain menempuh pelajaran juga ada keterampilan yang diajarkan agar nantinya peserta memiliki bekal untuk hidup mandiri.

Program kejar paket yang diterapkan di Indonesia salah satunya adalah program kejar paket C yang setingkat dengan SMA/MA sederajat. Berbagai latar belakang peserta didik yang masuk program kejar paket karena tidak berkesempatan menempuh pendidikan sekolah, adanya masalah pada peserta didik sehingga harus berhenti sekolah, orang dewasa yang sudah bekerja maupun yang lainnya (Ernawati & Mulyono, 2017). Data BPS menunjukkan bahwa pada tahun 2019 terdapat APS (Angka

Partisipasi Sekolah) pada rentan usia 16-18 terdapat 72,36% dari seluruh Indonesia sedangkan untuk rentan usia 19-24 terdapat 25,21% dari seluruh Indonesia. Terlihat pada usia pendidikan SMA/ MA sederajat masih banyak siswa yang belum merasakan bangku SMA sederajat dan sebagian besar masuk ke pendidikan nonformal yakni program kesetaraan kejar paket C.

Pendidikan kesetaraan kejar paket memiliki peran yang sama dengan pendidikan formal, sehingga sistem pembelajaran yang diterapkanpun juga hampir menyerupai. Hal ini dapat memberikan asumsi bahwa permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pendidikan kesetaraan juga tidak jauh berbeda. Permasalahan yang dialami peserta didik atau warga belajar merupakan indikasi dari berbagai kemungkinan seperti proses belajar peserta didik yang belum efektif, sehingga menjadikan peserta didik sendiri merasa kurang bergairah dalam belajar serta rendahnya minat di dalam mengikuti pembelajaran (Laksono, Y. S., Ariyanti, G., & Santoso, 2016). Oleh karena itu, apapun yang telah disampaikan oleh pendidik atau tutor tidak mudah dipahami.

Rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik karena penyampaian dengan ceramah yang mendominasi (Nesi & Akobiarek, 2018). Hal ini berakibat peserta didik tidak dapat menjawab ketika pendidik bertanya atau sehingga tidak ada timbal balik dari pembelajaran yang dilakukan. Didukung oleh Prihatin (2017) bahwa kurangnya antusias peserta didik sebagai akibat dari rendahnya minat belajar terlihat karena metode pembelajaran yang

menggunakan konvensional oleh pendidik sehingga menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Sistem pembelajaran dengan tradisi terdahulu yakni dengan pembelajaran konvensional (tatap muka) yang didominasi ceramah, kurang inovatif dan daya kreativitas yang rendah dari tutor menyebabkan pelajaran monoton dan terkesan membosankan (Gani, 2015). Alasan serupa bahwa pembelajaran yang bersifat *teacher centered* belum menjadikan peserta didik aktif dan cenderung cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan rendahnya minat belajar peserta didik (Damayanti & Jirana, 2018). Selain itu, mutu pendidikan rendah yang dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang belum adanya sinkronisasi antara proses yang dilakukan dengan hasil yang diperoleh dari proses pendidikan (Latief, 2014). Dilihat dari ranah proses pendidikan, aspek berpikir atau kognitif tingkat rendah yang lebih ditekankan pada peserta didik, misalnya menghafal pelajaran tanpa mengetahui maksud dari pembelajaran yang didapatkan (Sa'ud, 2014). Pendidikan telah mengalami pengerucutan arti menjadi proses menghafal yang berujung pada keahlian mengerjakan ujian (Shofwan & Kuntoro, 2014).

Selain itu, durasi waktu belajar yang lama juga menyumbangkan permasalahan dalam pendidikan di Indonesia, karena dianggap tidak efektif (Suroto, 2014). Kegiatan pembelajaran yang menyita banyak aktivitas lain menjadikan hambatan bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Melihat latar belakang peserta didik yang berbeda, harusnya pada program kejar paket C diterapkan pembelajaran yang cenderung lebih luwes karena berbagai kesibukan dari peserta didik

seperti peserta didik yang sudah bekerja. Jadi, tidak memungkinkan mengikuti pembelajaran seperti pada pendidikan formal yang biasanya dimulai pagi hari ketika peserta didik sedang bekerja dan melakukan kegiatan lain yang tidak dapat ditinggalkan. Perlu adanya pembelajaran yang menguntungkan semua pihak dalam proses pembelajaran ini.

Terdapat peluang besar pada era perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi tatanan kehidupan untuk dimanfaatkan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan (Herlinah, 2014). Tradisi pembelajaran tatap muka secara langsung atau pembelajaran konvensional dialihkan menjadi pembelajaran digital dengan teknologi informasi yang disebut *e-learning*. Pembaharuan-pembaharuan yang ada di bidang pendidikan memberikan inovasi baru yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga nuansa pembelajaran mampu menggugah gairah dalam belajar.

Menurut Gilbert dan Jones (Nugraheni & Dina, 2017: 111) bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang materinya diperoleh melalui suatu media elektronik. Pendapat lain dari Mark J. Rossenberg (Priambodo, 2013:3) bahwa *e-learning* merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi internet untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam diri individu. Selain itu, *e-learning* adalah hasil kemajuan teknologi khususnya dibidang pendidikan yang memanfaatkan internet sehingga mudah untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran (Murtiningrum, Ashadi, & Mulyani, 2013). Didukung pendapat lain bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran terpisah dengan jarak jauh yang dilakukan menggunakan media elektronik tanpa tatap muka langsung serta tidak perlu berada

dalam ruang dan waktu secara bersama sehingga lebih efektif dan efisien (Iskandar, Gina, & Cahyono, 2014).

Asal muasal pembelajaran elektronik atau *e-learning* menurut Waller dan Wilson (Khatimi, 2006: 73) dimulai sejak tahun 1970-an. Beberapa negara telah menerapkan pembelajaran ini guna mengikuti arus perkembangan teknologi. Pemanfaatan *e-learning* di Kanada sejak tahun 1997 telah dijadikan mahasiswa sebagai salah satu rujukan media dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai kegiatan perkuliahan semuanya dilakukan melalui internet mulai dari pendaftaran, konsultasi, bimbingan akademik, pembelajaran hingga evaluasi (Khatimi, 2006: 72). Selain itu Marikar dan JayaRathne (Batubara, 2017: 2) menyampaikan bahwa *e-learning Moodle* mendapatkan respon positif dari penggunaannya dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di salah satu universitas Srilanka.

Alhabshi (Khatimi, 2006: 78) menyampaikan bahwa Universiti Tun Abdul Razak (UNITAR) merupakan universitas di Malaysia yang meyakini perkuliahan secara elektronik (*e-learning*) pertama kali yang diselenggarakan sejak 1998. Selain itu, pada tahun 1999 di Indonesia terdapat kampus telah melaksanakan uji coba penyelenggaraan Tutorial Elektronik (Tutel) bagi mahasiswanya yakni Universitas Terbuka. Tutel ini dilakukan guna memberikan kemudahan serta bantuan kepada mahasiswa dalam mengatasi masalah perkuliahan, hal ini disampaikan oleh Anggoro (Khatimi, 2006: 78). Berdasarkan *e-learning* yang telah digunakan berbagai negara di dunia terbukti memberikan berbagai kemudahan untuk membantu menyelesaikan masalah pendidikan dan memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Media sosial dan digital yang digunakan telah menyatu dalam kegiatan keseharian terutama pada anak muda sehingga seolah-olah sudah menjadi suatu kebutuhan, hal ini berdasarkan data Badan Litbang Kominfo 2016 (Utami, Undang, & Wahyudi, 2017: 78). Studi ini menunjukkan hasil survey bahwa anak-anak dan usia remaja mengenal internet dengan persentase sebesar 98% dan sebesar 79,5% dinyatakan sebagai pemakai jasa internet. Berarti sisanya adalah orang dewasa sebagian juga telah mengenal dan menggunakan teknologi internet. Teknologi yang berkembang sekarang seperti internet sudah menjadi bagian dari keseharian masyarakat yang rata-rata mereka adalah usia sekolah. Hal ini telah dijadikan sesuatu yang lumrah dan biasa bagi sebagian masyarakat khususnya remaja hingga dewasa.

Penelitian Oktarika (2015) menjelaskan bahwa minat belajar yang rendah karena masih menggunakan pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan adanya perkembangan iptek yakni dengan *e-learning*. Pembelajaran dengan media *e-learning* sebagai tambahan dan pelengkap menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif (Oktarika, 2015). Didukung oleh Lin, Chen, & Liu (2017) bahwa

The research from international journal result conclude that digital learning presents better positive effects on learning motivation and outcome than traditional teaching does, learning motivations reveals significantly positive effects on learning effect in learning outcome

Penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa pembelajaran digital (*e-learning*) memberikan pengaruh yang baik untuk menumbuhkan minat (motivasi) belajar daripada pembelajaran tradisional atau konvensional sehingga didapatkan hasil belajar

yang maksimal. Jadi dengan perkembangan era digital ini, dengan memanfaatkan adanya pembelajaran digital (*e-learning*) sangat efektif untuk digunakan.

Didukung oleh penelitian Nugraheni mengenai adanya *e-learning* yang berpengaruh pada kemandirian dan minat belajar mahasiswa didapatkan data bahwa teknik ceramah yang mendominasi pembelajaran menjadikan mahasiswa kurang tertarik belajar dan kurang kemandirian dalam belajar. Setelah diadakan penelitian eksperimen dengan pembelajaran *e-learning* pada mata kuliah tersebut, didapatkan hasil bahwa *e-learning* dapat membentuk kemandirian dan menjadikan sumber belajar yang interaktif dan menarik sehingga kemandirian dan minat belajar meningkat (Nugraheni & Dina, 2017).

