

Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi

Ramadana Aureza¹, Ardin²

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
Email: ramadanaaureza1116@gmail.com¹, ardin.unj88@gmail.com²

Received: September 15, 2021 Accepted: Oktober 20, 2021 Online Published: Nopember 08, 2021

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Daring (x) terhadap Kepuasan Belajar (y) di SMPN 35 Bekasi kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Metode penelitian di sini menggunakan metode kuantitatif menggunakan metode survey deskriptif. Sampel penelitian menggunakan random sampling yang berjumlah 55 siswa dan siswi. Kesimpulan hasil penelitian mengungkapkan: 1) Persamaan regresi linier regresi di peroleh $Y = 21,564 + 0,564X$. artinya skor Y dapat di prediksi melalui persamaan linear. 2) Dari hasil analisis di dapat bahwa media daring berpengaruh terhadap kepuasan belajar IPS, hal ini dapat di lihat dari thit dan p-value lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dapat di interpresentasikan bahwa pengaruh media daring berpengaruh positif terhadap kepuasan belajar IPS. 3) Dari hasil analisis uji signifikansi persamaan regresi diperoleh yaitu thit dan p-value lebih kecil dari 0,05, atau H_0 ditolak. Dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau Media daring berpengaruh terhadap kepuasan belajar mata pelajaran IPS. 4) Uji signifikansi koefisien korelasi di peroleh = 0,775 dengan p-value kecil dari 0,05 hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian koefisien berkorelasi sedang antara media daring dan kepuasan Belajar IPS. Sedangkan dari hasil analisis di peroleh R^2 0,600, yang mengandung makna bahwa 60% variasi variabel hasil Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar.

Kata-kata kunci; Media Daring, Kepuasan Belajar

The Effect Of Online Media On Student Learning Satisfaction During The Covid 19 Pandemic At SMPN 35 Bekasi

Ramadana Aureza¹, Ardin²

*Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
Email: ramadanaaureza1116@gmail.com¹, ardin.unj88@gmail.com²*

Abstract : This study aims to determine the effect of online media (x) on learning satisfaction (y) at SMPN 35 Bekasi, class VIII in social studies subjects. The research method here uses quantitative methods using descriptive survey methods. The research sample used random sampling, amounting to 55 students. The conclusion of the research revealed: 1) The linear regression equation obtained $Y = 21.564 + 0.564X$. meaning that the Y score can be predicted through a linear equation. 2) From the results of the analysis, it can be seen that online media has an effect on social studies learning satisfaction, this can be seen from the thit and p-value less than 0.05. Therefore, it can be interpreted that the influence of online media has a positive effect on social studies learning satisfaction. 3) From the results of the analysis of the significance test of the regression equation, it is obtained that thit and p-value is less than 0.05, or H_0 is rejected. Thus the Y or X regression is significant or online media has an effect on learning satisfaction in social studies subjects. 4) The significance test of the correlation

coefficient was obtained = 0.775 with a small p-value of 0.05, this means Ho is rejected. Thus, the coefficient is moderately correlated between online media and social studies learning satisfaction. Meanwhile, from the analysis results obtained RSquare 0.60, which means that 60% of the variation of the results of online media variables on learning satisfaction.

Keywords: *Online Media, Learning Satisfaction*

pendahuluan

Pendidikan merupakan media yang berperan untuk menciptakan manusia yang berpotensi dan berkualitas. Menurut UU no 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu permasalahan, selalu di sertai dengan tanggung jawab yang besar (Sarkol, 2021). Himbauan presiden Joko Widodo untuk meminimalisir penyebaran virus corona, maka himbauan agar seluruh warga indonesia untuk bekerja, belajar dan beribadah dari rumah. Yang di tindak lanjuti melalui surat edaran no. 19 tahun 2020 oleh Menteri Pendayagunaan Kerja Aparatur Sipil Negara yang berisi bahwa ASN dapat bekerja di rumah, larangan adanya kegiatan tatap muka yang menyebabkan hadirnya banyak kerumunan, makapelaksanaanya dibatalkan atau di undur.

