

Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas IPS SMA Negeri 5 Kupang

Luisia Felipa Sangsun Silewe¹, Yeheskial Nggandung², & Alfridus Mau Manek³

¹²³ Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Nusa Cendana

*e-mail: Fayasilewe06@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Kupang, di mana siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama kualitas fasilitas belajar serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh fasilitas belajar berbasis teknologi digital dan fasilitas konvensional terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan populasi 140 siswa dan sampel yang dipilih dengan teknik *proportionate stratified sampling* berdasarkan pendapat Arikunto bahwa populasi di atas 100 dapat diambil 20–30%, sehingga diperoleh 42 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, sedangkan fasilitas konvensional berpengaruh signifikan namun dengan arah negatif. Secara simultan, kedua variabel berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, meskipun fasilitas teknologi memiliki pengaruh yang lebih dominan. Dengan demikian, peningkatan fasilitas belajar berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: Fasilitas belajar berbasis teknologi, Fasilitas belajar berbasis konvensional, Hasil belajar.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Economics subject at SMA Negeri 5 Kupang, where students have not yet reached the Minimum Completion Criteria. This condition is influenced by various factors, especially the quality of learning facilities and the suboptimal use of technology in learning. This study aims to analyze the influence of digital technology-based learning facilities and conventional facilities on student learning outcomes. The method used is quantitative research with a population of 140 students and a sample selected using proportionate stratified sampling technique based on Arikunto's opinion that a population above 100 can be taken 20–30%, resulting in 42 students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed using multiple linear regression analysis techniques. The results show that technology-based facilities have a positive and significant effect on learning outcomes, while conventional facilities have a significant but negative effect. Simultaneously, both variables have a significant effect on learning outcomes, although technology facilities have a more dominant influence. Thus, improving technology-based learning facilities can improve student learning outcomes.

Keywords: *Technology-based learning facilities, Conventional learning facilities, Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain . Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Saragih & Simbolon, 2023). Pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan, dimana pembelajaran yang dikelola dengan baik oleh guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Fitriani et al., 2022).

Pendidikan adalah sarana mencapai salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Banyak upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contoh upaya yang dilakukan adalah dengan mengubah kurikulum pendidikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. pendidikan di Indonesia sama seperti mengurai benang kusut, sulit menemukan ujung pangkal permasalahannya. Persoalan pendidikan di Indonesia begitu kompleks. Berbagai problematika muncul tidak hanya dalam permasalahan konsep pendidikan, peraturan, dan anggaran saja, namun persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem di Indonesia juga turut serta menambah kompleksnya problematika pendidikan di Indonesia. Sejak bergulirnya era reformasi, banyak kalangan terperanjat dengan problematika pendidikan yang ada di negara kita ini. Hal ini bermula dari penilaian banyak orang terhadap output hasil pendidikan di Indonesia yang belum sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Kemerosotan moral anak-anak bangsa, etos kerja yang kurang, keterampilan yang masih rendah. Tentu hal ini sangat memprihatinkan bagi kalangan pemerhati pendidikan di Indonesia, hingga berujung pada satu kesimpulan bahwa ada yang salah dalam sistem pendidikan di negara kita, dimana pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya mampu memberikan harapan bagi masyarakat melalui nilai-nilai dan manfaat yang seharusnya diperoleh dari pendidikan (Sukasni & Efendy, 2017).

Hasil belajar di sekolah merupakan hal yang penting sebagai pencapaian proses belajar, hasil belajar yang dicapai akan menjadi landasan yang kuat untuk menentukan kemungkinan lebih lanjut bahkan secara tidak langsung dapat menjadi prediktor bagi keberhasilan karier individu di masyarakat kelak. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada siswa, yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan hal tersebut, perlu dilakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan anak pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, karena tanggung jawab guru dalam aspek ini sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan nasional (Salsabila et al., 2023). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari subjek belajar, antara lain Faktor Internal kesehatan, intelegensi, bakat, minat dan motivasi, cara belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar, fasilitas belajar yang memadai (Alfiantama et al., 2024)

Di beberapa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Kupang, siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan cenderung hanya bergantung pada penjelasan guru tanpa memanfaatkan fasilitas belajar secara optimal. Selain itu, keterbatasan pemahaman terhadap materi yang bersifat konseptual, seperti ekonomi, geografi, dan sosiologi, menyebabkan siswa kesulitan menjawab soal-soal analisis yang biasanya muncul pada ujian.