Sistem pembelajaran dengan *e-learning* memberikan nuansa baru pada proses pembelajaran di dunia pendidikan khususnya di pendidikan nonformal, sebagaimana yang telah dilakukan pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Pioneer Karanganyar. *E-learning* dijadikan sebagai substitusi (pengganti) dari pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran tatap muka melalui media yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik sehingga peserta didik tidak bosan dan dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu luang yang dimiliki serta dimanapun tempatnya asalkan media dan perangkatnya mendukung sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih fleksibel. Komunikasi dapat dilakukan didalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran melalui *online*. Semua pelajaran, kehadiran siswa, hasil belajar, tugas atau latihan soal dan sistem pembelajaran lainnya sudah terpantau pada aplikasi *Setara Daring*. Salah satu

kelebihan aplikasi ini yakni peserta didik dapat melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun sehingga lebih fleksibel asalkan didukung oleh perangkat pembelajaran seperti adanya laptop atau *smartphone* yang bisa tersambung dengan internet sehingga tidak perlu tatap muka langsung untuk melakukan proses pembelajaran. Materi pembelajaran mudah untuk didapatkan dan disimpan jadi dapat dibuka sewaktu-waktu.

Adanya *e-learning* terbukti memberikan kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran karena kelonggaran waktu dan lokasi yang diberikan. Upaya ini untuk mengatasi pembelajaran yang monoton atau membosankan agar lebih menarik bagi peserta didik dan lebih fleksibel. Selain itu bagi peserta didik khususnya pada program kejar paket C yang sebagian besar memiliki aktivitas lain seperti bekerja tetap dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan waktu luang masing-masing. Sehingga pembelajaran akan tetap berjalan meskipun tanpa kehadiran tutor secara nyata dan sumber belajar pun dapat didapatkan kapanpun dan dari manapun sehingga besar kemungkinan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Alasan inilah, penelitian saya lakukan dengan memberi judul “**Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar**”. Dengan harapan program *online* ini dapat diterapkan pada program pendidikan lainnya agar didapatkan inovasi pembelajaran yang sesuai perkembangan teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dapat dirumuskan sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan, yakni sebagai berikut:

- (1) Seberapa besar persentase *e-learning* yang dilakukan peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar?
- (2) Seberapa besar persentase minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar?
- (4) Seberapa besar kontribusi *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah diuraikan beberapa rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis:

- (1) *E-learning* yang dilakukan peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar
- (2) Minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar

- (3) Pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar
- (4) Kontribusi *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- (1) Hasil dari penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat terhadap lingkup pengetahuan, terutama dalam memperkaya khasanah penelitian pada Pendidikan Luar Sekolah yakni dalam pengembangan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) mengenai pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik
- (2) Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar pada program kejar paket C di PKBM.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Jurusan

Hasil penelitian dapat memberikan masukan mengenai penerapan *e-learning* pada mata kuliah tertentu kepada jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) seperti pada

PKBM untuk dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa, serta dapat digunakan sebagai referensi bacaan di perpustakaan.

1.4.2.2 Bagi PKBM Pioneer Karanganyar

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangsih kepada pengurus PKBM Pioneer Karanganyar, terkait pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik yang ada pada program kejar paket C. Oleh karena itu, penelitian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Praktisi Pendidikan

Hasil penelitian ini dirujuk sebagai referensi bagi praktisi pendidikan mengenai inovasi pembelajaran yang terkendala oleh ruang dan waktu. Adanya PKBM dengan *e-learning* ini, dapat menjadi pilihan dan pengembangan pembelajaran karena sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

1.5 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan lingkup yang akan dikaji dalam penelitian untuk menghindari perbedaan arti dan maksud dari penelitian. Maka dari itu, peneliti membatasi masalah yang diteliti yakni “Pengaruh *E-Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Program Kejar Paket C di PKBM Pioneer Karanganyar”. Untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini, maka pembahasan masalah dibatasi oleh:

1.5.1 E-learning

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh dengan media digital yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung.

1.5.2 Minat Belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan dari diri individu sehingga mendorong untuk melakukan sesuatu dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh penuh dengan perhatian dan menikmati suatu kegiatan belajar.

1.5.3 Peserta Didik

Peserta didik merupakan bagian dari masyarakat yang melakukan atau menempuh aktivitas pembelajaran pada pendidikan tertentu.

1.5.4 Program Kejar Paket C

Program kejar paket C yakni jenjang pendidikan yang setara dengan jenjang SMA/ SMK/ MA sederajat yang dilaksanakan pada pendidikan nonformal.

1.5.5 PKBM Pioneer Karanganyar

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar adalah suatu lembaga pendidikan yang menampung berbagai lapisan masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemandirian peserta didik atau warga belajarnya yang sistem pembelajarannya dilakukan secara *online*.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Minat Belajar

2.1.1 Pengertian Minat

Minat adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan kesungguhan dan usaha lebih keras karena adanya ketertarikan dengan objek tertentu (Riwahyudin, 2015: 11). Kesungguhan dilakukan karena adanya niat terhadap objek yang memberikan pengaruh positif dalam diri individu. Pendapat lain menyebutkan bahwa minat merupakan kecenderungan perhatian yang diberikan terhadap objek tertentu dengan sedikit mengabaikan objek yang lain. (Nesi & Akobiarek, 2018: 82).

Pernyataan Pratiwi (2015: 76) bahwa minat memiliki kaitan erat dengan perasaan senang sehingga mampu memusatkan atau mengarahkan seluruh aktivitas fisik maupun psikis kearah yang diamati. Fokus yang diberikan terhadap apa yang diamati karena memberikan kesenangan dan kepuasan hati. Perasaan senang yang diiringi dengan kesungguhan dan usaha keras ini menjadikan cenderung tertarik untuk melakukan kegiatan selanjutnya hingga tercapai tujuan dari objek (Prihatin, 2017). Kegiatan yang didasari karena niat dan rasa senang yang tulus akan mendorong pelaku melakukan kegiatan yang berkesinambungan dengan kegiatan sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Belajar

Disadari ataupun tidak disadari dalam kesehariannya setiap orang selalu melakukan aktivitas belajar, mulai dari membuka mata di pagi hari hingga menutup mata kembali (Rifai'i, 2016: 1). Dimanapun tempatnya dengan siapapun jika menemukan hal baru, itu merupakan kegiatan belajar. Belajar adalah kegiatan yang mempengaruhi perubahan tingkah laku manusia. Pendapat serupa bahwa belajar ialah serangkaian kegiatan yang dilakukan sehingga diperoleh sikap yang berbeda dari sebelumnya (Budiwibowo & Nurhalim, 2016: 169). Selain itu, belajar adalah proses aktivitas yang sangat mendasar didalam setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2011: 63).

Belajar merupakan perolehan dari pengalaman yang telah dilakukan berakibat terjadinya tingkah laku yang berbeda (Sardiman, 2012: 23). Didukung pendapat Syah (2011: 71) belajar ialah proses berpikir yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotorik meliputi mendengar, melihat, dan mengucapkan. Proses berpikir yang menghasilkan perubahan tingkah laku termasuk perubahan kearah yang lebih baik dalam proses mendengar, memperhatikan lingkungan serta bertutur kata. Belajar dijadikan sebagai tameng utama yang dapat menembus tujuan pembelajaran (Hadis, 2014). Kesimpulan dari berbagai makna belajar diatas adalah bahwa belajar adalah proses tindakan yang dilakukan karena adanya rangsangan dan menghasilkan cara berpikir dan cara bertindak yang berbeda dari sebelumnya sehingga didapatkan kemajuan dalam dirinya seperti dapat membedakan yang benar dan yang salah.

2.1.2.1 Teori Belajar

2.1.2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori dengan proses belajar berkaitan dengan kemampuan psikis maupun mental manusia seperti mengamati, menduga, dan menilai (Sutarto, 2017). Teori ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar, sehingga belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon melainkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar dapat diartikan sebagai proses berubahnya pemahaman atau cara pandang sebelum dan setelah melakukan pembelajaran.

2.1.2.1.2 Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik merupakan teori yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, artinya menekankan studi tentang seseorang secara utuh (Qodir, 2017). Teori ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelaku belajar, bukan dari sudut pandang pengamat. Tujuan dasar dari pembelajaran humanistik ialah memberi dorongan peserta didik untuk mampu mandiri, bertanggung jawab, kreatif, serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang ada di sekitarnya.

2.1.2.1.3 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori yang menekankan pada perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respons (Nahar, 2016). Pembelajaran stimulus respons ini menekankan pada hasil belajar yakni adanya

perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran behavioristik akan meningkatkan mutu pembelajaran jika dilakukan pengulangan-pengulangan pada tiap dilakukannya pembelajaran, sehingga teori ini dianggap relevan digunakan pada pembelajaran sekarang ini.

2.1.2.2 Tahapan Belajar

Belajar dijadikan sebagai tameng utama yang dapat menembus tujuan pembelajaran (Hadis, 2014: 59). Tujuan dari proses belajar dapat dicapai dengan tahapan-tahapan yang harus dilalui. Tahapan ini harus dilakukan dengan cara berurutan agar didapatkan hasil maksimal dalam belajar. Menurut Albert Bandura (Syah, 2011: 111) setiap proses belajar terjadi dalam tahapan peristiwa yang dipengaruhi oleh stimulus meliputi tahap perhatian, penyimpanan dalam ingatan, apersepsi dan tahap motivasi.

Tahap perhatian merupakan tahap pertama, yakni peserta didik memfokuskan perhatian pada objek materi yang dipelajari. Pendidik harus memberikan pembelajaran dengan cara yang menarik agar peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan. Kemudian tahap penyimpanan dalam ingatan yakni tahapan setelah tahap perhatian selesai, materi serta informasi dari kegiatan pembelajaran kemudian diproses dan disimpan didalam memori. Selanjutnya tahap apersepsi yaitu mengulang kembali segala informasi atau pengetahuan yang tersimpan di memori peserta didik. Hal ini untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik pada materi yang sudah dipelajari. Tahap yang terakhir yakni tahap motivasi yang berguna untuk

penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dengan memberi apresiasi berupa hadiah, pujian atau nilai tertentu.

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Pembelajaran dianggap efektif dan sukses apabila peserta didik menjadi aktif belajar guna membentuk wawasan, keterampilan, dan perilaku tertentu (Ekosiswoyo & Sutarto, 2015: 36). Peserta didik menjadi aktif ketika kegiatan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang ada. Dijelaskan oleh Syah (2011: 145) yang menerangkan bahwa dalam kegiatan belajar, peserta didik dipengaruhi oleh tiga macam faktor yakni faktor dari dalam diri peserta didik, dari luar diri peserta didik, dan pendekatan belajar.

