Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning* dan Minat Belajar Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan

Dessy Purnama Dewi dan Alfi Nura

Universitas Negeri Medan

e-mail : dessypurnamadewi0302@gmail.com¹, alfinura303@gmail.com²

Abstract

The problems in this research are students difficulties in using e-learning, students interest in learning is still low and student learning behavior is not good. The purpose of this study was to determine how the influence of the use of e-learning and interest in learning on the learning behavior of students of the Faculty of Economics, Stambuk 2017, State University of Medan. This research was conducted at the Faculty of Economics, Medan State University, which is located on Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan. This type of research is ex post facto. The population of this study was 629 students with a sample of 86 students using simple random sampling technique. The data collection technique used is a questionnaire. Before being used, the questionnaire was tested for validity and reliability. Then the data was collected and the results of the questionnaire were analyzed using multiple regression. From the results of the partial test analysis between the use of e-learning (X1) on learning behavior (Y) from the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.274 > 1.663$) with a significance value smaller than the 0.05 level ($0.000 < 0.05$) and for the significance value between learning interest (X2) and learning behavior (Y) from the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.575 > 1.663$) with a significance value less than 0.05 level ($0.000 < 0.05$). Simultaneously (F test) the value is shown that $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($121.105 > 3.11$) and a significant value of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that the influence of the use of e-learning and interest in learning has a positive and significant influence on the learning behavior of students of the 2017 Stambuk Economics Faculty, State University of Medan.

Kata kunci : Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Minat Belajar, Perilaku Belajar

1. Pendahuluan

Kata “didik” atau “mendidik” merupakan akar dari kata pendidikan yang secara harfiah artinya memelihara dan memberi latihan. Sedangkan “pendidikan” merupakan tahapan-tahapan suatu kegiatan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Dalam pendidikan seseorang akan belajar banyak hal, sehingga dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Belajar merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik (Djamarah, 2011:13). Belajar juga merupakan suatu usaha yang dilakukan

individu secara sadar dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam mencapai tujuan tertentu (Kompri, 2017:1). Dengan kata lain belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk melakukan perubahan pengetahuan dan tingkah laku.

Tingkah laku dalam belajar sering disebut sebagai perilaku belajar yang merupakan sebuah aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap Muhibbin (dalam Fitri, 2019:511). Dimana perilaku belajar yang dihasilkan oleh setiap peserta didik dalam proses belajarnya selalu berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor belajar yang turut mempengaruhi perilaku belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut adalah faktor *intern* yang dibagi menjadi dua yaitu, faktor fisiologis meliputi faktor jasmani yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan faktor psikologis meliputi, kecerdasan siswa, minat, bakat dan motivasi, kematangan, dan kepercayaan diri. Dan faktor *ekstern* yang meliputi faktor yang berasal dari orang tua, sekolah (guru, materi pelajaran, model dan metode pembelajaran, ruang belajar), dan masyarakat (Suzana & Imam, 2021:13).

Tabel 1
Pernyataan Pra-Penelitian
Perilaku Belajar

NO	Pernyataan	Persentase Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu mengulangi materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh dosen saat pemanfaatan <i>e-learning</i>	5%	45%	45%	5%
2	Pemanfaatan <i>e-learning</i> menjadikan saya pasif dalam mengikuti pembelajaran	10%	47.5%	37.5%	5%
3	Pemanfaatan <i>e-learning</i> membuat saya takut karena terkendala oleh jaringan yang tidak stabil	20%	57.5%	17.5%	5%

Sumber : hasil angket observasi awal 2021

Dari Tabel 1 dapat kita lihat bahwa pemanfaatan *e-learning* membuat mahasiswa pasif dalam belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa hal ini menjadikan pembelajaran sangat membosankan karena tidak adanya interaksi yang terjadi. Selain itu, pemanfaatan *e-learning* juga dapat menimbulkan rasa takut pada mahasiswa. Salah satu penyebabnya adalah jaringan yang tidak stabil di beberapa daerah.

Dalam pembentukan perilaku belajar peserta didik salah satu faktor yang mempengaruhi adalah faktor *internal* yang turut berperan. Faktor *internal* ini salah satunya berupa minat. Dimana dapat dikatakan bahwa minat sebagai dorongan yang kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu target tertentu. Minat memiliki dampak yang besar terhadap perilaku terutama perilaku belajar.

Minat belajar merupakan aspek psikologis peserta didik yang berasal dari dalam diri untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan, yaitu : pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar merupakan perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar yang dijalannya dan kemudian ditunjukkan melalui

keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada (Syahputra, 2020:12). Sehingga minat belajar dapat diartikan sebagai perhatian, rasa suka dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai target tertentu dan perubahan perilaku.