Tabel 1

Nilai siswa pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 5 Kupang

No	Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Siswa			
				Tuntas	Persentasi (%)	Tidak tuntas	Persentasi (%)
1	IPS 1	35	75	17	48,57	18	51,43
2	IPS 2	35	75	16	45,71	19	54,29
3	IPS 3	35	75	12	34,29	23	65,71
4	IPS 4	35	75	10	28,57	25	71,43

Total	140	75	60	42,86	80	57,14
-------	-----	----	----	-------	----	-------

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 5 Kupang

Dari data Tabel 1 diperoleh bahwa terdapat 60 siswa yang tuntas dan 80 siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai kktip yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kupang masih rendah pada mata pelajaran ekonomi.

Rendahnya hasil belajar siswa tidak dapat dilihat secara parsial, karena dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal secara simultan. Faktor internal merupakan aspek yang berasal dari diri siswa sendiri, seperti motivasi belajar yang rendah, dimana siswa kurang terdorong untuk aktif memahami materi, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, atau menyelesaikan tugas dengan maksimal. Selain itu, kemampuan awal siswa dalam memahami konsep ekonomi beragam, sehingga ada siswa yang kesulitan mengikuti pembelajaran apabila materi baru terlalu kompleks. Kebiasaan belajar yang kurang efektif, misalnya minimnya keterampilan mencatat, membaca, atau mengulang materi, juga memengaruhi tingkat pemahaman dan prestasi belajar siswa. Faktor internal ini sangat menentukan bagaimana siswa dapat menyerap pengetahuan yang diberikan guru dan memanfaatkan fasilitas belajar yang tersedia.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan belajar di luar diri siswa. Salah satunya adalah kualitas fasilitas belajar, termasuk ruang kelas, buku, media pembelajaran, serta akses terhadap teknologi pendidikan. Metode pembelajaran yang digunakan guru juga sangat berpengaruh; metode yang monoton atau kurang menarik dapat membuat siswa kurang termotivasi dan sulit memahami materi. Dukungan guru, baik dalam bimbingan akademik maupun penyediaan umpan balik, merupakan faktor penting yang dapat mendorong siswa mencapai hasil belajar optimal. Selain itu, penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi kebutuhan penting. Dalam konteks pembelajaran modern, fasilitas belajar berbasis teknologi digital seperti perangkat multimedia, aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform daring, memberikan peluang untuk menyajikan materi secara visual, praktis, dan interaktif. Hal ini sangat membantu siswa memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak atau kompleks, misalnya teori pasar, perhitungan ekonomi makro, atau analisis kasus. Teknologi digital juga memberi fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi secara bervariasi,

memanfaatkan animasi, simulasi, dan kuis interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dengan memanfaatkan fasilitas digital secara tepat, diharapkan kesenjangan antara potensi siswa dan hasil belajar yang dicapai dapat diperkecil, sehingga peningkatan prestasi belajar menjadi lebih signifikan. Namun, implementasi teknologi harus didukung kemampuan guru, kesiapan siswa, dan ketersediaan infrastruktur yang memadai, agar fasilitas ini benar-benar berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif, bukan sekadar sarana tambahan tanpa dampak nyata terhadap hasil belajar.

Keterbatasan dalam hal fleksibilitas waktu, akses informasi, dan variasi media pembelajaran menjadi beberapa kelemahan fasilitas belajar konvensional. Namun demikian, fasilitas konvensional masih memiliki peran penting terutama dalam membangun kedisiplinan belajar, interaksi sosial, serta kedekatan emosional antara guru dan peserta didik. Selain itu, tidak semua lembaga pendidikan memiliki kemampuan untuk beralih sepenuhnya ke sistem berbasis teknologi, sehingga fasilitas konvensional masih menjadi tumpuan utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar di banyak sekolah, terutama di daerah yang minim akses terhadap teknologi.