Faktor dari dalam diri peserta didik diantaranya meliputi faktor fisiologis (yang bersifat fisik) dan faktor psikologis (yang bersifat batin). Faktor fisiologis mencakup kondisi kesehatan fisik sedangkan aspek psikologis mencakup tingkat kecerdasan, sikap peserta didik, gairah, bakat dan motivasi siswa. Menurut Rifa'i (2016: 7) kondisi fisik misalnya kesehatan organ tubuh sedangkan kondisi batin misalnya tingkat kecerdasan, emosional, dan keadaan sosial misalnya kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Faktor dari luar peserta didik ialah faktor yang berasal dari apa yang ada disekitar peserta didik, meliputi tempat belajar, cuaca, tingkat kesulitan merespon pelajaran, lingkungan sekitar. Terakhir yakni faktor pendekatan belajar yaitu cara belajar yang digunakan oleh peserta didik sehingga memberikan gairah dan kenyamanan untuk belajar.

2.1.3 Pengertian Minat Belajar

Aktivitas yang didasari dari perasaan senang dan kesungguhan akan memberikan hasil yang maksimal. Sesuai dengan pendapat Darwis (2016: 75) yakni minat ialah tolak ukur keberhasilan dalam belajar, sehingga kesungguhan dalam belajar dipengaruhi oleh ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Apabila bahan belajar sesuai dengan minat, maka peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam belajar, begitu sebaliknya apabila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Minat merupakan ketertarikan yang muncul dari dalam diri yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu (Dariyo, 2013). Jika peserta didik menyukai suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan memberikan perhatian dengan bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut sehingga memberikan hasil yang maksimal. Akan tetapi jika tak mempunyai minat (minatnya rendah) terhadap mata pelajaran tertentu, maka ia tidak akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Minat belajar merupakan tingkat keantusiasan dan keaktifan yang dilakukan peserta didik karena keingintahuan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran (Putrayasa, Syahrudin, & Mergunayasa, 2014). Dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang didasari dengan minat akan tercipta suasana pembelajaran yang kondusif karena adanya imbal balik dari peserta didik kepada pendidik. Ketika diberi pertanyaan oleh pendidik, si peserta didik merespon dengan jawaban. Didukung oleh pendapat (Putri & Isnani, 2015: 119) bahwa minat belajar adalah perhatian yang

diberikan oleh peserta didik secara guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Jadi minat belajar merupakan sikap suka atau ketertarikan yang muncul pada diri seseorang sehingga menjadikannya melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan penuh keseriusan dan fokus tanpa ada unsur paksaan dari luar.

2.1.4 Fungsi Minat Belajar

Minat yang ada pada diri individu akan menjadi pendorong untuk melakukan suatu tindakan melalui usaha tertentu (Siswanto, 2016: 15). Minat belajar yang kuat akan menjadikan tindakan dilakukan dengan gigih, serius dan kesungguhan bahkan tantangan dapat dihadapi tanpa putus asa. Begitu sebaliknya, jika minat belajar yang ada pada diri individu rendah, maka tindakan akan dilakukan dengan kemalasan, mengerjakan tugas asal-asalan dan tanpa gairah. Minat perlu dikembangkan melalui stimulus-stimulus positif agar maksimal dalam melakukan kegiatan tertentu. Fungsi minat dalam belajar memiliki kekuatan sebagai pendukung untuk melakukan kegiatan belajar (Oktarika, 2015: 20) .

Hurlock (Oktarika, 2015: 19) menjelaskan bahwa fungsi minat ada empat yakni (a) minat berpengaruh pada kadar cita-cita individu artinya keinginan yang kuat dari individu menjadikan kesungguhan-sungguhan dalam mencapai tujuan atau cita-cita, (b) minat merupakan tenaga pendorong yang kuat sebab jika seseorang sudah memiliki minat maka rintangan atau hambatan apapun akan siap dilalui sampai tercapai apa yang mejadi tujuannya, (c) bentuk dan kadar minat mempengaruhi prestasi yang dihasilkan,

dan (d) minat yang tertanam sejak kecil akan berpengaruh pada kehidupannya karena minat membentuk kepuasan tersendiri.

2.1.5 Aspek-aspek Minat Belajar

Minat merupakan suatu yang menyebabkan manusia berpindah tempat (Sutarto, 2008: 10). Minat menjadikan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga adanya perpindahan tempat atau memberikan fokus pada objek yang menjadi perhatian karena adanya ketertarikan pada objek tertentu. Minat belajar dihasilkan dari serangkaian kegiatan belajar karena diawali oleh rasa penasaran terhadap suatu objek kemudian tertarik dan memberikan perhatian pada objek tersebut. Menurut Hurlock (Susanto, 2013) bahwa minat adalah buah karya dari pengalaman belajar yang telah dilakukan atau proses belajar.

Minat belajar memiliki dua aspek yakni (1) aspek kognitif ialah aspek berpikir yang dikembangkan pada bidang yang berkaitan dengan minat. Berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan dan diperoleh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konsep mengenai aspek kognitif ini terbentuk, (2) aspek afektif ialah sikap atau tindakan yang dinyatakan karena adanya aspek kognitif yang telah terbentuk terhadap suatu kegiatan sehingga menimbulkan minat tertentu. Aspek kognitif dan aspek afektif memberi penilaian bahwa minat belajar tidak berkaitan dengan bawaan sejak lahir, melainkan pernyataan yang dituangkan bentuk sikap. Sehingga terdapat hubungan linear bahwa penilaian kognitif dan afektif terhadap objek berupa minat adalah positif, akan menghasilkan sikap yang positif dan menimbulkan minat belajar.

2.1.6 Indikator Minat Belajar

Minat belajar adalah sikap batin yang muncul dari diri peserta didik yang dapat menambah intensitas kebiasaan belajar berdasar indikator pemicu yang mempengaruhinya (Lestari, 2015: 117). Indikator-indikator tersebut saling berkaitan dalam memunculkan suatu minat yang ada dalam diri individu. Menurut Baharudin (Pasaribu, D. S., Hendri, M., & Susanti, N. Karim, 2017: 63) terdapat indikator minat yang dapat ditunjukkan melalui proses belajar yakni ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, kesadaran untuk mengikuti pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki. Pendapat serupa oleh Safari (Wasti, 2013: 5) menyimpulkan indikator dalam belajar diantaranya yaitu adanya rasa senang dalam belajar, rasa ketertarikan untuk melaksanakan belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar, berpartisipasi dalam belajar, serta adanya kesadaran/ keinginan untuk belajar tanpa adanya paksaan. Sesuai indikator yang telah disebutkan diatas, penulis merujuk pada pendapat Safari mengenai indikator minat belajar. Beberapa definisi yang mengemukakan indikator minat belajar tersebut yaitu:

2.1.6.1 Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan keadaan psikis yang datang pada individu karena adanya peristiwa baik yang berkaitan dengan diri individu (Pratikno, 2009: 23). Rasa senang yang muncul pada peserta didik terhadap pelajaran tertentu, maka pembelajaran akan diikuti dengan sukacita tanpa unsur keterpaksaan. Misalnya hati bergairah mengikuti pelajaran, hadir tepat waktu dan lainnya. Jadi perasaan senang merupakan

suasana hati yang menimbulkan aura positif tanpa ada rasa terpaksa karena keadaan sekitar sangat mendukung.

2.1.6.2 Rasa Tertarik

Menurut Baharudin (Pasaribu, D. S., Hendri, M., & Susanti, N. Karim, 2017: 63) peserta didik yang berminat akan tertarik pada suatu pembelajaran sehingga menjadikan antusias tanpa ada beban pada dirinya sehingga mudah menerima dan berupaya untuk besungguh-sungguh dalam mempelajari sesuatu. Didukung oleh (Siswanto, 2016: 20) bahwa rasa tertarik menjadikan peserta didik berusaha mempelajari serta memahami pelajaran karena adanya proses pembelajaran yang mudah diterima. Misalnya antusias mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas yang diberikan. Jadi ketertarikan merupakan daya dorong pada peserta didik terhadap suatu objek sehingga menjadikan antusias untuk mempelajari dan memahami apa yang dipelajari.

2.1.6.3 Perhatian

Perhatian ialah fokus yang terbentuk pada obyek dengan mengesampingkan hal lain yang ada disekitar (Walgito, 2010: 110). Peserta didik yang memberikan perhatian dalam belajar akan fokus terhadap pelajaran yang diikuti dengan mengabaikan hal yang dapat mengganggu konsentrasinya. Perhatian dapat diartikan sebagai keadaan peserta didik yang memberikan respon yang positif karena konsentrasi penuh yang dilakukan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Siswanto,

2016: 21). Misalnya mendengarkan penjelasan guru dan memerhatikannya. Jadi perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa yang terfokus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga mampu memberikan tanggapan mengenai apa yang dipelajari.

2.1.6.4 Partisipasi

Partisipasi merupakan keikutsertaan individu dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki rasa keingintahuan tentang sesuatu, baik yang terlibat secara aktif maupun pasif (Rochman, Marjiono, & Imsiyah, 2017: 21). Selain itu partisipasi merupakan keterlibatan aktif dan turut andil dalam kegiatan pembelajaran karena rasa keingintahuannya yang tinggi (Siswanto, 2016: 25). Partisipasi dalam pembelajaran misalnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya serta aktif menjawab. Jadi partisipasi merupakan peserta didik turut andil dan terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran disebabkan karena rasa keingintahuan yang tinggi.

2.1.6.5 Keinginan/ Kesadaran

Menurut Sutarto (2008: 10) bahwa keinginan/ kesadaran merupakan suatu yang menjadikan manusia melakukan suatu kegiatan. Keinginan yang dimiliki peserta didik menjadikannya belajar dengan penuh kesadaran tanpa ada unsur paksaan. Diperjelas oleh Baharudin (Pasaribu, D. S., Hendri, M., & Susanti, N. Karim, 2017: 63) bahwa keinginan/ kesadaran ialah upaya yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan perilaku belajar yang interaktif dalam mencapai tujuan belajar. Jadi keinginan atau

kesadaran adalah suatu usaha untuk melakukan tindakan secara sadar tanpa ada paksaan untuk mencapai tujuan.