Tabel 2
Pernyataan Pra-Penelitian
Minat Belajar

NO	Pernyataan	Persentase Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan dosen saat menjelaskan materi pelajaran	15%	50%	25%	10%
2	Saya sering melamun saat dosen menyampaikan materi pelajaran	10%	37.5%	42.5%	10%
3	Saya enggan bertanya kepada dosen meskipun ada materi yang tidak saya pahami	7.5%	45%	45%	2.5%

Sumber : hasil angket observasi awal 2021

Pada Tabel 2 dapat kita lihat bahwa minat belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan bervariasi. Banyak mahasiswa yang menyatakan bahwa mereka memperhatikan dosen saat pembelajaran. Namun, tidak sedikit pula mahasiswa yang masih sering melamun saat mengikuti pembelajaran dan masih adanya mahasiswa yang enggan bertanya kepada dosen tentang materi yang tidak mereka pahami.

Dalam pembentukan perilaku belajar selain dipengaruhi oleh faktor *internal* juga dipengaruhi oleh faktor *eksternal*. Faktor *eksternal* ini dapat berupa lingkungan dan cara mengajar pendidik, seperti : metode dan media mengajar. Metode pembelajaran yang tepat merupakan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran pendidik tidak harus berpaku kepada satu metode belajar saja, melainkan dapat mengkombinasikan beberapa metode belajar agar pembelajaran tidak membosankan dan dapat berjalan dengan baik.

Selain metode juga ada media pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, kemampuan, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, diantaranya media cetak dan *elektronik*. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik seperti komputer dan jaringan internet. *E-learning* dapat berupa pembelajaran berbasis web yang dapat diakses menggunakan jaringan internet (Haryanto, 2017:15).

Tabel 3
Pernyataan Pra-Penelitian
Pemanfaatan *e-learning*

NO	Pernyataan	Persentase Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Materi pemanfaatan <i>e-learning</i> disajikan dengan menarik	17.5%	50%	32.5%	0%
2	Materi yang disajikan dalam pemanfaatan <i>e-learning</i> sulit untuk dipahami	20%	50%	30%	0%
3	Jaringan <i>internet</i> yang ada di daerah saya masih kurang memadai untuk digunakan mengikuti pemanfaatan <i>e-learning</i>	17.5%	50%	27.5%	5%

Sumber : hasil angket observasi awal 2021

Pada Tabel 3 dapat kita lihat bahwa penyajian materi dalam pemanfaatan *e-learning* sudah cukup menarik namun, masih sulit untuk dipahami. Selain itu, dalam pemanfaatan *e-learning* jaringan internet merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Namun, masih ada jaringan internet ditempat tinggal mahasiswa yang kurang memadai sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam proses pemanfaatan *e-learning*.

Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dalam mengikuti pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar mahasiswa kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya mahasiswa yang pasif dalam proses pemanfaatan *e-learning* dan munculnya rasa takut pada mahasiswa karena jaringan yang terkadang tidak stabil serta masih banyaknya mahasiswa yang melamun saat mengikuti proses pembelajaran juga banyaknya mahasiswa yang enggan bertanya meskipun ada materi yang tidak mereka dipahami.

2. Kajian Pustaka

2.1 Pemanfaatan *e-learning*

2.1.1 Pengertian pemanfaatan *e-learning*

Di Indonesia dunia pendidikan terus mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu dengan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik yang belajar, dimana perubahan tersebut berupa kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama karena adanya usaha (Supuwiningshi, 2021:13). Perkembangan ini dapat dilihat dari beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang digunakan kini banyak memanfaatkan beragam media untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Ragamnya media pembelajaran yang ada membuat pendidik terus melakukan inovasi didalam proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik lagi.

Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, 2019:46). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang saat ini digunakan mengikuti

perkembangan teknologi yang semakin pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*.

E-learning merupakan sebuah bentuk pemanfaatan teknologi internet untuk pengalaman belajar. *E-learning* juga dapat dilihat sebagai suatu bentuk inovasi dalam proses belajar yang dapat didesain dengan baik, yang lebih berpusat kepada pengguna karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. *E-learning* merupakan suatu cara memanfaatkan teknologi digital untuk proses belajar sehingga pembelajaran dapat lebih terbuka, terdistribusi dan fleksibel (Aurora dan Hansi, 2019:12).

E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan serangkaian *elektronik* LAN (*local area network*), WAN (*wide area network*) atau internet untuk menyampaikan pembelajaran, interaksi atau bimbingan Kumar (dalam Karwati, 2014:43). *E-learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses pembelajaran dimana mahasiswa sebagai pusatnya serta dilakukan interaktif kapanpun dan dimanapun (Karwati, 2014:44). *E-learning* merupakan metode pembelajaran baru yang menggunakan jaringan internet dan komputer yang mana proses pembelajarannya didukung dengan sistem dan *aplikasi elektronik* dan bahan ajar disampaikan melalui media *elektronik* karena bahan ajar berupa konten digital (Rusli dkk, 2020:2).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa pemanfaatan *e-learning* merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, seperti komputer dan internet didalam proses pembelajarannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

2.1.2 Manfaat dan fungsi *e-learning*

E-learning memberikan beberapa manfaat yang dapat dirasakan oleh semua pihak. Terutama bagi perusahaan dan organisasi besar yang dapat dirasakan adalah kemudahan bagi para peserta pelatihan dalam mendapatkan materi yang optimal. Sementara, bagi para pengelola pembelajaran manfaat *e-learning* adalah :

1. Menunjang Proses Pembelajaran

Peserta pelatihan dapat mengakses materi *e-learning* dengan mudah, semua materi yang dibagikan tersebut berbentuk digital. Hal ini akan memberikan dampak yang sangat positif bagi para peserta. Mereka bisa mengakses materi dengan mudah, dimana saja dan kapan saja dan memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing individu.