Guru dapat memanfaatkan perkembangan Teknologi secara maksimal jika sudah memiliki kompetensi penguasaan teknologi. Kompetensi tersebut dapat diperoleh dari mengikuti seminar atau workshop yang dilaksanakan oleh pemerintah bahkan lembaga-lembaga tertentu. Guru yang menguasai teknologi dapat menemukan informasi, bahan ajar, dan metode pembelajaran dengan tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Adnyaswari et al., (2022) bahwa dengan menguasai media termasuk teknologi informasi, guru dapat mengembangkan bahan ajar yang tepat dan inovatif serta mendesain metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Guru juga tidak hanya menerima semua itu dengan mentah-mentah, tetapi perlu dipilah dengan kriteria yang berkualitas, akurat, relevan, dan ekonomis. Guru juga dapat mengirim informasi, materi, video, dan lain-lain kepada siswa dengan cepat bahkan tanpa tatap muka (Shodiq & Zainiyati, 2020). Tidak hanya kompetensi penguasaan teknologi yang harus diperhatikan dalam penerapannya pada saat proses pembelajaran. Tetapi mengenali karakteristik siswanya merupakan hal yang penting untuk dilakukan guru agar dapat menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan baik. Teknologi juga dapat membantu guru mengenali karakteristik

siswanya dan membantu mencari solusi ketika siswanya ada yang mendapat masalah dengan gejala-gejala tertentu (Huda, 2020).

Dengan banyaknya referensi yang diperoleh guru dalam persiapan pembelajaran, membuat guru siap mengajar dengan metode yang tepat dengan karakteristik siswanya. Memanfaatkan teknologi dalam membuat sumber belajar dan atau membuat media pembelajaran juga akan membuat tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Terlebih lagi siswa juga akan lebih paham jika materi disajikan dalam visualisasi atau animasi, karena hal tersebut dapat menarik perhatiannya. Untuk itu, guru di sekolah harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan teknologi pada proses pembelajaran (Huda, 2020).

Namun, kondisi di atas belum sepenuhnya tercermin pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Kupang, karena kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang sesuai dengan standar yang diharapkan. Hal ini tampak dari nilai yang mereka peroleh pada saat ulangan harian, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Rendahnya capaian nilai tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi, baik ketika menggunakan fasilitas belajar tradisional maupun teknologi yang tersedia.

Berdasarkan paparan di atas melalui pendapat Wijaya et al., (2021), menyatakan bahwa mengubah penggunaan teknologi digital dan fasilitas belajar yang lebih baik maka hasil belajar akan meningkat. Teori tersebut juga didukung oleh Latuny et al., (2024) yang menyatakan bahwa faktor dalam belajar pengaruhnya terhadap kegiatan dan hasil belajar di antaranya adalah kebijakan pendidikan, fasilitas belajar, aplikasi teknologi dan komunikasi dalam pendidikan. Sejalan dengan paparan teori di atas maka Dewi & Irwan, (2025) mengatakan bahwa perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, teknologi informasi berperan penting sebagai fasilitas belajar untuk mendapatkan sumber informasi sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Berarti teknologi digital membantu siswa dalam proses pembelajaran siswa dapat mencari materi pembelajaran sebanyak-banyaknya dan sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah

kompetensi berbantuan komputer akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Muhtarom, (2024) menyatakan bahwa teknologi pendidikan diciptakan untuk memecahkan permasalahan belajar dengan cara memfasilitasi dan memberikan alternatif serta inovasi baru di dunia pendidikan. Dengan begitu teknologi pendidikan dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran, teknologi dengan segala kelebihannya mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tidak terbatas sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudahnya, Teknologi mempunyai peran dan kontribusi penting dalam kehidupan, tidak terkecuali bagi pendidikan yaitu untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan, kondisi, dan kebutuhan Masyarakat (Aridianti et al., 2024). Selain itu, Arisanti, (2025) juga berpendapat bahwa alat teknologi seperti aplikasi multimedia, platform e-learning, dan augmented reality dapat meningkatkan perkembangan kognitif, keterlibatan, dan berpikir kritis siswa. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, teknologi digital diharapkan akan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dinamis, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa. Selanjutnya, menurut Habsyi Y Faisal, (2020) fasilitas belajar sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pengajaran. Terakhir, Anggryawan, (2020) menyebutkan bahwa indikator fasilitas belajar yang ada di rumah meliputi: ruang belajar, perangkat belajar seperti meja, kursi, dan rak buku, perlengkapan belajar seperti buku, pensil, bolpoin, dan penghapus, media pembelajaran seperti komputer/ laptop, handphone, wifi, koran, majalah, dan buku penunjang belajar. Sarana penunjang seperti motor, mobil, dan angkutan umum. fasilitas belajar yang memadai, antara lain ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan, kelengkapan Fasilitas peralatan belajar dan belajar yang lengkap diharapkan mampu memaksimalkan kemampuan dan meminimalkan hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa, sehingga pencapaian prestasi belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Cynthia et al., 2015).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh fasilitas belajar berbasis teknologi digital dan fasilitas konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 5 Kupang. Fokus penelitian diarahkan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan fasilitas digital mampu meningkatkan hasil