2.2 *E-Learning*

2.2.1 Pengertian *E-Learning*

E-learning merupakan pembelajaran fleksibel yang dilakukan melalui media elektronik tanpa terpaut dalam dimensi ruang dan waktu (Nugraheni & Dina, 2017: 112). Pendapat serupa bahwa *e-learning* adalah hasil yang didapatkan dari kemajuan teknologi dengan memanfaatkan internet yang mudah untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran (Murtiningrum et al., 2013: 290). Kelebihan *e-learning* yang diberikan tidak hanya akses yang cepat dalam memperoleh informasi tetapi dengan adanya tambahan multimedia yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan (Sa'ud, 2014: 182). *E-learning* sebagai proses pembelajaran alternatif juga mengajarkan kemandirian bagi peserta didik sebab ilmu pengetahuan yang didapatkan memiliki jangkuan luas dari berbagai sumber yang ada sehingga hasil belajar dapat mudah tercapai dengan baik (Mulyani, 2013: 1).

Menurut Gilbert dan Jones (Nugraheni & Dina, 2017: 111) bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang pengiriman materinya didapatkan melalui suatu media elektronik. Pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran memberikan kemudahan mengakses materi maupun kegiatan pembelajaran tanpa

dibatasi ruang dan waktu jadi pelaksanaannya lebih fleksibel. Pendapat lain dari Mark J. Rossenberg (Priambodo, 2013:3) bahwa *e-learning* merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi internet untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam diri individu. Peserta didik dapat menambah wawasan melalui *e-learning* karena akses yang dapat dilakukan kapanpun, sehingga mempermudah dalam menemukan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang sering bermunculan. Diketahui kontribusi sebesar 33% kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* terhadap motivasi belajar (Kriswanto, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi sikap dari peserta didik salah satunya adanya motivasi atau minat belajarnya.

Pembelajaran jarak jauh dengan *e-learning* dijadikan sebagai salah satu alternatif yang memberikan solusi pada keterbatasan interaksi tatap muka antara pendidik dan peserta didik (Gata, 2016: 33). Keterbatasan tidak lagi menjadi masalah yang diresahkan dalam proses pembelajaran seperti terbatasnya jarak, ruang dan waktu. Didukung pendapat lain bahwa *e-learning* adalah penyederhanaan proses pembelajaran yang dilakukan melalui jarak jauh menggunakan media elektronik dengan interaksi tatap muka maupun tidak (Iskandar et al., 2014). *E-learning* telah memperbesar kesempatan individu untuk memperoleh pendidikan sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan yang dapat diakses dengan cepat jika peralatan pembelajaran sudah lengkap dan individu mampu mengoperasikan fitur-fitur yang ada. Selain itu, *e-learning* merupakan proses yang mencakup peralatan elektronik guna memfasilitasi

pembelajaran peserta didik dari jarak jauh (Shofwan, Desmawati, Raharjo, & Santosa, 2019).

E-Learning adalah pertemuan peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran konvensional (tatap muka) langsung yang dikemas dalam bentuk digital melalui teknologi internet (Silahuddin, 2015: 48). Peserta didik dan pendidik pun juga mendapatkan sensasi belajar yang baru dimana suasananya benar-benar berbeda dari metode konvensional (tatap muka). Jadi perlu adanya penyesuaian terlebih dahulu pada proses pembelajarannya. Teknologi internet memberi manfaat serta kemudahan untuk mendapat informasi secara cepat dan mudah selama terhubung dalam jaringan internet (Rusman, 2012). Kesimpulan dari pengertian diatas bahwa *e-learning* adalah pembelajaran kelas virtual dengan menggunakan media elektronik yang dilakukan tanpa adanya tatap muka secara langsung dan lebih fleksibel tanpa terhalang oleh ruang dan waktu sehingga menjadikan belajar lebih menarik, dan menjadikan interaktif.

2.2.2 Fungsi *E-Learning*

Keberadaan *e-learning* dalam dunia pendidikan yakni untuk mengatasi berbagai hambatan dari pendidik dan peserta didik dalam hal ini adalah keterbatasan lokasi dan waktu (Anggraini, 2018: 99). Pembelajaran *online* menggunakan *e-learning*, tidak membutuhkan pertemuan langsung secara fisik antara pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran (Eddy & Suryono, 2019). Pembelajaran dilakukan kapanpun dan dimanapun selagi ada perangkat pendukung untuk melakukan *e-learning*. Terdapat tiga fungsi *e-learning* menurut Siahaan (Khatimi, 2006: 74) dalam

pembelajaran diantaranya *e-learning* berfungsi sebagai tambahan proses pembelajaran atau suplemen, sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran atau komplemen dan sebagai pengganti proses pembelajaran atau substitusi.

2.2.2.1 Suplemen (Tambahan)

E-learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan) maksudnya peserta didik diberi kebebasan dalam belajar sebab setiap orang memiliki tipe belajar yang berbeda, sehingga *e-learning* dijadikan sebagai pilihan dalam kegiatan belajar. Karena sifatnya pilihan, peserta didik tidak berkewajiban mengakses materi pembelajaran menggunakan *e-learning* (Anggraini, 2018). Demikian peserta didik yang memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajarannya akan mendapatkan tambahan wawasan atau pengetahuan yang sebelumnya tidak didapatkan.

2.2.2.2 Komplemen (Pelengkap)

E-learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) maksudnya bahwa fungsi dari *e-learning* adalah menjadi pelengkap atau media pendamping dalam kegiatan pembelajaran konvensional. Karena berfungsi sebagai pelengkap, *e-learning* dapat dijadikan sebagai sarana penguatan materi dalam pembelajaran (Batubara, 2017). Hal ini sangat membantu pendidik dalam penyampaian materi, karena dapat memperjelas materi yang disampaikan dan memudahkan peserta untuk memahami materi pembelajaran (Khatimi, 2006).

2.2.2.3 Substitusi (Pengganti)

E-learning berfungsi sebagai substitusi (pengganti) artinya keseluruhan kegiatan pembelajaran tatap muka digantikan dengan media elektronik tanpa harus bertemu langsung tatap muka. Fungsi ini telah mengubah tradisi proses pembelajaran yang tanpa batas (Pebrianty, 2010). Artinya, pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam ruang kelas tergantikan dalam kelas virtual atau melalui media elektronik, sehingga aktivitas pembelajaran lebih fleksibel tanpa hambatan ruang dan waktu (Batubara, 2017). Peserta didik dapat mengatur aktivitas belajarnya sendiri sesuai dengan waktu yang dimiliki, akan tetapi beberapa pembelajaran dilakukan dalam waktu bersamaan dengan pendidik (tutor) melalui media pembelajaran yang digunakan seperti waktu pengumpulan tugas atau ujian. .

Pendapat Jethro, Grace, & Thomas (2012: 204) bahwa *historically, there have been two common e-learning modes: distance learning and computer assisted instruction*. Berdasarkan sejarah yang ada, umumnya terdapat dua bentuk *e-learning* yakni pembelajaran dengan jarak jauh dan pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran jarak jauh untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik yang berada pada lokasi terpencil yang jauh dari pusat pendidikan. Sedangkan instruksi berbasis komputer artinya pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan komputer seperti berkiriman pesan, penggunaan multimedia dan lainnya.

2.2.3 Pemanfaatan *E-Learning* untuk Pembelajaran

E-learning ialah hasil yang diperoleh dari kemajuan teknologi dengan memanfaatkan internet yang mudah untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran (Murtiningrum et al., 2013: 290). Hasil kemajuan teknologi bidang pendidikan berupa *e-learning* memiliki ciri khas yang disampaikan oleh Tafiardi (Ibrahim & Suardiman, 2014: 70) antara lain (a) memakai jasa elektronik yang menjadikan pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi tanpa terkendala lokasi maupun waktu, (b) memanfaatkan kelebihan yang dimiliki oleh media elektronik yang digunakan, (c) bahan ajar yang digunakan dapat diakses sewaktu-waktu karena tersimpan didalam media elektronik yang digunakan, serta (d) dapat melihat administrasi pembelajaran seperti jadwal pembelajaran, kurikulum, evaluasi dan lainnya setiap saat melalui media elektronik yang digunakan.

Hal yang wajib dipenuhi agar menghasilkan *e-learning* yang bermutu, menurut Onno W. Purbo (Rusman, 2012: 348) terdapat tiga syarat, yakni: akses cepat, bentuk sederhana dan bersifat personal. Akses dalam *e-learning* yang cepat, seperti cepat dalam mendapatkan materi yang dibutuhkan serta cepat dalam memberi respons dari peserta didik. Sehingga menjadikan peserta didik merasa diperhatikan karena tanggapan yang cepat dari pendidik. Selanjutnya, sistem pembelajaran yang berbentuk sederhana untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan teknologi dan fitur yang ada. Sehingga peserta didik dapat mempelajari secara mandiri fitur yang disediakan dan *e-learning* pun siap digunakan untuk membantu pembelajaran. Terakhir

e-learning bersifat personal maksudnya pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi layaknya di depan kelas. Pendekatan dan interaksi personal dilakukan untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik, memberi bimbingan dan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

Rosenberg (Anggraini, 2018: 97) membagi kriteria utama yang ada dalam *e-learning* dengan tiga kriteria yaitu (a) *e-learning* merupakan pola dari jaringan, maknanya bahwa pembelajaran maupun informasi akan mudah dibenahi, disimpan dan dibuka kembali bahkan bisa membagikan ke pengguna *e-learning* lainnya, (b) *e-learning* menggunakan standar teknologi internet. Melalui media elektronik misalnya laptop, pembelajaran maupun informasi dapat dibagikan ke pengguna lain melalui laptop yang didukung dengan adanya internet, (c) *e-learning* memiliki jangkauan paling luas, artinya pembelajaran maupun informasi bisa didapatkan dari mana saja tanpa tersekat oleh lokasi dan waktu.