Pembelajaran jarak jauh sebenarnya bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh sudah dilaksanakan sebelum adanya wabah Covid19 di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh sebelumnya dilaksanakan dengan E-learning yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka (luring) meskipun pelaksanaannya belum maksimal dengan berbagai alasan. Akan tetapi pembelajaran jarak jauh saat ini dilakukan secara berkelanjutan sehingga berpotensi memberikan efek atau pengaruh psikologis pada mahasiswa. Pembelajaran jarak jauh (daring) tentunya juga memiliki berbagai permasalahan dan hambatan dalam pelaksanaannya terlebih pada siswa dengan kompetensi khusus, sehingga dibutuhkan berbagai solusi dan jalan keluar dalam menyelesaikannya. Meskipun proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran daring diharapkan pembelajaran tetap dapat memberikan pemahaman pada mahasiswa atas setiap materi yang diberikan guru. Namun pada kenyataannya terdapat berbagai hambatan dan keluhan yang disampaikan seperti ketidakstabilan jaringan internet dengan berbagai alasan, sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan jelas dan tuntas, minimnya media dan sarana pendukung pembelajaran daring, faktor geografis dan kurangnya dukungan orang tua merespon pembelajaran daring. Berbagai kendala juga dapat dilihat dari sisi kekurangan ada pada setiap media pembelajaran online yang digunakan, secara umum kekurangan yang dimiliki relatif sama seperti, durasi video yang panjang sehingga menghabiskan banyak kuota internet, materi sulit untuk dipahami bahkan membutuhkan waktu untuk dapat memahaminya. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa bosan dan malas untuk kembali melakukan hal yang sama secara berkelanjutan (Nasution et al., 2021).

Dikutip dari laman kemdikbud.com menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim berpendapat ada beberapa kendala yang ditimbulkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah kesulitan guru

dalam menerapkan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, sementara itu peserta didik juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2020). Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik. (Kamza et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar yang di terapkan di rumah menyebabkan siswa dan guru kehilangan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dalam menjalin hubungan sosial,kehilangan rasa peduli dan empati. Kondisi ini tentu tidak mudah untuk di lalui oleh peserta didik, karena siswa hanya di berikan tugas sebagai sarana untuk megetahui pencapaian atau penilaian kemampuan siswa saja. Bahkan tugas yang di berikan sebagai pengganti proses belajar mengajar di sekolah menjadi belajar di rumah terlalu banyak membebankan kepada siswa.

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas Pendidikan dan sumber daya manusia. Pendidikan juga menjadi kunci dalam mencapai keberhasilan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ikut berperan dalam Pendidikan di Indonesia saat ini dan memerlukan generasi yang kreatif, inovatif serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu Pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti dan mengubah zaman menjadi lebih baik. Kepuasan belajar siswa merupakan sikap positif terhadap pelayanan proses belajar mengajar oleh guru karna adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan. Pandemic covid 19 ini berdampak sangat besar pada semua bidang termasuk pada bidang Pendidikan akibat pandemic covid 19 ini, sekolah tutup, siswa dituntut untuk belajar dari rumah sebab pemerintah menertibkan peraturan sosial distancing untuk semua lapisan masyarakat. Sehingga secara tidak langsung, siswa juga terkena dampak, yaitu harus belajar dari rumah. Tentu belajar dari rumah ini jauh berbeda jika dibandingkan dengan belajar di sekolah. Sedangkan belajar di sekolah adalah proses belajar yang dilaksanakan secara langsung di sekolah. (Salsabila et al., 2021).

Pada 24 maret 2020 mendikbud mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 mengenai plaksanaan kebijakan Pendidikan pada masa pandemi covid 19 yang menjelaskan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).(Maryam et al., 2020). Pemberlakuan kebijakan tersebut menjadikan aplikasi online seperti Zoom,Google Meet, Google Classroom dan software seperti E-learning sebagai alternatif yang tepat untuk melaksanakan proses pembelajaran agar tetap berlangsung meskipun dalam keadaan pandemic ini.dengan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang begitu pesat, oleh karena itu kita dituntut aktif dan partisipatif dalam mngikuti perkembangan teknologi dan tidak disangka bahwa teknologi pada saat ini lebih baik terhadap manusia jika digunakan dengan benar dan sebaik mungkin, dan sebaliknya jika digunakan dengan tidak sesuai maka akan berdampak buruk.