belajar, sekaligus membandingkannya dengan penggunaan fasilitas konvensional yang masih dominan digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan sampel yang hanya berfokus pada satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, variabel penelitian hanya mencakup dua jenis fasilitas belajar tanpa melibatkan faktor lain seperti motivasi belajar, kompetensi guru, atau lingkungan keluarga yang juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penyandingan langsung antara fasilitas belajar berbasis teknologi digital dengan fasilitas belajar konvensional dalam satu model analisis, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pergeseran efektivitas sarana pembelajaran di era digital. Temuan bahwa fasilitas konvensional berpengaruh negatif terhadap hasil belajar menjadi kontribusi baru yang mempertegas pentingnya transformasi digital di sekolah. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong guru agar lebih adaptif dalam mengintegrasikan media digital. Selain itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperluas objek, menambahkan variabel baru, dan memperdalam kajian sehingga menghasilkan ilmu yang lebih relevan bagi pengembangan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Kupang”.

LANDASAN TEORI

Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang harus tersedia untuk mendukung dan memperlancar proses pendidikan di sekolah (Meliyana et al., 2023). Indikator dari fasilitas belajar terbagi atas keadaan gedung sekolah, keadaan ruang kelas, keberfungsian perpustakaan, keadaan fasilitas kelas dan laboratorium, ketersediaan buku-buku pelajaran dan optimalisasi media atau alat bantu (Anggraini & Imaniyati, 2018).

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademik yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian dan tugas, serta didukung oleh keaktifan siswa dalam bertanya maupun

menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran (Dakhi, 2020). Adapun indikator hasil belajar terdiri dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Agustin et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dimana, penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Kupang yang dilaksanakan selama bulan September 2025 hingga selesai. Adapun populasi yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 4 (empat) kelas yang keseluruhanya berjumlah 140 siswa dengan jumlah sampel yang diambil menggunakan teknik proportionate stratified sampling dengan merujuk pada pendapat Arikunto bahwa apabila subjek atau populasi berjumlah lebih dari 100 orang, maka sampel dapat diambil sebesar 20–30%. Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 42 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mendukung penelitian ini berupa observasi, kuesioner maupun dokumentasi. Sedangkan, Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda.

Tabel 2
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukur
1	Fasilitas belajar berbasis teknologi (X1)	Fasilitas belajar berbasis teknologi digital adalah sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.	a. Ruang kelas b. Perabot belajar c. Perpustakaan d. Gedung sekolah e. Tersedianya komputer, internet dan proyektor f. Tersedianya aplikasi pembelajaran	Skala likert
2	Hasil belajar (Y)	Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh	Hasil belajar yang di capai siswa selama	Data Interval

siswa setelah mengikuti mengikuti proses
 proses belajar dan pembelajaran berupa
 pembelajaran, serta nilai murni UTS dan
 merupakan bukti UAS
 keberhasilan yang dicapai
 oleh suatu siswa dalam suatu
 mata pelajaran (Sari et al.,
 2020).