Manfaat yang diperoleh dengan adanya *e-learning* menurut K. Wulf (Khatimi, 2006) bahwa *e-learning* memiliki empat manfaat diantaranya menambah intensitas hubungan pembelajaran yang bersifat timbal balik dari mana dan kapan saja baik antara pendidik dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik. Selain itu cakupannya luas sehingga dapat menjangkau peserta didik dari mana saja dan terakhir mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pelajaran. Diperjelas oleh Anggraini (2018: 100) bahwa interaksi yang terjadi dalam *e-learning* bertambah karena waktu yang diberikan lebih banyak. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang memiliki waktu pembelajaran terbatas, sehingga tidak semua

peserta didik memiliki peluang berinteraksi seperti bertanya kepada pendidik. Selain itu, interaksi dalam *e-learning* berpeluang menampung berbagai pertanyaan ataupun permasalahan dari semua peserta didik pemalu hingga yang jarang bertanya langsung maupun yang kurang berani. Sebab interaksi ini lebih bersifat privasi antara pendidik dan peserta didik.

Stevo (Hafiar & Puspitasari, 2014: 163) menyatakan bahwa hampir 90% universitas di US menggunakan internet untuk pembelajaran jarak jauh. Berbagai hambatan pembelajaran seperti kendala lokasi dan waktu telah mendapatkan solusi dengan hadirnya pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Saat ini *e-learning* sudah menjadi kebutuhan dalam sistem pendidikan dunia karena kemudahan-kemudahan yang diberikan. *E-learning* dikemas dengan sangat menarik serta mudah dibaca dan dipelajari karena kelengkapan alat bantu dalam penggunaannya. Selain itu, (Alexander, Vale, & McKee, 2017) menjelaskan bahwa

computer assisted language learning (CALL) is an increasingly common of L2 learning of sign languages, yet there has been limited research on the outcomes for learners using online sign language resources autonomously.

E-learning telah memberikan kemudahan dalam pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran bahasa isyarat di New Zealand karena dapat dipelajari secara mandiri *online*.

2.2.4 Indikator E-Learning

E-learning memberikan potensi jangkauan luas dalam kegiatan pembelajaran, sebab terdapat ruang dan waktu yang tak terbatas dalam melakukan interaksi antara

pendidik atau tutor, teman maupun bahan belajarnya sehingga menjadikan proses belajar lebih efektif (Chandrawati, 2010). Pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun ini menjadikan lebih fleksibel untuk proses pembelajarannya karena tidak perlu adanya tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik (Nugraheni & Dina, 2017). Meskipun fleksibel, keberlangsungan pembelajaran dengan *e-learning* didukung oleh beberapa indikator-indikator yang mempengaruhi.

Didukung oleh Chang (2016: 476) mengenai *e-learning* yakni pembelajaran interaktif yang difokuskan pada *e-learning* terintegrasi dan pembelajaran tatap muka untuk memastikan bahwa proses belajar dapat merangsang minat peserta didik sehingga tumbuh gairah untuk belajar, melaporkan kemajuan belajar melalui kegiatan penugasan ataupun ujian seperti evaluasi, memiliki tutor untuk memberikan umpan balik dan membimbing peserta didik ke target yang diharapkan. Demikian keterangan diatas dapat dijadikan rujukan sebagai indikator adanya *e-learning*.

Indikator mengenai *e-learning* lainnya yakni kepuasan terhadap modul *e-learning* yang meliputi keefektifan fitur-fitur *chat*, forum/ grup diskusi *online*, *game interaktif*, kuis, dan *video conference* yang bertindak sebagai sumber belajar (Nugraheni & Dina, 2017: 113). Kisi-kisi lain mengenai *e-learning* meliputi ketersediaan *e-learning*, multimedia, pendidik/ dosen *online*, dan materi belajar *online* (Tomo & Widada, 2014: 37). Dilengkapi oleh Kumar (Karwati, 2014: 46) bahwa indikator *e-learning* yaitu adanya materi belajar dan soal evaluasi, keberadaan diskusi *online*, peran tutor *online*, kesempatan bekerjasama dan kelengkapan multimedia.

Berdasarkan indikator diatas, penulis memilih indikator sesuai dengan program *e-learning* yang diterapkan yakni adanya materi belajar, adanya evaluasi *online*, adanya diskusi *online*, adanya tutor *online* dan tersedianya multimedia. Beberapa definisi yang menjelaskan tentang indikator *e-learning* tersebut yaitu:

2.2.4.1 Materi Belajar

Materi belajar yang ada dalam *e-learning* disiapkan dalam bentuk modul dan disediakan didalam media berupa *e-book* sehingga dapat diunduh dan disimpan oleh peserta didik dengan mudah. Mengunduh materi belajar ini juga memiliki syarat yakni ketika modul pertama sudah selesai sampai tahap evaluasi, maka modul kedua baru bisa didapatkan, begitu seterusnya. Jadi materi dituntaskan satu persatu kemudian baru berganti.

2.2.4.2 Evaluasi Online

Selain materi belajar, untuk menambah pemahaman peserta didik didalam 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) maupun kuis. Peserta didik menjadikan hasil ini sebagai tolak ukur tingkat kepahaman mengenai materi yang telah dipelajarinya dan juga untuk memberikan nilai sesuai dengan ketetapan yang ada.

2.2.4.3 Diskusi Online

Kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam *e-learning* mayoritas adalah mandiri. Untuk menambah minat dalam belajar *online*, peserta didik membutuhkan dukungan dari teman seperjuangan yakni dengan adanya diskusi secara *online*. Diskusi ini dilakukan ketika pembelajaran telah usai dilaksanakan melalui *e-learning*. Diskusi mengenai pembelajaran yang telah disampaikan ataupun mengenai hal yang perlu dibahas. Hal ini menjadi salah satu keunggulan dari adanya pembelajaran dengan *e-learning* karena membuka peluang bagi semua peserta didik baik mereka yang memiliki sifat pemberani maupun pemalu untuk bertanya maupun menjawab bahan diskusi yang sedang berlangsung. Selain itu diskusi dapat mengasah daya pikir dan menambah wawasan pengetahuan.

2.4.4.4 Tutor Online

Tutor *online* sama dengan pendidik yang mempunyai tugas untuk menyampaikan materi dan memandu keberjalanan kelas *online* dalam kegiatan *e-learning*. Peran pendidik atau tutor *online* salah satunya selalu siap mengaktifkan perangkat elektronik yang digunakan dalam media pembelajaran setiap saat. Kegiatan yang dilakukan yakni memberikan arahan atau bimbingan kepada peserta didik, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi didalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

2.2.4.5 Multimedia

Pembelajaran multimedia ialah pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran misalnya komputer yang berisi materi untuk presentasi, alat peraga dan lainnya (Tiurma & Retnawati, 2014). *Multimedia material contents illustrate the richness and divesification that combine sound, image, picture and words* (H. Lin, Chen, & Nien, 2014: 422). Pembelajaran yang dilengkapi teknologi audio, gambar atau video dalam penyampaian materi ini menarik untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif. Penerapan multimedia dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sekiranya belum begitu jelas ketika disampaikan oleh pendidik atau tutor

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

E-learning memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran disesuaikan dengan sistem dan keadaan lingkungan sehingga didapatkan sistem pembelajaran yang berbeda-beda. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *e-learning*.

2.2.5.1 Kelebihan *E-Learning*

Pembelajaran dengan *e-learning* terbukti mempermudah kegiatan pembelajaran, berikut kelebihan dari *e-learning* Sukmadinata (2009: 207) antara lain: (a) sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini, (b) lebih efektif dan efisien bagi mereka yang terkendala waktu dan lokasi, (c) kelonggaran dalam memilih bahan ajar

sewaktu-waktu dengan terhubung internet, (d) interaksi dapat dilakukan kapan saja sesuai kesepakatan pendidik dan peserta didik, (e) bahan ajar maupun file pembelajaran dapat dibuka sewaktu-waktu dan dibawa kemana-mana karena tersimpan dalam media elektronik seperti laptop dan *handphone*, dan (f) dapat diakses secara bersama-sama.

2.2.5.2 Kekurangan E-Learning

Meskipun terdapat berbagai kelebihan, juga terdapat beberapa kekurangan yang didapatkan melalui pembelajaran dengan *e-learning*. Menurut Rusman (2012: 352) berikut kekurangan dari *e-learning* diantaranya: (a) terjadi keregangan hubungan antara pendidik dan peserta didik maupun antarpeserta didik karena tidak bertemu langsung layaknya di kelas nyata, (b) kecenderungan proses pembelajaran kearah pelatihan daripada pendidikan, (c) peran pendidik berubah dari konvensional dituntut untuk belajar menggunakan teknologi dalam pembelajaran, (d) motivasi peserta didik terhadap teknologi yang rendah cenderung kesulitan bahkan mengalami kegagalan dalam pembelajaran, dan (e) tidak semua tempat tersedia fasilitas internet yang memadai.

2.3 Aplikasi Setara Daring

Setara daring merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi sistem manajemen pembelajaran yang

dirancang untuk pembelajaran jarak jauh. Kemudahan yang diberikan oleh aplikasi ini karena adanya kontrol dalam pelaksanaan kelas digital sebagaimana seperti kelas pada umumnya. Kelebihan aplikasi ini adalah dapat diakses dimana saja sebab berbasis website dengan syarat sudah terdaftar sebagai peserta didik melalui aplikasi ini.

Aplikasi ini tersedia menu yang dapat menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran diantaranya materi belajar, tugas, evaluasi dan diskusi. Adanya materi belajar yang berupa modul yang dapat diunduh dan disimpan dengan mudah melalui menu yang tersedia. Selain itu ada juga tugas atau evaluasi *online* yang disediakan dalam aplikasi ini guna untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah tersampaikan. Pada menu ini, peserta didik juga dapat melihat nilai yang didapatkan dari pengerjaan latihan soal secara langsung melalui *online*. Kemudian ada juga menu untuk diskusi yang berguna untuk melakukan tukar pikiran maupun untuk kegiatan pembahasan tambahan terkait materi yang kurang jelas agar dapat dilakukan pembahasan kembali dengan cara diskusi.

2.4 Hubungan *E-Learning* dengan Minat Belajar

E-Learning merupakan pembelajaran tatap muka yang dikemas dalam bentuk digital dengan bantuan teknologi internet (Silahuddin, 2015: 48). *E-learning* dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun sehingga lebih fleksibel untuk proses pembelajarannya (Nugraheni & Dina, 2017: 112). Berdasarkan pendapat tersebut minat belajar terbentuk melalui inovasi pembelajaran terkini yakni dengan *e-learning*. Minat

belajar adalah suatu sikap yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan usaha lebih keras karena tertarik untuk melakukan kegiatan belajar (Riwahyudin, 2015: 11). Pembelajaran yang menarik dengan *e-learning* akan menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik.