Salah satu yang termasuk dalam E-learning adalah aplikasi google classroom, google classroom adalah aplikasi dari google. Google classroom merupakan layanan online gratis untuk sekolah dan siapapun yang memiliki akun google. Google classroom memudahkan siswa dan guru agar tetap terhubung, baik didalam maupun d luar kelas. Google classroom adalah aplikasi pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.(Rahayu, 2021). Motivasi belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Motivasi belajar mempunyai indicatorindikator di

dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya. Salah satu cara untuk memotivasi belajar mahasiswa adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran, media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. (Aprizan, Subhanadri, 2019).

Pembelajaran daring di sekolah dasar pada masa pandemi saat ini dirasa belum mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dasar adalah untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dan juga menjadi landasan untuk menentukan materi, strategi, media, serta evaluasi pembelajaran, dengan demikian apa yang dilakukan siswa adalah upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun selama pembelajaran daring berlangsung, mayoritas siswa sekolah tidak memahami materi yang telah diberikan, sehingga perlu dijelaskan kembali oleh orang tuanya maupun saudaranya, terkadang yang belajar bukan siswanya namun orang tuanya. Siswa memiliki karakteristik yang unik dan berbeda-beda sehingga membutuhkan perhatian khusus dari pendidik dan orang tua. Setiap siswa memiliki motivasi, kemampuan, tingkat pengetahuan, latar belakang serta sosial ekonomi yang berbeda, penilaian karakteristik siswa kurang efektif selain itu siswa juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. (Rahma et al., 2021).

Dengan google classroom guru bisa membuat kelas online, mengajak siswa bergabung didalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, memberikan jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain. Seseorang dapat memenuhi keinginannya yang diharapkan akan menimbulkan rasa puas atas apa yang dicapainya. Kepuasan belajar ini bersifat seperti halnya dengan siswa apabila dalam tujuan belajar siswa tercapai sesuai yang diharapkan oleh diri sendiri, orang tua, sekolah dan tujuan pendidikan maka akan merasakan kepuasan dalam belajarnya (Nurul, 2020). Sukanti dalam sari (2018:14) mengatakan kepuasan adalah tingkat sebuah perasaan seorang setelah membuat perbandingan antara kenyataan yang ia harapkan dengan harapannya. Selama belajar dirumah, kebiasaan-kebiasaan siswa yang biasanya dilakukan disekolah mulai berubah. Tidak ada lagi bersosialisasi dengan teman, tidak ada lagi bersenda gurau, serta bekerja kelompok Bersama teman. Selama belajar dari rumah, segala aktivitas di luar rumah dibatasi. Belajar hanya monoton menggunakan hp atau laptop kemudian berdiskusi secara online, hal ini dilakukan secara terus menerus selama pandemi ini. Siswa mulai merindukan sekolah, guru, beserta segala aktivitas sekolah. Belajar dari rumah ini mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. (Nurrohm, 2020).

Menurut Mulyadi dalam Yulianto dkk (2012:11) menyatakan bahwa kepuasan belajar merupakan keadaan emosional yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang ditampilkan dalam sikap positif terhadap berbagai kegiatan dan tanggapannya menghadapi lingkungan luar. Demikian juga dalam pendapat Darmadi dalam sari (2018:14) yang mengemukakan bahwa dimensi dari kepuasan meliputi sesuai dengan yang diinginkan, mendapatkan apa yang diinginkan dan kepuasan menyeluruh. 1. Ukuran kepuasan belajar siswa akan memperlihatkan perkembangan fungsi dari perbedaan kinerja yang dilakukan

dari masa ke masa akan harapan siswa yang dialami. Popi sopiatin (2010:17) menjelaskan tingkat kepuasan yang umum terjadi, yaitu:(1)Jika kinerja dibawah harapan, siswa akan merasa tidak puas. (2) Jika kinerja mencapai harapan, siswa merasakan puas. (3) Apabila kinerja melewati harapan, siswa akan merasakan sangat puas, senang atau bahagia. Kepuasan siswa bergantung pada harapan mereka terhadap sekolah. Mereka melihat bahwa sekolah yang dipilihnya akan memenuhi kebutuhan untuk mengubah masa depannya. Pengalaman-pengalaman atas pelayanan sekolah yang dirasakan oleh teman-temannya, kakak kelas dan lingkungan turut menjadi factor kepuasan siswa. Dimensi kepuasan siswa, kepuasan belajar siswa menggambarkan sebuah perasaan antara apa apa yang diinginkan dengan kenyataan terjadi. Pada masa pandemi covid 19 ini banyak hal yang menjadi tolak ukur kepuasan siswa terkait hak siswa. Ada lima dimensi yang untuk kepuasan belajar siswa, yaitu :(1)Tangible (kualitas pelayanan), (2) Assurance (kepastian),(3) Empathy(empati), (4) Reliability(kehandalan), (5) Responsifeness(daya tanggap).