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Tabel 3
Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah	r Hitung	Ket
Fasilitas belajar berbasis teknologi (X1)	15	0,871- 0,959	Valid
Fasilitas belajar berbasis konvensional	15	0,834 - 0,947	

Sumber : data primer yang diolah peneliti

Berdasarkan hasil uji validitas variabel fasilitas belajar berbasis teknologi dan fasilitas belajar berbasis konvensional diketahui memiliki nilai r hitung $>$ r tabel (0,361), sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian. Selanjutnya uji reliabilitas, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Alpha</i>	N of <i>Crobanch's</i> Items	Keterangan	Klasifikasi
Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi	0.988	15	Reliabel	Sangat Tinggi

Fasilitas	0.984	15	Reliabel	Sangat
Belajar Berbasis				Tinggi
Teknologi				
Konvensional				

Sumber : data primer yang diolah peneliti

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa item kuesioner penelitian Indeks reliabilitasnya tergolong tinggi. Ini dapat dilihat dari Tingkat *Cronbach's Alpha* pada X1 dan X2 yang melebihi 0,80 sehingga dapat dikatakan bahwa kuesioner tersebut bersifat reliabel atau layak digunakan.

PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Statistik

Uji Linearitas

Tabel 5
Hasil Uji Linearitas X1

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Fasilitas Belajar berbasis teknologi	1076.726	21	51.273	.547	.911
Linearity	32.903	1	32.903	.351	.560
Deviation from Linearity	1043.823	20	52.191	.557	.900
Within Groups	1874.417	20	93.721		
Total	2951.143	41			

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel dapat di jelaskan bahwa nilai signifikan (sig) yang terdapat pada baris *deviattiton from linearity* $0,900 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Fasilitas belajar berbasis teknologi (X1) dengan hasil belajar (Y) dapat berhubungan yang bersifat linear

Tabel 6
Hasil Uji Linearitas X2

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Hasil belajar * Fasilitas belajar konvensional	Between Groups (Combined)	712.185	12	59.349	.769	.676
	Linearity	11.493	1	11.493	.149	.702
	Deviation from Linearity	700.692	11	63.699	.825	.617
	Within Groups	2238.958	29	77.205		
	Total	2951.143	41			

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas dijelaskan bahwa nilai signifikan (sig) yang terdapat pada baris *deviation from linearity* $0,671 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel fasilitas belajar berbasis konvensional(X2) dengan hasil belajar (Y) dapat berhubungan yang bersifat linear.

Uji Normalitas

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
N	42
Normal Parameters ^{a,b} Mean	.0000000
Std. Deviation	8.42936292
Most Extreme Absolute Differences	.132
Positive	.132
Negative	-.071
Test Statistic	.132
Asymp. Sig. (2-tailed)	.063 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan tabel uji Normalitas dijelaskan bahwa nilai signifikan kedua variabel berdistribusi normal.

Uji Heterokedastisitas

Tabel 8
Hasil Uji Heterokedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	17.495	13.508		1.295	.203
	Fasilitas belajar berbasis teknologi	.086	.104	.135	.827	.413
	Fasilitas belajar berbasis konvensional	-.240	.234	-.168	-1.029	.310

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan variabel Fasilitas belajar berbasis teknologi mempunyai nilai signifikan sebesar $0,413 > 0,05$ serta variabel fasilitas belajar berbasis konvensional $0,310 > 0,05$ berarti tidak terjadi gejala heteroskedastisitas

Uji Multikolinearitas

Tabel 9
Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error				Tolerance	VIF
1	(Constant)	59.019	26.765		2.205	.033		
	Fasilitas belajar berbasis teknologi	.123	.207	.098	.595	.555	.932	1.073
	Fasilitas belajar berbasis konvensional	.104	.463	.037	.224	.824	.932	1.073

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa setiap variabel bebas mempunyai nilai tolerance $> 0,10$ yaitu 0,932 untuk variabel fasilitas belajar berbasis teknologi dan fasilitas belajar berbasis konvensional 0,932. Sedangkan nilai VIF dari masing-masing variabel < 10 , yaitu variabel fasilitas belajar berbasis teknologi sebesar 1,073 dan variabel fasilitas belajar berbasis konvensional sebesar 1,073 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel bebas dalam model regresi ini.