Menurut Mehta, Morris, Swinnerton, & Homer (2019: 4) bahwa

A learner's perceptions of the technology of a workplace e-learning course can be linked with the priority that the learner places on their own interest in self-enhancement

Persepsi peserta didik tentang teknologi dengan *e-learning* dalam pembelajaran dikaitkan dengan prioritas yang diberikan peserta didik pada minat guna peningkatan diri dalam mencapai tujuan. Pembelajaran dengan *e-learning* dapat meningkatkan kapasitas pembelajaran karena lebih menarik dari pembelajaran konvensional ditambah adanya fitur pelengkap media pembelajaran yang mudah digunakan.

Indikator *e-learning* menggunakan setara daring diantaranya yaitu adanya materi belajar, adanya evaluasi *online*, adanya diskusi *online*, tutor *online*, dan kelengkapan multimedia. Sedangkan Safari (Wasti, 2013: 5) menyimpulkan indikator dalam minat belajar diantaranya yaitu adanya perasaan senang, rasa tertarik, partisipasi, perhatian, dan keinginan/ kesadaran. Berdasarkan indikator antara *e-learning* dan minat belajar terdapat pengaruh maupun hubungan antara satu dengan yang lainnya. *Pertama*, dalam *e-learning* terdapat indikator materi belajar, jika dalam penyajian materi belajar berupa *e-book* maupun modul terstruktur dan mudah diakses, hal ini akan menarik untuk dipelajari. *Kedua*, adanya evaluasi online ini untuk mengetahui tingkat

pemahaman dari peserta didik. *Ketiga*, adanya diskusi *online* menjadikan peserta didik mempunyai tekad yang kuat untuk belajar (Oktarika, 2015).

Keempat, adanya tutor *online* yang siap memanajemen kegiatan pembelajaran baik ketika pembelajaran berlangsung maupun diluar kegiatan pembelajaran. Seperti merespon atau menjawab pertanyaan peserta didik ketika bertanya secara *online*. Hal ini akan memacu perhatian dan keikutsertaan peserta didik yang dalam dirinya ada rasa penasaran terhadap apa yang dipelajari (Rochman et al., 2017: 21). Terakhir yang *kelima*, penyampaian materi melalui multimedia dalam pembelajaran seperti adanya video, audio dan lainnya akan menarik peserta didik, sehingga perhatian akan difokuskan pada pembelajaran yang dilakukan (Priambodo, 2013: 3).

Sesuai dengan teori belajar behavioristik yang menjelaskan bahwa pembentukan tingkah laku terjadi ketika muncul respons yang disebabkan adanya stimulus (Nahar, Novi, 2016). Teori ini memandang bahwa dalam belajar dibutuhkan ada masukan berupa stimulus dan keluaran berupa respon. Selain itu, teori belajar behavioristik relevan dengan pembelajaran yang dilakukan saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran dengan *e-learning* menggunakan setara daring merupakan stimulus yang memunculkan suatu respon yakni kemauan atau minat untuk belajar. Jika pembelajaran dengan *e-learning* dilakukan sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik serta menarik dan fleksibel maka akan muncul minat belajar dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan teori belajar behavioristik dan pernyataan mengenai indikator dari *e-learning* dapat disimpulkan bahwa minat belajar muncul dengan adanya

pembelajaran yang menarik yakni dengan *e-learning*. Pembelajaran dengan *e-learning* dilengkapi dengan adanya materi belajar, evaluasi *online*, diskusi *online*, tutor *online* dan tersedianya multimedia. Jika kelima indikator telah dipenuhi dalam pembelajaran yakni *e-learning* maka dapat dikatakan sistem *e-learning* untuk pembelajaran sudah baik. Oleh karena itu, jika pembelajaran dengan *e-learning* menggunakan setara daring tersistem dengan baik dan diterapkan secara tepat maka akan tumbuh minat belajar yang baik juga pada diri peserta didik. Demikianlah pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien .

2.5 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

2.5.1 Pengertian PKBM

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan lembaga pendidikan yang bergerak pada jalur pendidikan nonformal yang keberadaannya dilatarbelakangi karena adanya perhatian yang diberikan pada masyarakat terkait dengan pendidikan yang belum didapatkan pada pendidikan formal guna memberdayakan potensi-potensi yang ada dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan Pasal 26 ayat 3 UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003. PKBM dijadikan sebagai fasilitator berbagai kebutuhan masyarakat baik dalam bidang pendidikan maupun yang lainnya supaya terbentuk masyarakat yang berdikari dan mandiri.

PKBM merupakan suatu tempat yang dirancang dari, oleh dan untuk masyarakat dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kemandirian warga belajarnya (Sutisna, Sinaga, & Rosfiantika, 2012: 4). Keberadaan PKBM disesuaikan dengan potensi kearifan lokal yang dimiliki oleh lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Sehingga diharapkan pembangunan masyarakat dapat dimulai dari pemberdayaan potensi-potensi yang ada didalam masyarakat. Misalnya kelompok belajar usaha dianggap efektif untuk mendukung program keterampilan melalui pelatihan yang diteruskan dalam bentuk kegiatan usaha yang dilakukan secara individu maupun kelompok (Putri & Liliek, 2016: 129). Misalnya sebagian besar masyarakat berpotensi sebagai petani maka di dalam PKBM memfasilitasi dengan adanya kelompok usaha tani yang didalamnya dilakukan pembinaan agar kemampuan sebagai petani terasah. Sehingga disimpulkan bahwa PKBM merupakan lembaga pendidikan nonformal berupa suatu wadah yang dibentuk dari, oleh, dan untuk masyarakat berdasarkan keterbutuhan dari masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kemandirian.

2.5.2 Tujuan dan Fungsi PKBM

Setiap lembaga memiliki alasan dan tujuan didirikannya, begitu pula dengan didirikannya PKBM memiliki tiga tujuan yang dijelaskan oleh Sihombing dan Gutama (Saepudin, Sadikin, & Saripah, 2016: 67) diantaranya: (a) membantu berbagai sektor kehidupan misal sektor pendidikan dan sosial ekonomi masyarakat supaya bertambah tingkat kualitasnya, (b) menjadikan masyarakat yang berdikari dan mandiri melalui

program yang dicanangkan misalnya program pemberdayaan masyarakat, dan (c) menambah tingkat empati yang tinggi terhadap berbagai permasalahan yang tersebar di lingkungan sekitar sehingga mampu mengatasinya dengan cara yang tepat. Selain itu, alasan PKBM didirikan yakni membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan belajar sekaligus menjadi tempat menampung berbagai masalah sosial di masyarakat untuk diberi solusi (Raharjo, Suminar, & Mu'arifuddin, 2016: 22).

PKBM mempunyai fungsi dalam memfasilitasi kegiatan belajar masyarakat menurut Kamil (2011: 89) sebagai berikut (1) tempat masyarakat melakukan kegiatan belajar, (2) tempat tukar belajar atau tukar informasi, (3) sebagai sentra masyarakat dalam mendapatkan pelayanan informasi, (4) sebagai titik kumpul berbagai lapisan masyarakat untuk melakukan pertemuan, dan (5) sebagai lokasi yang dijadikan rujukan dalam pengembangan pendidikan nonformal. Didukung oleh Komar (2006: 242) fungsi keberadaan PKBM diantaranya PKBM dijadikan sebagai tempat masyarakat mengasah keterampilan sesuai dengan fasilitas yang tersedia; menyediakan pelayanan kebutuhan masyarakat seperti tersedianya informasi pendidikan, pengembangan keterampilan, informasi pekerjaan, fasilitas pemberdayaan masyarakat serta penyediaan teknologi tepat guna yang dapat membantu masyarakat menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu PKBM dijadikan pusat pemberdayaan masyarakat dengan prinsip dikelola oleh dan untuk masyarakat.

2.5.3 Program-program PKBM

Berbagai program pendidikan nonformal dapat dikembangkan melalui fungsi dan tujuan dari PKBM. Sebelum membangun dan mengembangkan PKBM, maka ada beberapa acuan yang dijadikan prinsip dasar menurut Sihombing (Saepudin et al., 2016) yakni (a) perluasan jangkuan pengetahuan dan pengalaman agar peserta didik atau warga belajar dapat mengembangkan diri, (b) alokasi waktu yang diberikan seimbang dengan proses pembelajarannya yang dilaksanakan, (c) pensinkronisasian antara kebutuhan masyarakat dengan program yang dikembangkan, dan (d) mengedepankan konsep perbedaan sesuai tujuan pembelajaran yang dikembangkan.

Beberapa program yang dikembangkan di PKBM yang sesuai kebijakan dari Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal dalam Kamil (2011: 90) antara lain: (1) program keaksaraan yakni program yang berfokus pada membantu masyarakat membelajarkan kemampuan dasar baca, tulis, hitung dan kemampuan fungsionalnya dalam kehidupan sehari-hari, (2) pengembangan anak usia dini yakni program yang pada lingkup anak usia dini, alasan dasar program ini dikembangkan karena perhatian terhadap pendidikan usia dini masih rendah, (3) program kesetaraan yakni program yang memiliki kesetaraan dengan jenjang pendidikan dasar dan menengah pada pendidikan formal, (4) kelompok belajar usaha yakni kelompok yang dikembangkan agar mampu meningkatkan perekonomian, dan (5) kursus keterampilan diadakan agar masyarakat mampu mengembangkan diri sesuai kemampuan yang dimiliki.

2.6 Program Kejar Paket C

Pendidikan kesetaraan melingkupi program kelompok belajar (kejar) paket A setara SD/ MI, kelompok belajar paket B setara SMP/ MTs dan kelompok belajar paket C setara SMA/ MA berdasarkan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003. Pendidikan kesetaraan memiliki fungsi sebagai penyempurna pada pendidikan formal yang memiliki peran sejalan dengan pendidikan formal (Sari, 2016: 7). Sehingga diperlukan jaringan yang luas agar mutu pembelajaran dapat ditingkatkan. Pendidikan kesetaraan merupakan pemenuhan dan pemerataan kesempatan layanan pendidikan bagi semua anggota masyarakat yang menekankan pada pembekalan konsep dan penerapan pembelajaran (Ekosiswoyo & Sutarto, 2015: 36).