2. Waktu Belajar Yang Fleksibel

Para peserta pelatihan juga sering kali kesulitan dalam menentukan waktu belajar yang tepat. Terlebih jika mereka memilah-milah materi apa yang harus dipelajari dengan cara konvensional. Dengan adanya *e-learning*, maka peserta dapat dengan fleksibel menentukan waktu belajar mereka. Sebab, metode *e-learning* dilengkapi dengan berbagai fitur yang bisa digunakan. Kemudian, *e-learning* memberikan kemudahan pula dalam hal akses. Disini baik para pengajar maupun peserta dapat berinteraksi secara intens dimana saja dan kapan saja. Peserta bahkan dengan mudah mengulang materi pembelajaran ketika mereka belum memahaminya dengan baik.

3. Dapat Memonitor Performa

Bagi para pengajar, keberadaan *e-learning* juga bisa digunakan dalam melacak atau memonitor perkembangan peserta pelatihan. Khususnya dalam pencapaian terhadap materi yang diberikan. Disini baik para pengajar maupun pengelola pembelajaran dapat menemukan solusi bersama terjadi masalah dalam proses pembelajaran. Misalnya saja ada peserta didik yang tidak berhasil dalam ujian, maka disini pengajar bisa menawarkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut. Pada *e-learning* juga tersedia fitur pelaporan dan analisa mengenai apa kesulitan yang dihadapi para peserta didik. Dari sinilah nantinya para pengajar dapat mengevaluasi apa saja yang perlu diperbaiki dan diterapkan kepada para peserta mengenai metode yang tepat.

4. Menghemat Biaya Pembelajaran

Manfaat terakhir yang bisa didapatkan ketika menggunakan *e-learning* adalah menghemat dari segi biaya. Bagi institusi atau perusahaan, manfaat yang bisa dirasakan adalah dapat mengurangi biaya pelatihan. Sebab semuanya dilakukan secara online sehingga dapat meminimalisir biaya tambahan lainnya yang diperlukan seperti layaknya kelas konvensional. Contohnya seperti biaya sewa ruang kelas, akomodasi maupun mencetak materi pembelajaran, karena semua materi tersedia dalam bentuk digital Zaky (dalam Yuliani dkk, 2020:6).

Terdapat tiga fungsi pemanfaatan *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran didalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan atau opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1. Suplemen

Sebagai suplemen apabila peserta didik memiliki kebiasaan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (Pelengkap)

Sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh peserta didik didalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguat) atau remedial bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Dikatakan sebagai program remedial apabila peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru tatap muka dikelas, diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran yang memang secara khusus dirancang untuk mereka.

3. Pengganti (Substitusi)

Model ini digunakan oleh beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa (Rusli, 2020:10).

2.1.3 Karakteristik dan ciri-ciri *e-learning*

Dalam pembelajaran dengan *e-learning* terjadi interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga menimbulkan pengaruh/proses pembelajaran. Adapun berdasarkan sifat interaktivitas antara pengajar dengan peserta didik *e-learning* mempunyai karakteristik sistem yang bersifat statis dan sistem yang bersifat dinamis. Dalam sistem yang bersifat statis *e-learning* hanya berfungsi sebagai penyedia materi/bahan ajar untuk peserta didik sedangkan dalam sistem dinamis *e-learning* dapat menghadirkan interaksi dan suasana belajar seperti tatap muka dikelas. Sehingga dapat dikatakan *e-learning* dapat menyediakan beragam sarana untuk berdiskusi, *sharing*, komunikasi serta dapat melaksanakan proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian *e-learning* dengan sifat dinamis memiliki ragam fasilitas yang dapat menunjang kualitas pendidikan Sanaky (dalam Santoso, 2020:135).

Selain karakteristik *e-learning* juga memiliki beberapa ciri-ciri yang dapat dilihat, yaitu :

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. Menggunakan metode intruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran.
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*).
5. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok Clark dan Mayer (dalam Yuliani, 2020:3).

2.1.4 Indikator *E-learning*

E-learning memiliki beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menjadi alat pengukuran, yaitu :

1. Materi Belajar Dan Soal Evaluasi, materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan evaluasi soal, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan
2. Komunitas, ahasiswa dapat mengembangkan komunitas *online* untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
3. Dosen *Online*, dosen selalu *online* untuk memberikan arahan kepada mahasiswa, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.
4. Kesempatan Bekerjasama, adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan *online* sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau *real time* tanpa kendala jarak.
5. Multimedia, penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar Kumar (Karwati, 2014:46).