Factor-faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa, banyak factor yang mempengaruhi sehingga muncullah rasa puas dan tidak puas. Factor factor yang mempengaruhi kepuasan siswa sebagai berikut :(1)Kualitas produk,Pelanggan aka merasa puas apabila hasil mereka menunjukkan bahwa produk yang mereka gunakan berkualitas sesuai yang ia harapkan,(2) Kualitas atau pelayanan jasa, Pelanggan akan merasa puas apabila mereka mendapatkan pelayanan yang baik atau sesuai yang diharapkan. Pelayanan yang baik akan memberikan kesan kepada siswa yang akan memberikan kesimpulan baik terhadap sekolah. (3) Emosi,Pelanggan merasa bangga dan mendapatkan keyakinan bahwa orang lain akan kagum terhadap dia bila menggunakan produk dengan merek tertentu yang cenderung mempunyai tingkat kepuasan yang tinggi. (4)Harga,Produk yang mempunyai kualitas yang sama tetapi menetapkan harga yang relatif murah akan memberikan nilai yang lebih tinggi kepada pelanggan. Dengan ini maka siswa dan orang tua sesungguhnya tidak akan sungkan dalam mengeluarkan biaya lebih agar mendapatkan pelayanan yang memuaskan. (5) Biaya,Pelanggan yang tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk mendapatkan suatu produk cenderung puas terhadap produk tersebut.(Maulidina & Bhakti, 2020).

Kepuasan siswa menjadi penunjang keberhasilan atas pelayanan proses belajar mengajar oleh guru dan sekolah dalam menyediakan fasilitas belajar. Banyak pula yang dapat menimbulkan ketidakpuasan siswa dalam belajar, diantaranya adalah tidak kesesuaian antara harapan dan kenyataan yang dialami siswa. Siswa akan merasa lebih puas apabila apabila antara keterampilan, kemampuan dan harapan dalam proses belajar mengajar yang dihadapinya sudah sesuai, juga sebaliknya siswa akan merasa tidak puas apabila antara kemampuan, keterampilan dan harapan belajar mengajarnya terdapat tidak kecocokan. Mulyadi dalam Yulianto berpendapat bahwa kepuasan belajar merupakan keadaan emosional yang menyenangkan yang ditampilkan dalam sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang perilaku yang baru saja keseluruhan (Muflihatun & Suryani, 2020).Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kepuasan belajar siswa adalah sikap emosional dari siswa yang menunjukkan rasa menyenangkan atau tidak menyenangkan yang berasal dari kenyataan dan harapan yang terjadi dalam melakukan aktifitas pembelajaran (Suwarto, 2013, 2017).

Keberhasilan suatu sekolah ditentukan oleh kualitas pelayanan yang diberikan, dimana pelayanan yang berkualitas dapat di identifikasi melalui kepuasan belajar siswa Terciptanya kepuasan siswa melalui proses belajar mengajar merupakan salahsatu tujuan

akhir dari pembelajaran yang harus dicapai oleh gurusebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampumeningkatkan mutu pelayanan yang dimulai dengan melihat kebutuhan siswaakan pelayanan dan berakhir pada persepsi siswa akan mutu pelayanan yangdiberikan sehingga menimbulkan rasa puas dalam belajar. Jika siswa sudah merasa puas dalam mengikuti kegiatan pembelajarandiharapkan siswa memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi belajar siswa dapat dilihatdari perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang memiliki motivasitinggi akan menampakkan kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (Putrielis, 2018). Secara garis besar pendorong kepuasan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu pelayanan, proses belajar mengajar, dan fasilitas belajar. Dengan memperhatikan kepuasan siswa maka sekolah diharapkan mampu berkembang secara efisien. Tingkat kepuasan merupakan fungsi dari perbedaan antara kinerja dan harapan. Begitu juga dengan siswa yang merupakan penghuni sekolah, akan merasa senang atau puas apabila harapannya di penuhi dan dilebihi. Kepuasan siswa tersebut akan terlihat loyalitasnya kepada sekolah dan tentunya akan menghasilkan output yang baik juga.(Karyanto et al., 2021).