Peserta didik pendidikan kesetaraan merupakan anak usia sekolah dan dewasa yang belum mampu menyelesaikan pendidikan SD, SMP, dan SMA. Berbagai alasan yang mendasari memilih pendidikan kesetaraan karena berbagai hambatan menurut Hermawan (2012: 68) yakni karena masalah kesempatan belajar yang belum didapatkan ketika usia sekolah, keadaan ekonomi yang belum terpenuhi sehingga harus menunda atau bahkan tidak mengenyam bangku pendidikan sama sekali, tempat tinggal yang jauh dari lokasi belajar sehingga menghambat kegiatan belajar seperti tempat tinggal terpencil. Akan tetapi, dewasa ini dengan perkembangan iptek terdapat kelompok masyarakat yang tergolong mampu dan berpendidikan memilihkan anaknya belajar pada sekolah rumah (*homeschooling*) dan pendidikan kesetaraan karena keyakinan yang kurang bisa menerima sistem yang diterapkan pada pendidikan formal.

Salah satu program dalam pendidikan kesetaraan adalah program kejar paket C. Program kejar paket C yang setara dengan SMA/MA/SMK sederajat yang merupakan bagian dari pendidikan kesetaraan yang dilaksanakan dengan prioritas anak usia sekolah maupun orang dewasa yang belum memiliki kesempatan belajar pada usia wajib belajar, putus sekolah, atau mereka memiliki aktivitas lain seperti sudah bekerja. Pembelajaran yang dilakukan pada pendidikan kesetaraan khususnya pada program kejar paket C difokuskan pada hal yang dapat diterapkan dalam keseharian, fokus pada penyelesaian masalah serta mengasah kemampuan kecakapan hidup (Ernawati & Mulyono, 2017: 62). Salah satu orientasi pada program kejar paket C adalah memiliki kemampuan untuk siap bekerja. Jadi peserta didik tidak hanya mengikuti kegiatan pembelajaran saja, akan tetapi juga dibekali dengan keterampilan semakin terampil agar nantinya siap untuk berada pada dunia kerja.

2.7 Kerangka Berpikir

Uma Sekaran (Sugiyono, 2018: 60) menyampaikam kerangka berpikir adalah bentuk alur berpikir yang akan disampaikan oleh peneliti kepada pembaca pada penelitian. Berdasarkan penelitian ini variabel yang akan dibahas adalah pengaruh variabel *e-learning* terhadap minat belajar.

E-Learning merupakan produk kemajuan teknologi yang terdapat pada bidang pendidikan. Kemudahan yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan *e-learning*

yakni menjadikan lebih fleksibel sebab pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. *E-learning* yang diterapkan sebagai fungsi substitusi atau pengganti pembelajaran konvensional menunjukkan berbagai peran-peran baru dalam proses pembelajaran baik bagi pendidik atau tutor dan peserta didik. Melalui pembelajaran ini antara pendidik dan peserta didik tidak perlu bertemu fisik secara langsung, aktivitas pembelajaran cukup dilakukan melalui media yang dimiliki seperti menggunakan laptop maupun *smartphone*.

Pembelajaran melalui *e-learning* menyajikan materi belajar berupa *e-book* maupun modul yang mudah untuk diakses serta disimpan. Hal ini akan menarik untuk dipelajari kapanpun dan mudah dibawa kemanapun karena materi tersimpan di media elektronik yang dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari peserta didik dari materi yang telah didapatkan yakni adanya evaluasi *online* dengan memberikan latihan soal maupun tugas yang harus dikerjakan berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan tugas yang telah dikerjakan dilakukan evaluasi berupa penilaian terhadap masing-masing peserta didik sekaligus sebagai bukti kehadiran dari peserta didik secara *online*. Ketika didapatkan materi atau tugas yang belum dipahami disediakan ruang untuk diskusi *online* sehingga menjadikan peserta didik mempunyai tekad yang kuat dalam memahami materi.

Kegiatan pembelajaran dalam suatu kelompok pasti ada yang menghandel agar keberjalanan sesuai dengan tujuan yang ada. Sebagaimana dalam pembelajaran *e-learning* ini, terdapat tutor *online* yang siap memanajemen kegiatan pembelajaran baik

ketika pembelajaran berlangsung maupun diluar kegiatan pembelajaran, seperti merespon atau menjawab pertanyaan peserta didik ketika bertanya secara *online*. Hal ini akan memacu perhatian dan keikutsertaan peserta didik yang dalam dirinya ada rasa penasaran terhadap apa yang dipelajari. Penyampaian materi maupun diskusi dari tutor akan lebih menarik perhatian peserta didik ketika penyampaiannya dilakukan dengan bantuan multimedia seperti adanya video, audio dan lainnya.

Hasil survei dari Badan Litbang Kominfo bahwa anak-anak dan usia remaja 79,5% dinyatakan sebagai pemakai jasa internet. Berarti sisanya 20,5% adalah orang dewasa sebagian juga telah menggunakan teknologi internet. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia mengikuti perkembangan teknologi informasi salah satunya dengan menggunakan internet dalam berbagai kegiatan. Teknologi yang berkembang sekarang seperti internet sudah menjadi bagian dari keseharian masyarakat yang rata-rata mereka adalah usia sekolah. Banyaknya pengguna internet di Indonesia ini seharusnya dapat dimanfaatkan dalam menambah wawasan keilmuan dan keterampilan dengan mengikuti pembelajaran melalui *e-learning*. Hal ini untuk mengantisipasi dampak yang kurang baik bagi masyarakat pengguna khususnya anak usia sekolah agar selalu bijak dalam menggunakan internet.

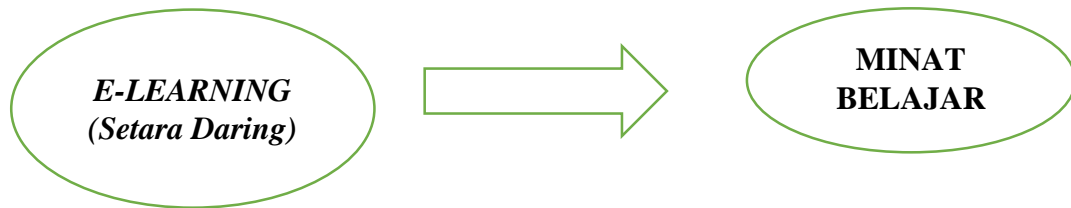
E-learning sebagai fungsi substitusi dengan proses pembelajaran yang lebih luwes dan menarik karena dikemas dengan digital sehingga dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman ini yakni dengan *e-learning* menggunakan setara daring dapat memunculkan minat belajar baru dalam diri peserta didik. Hal ini dikarenakan

prosesnya tidak mengharuskan bertemu secara fisik langsung sehingga dapat menghemat waktu, menjadikan lebih berfikir kreatif karena dapat ditemukan hal-hal baru dalam pembelajaran, lebih nyaman karena menggunakan media yang keseharian dekat dengan kita serta dilengkapi fitur-fitur yang mudah untuk digunakan.

Kedua hal tersebut disimpulkan bahwa minat belajar muncul dengan adanya pembelajaran yang menarik dan disesuaikan pada keadaan peserta didik yakni dengan *e-learning* menggunakan setara daring. Pembelajaran *e-learning* menggunakan setara daring dilengkapi dengan adanya materi belajar, evaluasi *online*, diskusi *online*, tutor *online* dan tersedianya multimedia. Jika kelima indikator telah dipenuhi dalam pembelajaran *online* yakni *e-learning* maka dapat dikatakan sistem *e-learning* untuk pembelajaran *online* sudah baik dan tepat. Jika pembelajaran dengan *e-learning* tersistem dengan baik dan diterapkan dengan tepat maka akan tumbuh minat belajar yang baik juga pada diri peserta didik. Demikianlah pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

Penelitian dari Puspita (2014) menghasilkan kesimpulan bahwa ditemukan pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap minat belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan. Hal ini juga didasarkan pada pembelajaran dengan media *e-learning* memberikan pengaruh terhadap minat belajar (Oktarika, 2015). Hal tersebut menguatkan penulis untuk menganalisa pengaruh yang diberikan *e-learning* menggunakan setara daring terhadap minat belajar, khususnya pada peserta didik program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 63) hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Terdapat dua macam hipotesis penelitian yakni hipotesis kerja (H_a) yang dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol (H_0) yang dinyatakan dalam kalimat negatif (Sugiyono, 2018: 65). Hipotesis dalam penelitian ini antara lain :

2.8.1 Hipotesis kerja (H_a) yaitu terdapat pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.

2.8.2 Hipotesis nol (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.

Selanjutnya hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (H_a) yaitu terdapat pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan penelitian yang telah terlaksana didapatkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar dengan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *E-learning* yang dilakukan peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar tergolong baik dengan adanya materi belajar, evaluasi *online*, tutor *online*, diskusi *online*, dan multimedia.
- 2) Minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar tergolong tinggi dengan adanya rasa tertarik keinginan/ kesadaran, perhatian, perasaan senang dan adanya partisipasi.
- 3) Pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar memiliki pengaruh positif dan signifikan.
- 4) Kontribusi *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar sebesar 74,7% yang artinya

bahwa sebagian besar minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar dipengaruhi oleh adanya *e-learning* .

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi PKBM Pioneer Karanganyar

Bagi lembaga PKBM Pioneer Karanganyar diharapkan bisa mempertahankan kualitas pembelajaran menggunakan *e-learning* sebagai inovasi pembelajaran supaya dapat memberikan kebermanfaatan kemajuan pendidikan khususnya pada pendidikan nonformal sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didiknya.

5.2.2 Bagi Praktisi Pendidikan

Bagi praktisi pendidikan diharapkan dapat mengembangkan serta menciptakan ide baru mengenai strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti perkembangan teknologi, sehingga muncul inovasi-inovasi baru di bidang pendidikan secara merata baik didalam pendidikan formal, nonformal maupun informal. Khusus untuk para tutor diharapkan bisa terampil dalam mengelola *e-learning* secara profesional melalui kegiatan pelatihan kompetensi berbasis IT.

Sehingga semua lapisan masyarakat memiliki minat belajar tinggi dan mampu berkontribusi melalui ruang pendidikan.