2.2 Minat Belajar

2.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat memiliki kaitan yang sangat erat dalam belajar. Sehingga minat menjadi bagian penting yang tidak dipisahkan dalam belajar. Minat belajar merupakan keinginan untuk

melaksanakan sesuatu sebab adanya ketertarikan serta kesenangan akan pekerjaan itu termasuk dalam hal belajar (Nursyam, 2019:813).

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti : gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada (Syahputra, 2020:12).

Oleh sebab itu, minat dibutuhkan dalam menciptakan perubahan. Minat dalam belajar sangat diperlukan sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan penuh perhatian, ketertarikan dan perasaan senang dalam belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan tingkah laku.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

1. Faktor *Internal*

Didalam faktor *internal* ada 3 (tiga) faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar menurut Slameto yaitu faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Dimana keadaan jasmani, psikologis dan kelelahan itu mempengaruhi minat seseorang terhadap sesuatu. Begitu pula dalam belajar, ketiga faktor tersebut harus dalam keadaan baik agar peserta didik memiliki minat belajar yang baik pula.

2. Faktor *Eksternal*

Faktor eksternal atau lingkungan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang berada diluar diri anak. Dalam kaitan dengan proses pembelajaran disekolah faktor lingkunganlah yang paling dominan mempengaruhi minat belajar siswa yaitu menyangkut tujuan belajar, guru, bahan pelajaran, metode mengajar dan media pengajaran (Kompri, 2017:143).

2.2.3 Klasifikasi Minat

Minat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) jenis berdasarkan bentuk pengepresian dari minat, antara lain :

1. ***Expressed Interest***, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu aktifitas.
2. ***Manifest Interest***, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada kegiatan tertentu.
3. ***Inventoral Interest***, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
4. ***Inventoried Interest***, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktifitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan Suhartini (dalam Syahputra, 2020:18).

2.2.4 Cara-cara untuk membangkitkan minat belajar

Cara lainnya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik diantaranya adalah :

1. Menggunakan metode mengajar yang bervariasi.
2. Menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
3. Menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa.
4. Memberi hadiah kepada siswa yang berpartisipasi dan sebaliknya.
5. Menggunakan alat peraga.
6. Belajar dan bermain.
7. Menggunakan media pembelajaran dan lain-lain (Nursyam, 2019:813).

2.2.5 Indikator minat belajar

Minat belajar memiliki beberapa indikator sebagai alat pengukuran diantaranya adalah:

1. Perasaan Senang
Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut. Dengan adanya perasaan senang maka peserta didik akan lebih mudah mempelajari pelajaran yang diberikan, dibanding dengan peserta didik yang dengan terpaksa untuk belajar.
2. Ketertarikan Siswa
Ketertarikan siswa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Ketertarikan belajar sendiri merupakan salah satu faktor pendorong yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar. Faktor ini dapat berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri (*internal*) maupun dibentuk oleh lingkungannya (*eksternal*).
3. Perhatian Siswa
Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Dengan adanya perhatian dalam belajar akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan serta dengan mudah dapat menerapkan pembelajaran tersebut pada kehidupan sehari-hari ataupun saat menjawab latihan yang diberikan oleh pendidik.
4. Keterlibatan Siswa
Ketertarikan seseorang akan sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Ketertarikan ini akan membawa peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan Safari (dalam Syahputra, 2020:19).

2.3 Perilaku Belajar

2.3.1 Pengertian perilaku belajar

Perilaku belajar dalam psikologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu guna memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya

Yudhawati & Haryanto (dalam Abdullah, 2019:23). Pendapat lain mengatakan bahwa perilaku belajar merupakan sebuah aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap Muhibbin (dalam Fitri, 2019:511). Sehingga dapat diartikan bahwa perilaku belajar yang baik merupakan sikap dan kebiasaan positif yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menanggapi dan merespon kegiatan pembelajaran.

2.3.2 Perwujudan perilaku belajar

1. Kebiasaan

Dalam proses belajar peserta didik akan mengalami kebiasaan-kebiasaan yang akan berubah. Dalam proses belajar kebiasaan juga mencakup pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena adanya proses pengurangan inilah yang menyebabkan munculnya suatu pola tingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan kegiatan yang biasanya tampak dalam kegiatan jasmani seperti mengetik, menulis, olahraga dan lainnya. Meskipun sifatnya motorik, keterampilan memerlukan koordinasi gerak dan kesadaran yang tinggi. Dengan demikian apabila ada siswa yang melakukan gerak motorik dengan kesadaran yang rendah maka akan dianggap kurang bahkan terampil tidak terampil.

3. Pengamatan

Pengamatan merupakan proses menerima, menafsirkan, serta memberi rangsangan yang dapat diterima oleh peserta didik melalui indera-indera yang dimiliki, seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar objektif sebelum mencapai pengertian. Pengamatan yang salah akan menyebabkan pemahaman yang salah pula.