Teknik Analisis Data

Tabel 10
Hasil Uji Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	85,829	1,709		50,216	,000
Fasilitas belajar berbasis teknologi(X1)	,181	,035	,144	5,231	,000
fasilitas belajar berbasis konvensional(X2)	-,391	,011	-,980	-35,654	,000

a. Dependent Variable: Hasil belajar(Y)

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Dari tabel di atas maka persamaan uji regresi linear berganda dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

$$Y = 85,829 + 0,181X_1 - 0,319X_2$$

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, nilai konstanta sebesar 85,829 menunjukkan bahwa apabila variabel X1 dan X2 tidak mengalami perubahan atau bernilai 0, maka nilai hasil belajar sebesar 85,829. Koefisien regresi X1 sebesar 0,181 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel X1 akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,181 satuan. Sementara itu, koefisien regresi X2 sebesar -0,391 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel X2 akan menyebabkan hasil belajar menurun sebesar 0,391 satuan.

Uji Hipotesis

Uji t

Tabel 11
Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	85,829	1,709		50,216	,000
Fasilitas belajar berbasis teknologi(X1)	,181	,035	,144	5,231	,000
fasilitas belajar berbasis konvensional(X2)	-,391	,011	-,980	-35,654	,000

a. Dependent Variable: Hasil belajar(Y)

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Hasil analisis regresi menunjukkan pengaruh fasilitas belajar berbasis teknologi (X1) dan fasilitas belajar konvensional (X2) terhadap hasil belajar (Y) siswa. Nilai koefisien B untuk fasilitas belajar berbasis teknologi sebesar 0,181 dengan nilai $t = 5,231$ dan signifikansi (Sig.) 0,000, menunjukkan bahwa variabel ini memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Artinya, peningkatan pemanfaatan fasilitas belajar berbasis teknologi cenderung meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebaliknya, fasilitas belajar konvensional (X2) memiliki koefisien B sebesar -0,391 dengan nilai $t = -35,654$ dan Sig. 0,000, yang menunjukkan pengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Uji F

Tabel 12
Hasil Uji f

Model		Sum. of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2864.316	2	1432.158	643.279	.000 ^b
	Residual	86.827	39	2.226		
	Total	2951.143	41			

a. Dependent Variable: Hasil belajar(Y)

b. Predictors: (Constant), fasilitas belajar berbasis konvensional(X2), Fasilitas belajar berbasis teknologi(X1)

Sumber : hasil olah data SPSS 2025

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikan untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai Fhitung $634,279 > 0,324$ Ftabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y.

Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa fasilitas belajar berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t hitung $5,231 > t$ tabel 2,021. Kondisi ini menegaskan bahwa variabel fasilitas belajar berbasis teknologi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar, sehingga setiap peningkatan kualitas, kelengkapan, maupun kemudahan akses fasilitas teknologi akan berdampak langsung pada meningkatnya capaian akademik siswa. Dengan kata lain, semakin baik fasilitas digital yang tersedia, semakin optimal pula proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa.

Selain itu, kondisi fasilitas belajar berbasis teknologi di SMA Negeri 5 Kupang juga menjadi faktor pendukung yang memperkuat temuan penelitian ini. Sekolah telah dilengkapi dengan beberapa sarana pembelajaran modern, seperti ruang kelas yang memiliki proyektor, laboratorium komputer, serta akses internet sekolah yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Meskipun tingkat ketersediaannya bervariasi di setiap kelas, fasilitas tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran digital. Guru-guru di SMA 5 Kupang juga mulai memanfaatkan perangkat seperti laptop, LCD projector, dan platform pembelajaran daring untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif. Ketersediaan Wi-Fi sekolah memungkinkan siswa mengakses informasi tambahan, melakukan pencarian materi, serta menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis internet untuk mengerjakan tugas maupun mengikuti kuis daring.

Fasilitas belajar berbasis teknologi seperti komputer, laptop, jaringan internet yang stabil, proyektor, serta aplikasi pembelajaran interaktif memberi pengalaman belajar yang lebih variatif dan efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Teknologi mampu menghadirkan sumber belajar yang lebih luas, cepat, dan akurat, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui video pembelajaran, simulasi digital, platform e-learning, serta bank soal yang tersedia secara daring. Selain meningkatkan pemahaman materi, teknologi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Misalnya, penggunaan aplikasi seperti Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom, atau Learning Management System (LMS) memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja, berinteraksi dengan guru, mengerjakan tugas secara terstruktur, serta melakukan evaluasi secara lebih cepat.

