

**HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN HASIL
BELAJAR MERAJUT MATA KULIAH KERAJINAN PADA MAHASISWA
TATA BUSANA FKIP UNIVERSITAS SYIAH KUALA****Jihan Anara¹, Siti Maryam², Rosmala Dewi³, Fitriana⁴, Fadhilah⁵**

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala

Email : jihananarasaid@gmail.com

ABSTRAK

Sistem pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang dalam praktiknya memanfaatkan jaringan komputer (*network*). Pembelajaran melalui media *e-learning* sangat praktis sehingga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kemandirian belajar pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran *e-learning* pada pembelajaran merajut dalam Mata Kuliah Kerajinan (2) mengidentifikasi hasil belajar merajut pada Mata Kuliah Kerajinan, dan (3) menganalisis hubungan media pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar merajut pada Mata Kuliah Kerajinan konsentrasi Tata Busana. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa Tata Busana angkatan 2020 dengan kriteria telah mengikuti Mata Kuliah Kerajinan yang berjumlah 77 orang. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh (*sensus*), dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pengumpulan data dilakukan menggunakan penyebaran angket/kuisisioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran *e-learning* dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa, terlihat dari hasil penyebaran angket diperoleh sebesar 49,3% menjawab dengan kategori tinggi, 44,2% menjawab dengan kategori sedang dan 6,5 lainnya menjawab dengan kategori rendah. Pada hasil belajar merajut, sebanyak 97,5% mahasiswa mendapat nilai yang sangat baik yaitu pada rentang skor 95-80 dan 2,5% lainnya mendapat nilai 40. Berdasarkan hasil tersebut adanya hubungan positif antara media pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar merajut pada Mata Kuliah Kerajinan dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,008 atau $< 0,05$. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,300 menunjukkan bahwa tingkat korelasi (hubungan) antara media pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar merajut pada Mata Kuliah Kerajinan Konsentrasi Tata Busana FKIP Universitas Syiah Kuala tergolong rendah. Berdasarkan hasil analisis diatas maka hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *E-learning*, Hasil Belajar, Merajut

Abstract

The e-learning system is a learning that in practice utilizes a computer network (network). Learning through e-learning media is very practical so that it can be an alternative to overcome learning independence in students. This study aims to (1) identify the use of e-learning learning media in learning to knit in the Crafts (2) identify the learning outcomes of knitting in the Crafts, and (3) analyze the relationship of e-learning media. learning with the results of learning to knit in the Craft Course Concentration of Clothing. This study uses a quantitative descriptive method. The population of this study were students of Fashion Design class of 2020 with the criteria that they had taken craft courses, totaling 77 people. The sampling technique uses a saturated sampling technique (census), where all members of the population are sampled. Data was collected using the distribution of questionnaires/questionnaires and documentation. The results showed that the use of e-learning learning media was well utilized by students, as seen from the results of the questionnaire distribution, 49.3% answered in the high category, 44.2% answered in the medium category and 6.5 others answered in the low category. In the results of learning to knit, as many as 97.5% of students got very good scores, namely in the score range of 95-80 and the other 2.5% got a score of 40. Based on these results, there is a positive relationship between e-learning learning media and learning outcomes in knitting Craft courses seen from the significance value of 0.008 or <0.05 . The correlation coefficient value of 0.300 indicates that the level of correlation (relationship) between the e-learning learning media and the learning outcomes of knitting in the Concentration Craft Course, FKIP, Syiah Kuala University is relatively low. Based on the results of the analysis above, the research hypothesis is accepted.

Keywords: E-learning Learning Media, Learning Outcomes, Knitting

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan primer bagi setiap manusia. Adanya pendidikan manusia menjadi paham dan dapat membedakan antara baik dan buruk. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan kualitas manusia menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan sangat sulit manusia dapat berkembang dan maju dalam menggapai cita-cita yang mereka inginkan. Pada hakikatnya, semakin tinggi cita-cita seseorang maka semakin tinggi pula tingkatan mutu pendidikan yang diperlukan sebagai sarana untuk menggapai cita-cita tersebut. Bagi bangsa yang sedang membangun seperti Indonesia, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terus dikembangkan sejalan dengan tuntutan yang secara tahap demi tahap (Ihsan, 2001).

Suatu tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila adanya perkembangan dan peningkatan pada hasil belajar siswa. Menurut Purwanto (2011) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa perubahan

dan pembentukan tingkah laku seseorang. Dengan adanya hasil belajar, perkembangan yang dimiliki peserta didik dapat terlihat.