4. Berfikir asosiatif dan daya ingat

Berfikir asosiatif merupakan berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya. Berfikir asosiatif merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respons. Dalam hal ini perlu dicatat bahwa kemampuan siswa untuk melakukan hubungan asosiatif yang benar amat dipengaruhi oleh tingkat pengertian atau pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar. Daya ingat juga merupakan perwujudan belajar, sebab merupakan unsur pokok dalam berfikir asosiatif. Jadi, siswa yang telah mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya simpanan materi (pengetahuan dan pengertian) dalam memori, serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi atau stimulus yang sedang ia hadapi.

5. Berfikir rasional dan kritis

Berfikir rasional merupakan perwujudan perilaku belajar terutama dalam pemecahan masalah. Pada umumnya siswa akan berfikir rasional dalam menjawab pertanyaan “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). Dalam berfikir rasional siswa dituntut menggunakan logika (akal sehat) untuk menentukan sebab-akibat, menganalisis, menarik kesimpulan, bahkan menciptakan kaidah-kaidah dan ramalan. Sementara dalam berfikir kritis, siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji keandalan gagasan, pemecahan masalah serta mengatasi kekurangan atau kesalahan.

6. Sikap

Dalam arti sempit sikap merupakan pandangan atau kecenderungan mental seseorang. Bruno mengatakan sikap merupakan kecenderungan yang relatif menetap untuk berinteraksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dalam hal ini, perwujudan perilaku belajar peserta didik ditandai dengan adanya kecenderungan-kecenderungan baru yang berubah (lebih maju dan lugas) terhadap suatu objek, tata nilai, peristiwa dan sebagainya.

7. Inhibisi

Inhibisi adalah upaya peserta didik mengurangi atau menghilangkan tindakan yang tidak perlu, lalu memilih tindakan yang lebih baik untuk berinteraksi dengan lingkungan. Kemampuan peserta didik dalam melakukan inhibisi pada umumnya diperoleh lewat proses belajar. Oleh sebab itu, makna perwujudan perilaku belajar seorang siswa akan tampak pula dalam kemampuannya melakukan inhibisi.

8. Apresiasi

Apresiasi sering diartikan sebagai penghargaan atau penilaian terhadap benda-benda baik abstrak maupun konkret yang memiliki nilai luhur. Apresiasi merupakan gejala ranah afektif yang pada umumnya ditunjukkan pada karya-karya seni budaya seperti : seni sastra, seni musik, seni lukis, drama dan sebagainya. Tingkat apresiasi seorang peserta didik terhadap nilai sebuah karya sangat tergantung pada tingkat pemahaman belajarnya. Misalnya, seorang peserta didik sudah mengalami proses belajar agama secara mendalam maka tingkat apresiasinya terhadap nilai seni baca Al-Qur'an dan kaligrafi akan mendalam pula. Dengan demikian, pada dasarnya seorang peserta didik baru akan memiliki apresiasi yang memadai terhadap objek tertentu (misalnya kaligrafi) apabila sebelumnya ia telah mempelajari materi yang berkaitan dengan objek yang dianggap mengandung nilai penting dan indah tersebut.

9. Tingkah Laku Afektif

Tingkah laku efektif merupakan tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan seperti : takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, ia juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar (Syah, 2011:116).

2.3.3 Jenis perilaku

Perilaku juga memiliki beberapa jenis perilaku yang dapat dibedakan menjadi 2 (dua), yaitu perilaku *refleksif* dan perilaku *non-refleksif*.

1. Perilaku *refleksif*

Perilaku *refleksif* merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan (tanpa pikir) terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya, reksi kedip mata bila kena sinar matahari, menarik jari bila terkena api.

2. Perilaku *non-refleksif*

Perilaku *non-refleksif* merupakan perilaku yang dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Dalam hal ini, stimulus setelah diterima oleh *reseptor* (penerima) kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, pusat kesadaran, baru kemudian terjadi respon (Saleh, 2018:138).

2.3.4 Pembentukan Perilaku

1. Pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan
Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Misalnya, anak dibiasakan bangun pagi, atau menggosok gigi sebelum tidur, mengucapkan terima kasih bila diberi sesuatu oleh orang lain, membiasakan diri tidak terlambat ke sekolah.
2. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)
Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau *insight*. Contohnya, datang kuliah jangan sampai terlambat karena dapat mengganggu teman yang lain. Naik motor harus memakai helm, karena helm tersebut keamanan diri.
3. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model
Pembentukan perilaku juga dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model (Saleh, 2018:139).

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post-facto* dimana penelitian ini meneliti peristiwa yang sudah terjadi untuk menentukan sebab dari suatu peristiwa yang terjadi tanpa manipulasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana pendekatan ini merupakan pendekatan yang menekankan pada penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta menampilkan data dari hasil penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan metode analisis regresi berganda.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang berlokasi di Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan, 20221. Telp (061) 6642241. Dan dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021.

3.3 Populasi Dan Sampel

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2010:173). Populasi penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Stambuk 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang terdiri dari 6 (Enam) Program Studi yang berjumlah 629 mahasiswa.