Lebih dari itu, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fasilitas yang menarik dan mudah digunakan cenderung membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, sehingga mereka dapat fokus, terlibat aktif, dan memahami konsep dengan lebih baik. Visualisasi materi melalui video, animasi, atau infografis membantu siswa dengan gaya belajar visual memahami informasi secara lebih mendalam. Sementara itu, simulasi interaktif dan kuis digital mampu menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa

siswa belajar lebih baik ketika mereka mampu membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Muhamad et al., (2019) bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan sebesar 0,27 antara fasilitas belajar berbasis teknologi dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web kelas XI RPL di SMKN 5 Surakarta. Ketersediaan sarana yang memadai memungkinkan guru memanfaatkan metode pembelajaran inovatif seperti blended learning dan multimedia learning. Ketika fasilitas teknologi tersedia dan dapat digunakan secara optimal, guru memiliki peluang lebih besar untuk menyajikan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan. Hal ini berdampak langsung pada kualitas pemahaman siswa, kecepatan mereka dalam menyerap materi, serta kemampuan mereka mengerjakan tugas dengan lebih baik.

Pengaruh Fasilitas Belajar Tidak Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fasilitas belajar tidak berbasis teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $t \text{ hitung } -35,654 > t \text{ tabel}$. Koefisien regresi bernilai negatif (-0,596), yang menunjukkan adanya hubungan terbalik. Artinya, setiap peningkatan atau penambahan fasilitas belajar non-teknologi seperti papan tulis, buku cetak, modul manual, dan alat peraga tradisional justru cenderung menurunkan hasil belajar siswa, begitu pula sebaliknya: ketika ketergantungan terhadap fasilitas non-teknologi berkurang, hasil belajar siswa cenderung meningkat.

Kondisi ini juga terlihat pada lingkungan belajar di SMA Negeri 5 Kupang, yang hingga saat ini masih menggunakan berbagai fasilitas konvensional sebagai sarana pendukung pembelajaran di kelas. Fasilitas non-teknologi seperti papan tulis whiteboard, koleksi buku cetak di perpustakaan, modul pembelajaran manual, serta alat peraga sederhana memang tersedia dan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Namun, berdasarkan pengamatan di sekolah, pemanfaatan sarana tradisional tersebut cenderung kurang optimal dalam menarik minat siswa karena penyajian materi menjadi monoton dan kurang interaktif. Beberapa ruang kelas masih mengandalkan metode ceramah dengan papan tulis sebagai media utama, sehingga siswa lebih sering pasif dan hanya mencatat daripada terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hubungan negatif ini dapat dipahami dari konteks perkembangan pendidikan modern dan tuntutan keterampilan abad ke-21 yang semakin menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Fasilitas non-teknologi pada umumnya bersifat statis, terbatas dalam penyajian informasi, dan kurang mendukung pola pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan sumber tradisional seperti buku teks atau papan tulis sering membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga mempengaruhi pemahaman materi dan motivasi belajar mereka. Dalam lingkungan belajar yang mulai didominasi perangkat digital, siswa cenderung merasa bahwa media tradisional kurang menarik dan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka yang menuntut informasi visual, akses cepat, dan pengalaman interaktif. Oleh karena itu, peningkatan penggunaan fasilitas non-teknologi justru berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran karena tidak sejalan dengan preferensi dan gaya belajar siswa masa kini.

Selain itu, temuan ini juga mencerminkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran, di mana teknologi bukan hanya menjadi pelengkap, tetapi sudah menjadi kebutuhan utama dalam menunjang proses belajar efektif. Ketika fasilitas non-teknologi mendominasi proses pembelajaran, guru memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara variatif dan menarik, sehingga siswa mungkin mengalami kejenuhan, pembelajaran berlangsung lebih pasif, dan kemampuan analisis serta kreativitas mereka tidak berkembang secara optimal. Sebaliknya, ketika pendekatan pembelajaran bergeser dari penggunaan media tradisional menuju fasilitas digital, siswa memperoleh akses ke sumber belajar yang lebih kaya, lebih cepat, dan lebih interaktif, sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, arah koefisien negatif dalam penelitian ini bukan berarti fasilitas non-teknologi tidak bermanfaat, melainkan menunjukkan bahwa dominasi fasilitas tradisional tanpa dukungan teknologi sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran modern. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al., (2022) bahwa fasilitas konvensional tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran penting bahwa meskipun fasilitas non-teknologi masih dibutuhkan sebagai dasar pembelajaran, ketergantungan yang terlalu besar terhadap fasilitas tersebut dapat menghambat perkembangan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan integrasi yang seimbang antara fasilitas tradisional dan teknologi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih

efektif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Temuan ini juga menegaskan perlunya sekolah melakukan pembaruan sarana pembelajaran agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan mendukung pencapaian akademik siswa secara optimal.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Kupang, dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar berbasis teknologi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Semakin baik pemanfaatan fasilitas seperti komputer, internet, proyektor, dan media pembelajaran digital, maka semakin meningkat pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Sementara itu, fasilitas belajar tidak berbasis teknologi juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, namun menunjukkan arah negatif, sehingga penggunaan fasilitas konvensional tanpa dukungan teknologi dinilai kurang optimal dalam menunjang pembelajaran di era digital saat ini. Secara simultan, kedua jenis fasilitas belajar tersebut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan fasilitas berbasis teknologi memberikan pengaruh yang lebih dominan.

Melalui penelitian ini dapat dipahami bahwa keberadaan fasilitas belajar yang memadai, khususnya yang berbasis teknologi, menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah, guru, dan siswa dalam memanfaatkan fasilitas belajar secara efektif agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyaswari, K. M., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2022). Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis Android pada Topik Perpindahan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 197–207.
- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2025). Literatur Review: Hubungan antara Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02), 113–118.
- Alfiantama, javier rama, Ninghardjanti, P., & Susantiningrum. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kemandirian Belajar, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3081–3091.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7225>

- Anggraini, C., & Imaniyati, N. (2018). Fasilitas Belajar dan Manajemen Kelas sebagai Determinan terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 66–73.
- Anggryawan, I. H. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(3), 71–75.
- Aridianti, Jannah, M., & Gusmaneli. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2(2), 185–192.
- Arisanti, R. (2025). The Role of Digital Technology in Improving Learning Outcomes : A Literature-Based Analysis. *PPSDP International Journal of Education*, 4(2), 574–581.
- Astuti, C. Y., Hendra Ts, K., & Sarsono, S. (2022). Prestasi Belajar ditinjau dari Fasilitas, Motivasi, Manajemen Waktu Belajar serta Lingkungan Keluarga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 24–32. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i1.4422>
- Cynthia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2015). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 01(02), 1–20.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Developmen*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Dewi, T. T., & Irwan, M. N. P. (2025). Teknologi Informasi Dalam Pendidikan : Sejarah dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 84–92.
- Fitriani, A., Yaniariza, N., Pratama, P., Fairuz, S., Isa, P., & Yunita, S. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 5(1), 1253–1262.
- Habsyi Y Faisal. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Nusantara Tauro. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 2(1), 1–22.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

- Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 121–125.
- Latuny, L. S., Sriwati, M., Priastuti, D. N., Roza, N., Suyana, N., & Syafii, M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Efektif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15055–15061.
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., Hasiru, R., Sudirman, S., & Dama, M. N. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.17904>
- Muhamad, H., Agus, E., & Basori. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*, 12(1), 56–64.
- Muhtarom, T. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 79–87.
- Salsabila, Y., Harahap, A. A. S., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1), 10–15.
- Saragih, F., & Simbolon, G. (2023). Gambaran Masyarakat tentang Pendidikan serta Kontribusinya. *Jurnal Prodi PLS Universitas Nusa Cendana*, 3(2), 49–54.
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whastsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144–159.
- Sukasni, A., & Efendy, H. (2017). The Problematic of Education System in Indonesia and Reform Agenda. *Nternational Journal of Education*, 9(3), 183–199. <https://doi.org/10.5296/ije.v9i3.11705>
- Wijaya, A., Arifin, I. F., & Badri, M. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana

Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*, 2(2), 1–10.