Perkembangan dunia teknologi digital yang kian pesat mulai merambah ke berbagai sektor kehidupan manusia dan memiliki dampak yang sangat besar, mulai dari pemerintahan, ekonomi, pendidikan, dan bidang lainnya. Dalam bidang pemerintahan sekarang mulai menerapkan sistem *e-government* dengan salah satu program barunya yaitu *e-KTP*, sedangkan dalam bidang ekonomi sudah sangat dikenal istilah *e-commerce*, *e-bussiness* dan *e-marketing*. Demikian juga dengan bidang pendidikan yang kini mulai memanfaatkan teknologi informasi dalam sistem belajar dan mengajar atau istilah populernya yaitu *e-learning*. Hal tersebut didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang menghadirkan berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang semakin canggih setiap harinya.

Menurut Niswati dkk (2016) proses belajar-mengajar yang bersifat konvensional atau hanya mengandalkan tatap muka saja dirasa kurang optimal dikarenakan saat penyampaian materi mahasiswa kurang dapat memahami. Mahasiswa akan sulit untuk meningkatkan prestasi belajar mereka apabila

dalam penyampaian materi sulit untuk mereka pahami. Kondisi tersebut merupakan masalah yang akan semakin sulit dipecahkan jika proses belajar mengajar tidak diperbarui.

Pada masa pandemi hampir semua proses pembelajaran dilakukan secara daring, seperti pada penelitian Rosmala Dewi *et all* (2020) Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Prakarya menyimpulkan bahwa pembelajaran secara daring kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 17 Banda Aceh, hal tersebut disebabkan karena kurangnya kesiapan guru dan murid dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan *whatsapp* sebagai media pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa menurun.

Menurut siswa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *whatsapp* menyulitkan mereka dalam memahami dan menyerap materi pelajaran karena pada proses pembelajaran guru tidak memberi penjelasan secara langsung mengenai materi tersebut. Media *whatsapp* yang berfungsi sebagai media komunikasi dianggap kurang efektif sebagai media pembelajaran dikarenakan kurangnya fitur yang memadai

untuk melakukan proses pembelajaran, hal tersebut wajar terjadi karena pada dasarnya *whatsapp* bukanlah media yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Adapun media khusus pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran secara daring atau *online* salah satunya yaitu *e-learning*.

Sistem pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran memanfaatkan teknologi digital. *E-learning* atau *online learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung suatu proses pembelajaran (Allen, 2013). *E-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan berbagai kesibukan yang berbeda-beda oleh setiap individu, *e-learning* menjadi pilihan tepat untuk digunakan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik yang dimiliki.

Sistem pembelajaran *e-learning* sangat fleksibel sehingga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar yang sering ditemui, karena penggunaan sistem ini memungkinkan pelajar untuk mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan

yang lebih luas dalam internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Selain itu diharapkan dengan mudah tercapainya kognitif siswa terhadap hasil belajar.

Kampus Universitas Syiah Kuala menjadi salah satu perguruan tinggi yang memanfaatkan media *e-learning* berbasis *moodle* sebagai sarana penunjang pembelajaran untuk mahasiswa. Dalam kasus ini, *e-learning* dirancang untuk menyediakan pendidik, peserta didik dan administrator dengan satu sistem yang aman dan terintegrasi. Layaknya *Google Classroom*, *e-learning* berbasis *moodle* ini juga menyediakan ruang kelas digital bagi mahasiswa untuk mengakses materi atau hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, yakni salah satunya meningkatkan hasil belajar.

Salah satu mata kuliah pada Tata Busana FKIP Universitas Syiah Kuala yang memanfaatkan sistem *e-learning* yaitu Mata Kuliah Kerajinan. Kerajinan adalah kegiatan yang melibatkan keterampilan yang dimiliki seseorang dan juga melibatkan seni didalamnya. Mata Kuliah Kerajinan

bertujuan agar mahasiswa memahami macam-macam kerajinan serta terampil dalam menciptakan berbagai produk kerajinan. Salah satu materi yang dipelajari pada mata kuliah tersebut yaitu keterampilan merajut (Buku Panduan Kurikulum Prodi S1 PKK FKIP Unsyiah, 2020).