“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Arikunto, 2010:174). Teknik penelitian yang digunakan adalah *simple random sampling* dimana peneliti mengambil sample secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dimana besaran sample diukur menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan dalam pengambilan sampel sebesar 10%.

$$n = \frac{N}{(1+Ne^2)} \quad (\text{Riyanto dan Aglis, 2020:12})$$

Dimana :

$$n = \frac{629}{1 + 629 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{629}{7,29}$$

n = 86,2 atau 86

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel dibawah ini menyajikan operasionalisasi variabel penelitian, yaitu Pemanfaatan *E-learning* (X1), Minat Belajar (X2), dan Perilaku Belajar (Y).

Tabel 4
Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Defenisi Operasional	Indikator
Pemanfaatan <i>e-learning</i> (X1)	Pemanfaatan <i>e-learning</i> merupakan sebuah inovasi dalam proses belajar yang memanfaatkan teknologi digital, seperti komputer dan internet didalam proses pembelajarannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.	<ol style="list-style-type: none">1. Materi belajar dan soal evaluasi2. Komunitas3. Dosen online4. Kesempatan bekerjasama5. Multimedia <p>Kumar (dalam Karwati, 2014:43)</p>
Minat Belajar (X2)	Minat belajar merupakan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan penuh perhatian, ketertarikan dan perasaan senang dalam belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan tingkah laku.	<ol style="list-style-type: none">1. Perasaan senang2. Ketertarikan3. Perhatian4. Keterlibatan <p>Safari (dalam Syahputra, 2020:19)</p>
Perilaku Belajar (Y)	Perilaku belajar yang baik merupakan sikap dan kebiasaan positif yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menanggapi dan merespon kegiatan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none">1. Kebiasaan2. Keterampilan3. Pengamatan4. Berfikir asosiatif dan daya ingat5. Berfikir rasional dan kritis6. Sikap7. Inhibisi

		8. Apresiasi 9. Tingkah laku afektif Syah (2011:116)
--	--	--

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Deskriptif

Tabel 5
Tingkat Kecenderungan Variabel Pemanfaatan *e-learning* (X1)

Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
(> 44,45)	13	15%	Sangat Baik
(38 – 44,45)	41	48%	Baik
(31,55 - 38)	24	28%	Tidak Baik
(< 31,55)	8	9%	Sangat Tidak Baik
Total	86	100%	-

Sumber : Data yang diolah peneliti 2021

Berdasarkan Tabel 5 Tingkat kecenderungan variabel pemanfaatan *e-learning* tergolong dalam kategori “Baik” dengan frekuensi sebanyak 41 (48%) mahasiswa. Untuk lebih jelas, tingkat kecenderungan variabel pemanfaatan *e-learning* dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1

Tingkat Kecenderungan Variabel Pemanfaatan *e-learning* (X1)

Tabel 6
Tingkat Kecenderungan Variabel Minat Belajar (X2)

Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
(> 40,9)	6	7%	Sangat Baik
(34 – 40,9)	38	44%	Baik
(27,1 – 34)	35	41%	Tidak Baik
(< 27,1)	7	8%	Sangat Tidak Baik
Total	86	100%	-

Sumber : Data yang diolah peneliti 2021

Berdasarkan Tabel 6 Tingkat kecenderungan variabel minat belajar tergolong dalam kategori “Baik” dengan frekuensi sebanyak 38 (44%) mahasiswa. Untuk lebih jelas, tingkat kecenderungan variabel minat belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 2

Tingkat Kecenderungan Variabel Minat Belajar (X2)

Tabel 7
Tingkat Kecenderungan Variabel Perilaku Belajar (Y)

Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
(> 83,7)	15	17%	Sangat Baik
(67,5 – 83,7)	49	57%	Baik
(51,3 – 67,5)	18	21%	Tidak Baik
(< 51,3)	4	5%	Sangat Tidak Baik
Total	86	100%	-

Sumber : Data yang diolah peneliti 2021

Berdasarkan Tabel 7 Tingkat kecenderungan variabel pembelajaran perilaku belajar tergolong dalam kategori “Baik” dengan frekuensi sebanyak 49 (57%) mahasiswa. Untuk lebih jelas, tingkat kecenderungan variabel perilaku belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 3

Tingkat Kecenderungan Variabel Perilaku Belajar (Y)

4.2 Uji Regresi Linear Ganda

Tabel 8
Hasil Perhitungan Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.779	4.898		-.363	.717
	PEMANFAATAN E-LEARNING	.644	.151	.312	4.274	.000
	MINAT BELAJAR	1.483	.173	.627	8.575	.000

a. Dependent Variable: PERILAKU BELAJAR

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat koefisien regresi linier berganda untuk $X_1 = 0,644$ dan X_2

= 1,483. Sedangkan koefisien regresi ganda adalah -1,779 sehingga diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = -1,779 + 0,644X_1 + 1,483X_2$$

Perhitungan regresi linier berganda tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- Konstanta (a) sebesar -1,779 artinya jika variabel independen yaitu pemanfaatan *e-learning* (X1) dan minat belajar (X2) sebesar nol (0), maka perolehan variabel dependen yaitu perilaku belajar (Y) sebesar -1,779.
- Nilai koefisien pemanfaatan *e-learning* (b_1) yaitu sebesar 0,644. Artinya pemanfaatan *e-learning* (X1) meningkat 1% maka perilaku belajar (Y) juga akan naik sebesar 0,644. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa persamaan regresi linier berganda bersifat positif.
- Nilai koefisien minat belajar (b_2) yaitu sebesar 1,483. Artinya minat belajar (X2) meningkat 1% maka perilaku belajar (Y) juga akan naik sebesar 1,483. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa persamaan regresi linier berganda bersifat positif.