5.2.3 Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji mengenai pembaharuan-pembaharuan dalam pendidikan khususnya pada pendidikan nonformal agar pembelajaran yang dilakukan memberikan gairah untuk terus belajar bagi peserta didiknya. Faktor lain sebesar 25,3% yang berpengaruh terhadap minat belajar agar dapat diteliti pada penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, S. P., Vale, M., & McKee, R. (2017). E-learning of New Zealand Sign Language: evaluating learners' perceptions and practical achievements. *New Zealand Studies in Applied Linguistics*, 23(2), 60. Retrieved from https://search.proquest.com/docview/1971734171?accountid=11989%0Ahttp://sfx.nelliportaali.fi/nelli05b-LY?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ%3Allba&atitle=E-learning+of+New+Zealand+Sign+Language%3A+eval
- Anggraini, A. (2018). Keefektifan Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Sebagai Pengganti Perkuliahan Konvensional Untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis Mahasiswa. *Jurnal Sosial Humaniora*, 9(2), 95–105. <https://doi.org/10.30997/jsh.v9i2.1101>
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Situs E-Learning dengan Moodle Versi 3.1 sebagai Media Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 1–10.
- Budiwibowo, A., & Nurhalim, K. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Kejar Paket C. *Journal of Nonformal Education*, 2(2), 168–174.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 172–181.
- Chang, V. (2016). Review and Discussion : E-learning for Academia and industry. *Interntional Journal of Information Management*, 36(3), 476–485.
- Damayanti, M., & Jirana, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 1 Tinambung. *Jurnal Sainifik*, 4(1), 47–53. <https://doi.org/10.31605/sainifik.v4i1.143>
- Dariyo, A. (2013). *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Darwis, R. H. (2016). Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Ekonomi Prodi Ekonomi Syariah Stain Watampone. *Jurnal Sainifik*, 2(2), 74–85.
- Eddy, G. S., & Suryono, Y. (2019). Implementation of Online Learning Lessons in the Package C Program. *Journal of Nonformal Education*, 5(2), 117–124.
- Ekosiswoyo, R., & Sutarto, J. (2015). Model Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan

- Berbasis Keterampilan Vokasional. *Journal of Nonformal Education*, 1(1), 36–42.
- Ernawati, & Mulyono, S. E. (2017). Manajemen Pembelajaran Program Paket C di PKBM Bangkit Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 60–71.
- Gani, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Persepsi Tentang Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis*, 3(3), 337–343. <https://doi.org/10.26858/jds.v3i3.1700>
- Gata, G. (2016). Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Kajian E-Learning Dari Sudut Pandang Pengguna (Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur). *Jurnal Ilmiah FIFO*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i1.1298>
- Hadis, A. & N. (2014). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hafiar, H., & Puspitasari, L. (2014). E-Learning : Media Substitusi Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Kualitas SDM Melalui Kegiatan Humas Internal. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 13(2), 160–170.
- Herlinah. (2014). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Stmik Handayani Makassar. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 18(3), 241–254.
- Hermawan, I. K. D. (2012). Kinerja Pendidikan Kesetaraan Sebagai Salah Satu Jenis Pendidikan Nonformal. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(1), 65–84.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Irmawati, A. (2017). Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Mengurangi Buta Aksara Di Kabupaten Karimun. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i1.579>
- Iskandar, A., Gina, W., & Cahyono, T. (2014). Pengaruh Transformasi Sistem E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Wikrama Di Kota Bogor. *Jurnal KMP (Jurnal Komunikasi Pembangunan)*, 12(2). <https://doi.org/10.29244/jurnalkmp.12.2>
- Jethro, O. O., Grace, A. M., & Thomas, A. K. (2012). E-Learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Bussines and Social Sciences*, 2(1), 203–210.
- Kamil, M. (2011). *Pendidikan Nonformal: Pengembangan Melalui Pusat Kegiatan*

Belajar Mengajar (PKBM) di Indonesia (Sebuah Pembelajaran dari Kominkan Jepang). Bandung: Alfabeta.

- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41–54. <https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5>
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Khatimi, H. (2006). Mengenal E-Learning sebagai salah satu bentuk kegiatan pembelajaran. *Info Teknik*, 7(2), 1–5.
- Komar, O. (2006). *Filsafat Pendidikan Nonformal*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kriswanto, H. D. (2009). *E-learning sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Peningkatan Motivasi Belajar*. Universitas Negeri Semarang.
- Laksono, Y. S., Ariyanti, G., & Santoso, F. G. I. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 60–64.
- Latief, H. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII Di SMPN 4 Padalarang). *Jurnal Gea*, 14(2), 14–28. <https://doi.org/10.17509/gea.v14i2.3395>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lin, H., Chen, W., & Nien, S. (2014). The Study of Achievement and Motivation by E-Learning – A Case Study. *International Journal of Information and Educational Technology*, 4(5), 421–425. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2014.V4.442>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mehta, A., Morris, N. P., Swinnerton, B., & Homer, M. (2019). The Influence of Values on E-learning Adoption. *Journal Computer and Education*, 141(103617). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103617>
- Mulyani, W. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Impuls dan Momentum*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Murtiningrum, T., Ashadi, A., & Mulyani, S. (2013). Pembelajaran Kimia Dengan Problem Solving Menggunakan Media E-Learning Dan Komik Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Abstrak Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 2(03), 288–301.
- Nahar, N.I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*,(1).
- Nesi, M., & Akobiarek, M. (2018). Pengaruh Minat dan Penggunaan Metode terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 80–94. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i1.257>
- Nugraheni, A. R. E., & Dina. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Wawasan dan Kajian MIPA. *Edusains*, 9(1), 112–116. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nurhaida, & Musa, M. I. (2015). Pelayanan Pendidikan Yang Berkualitas Di Era Global Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Maksimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 52–65.
- Oktarika, D. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 4(1), 15–26. Retrieved from <http://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/download/2/2>
- Pasaribu, D. S., Hendri, M., & Susanti, N. Karim, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN Muaro Jambi. *Jurnal EduFisika*, 2(1), 61–69.
- Pebrianty, W. (2010). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Penerapan E-Learning sebagai Media Pendukung Pembelajaran di Fakultas Ekonomi UNTAN. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Kewirausahaan*, 1(2), 130–143. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pratikno, I. (2009). *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar terhadap Prestasi belajar Mata Pelajaran Menggambar Teknik Kelas 1 SMKN 5 Semarang Tahun Ajaran 2008-2009*. Universitas Negeri Semarang.
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orangtua dan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 75–105.
- Priambodo, C. G. (2013). Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orang Tua :

- Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta. *Faktor Exacta*, 6(1), 1–16.
- Prihatin, M. S. (2017). Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Meita Satri Prihatin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 06, 443–452.
- Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Puspita, D. S. (2014). *Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital (TIK) pada SMKN 57 Jakarta*. STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, & Mergunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.1093/brain/awt103>
- Putri, D. T. N., & Isnani, G. (2015). Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 1(2), 118–124.
- Putri, & Liliek, D. (2016). Penyelenggaraan Program Kelompok Belajar Usaha di PKBM Kartika Kabupaten Purbalinga. *Journal Nonformal Education*, 2(2), 128–134.
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 4(2).
- Raharjo, T. J., Suminar, T., & Mu'arifuddin. (2016). Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dalam Menanggulangi Kemiskinan Melalui Pendidikan Nonformal di Jawa Tengah. *Journal of Nonformal Education*, 2(1), 21–38.
- Rifai'i, A. (2016). *Psikologi Belajar Orang Dewasa*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–23. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rochman, M. T., Marjiono, & Imsiyah, N. (2017). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Partisipasi Warga Belajar Dalam Program Keaksaraan Fungsional di Kelurahan Antirogo Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 21–24.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

- Sa'ud, U. S. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saepudin, A., Sadikin, A., & Saripah, I. (2016). Penguatan Manajemen Pusat Kegiatan Belajar Pendidikan Nonformal. *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*, 11(2), 65–72.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, M. (2016). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) TAMANAN Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(1), 6–13. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/ekonomi/article/viewFile/3888/3531>
- Shofwan, I., Desmawati, L., Raharjo, T., & Santosa, I. (2019). Homeschooling: Nonformal Education Learning Strategy 4.0. In *Social Science, Education and Humanities Research* (pp. 655–660). Atlantis Press.
- Shofwan, I., & Kuntoro, S. A. (2014). Pengelolaan Program Pembelajaran Pendidikan Alternatif Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah di Salatiga Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 50–62.
- Shofwan, I., Raharjo, T. J., Rc, A. R., Fakhruddin, F., Sutarto, J., Utsman, U., & Arbarini, M. (2019). Non-Formal Learning Strategy Based On Tahfidz And Character In The Primary School. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(10), 1987–1992.
- Silahuddin. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.310>
- Siswanto, Y. (2016). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kesetaraan Paket C di UPTD Sanggar Kegiatan Belajar Ungaran*. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. . (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suroto. (2014). Kebijakan Pembangunan Pendidikan Nasional Indonesia dan Kendala yang Dihadapi sebagai Upaya Perbaikan dalam Rangka Mempersiapkan Warga Negara Muda yang Baik dan Cerdas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(7), 495–499.
- Susanto. (2013). Minat Belajar. Retrieved January 15, 2020, from <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal*

Bimbingan dan Konseling Islam, 1(2).

- Sutarto, J. (2007). *Pendidikan NonFormal (Konsep Dasar, Proses Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat)*. Semarang: UNNES Press.
- Sutarto, J. (2008). *Identifikasi Kebutuhan dan Sumber Belajar Pendidikan Nonformal*. Semarang: UNNES Press.
- Sutisna, D. F., Sinaga, D., & Rosfiantika, E. (2012). Peranan PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) dalam Menumbuhkan Minat Baca Warga Belajar. *Students E-Journal, 1(1)*, 1–17.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA. *Jurnal Kependidikan, 44(2)*, 175–187. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5230>
- Tomo, S., & Widada, B. (2014). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta). *Jurnal Ilmiah SINUS, 12(1)*, 35–44.
- Utami, R., Undang, R., & Wahyudi, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Learning dengan Schoology Materi Gravitasi Newton terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 5(2)*, 81–91. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Wasti, S. (2013). *Hubungan Minat Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang*. Universitas Negeri Padang.
- Widodo, H. (2016). Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). *Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 13(2)*, 293–308.