Berdasarkan observasi awal pada beberapa mahasiswa yang menggunakan media *e-learning* dalam mata kuliah yang melakukan kegiatan praktikum, penggunaan *e-learning* dianggap sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih praktis. Dengan adanya *e-learning*, mahasiswa dapat mengakses kuis, tugas, bahan ajar, dan dapat melakukan obrolan diskusi hanya dengan sebuah media berbasis web tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu. Namun pada sisi lainnya beberapa mahasiswa berpendapat penggunaan media *e-learning* dianggap kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah yang melakukan praktikum seperti Mata Kuliah Kerajinan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti pada perspektif yang lebih luas, yaitu pada mahasiswa Tata Busana angkatan 2020 guna melihat bagaimana hubungan media pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar merajut pada Mata Kuliah

Kerajinan. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran *E-learning* dengan Hasil Belajar Merajut pada Mata Kuliah Kerajinan Konsentrasi Tata Busana FKIP Universitas Syiah Kuala”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di Universitas Syiah Kuala, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang beralamat di jalan Tgk. Hasan Krueng Kalee, Darussalam, Banda Aceh 23111. Waktu yang digunakan pada saat penelitian ini dimulai pada bulan Juli-Oktober 2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Tata Busana Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2020 dengan kriteria telah mengikuti mata kuliah kerajinan. Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 77 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampel jenuh. Penulis mengambil jumlah sampel seluruh dari jumlah populasi yaitu sebanyak 77 orang responden.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar merajut. Paradigma penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan paradigma sederhana yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas (X) dan variabel dependen atau variabel terikat (Y).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner dengan jenis angket tertutup dan skala pengukuran berupa *skala likert*. Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning* pada materi merajut.

Pengumpulan data lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumen digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa yaitu berupa nilai materi merajut pada mata kuliah kerajinan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penyebaran angket penggunaan media pembelajaran *e-learning* diperoleh hasil yaitu sebanyak 38 orang atau 49,3% menjawab dengan kategori tinggi, sebanyak 34 orang atau 44,2% menjawab dengan kategori sedang, dan yang menjawab dengan kategori rendah

sebanyak 5 orang atau hanya 6,5%. Pengisian kuisioner tersebut memperoleh nilai maksimum 131, nilai minimum sebesar 77, nilai rata-rata sebesar 111,83 dan nilai standar deviasi 10,668. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* pada hasil belajar merajut pada mata kuliah kerajinan konsentrasi Tata Busana Universitas Syiah Kuala tergolong tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian Variabel Media Pembelajaran *E-learning*

Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Interprestasi
113-131	38	49,3%	Tinggi
95-112	34	44,2%	Sedang
77-94	5	6,5%	Rendah
Jumlah	77	100%	

Dari data hasil belajar merajut pada mata kuliah kerajinan terdapat 9 orang mahasiswa (11,7%) mendapat nilai tertinggi sebesar 95, kemudian 6 orang mahasiswa (7,8%) memperoleh nilai 90, sebanyak 18 orang mahasiswa (23,4%) memperoleh nilai 87, sebanyak 30 orang mahasiswa (39%) dengan nilai 85, sebanyak 12 orang mahasiswa (15,6%) dengan nilai 80, dan 2 orang mahasiswa (2,5%) mendapat nilai terendah dengan nilai 40. Hasil perhitungan rata-rata sebesar 85,08 dan standar deviasi

sebesar 8,485. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan mahasiswa tetap dapat mengikuti mata kuliah praktik walaupun secara daring melalui media *e-learning*, karena sistem pembelajaran tidak sepenuhnya dilaksanakan secara daring (*blended learning method*).

Tabel 2. Distribusi Nilai Hasil Merajut

Nilai	Jumlah mahasiswa	Persentase (%)
95	9	11,7%
90	6	7,8%
87	18	23,4%
85	30	39%
80	12	15,6%
40	2	2,5%
Total	77	100%

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* untuk menguji hubungan antar dua variabel yang diteliti, yaitu hubungan antara media pembelajaran *e-learning* (X) dengan hasil belajar merajut (Y).

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi *Rank Spearman*

Variabel	<i>Correlation Coefficient</i>	<i>Sig.</i>
Pembelajaran <i>e-learning</i> Hasil belajar merajut	0,300	0,008

Output perhitungan korelasi diatas menunjukkan hubungan korelasi sebesar 0,300 yang artinya tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel pembelajaran *e-*

learning dengan hasil belajar merajut adalah sebesar 0,300 yang termasuk dalam kategorirendah. Adapun hasil signifikansi sebesar 0,008 atau $< 0,05$, maka artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan hipotesis penelitian diterima.