4.3 Uji Hipotesis

4.3.1 Uji parsial (uji t)

Tabel 9
Hasil Perhitungan Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.779	4.898		-.363	.717
	PEMANFAATAN E-LEARNING	.644	.151	.312	4.274	.000
	MINAT BELAJAR	1.483	.173	.627	8.575	.000
a. Dependent Variable: PERILAKU BELAJAR						

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui nilai t_{hitung} variabel pemanfaatan *e-learning* (X1) sebesar 4,274 dengan nilai signifikansi 0,000. Sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 adalah $df = n - k$ ($86 - 3$) = 83 sebesar 1,663. Maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,274 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan *e-learning* (X1) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Dan untuk nilai t_{hitung} variabel minat belajar (X2) diperoleh nilai sebesar 8,575 dengan signifikansi 0,000. Dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,663, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,575 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar (X2) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

4.3.2 Uji Simultan (Uji F)

Tabel 10
Hasil Pengujian Hipotesis Secara Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8776.663	2	4388.331	121.105	.000 ^b
	Residual	3007.570	83	36.236		
	Total	11784.233	85			
a. Dependent Variable: PERILAKU BELAJAR						
b. Predictors: (Constant), MINAT BELAJAR, PEMANFAATAN <i>E-LEARNING</i>						

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Dari Tabel 10 dapat diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 121,105 dan nilai signifikan 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($121,105 > 3,10$) dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel independen yaitu, pemanfaatan *e-learning* (X1) dan minat belajar (X2) terhadap variabel dependen yaitu, perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

4.3.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 11
Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.863 ^a	.745	.739	6.020
a. Predictors: (Constant), MINAT BELAJAR, PEMANFAATAN E-LEARNING				

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 11 dapat dilihat nilai R Square sebesar 0,745. Hal ini berarti bahwa pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar memberi kontribusi sebesar 74,5% terhadap perilaku belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan, sedangkan sisanya 25,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

4.4.1. Pengaruh pemanfaatan e-learning (x1) terhadap perilaku belajar (y) mahasiswa fakultas ekonomi stambuk 2017 universitas negeri medan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dengan jumlah sampel sebanyak 86 mahasiswa maka diperoleh persamaan regresi pada regresi linier berganda yaitu, $Y = -1,779 + 0,644X_1 + 1,483X_2$, hal ini menunjukkan bila pemanfaatan *e-learning* (X1) meningkat 1% maka perilaku belajar (Y) juga akan naik sebesar 0,644. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* bersifat positif terhadap perilaku belajar.

Pada uji hipotesis secara parsial (Uji t) variabel pemanfaatan *e-learning* (X1) memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,274 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan *e-learning* (X1) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Dalam penelitian pemanfaatan *e-learning* dapat diukur menggunakan indikator materi belajar dan soal evaluasi, komunitas, dosen *online*, kesempatan bekerjasama, dan multimedia. Hasil penelitian ini diperkuat dengan kajian teori dan penelitian relevan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriwardiningsih (2014) “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Mahasiswa *E-learning*”. penelitian ini menunjukkan bahwa *e-learning* memberikan perilaku belajar yang positif kepada mahasiswa.

4.4.2. Pengaruh minat belajar (x2) terhadap perilaku belajar (y) mahasiswa fakultas ekonomi stambuk 2017 universitas negeri medan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dengan jumlah sampel sebanyak 86 mahasiswa maka diperoleh persamaan regresi pada regresi linier berganda yaitu, $Y = -1,779 + 0,644X_1 + 1,483X_2$, hal ini menunjukkan bila minat belajar (X2) meningkat 1% maka perilaku belajar (Y) juga akan naik sebesar 1,483. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar bersifat positif terhadap perilaku belajar.

Pada uji hipotesis secara parsial (Uji t) variabel minat belajar (X2) memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,575 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar (X2) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Dalam penelitian minat belajar dapat diukur dengan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Hasil penelitian ini didukung dengan kajian teori dan penelitian yang relevan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariny (2019) “Pengaruh minat belajar terhadap perilaku belajar siswa mata pelajaran geografi di kelas XI

IPS SMA Negeri 4 Binjai”.