Guru dan sekolah perlu menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang baru agar siswa memiliki kepuasan belajar yang baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi lingkungan dan suasana belajar yaitu ruang kelas. Ketersediaan ruang kelas yang mencukupi akan membuat proses pembelajaran berjalan lancar. Sedangkan ruang kelas belum mencukupi akan membuat proses pembelajaran tidak efisien. Kekurangan ruang belajar akan menjadikan kelas berpindah-pindah. Setiap siswa memiliki tingkat kepuasan masing-masing yang berbeda-beda..

Semakin banyak aspek yang memenuhi keinginan maka semakin tinggi kepuasan yang dirasakan(Muflihatun & Suryani, 2020). Apabila siswa merasakan puas maka akan menghasilkan sikap positif dan sebaliknya apabila siswa belum merasakan puas maka akan menimbulkan sikap negative yang bisa saja menceritakan pengalaman buruk atau baiknya kepada orang lain. Siswa sebagai inti dari sekolah tentunya mengharapakan kepuasan yang maksimal dari setiap layanan yang ada disekolah yang dapat menunjang peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologiBerdasarkan uriaian diatas, penulis tertarik dalam melakukan penelitian tentang pengaruh media daring terhadap kepuasan belajar siswa pada masa pandemic covid 19 kelas VIII di SMPN 35 Bekasi.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan metode survey deskriptif. Kerlinger(Supriyadi, 2018:6) mengatakan bahwa penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang mengambil sampel dari populasi dengan menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpul data. Kuisisioner disebarkan melalui media google form. Penelitian ini dilakukan di SMPN 35 Bekasi di jalan Melati Tengah RT. 06/010 Kel. Jatiwarna Kec. Pondok Melati Kota Bekasi. Jumlah populasi terdiri dari 120 siswa-siswi dan sampel terdiri dari 55 siswa-siswi dari kelas VIII setelah di uji dengan teknik *Simple Random Sampling*. Riduan (2010:12) menyatakan bahwa “ sampel acak (simple randow sampling) adalah pengambilan sampel secara acak dari anggota tersebut”. Data akan di analisis menggunakan Uji-T, Beda rata-rata, yang terlebih dahulu dilakukan perhitungan persyaratan Analisis Data, yaitu Uji Normalitas dan Homogenitas.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media daring terhadap kepuasan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Data yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah data media daring dan data kepuasan belajar. Data di kumpulkandengan menggunakan kuisisioner sebanyak 30 pernyataan kepada 55 sampel penelitian. Hasil pene;itian yang di peroleh dari tempat penelitian di analisis dengan menggunakan SPSS 20.0 di dapatkan hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 1.Rangkungan data Deskriptif

Statistik	Media Daring	Kepuasan Belajar
Skor Terendah	35	37
Skor Tertinggi	75	75
Mean	55,16	59,16
Median	56,00	56,00
Modus	54	57
Varians	41,436	77,102
Simpangan Baku	6,437	8,781

Sumber :HasilprimerdiolahprogramSPSS20forwindows,Tahun2020

Berdasarkan hasil analisis table 1 dapat di jelaskan dari 55 sampel di peroleh skor tertinggi dari variabel Media Daring adalah 75 dan skor terendahnya adalah 35. Sedangkan tabel Kepuasan Belajar skor tertinggi adalah 75 dan skor terendah adalah 37. Mean atau rata rata variabel Media Daring adalah 55,16 dan variabel kepuasan Belajar adalah 59,16.