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Syah (2011) adalah fasilitas belajar. Kehadiran teknologi internet yang mendorong lahirnya media pembelajaran *e-learning* dalam model pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas belajar yang relatif baru dan mendorong perkembangan model pembelajaran yang cukup pesat. Ketersediaan *e-learning* sebagai salah satu fasilitas belajar akan membantu kelancaran dan kemudahan proses pembelajaran.

Melalui *e-learning* mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi, sumber referensi atau materi perkuliahan yang digunakan sebagai bahan ajar mahasiswa.

Adapun faktor lainnya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu

sendiri, seperti kesiapan diri dan kesadaran diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar seperti lingkungan sekolah, masyarakat, teman dan keluarga (Slameto, 2010).

Setelah melaksanakan penelitian hasil belajar merajut pada mata kuliah kerajinan yang diperoleh melalui dokumentasi, sebanyak 9 orang mahasiswa memperoleh nilai tertinggi atau nilai maksimum yaitu 95, dan sebanyak 2 orang mahasiswa memperoleh nilai terendah atau minimum sebesar 40. Menurut dosen pengasuh mata kuliah tersebut penyebab 2 orang mahasiswa mendapatkan nilai yang sangat rendah sebesar 40 yaitu karena kurangnya disiplin dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan, sehingga tidak dapat memperoleh nilai belajar yang baik untuk materi merajut pada mata kuliah kerajinan. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,08 dan standar deviasi 8,485.

Dari penyebaran angket variabel media pembelajaran *e-learning* pada 77 orang responden tentang pemanfaatan media *e-learning*, terdapat sebesar 49,3% pada kategori tinggi, sebanyak 44,2 % dengan kategori sedang, dan hanya 6,5% termasuk kategori

rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan sebagian besar mahasiswa telah memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* dengan baik pada materi merajut pada Mata Kuliah Kerajinan.

Uji *spearman rank* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kekuatan (keeratn) hubungan dua variabel, melihat arah (jenis) hubungan dua variabel serta melihat apakah hubungan tersebut signifikan atau tidak. Hasil dari uji korelasi spearman rank diperoleh hasil *output Correlation Coeffiecient* sebesar 0,300. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa hubungan atau korelasi antara variabel media pembelajaran *e-learning* dengan variabel hasil belajar merajut berada pada rentang 0,200 – 0,399 yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai sig.(2-tailed) bernilai 0,008 atau $< 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel media pembelajaran *e-learning* dengan variabel hasil belajar merajut. Angka koefisien bernilai positif yaitu 0,300, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah), dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin ditingkatkan

kualitas pembelajaran media *e-learning* maka semakin meningkat hasil belajar.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Prasetyo (2021) tentang Penerapan Media Pembelajaran *E-learning* dan Peran Orang Tua dengan Hasil Belajar Siswa menunjukkan tidak adanya hubungan positif penerapan media pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar siswa dalam masa pandemi Covid-19. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai Sig.(1-tailed) sebesar $0,438 > 0,01$. Artinya bahwa baik buruknya penerapan media pembelajaran *e-learning* tidak menjamin tinggi rendahnya hasil belajar yang akan dicapai siswa.

Penelitian terdahulu lainnya yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rukhayatun, N (2012) tentang Hubungan Pemanfaatan *E-learning* dengan Prestasi hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat hubungan antara media pembelajaran *e-learning* dengan prestasi belajar Mahasiswa D III Kebidanan Stikes 'Aisyah Yogyakarta, yang ditunjukkan dengan hasil uji Kendall dengan nilai τ sebesar 0,151 dengan $p < 0,000$ (sig. $< 0,050$). Demikian pula dengan hasil penelitian Mulyani, W (2013) yang juga menyatakan media pembelajaran *e-learning* memiliki pengaruh pada hasil belajar.

Penelitian lainnya yang tidak sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian Rosmala Dewi, *at all* (2020) tentang efektivitas pembelajaran daring pada Mata Pelajaran Prakarya di SMP Negeri 17 Banda Aceh menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring merupakan hal baru bagi guru dan siswa, sehingga kurangnya kesiapan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring. Ketidaksiapan tersebut dilandaskan oleh beberapa kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil sehingga menghambat proses pembelajaran dan keterbatasan dalam mengoperasikan aplikasi atau media pembelajaran.