4.4.3. Pengaruh pemanfaatan *e-learning* (x1) dan minat belajar (x2) terhadap perilaku belajar (y) mahasiswa fakultas ekonomi stambuk 2017 universitas negeri medan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dengan jumlah sampel sebanyak 86 mahasiswa maka diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 121,105 dan nilai signifikan 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($121,105 > 3,10$) dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel independen yaitu, pemanfaatan *e-learning* (X1) dan minat belajar (X2) terhadap variabel dependen yaitu, perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Koefisien determinasi dalam penelitian ini diperoleh nilai R Square sebesar 0,745. Hal ini berarti bahwa pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar memberi kontribusi sebesar 74,5% terhadap perilaku belajar mahasiswa fakultas ekonomi stambuk 2017 universitas negeri medan, sedangkan sisanya 25,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan *e-learning* (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan. Dimana, semakin baik pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar maka akan semakin tinggi perilaku belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai Pengaruh Pemanfaatan *e-learning* (X1) Dan Minat Belajar (X2) Terhadap Perilaku Belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan dapat ditarik kesimpulan :

Berdasarkan hasil perhitungan pada uji parsial (Uji t) diketahui nilai t_{hitung} variabel pemanfaatan *e-learning* (X1) sebesar 4,274 dengan nilai signifikansi 0,000. Sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 adalah $df = n - k$ ($86 - 3$) = 83 sebesar 1,663. Maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,274 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan *e-learning* (X1) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Dan untuk nilai t_{hitung} variabel minat belajar (X2) diperoleh nilai sebesar 8,575 dengan signifikansi 0,000. Dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,663, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,575 > 1,663$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar (X2) terhadap perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Berdasarkan uji simultan (Uji F) diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 121,105 dan nilai signifikan 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($121,105 > 3,10$) dan nilai signifikan

sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel independen yaitu, pemanfaatan *e-learning* (X1) dan minat belajar (X2) terhadap variabel dependen yaitu, perilaku belajar (Y) Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

Berdasarkan koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai R Square sebesar 0,745. Hal ini berarti bahwa pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar memberi kontribusi sebesar 74,5% terhadap perilaku belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan, sedangkan sisanya 25,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti membuat beberapa saran sebagai berikut :

Salah satu variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning* dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* sudah cukup bagus, namun masih perlu peningkatan dalam penggunaan multimedia dan kerjasama antara mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran. Saran penulis untuk universitas negeri medan khususnya dalam pemanfaatan *e-learning* perlu memberi perhatian khusus dalam memaksimalkan penggunaan multimedia pembelajaran serta kerja sama antara mahasiswa dan dosen agar pemanfaatan *e-learning* lebih maksimal lagi untuk dalam pelaksanaannya.

Bagi mahasiswa agar senantiasa memiliki minat untuk belajar yang tinggi terutama perhatian dalam belajar. Perhatian dalam belajar membutuhkan konsentrasi yang baik. Dengan konsentrasi yang baik maka besar kemungkinan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik pula. Sehingga mahasiswa mampu memiliki pemahaman yang dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru yang dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan menambah variabel lain, karena selain pemanfaatan *e-learning* dan minat belajar masih banyak faktor yang mempengaruhi perilaku belajar serta menyempurnakan angket penelitian.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Abdurrahman Wahid. 2019. *Peran Keteladanan Pendidik dalam Perilaku Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmiah Iqra' Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Manado, 13(1), 13–25, <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v13i1.921>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ariny, Lusi. 2019. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Binjai*. Medan : Skripsi Universitas Negeri Medan
- Aurora, Aviva dan Hansi Effendi. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pemanfaatan e-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang*. Jurnal

- Teknik Elektro Dan Vokasional, (5)2, 11-16, E-ISSN : 2302-3309, P-ISSN : 2746-6086
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fitri, Mellyna Eka Yan. 2019. *Penggunaan Media Sosial Berdasarkan Perilaku Belajar Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif*. Jurnal Benefita. 4(3), 507–525. <https://doi.org/DOI : 10.22216/jbe.v4i3.4612>
- Haryanto. 2017. *Kajian Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning Dengan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*. Jurnal Khatulistiwa Informatika. (5)1. 14-20. <https://doi.org/10.31294/jki.v5i1.2270>
- Karwati, Euis. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa*. (17)1. 41-54. <https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5>
- Kompri. 2017. *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta : Media Akademi
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Timur : UMSIDA Press
- Nursyam, Aisyah. 2019. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian DI Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Rusli, Muhammad dkk. 2020. *Memahami E-learning Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Yogyakarta : Andi
- Saleh, Adnan Achiruddin. 2018. *Pengantar Psikologi*. Makasar : Aksara Timur
- Santoso, Subhan Adi. 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Jawa Timur : CV. Penerbit Qiara Media
- Sriwardiningsih, Enggal. 2014. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Mahasiswa E-learning*. Binus Business Review. (5)2. 564-570. <http://doi.org/10.21512/bbr.v5i2.1027>
- Supuwiningih, Ni Nyoman. 2021. *E-learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung : CV. Media Sains Indonesia
- Suzana, Yenny & Imam Jayanto. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikam Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi : Haura Publishing
- Yuliani, Made dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan : Teori Dan Terapan*. Medan : Yayasan Kita Menulis