Hasil Uji Normalitas antara variabel Media Daring dan Kepuasan Belajar yang di hitung nilai residual dengan One-Sample Kolmonogrov- Smirnov Test digambarkan dengan tabel berikut:

Tabel 2. Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	N	Kolmonogrov-smirnov	p-value	Simpulan
Unstandardized Residual	55	0,664	0,770	Normal

Sumber:HasilprimerdiolahprogramSPSS20forwindows,Tahun2020

Bersadarkan tabel di atas ,di peroleh Kolmonogrov-smirnov sebesar 0,664, angka ini sama dengan hasil manual dan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,770 atau dapat di tulis sebagai p- value= 0.770 > 0,05 atau Ho di terima. Dengan demikian, data Unstandardized Residual dari Media Daring dan Kepuasan Belajar siswa berdistribusi Normal.

Tabel 3.Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Simpulan
Media Daring terhadap Kepuasan Beelajar	7.750	1	108	0,06	Ho diterima

Sumber:HasilprimerdiolahprogramSPSS20forwindows,Tahun2020

Uji Homogenitas di lakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data terhadap variabel tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang homogen pengujiannya diatas di lakukan terhadap varian regresi dependen atau variabel – variabel independen (xxx.2019), dengan hasil statistik seperti dalam tabel 3 di peroleh Levene Statistik = 7.750 df1= 1, df2=

108 dan $p \text{ value} = 0,06 > 0,05$ atau H_0 diterima. Dengan demikian, Kelompok data berasal dari kelompok yang Homogen.

Tabel 4. Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

	Coefficients B	T-hit	P- value	F-hit	R	R Square	Simpulan
Media Daring	0,568	5,663	0,000	79,549	0,775	0,600	Ho ditolak
Kepuasan Belajar	21,564	8,919	0,000				

Sumber: Hasil primer diolah program SPSS20 for windows, Tahun 2020

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS20 seperti tabel 4 dalam kolom Coefficients B pada Kepuasan belajar (a) adalah 21,564, sedangkan nilai Media Daring (b) adalah 0,568, sehingga persamaan regresinya bisa di tulis:

$$Y = a + bX \text{ atau } Y = 21,564 + 0,564X$$

Coefficients B dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan perubahan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda negatif. Sehingga dalam persamaan di atas dapat diperjelas sebagai berikut: (1) Konstanta sebesar 21,564 menyatakan bahwa jika tidak ada Media Daring maka nilai Kepuasan belajar siswa sebesar 21,564. (2) Koefisien regresi X sebesar 0,564 menyatakan bahwa setiap menambahkan 1 nilai Media Daring, maka nilai hasil belajar siswa bertambah 0,564. (3) Dari hasil analisis di peroleh $t = 5,663$ dan $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak, Dengan demikian "Media daring berpengaruh positif terhadap kepuasan belajar siswa". (4) Dari hasil analisis di peroleh R^2 0,600, yang mengandung makna bahwa 60% variasi variabel Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar.

Pembahasan

Pada pembelajaran daring guru harus berinovasi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Dalam Pemilihan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran sampai ke peserta didik. Menurut Wicaksono (2016:12) menyatakan bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Dengan demikian salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan tanpa harus tatap muka secara langsung yaitu dengan cara memanfaatkan media TIK (Teknologi Informasi Komputer) untuk menunjang pembelajaran secara daring. Media TIK bisa berupa video pembelajaran, macromedia flash, e-book dan media yang lainnya.

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi yang mempunyai pengaruh sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Yuhdi & Amalia, 2017:17). Terdapat banyak jenis media sosial yang bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran baik yang bersifat visualisasi maupun tidak. Hal ini tentunya disesuaikan dengan mata kuliah yang diikuti. Adapun penggunaan media pembelajaran daring, misalnya: google classroom, whatsapp group, video tutorial, video conference, atau media lainnya yang relevan.

Fungsi utama dari media pembelajaran yakni sebagai alat pendukung penyampaian materi pada saat kegiatan belajar. Dilanjut dengan pendapat lain yang kemampuan siswa saat memahami isi materi (Eliantari et al. 2020); (Arsyad, 2013) sehingga digunakannya media pembelajaran yang sesuai, berpotensi meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Salah satu peningkat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yakni media E-learning, E-learning menjadi salah satu bentuk sistem pembelajaran secara elektronik yang mengakibatkan dari berkembangnya teknologi serta informasi (Hanifah et al.2019:16). pembelajaran E-learning dilakukan menggunakan alat atau media yang terhubung oleh internet dalam penyampaian informasinya, dalam penggunaan E-learning informasi pembelajaran tetap dapat di akses dengan baik, begitu juga dengan komunikasi walaupun secara online atau dilakukan tidak di dalam ruang kelas, selain itu media ini lebih interaktif dan menarik minat siswa (Aurora dan effendy, 2019:5). E-learning yang didalam penggunaannya mempengaruhi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa bila digunakan dengan tepat (Li et al, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMPN 35 Bekasi di pengaruhi oleh Media daring. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan koefesien sederhana di dapat nilai p- value kecil dari 0,05 dan thit adalah 5,663 dengan demikian Ho ditolak, regresi Y atau X adalah signifikan atau peran orangtua berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan persamaan $Y = 21,564 + 0,564X$. Media daring berpengaruh langsung terhadap Kepuasan belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan nilai determinan R Square= 0,600 atau 60 % Kepuasan belajar siswa kelas VIII SMPN 35 Bekasi di pengaruhi oleh Media Daring.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Persamaan regresi liner regresi di peroleh $Y = 21,564 + 0,564X$. artinya skor Y dapat di prediksi melalui persamaan linear. (2) Dari hasil analisis di dapat bahwa media daring berpengaruh terhadap kepuasan belajar IPS, hal ini dapat di lihat dari thit dan p- value lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dapat di interpresentasikan bahwa pengaruh media daring berpengaruh positif terhadap kepuasan belajar IPS. (3) Dari hasil analisis uji signifikasi persamaan regresi diperoleh yaitu thit dan p-value lebih kecil dari 0,05, atau Ho ditolak. Dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau Media daring berpengaruh terhadap kepuasan belajar mata pelajaran IPS. (4) Uji signifikasi koefesien korelasi di peroleh= 0,775 dengan p-value kecil dari 0,05 hal ini berarti Ho ditolak. Dengan demikian koefesien berkorelasi sedang antara media daring dan kepuasan Belajar IPS . Sedangkan dari hasil analisis di peroleh RSquare 0,600, yang mengandung makna bahwa 60% variasi variabel hasil Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar.

Daftar Rujukan

- Aprizan, Subhanadri, N. A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Karyanto, S., Tandayu, R., Febriani, J., & Kuang, T. M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Pengetahuan Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Journal of*

- Accounting, Finance, Taxation, and Auditing (JAFTA)*, 2(2), 171–186.
<https://doi.org/10.28932/jafta.v2i2.3279>
- Maryam, I., Anggraini, N., & Amelia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Mahasiswa Universitas Bangka Belitung. *Prosiding Seminar Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 33–36.
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248-251.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>
- Muflihatun, H. N., & Suryani, N. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kompetensi Profesional Guru, dan Sistem Pembelajaran Moving Class Terhadap Kepuasan Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 215–227.
<https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37166>
- Nasution, S. L., Windari, F., Harahap, S. Z., & Elvina, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Bidang Studi Akutansi Di Feb Universitas Labuhanbatu. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 8(1), 67–75. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v8i1.2068>
- Nurrohimi, N. (2020). Analisis Kepuasan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 Kecamatan Purwanegara 2020. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 1(1), 133–146. <https://doi.org/10.53869/jpas.v1i1.26>
- Nurul, M. W. (2020). Kepuasan Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Kompetensi Profesional Guru Dan Fasilitas Belajar. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), 1689–1699.
- Putrielis, E. (2018). Keterkaitan Penggunaan Moving Class Dengan Motivasi Belajar Dan Dampaknya Terhadap Kepuasan Belajar Ekonomi Siswa Man 2 Model Pekanbaru. *Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Riau*, 9(2), 125–139.
- Rahayu, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Rahma, F. N., Wulandari, F., & Husna, D. U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2470–2477. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/864>
- Salsabila, U., Utami, S., Zahra, A., Haikal, F., & Cahyono, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4412063>
- Sarkol, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Daring selama Covid-19 di SMP Negeri 41 Palembang*. 2(1), 62–65.
- Supriyadi. (2018). *Influence of Emotional Intelligence of Students Learning Outcome Basic Statistics at STKIP Panca Sakti*. 1, 1–21.
- Suwarto, D. (2013). Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Suwarto, S. (2017). Pengembangan tes ilmu pengetahuan alam terkomputerisasi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 153-161.