Menurut siswa pembelajaran daring menyulitkan mereka dalam menyerap materi pembelajaran karena pada proses pembelajaran guru tidak menjelaskan mengenai materi pelajaran dengan jelas. Ketidaksiapan guru dalam menghadapi pembelajaran daring berupa keterbatasan dalam menjelaskan materi dan penerapan model pembelajaran yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar pada beberapa siswa yang juga berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Telah banyak penelitian tentang pengaruh atau hubungan pembelajaran *e-*

learning dan hasil penggunaannya, namun berbagai penelitian tersebut menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Beberapa penelitian mendapatkan hasil bahwa penggunaan *e-learning* berpengaruh atau berhubungan terhadap hasil belajar, namun ada pula yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan *e-learning* tidak memiliki hubungan atau pengaruh positif terhadap hasil belajar. Perbedaan hasil penelitian tersebut wajar terjadi, karena pada hakikatnya untuk mencapai hasil belajar yang baik dibutuhkan ketekunan dalam belajar pada diri peserta didik itu sendiri. Tersedianya media pembelajaran *elearning* belum tentu menjadikan hasil belajar menjadi baik, jika mahasiswanya tidak memanfaatkan media pembelajaran *elearning* dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Prasetyo (2019) bahwa pada proses pembelajaran melalui *elearning* guru memiliki keterbatasan dalam memantau siswa pembelajaran, apakah benar-benar mengikuti atau sambil melakukan aktifitas lainnya.

Namun demikian media *e-learning* hadir sebagai salah satu sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Bagi sebagian mahasiswa, adanya media *e-learning* membantu mereka dalam mengatasi kemandirian belajar dan membantu mereka untuk mendapat hasil

belajar yang baik. Akan tetapi bagi sebagian mahasiswa penggunaan media *e-learning* dirasa belum cukup efektif dikarenakan beberapa faktor seperti tidak bisa meninjau secara langsung proses pembelajaran, tidak terbiasa mengoperasikan media *e-learning* dan sulitnya koneksi jaringan yang menghambat mereka untuk mengakses pembelajaran melalui media tersebut. Selain itu, peran dosen/guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh. Lengkapnya materi atau bahan ajar yang diberikan dosen/guru ke dalam media *e-learning* juga ikut membantu mahasiswa untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik karena tercukupinya bahan ajar yang diperlukan. Sebaliknya, jika bahan ajar yang ada pada media *e-learning* kurang mencukupi atau terbatas maka media pembelajaran *elearning* dirasa kurang efektif untuk membantu mahasiswa memperoleh hasil belajar yang baik.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *elearning* pada pembelajaran merajut sebanyak 49,3% mahasiswa berada pada kategori tinggi, 44,2% lainnya pada kategori sedang dan 6,5% lainnya berada pada kategori rendah.

Hasil belajar merajut pada mata kuliah Kerajinan sebanyak 11,7% responden memperoleh nilai tertinggi sebesar 95, dan 7,8% memperoleh nilai 90, 23,4% memperoleh nilai 87, sebagian besar dari mereka atau sebanyak 39% memperoleh nilai 85, 15,6% memperoleh nilai 80, dan 2,5% lainnya memperoleh nilai terendah dengan nilai 40.

Hasil analisis hubungan antara pembelajaran pembelajaran *e-learning* dengan hasil belajar merajut pada mata kuliah kerajinan menunjukkan hubungan yang positif. Kesimpulan ini didukung dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai Signifikan sebesar 0,008 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,01.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Prasetyo, Bayu & Petrus. 2021. *Hubungan Penerapan Media Pembelajaran E-learning, Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Penugasan, dan Peran Orang Tua dengan Hasil Belajar Siswa dalam Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, 15(2), 13-26. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JPEA/article/download/4597/2641>.
- Ihsan, A. Fuad dan Hamdani Ihsan. 2001. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung : Pustaka Setia
- Mulyani, W. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis elearning terhadap Hasil*

- Belajar Siswa pada Konsep Impuls dan Momentum. Skripsi, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
<https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Prodi PKK FKIP USK. 2020. Buku Panduan Kurikulum S1 Prodi PKK FKIP Universitas Syiah Kuala.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rosmala Dewi., Fitriana F., Akmal, R & Nailul Muna. 2020. The Implementation of Virtual Learning in Vocational Subject at SMP Negeri 17 Banda Aceh. *Prooesding International Conference on Multidiciplinary Research*.
<https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/ICMR/article/view/2628>.
- Rukhayatun A, Noor. 2012. *Hubungan Pemanfaatan E-learning dengan Prestasi Belajar Mahasiswa DIII Kebidanan Semester IV STIKES Aisyiyah Yogyakarta*. [Skripsi, STIKES Aisyiyah Yogyakarta] Yogyakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta