

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 UBUD

Oleh

I Wayan Eka Santika Putra¹, Ni Komang Sutriyanti², Dewa Ayu Hendrawathy Putri³
¹²³ Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
e-mail : ekasantikaputra17@gmail.com

Article Received: 10 Januari 2025 ; Accepted: 15 Maret 2025 ; Published: 1 April 2025

Abstract

The purpose of this study was to 1) analyze the design of e-learning development in the subject of Hindu Religious and Moral Education class VIII odd semester of the 2024/2025 academic year at SMP Negeri 1 Ubud, 2) analyze the quality of e-learning validation results developed according to expert reviews and product trials in the subject of Hindu Religious and Moral Education class VIII odd semester of the 2024/2025 academic year at SMP Negeri 1 Ubud, and 3) assess the effectiveness of e-learning developed on the learning outcomes of Hindu Religious and Moral Education subject for class VIII students in the odd semester of the 2024/2025 academic year at SMP Negeri 1 Ubud. The research method used is Research and Development with the ADDIE research model. The results of the media expert validation feasibility test received a score of 92% with Very Feasible qualifications. The results of the feasibility test from the Hindu Religious Education teacher as a material expert were 81.43% with Very Feasible qualifications. The results of the individual effectiveness test involving 3 students received a score of 18.520 with high effectiveness qualifications. Small group test results get a value of 25.492 with high effectiveness qualifications, and large groups get a value of 57.895 with high effectiveness qualifications. It can be concluded that moodle-based e-learning media is able to improve the learning outcomes of students in class VIII odd semester of the 2024/2025 academic year at SMP Negeri 1 Ubud.

Keywords: *E-Learning, Moodle, Hindu Religious Education, Learning Outcomes*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama sering dikatakan sebagai pendidikan dasar bagi seseorang, karena pendidikan agama sangat berperan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian yang baik bagi seseorang. (Sudarsana, 2018) menyatakan Pendidikan Agama Hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan

dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual yang sesuai dengan ajaran agama Hindu. Namun, pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih memiliki beberapa hambatan yang menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama



Hindu dan Budi Pekerti tidak berhasil dan bahkan cenderung membosankan. Adapun kendala atau masalah yang sering terjadi dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti disebabkan dari internal dan external.

Permasalahan yang disebabkan oleh internal kurangnya minat peserta didik untuk belajar tentang Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti peserta didik kurang fokus saat belajar, interaksi yang kurang dari peserta didik, dan peserta didik tidak semangat atau kurang memiliki motivasi untuk belajar. Sedangkan masalah external disebabkan oleh guru yang memberikan materi dengan metode ceramah, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta sulitnya mencari bahan ajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di internet.

Selama ini, pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung berpusat pada guru, atau lebih dikenal dengan istilah *teacher-centered*. Dalam pembelajaran guru menjadi sumber informasi yang dominan di dalam kelas karena memberikan informasi secara utuh kepada siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa menganggap bahwa semua materi akan dijelaskan guru di kelas sehingga siswa tidak terlibat secara aktif selama pembelajaran. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan suasana belajar menjadi kaku dan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Hal tersebut tentu berpengaruh langsung pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, sangat perlu kiranya untuk dilakukan perbaikan dengan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Salah satu aspek teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *e-learning*. Menurut (Karwati, 2014) melalui *e-Learning* peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya. Dalam hal ini siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Ini dikarenakan

materi bahan ajar yang digunakan dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Sistem *e-learning* mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan zaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten. *E-learning* merupakan salah satu cara untuk membantu mewujudkan mutu pendidikan belajar yang baik. Untuk mengetahui seberapa banyak kemampuan siswa dalam menerima pelajaran selama dalam bimbingan belajar. Selain itu untuk menyatukan kecerdasan intelektual dan spiritual, memerlukan sistem proses belajar mengajar yang baik melalui suatu media belajar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dibangunlah suatu informasi bimbingan belajar yang dapat diakses melalui sebuah website.

Kecenderungan untuk mengembangkan *e-learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran diberbagai lembaga pendidikan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan dibidang teknologi komunikasi dan informasi. Infrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan *e-learning* tidak lagi hanya menjadi monopoli kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai dapat dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota ditingkat kabupaten.

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut (Tegeh & Kirna, 2010) menyatakan “Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan



menghasilkan suatu berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran dikelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”.

Model yang ada dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun model desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ADDIE, merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (dalam Tegeh & Kirna, 2010:80) mengemukakan bahwa “pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi, audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer”.

E-learning merupakan singkatan dari Elektronik Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. Menurut (Koran, 2001) “e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan”. Sedangkan (Chandrawati, 2010) Sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet ekstranet) dan Multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam menyampaikan materi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Manfaat e-learning bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu: (1) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di

kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka e- Learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. (2) independent learning, e-learning dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik memegang kendali atas keberhasilan dalam proses belajar masing-masing. Artinya, dalam hal ini peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan menyelesaikan, modul yang ingin dipelajari. (3) biaya, secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar. (4) fleksibilitas kecepatan pembelajaran, e-learning dapat disesuaikan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran masing-masing siswa. Misalnya, apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulangnya lagi sampai ia paham. (5) Standarisasi pengajaran, pembelajaran e- learning selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. (6) efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran e-learning dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih. (7) kecepatan distribusi, e-learning dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat e-Learning. (8) Ketersediaan On-Demand, e-learning dapat diakses sewaktu-waktu. (9) Otomatisasi proses administrasi, e-Learning menggunakan suatu Learning Management System (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran e-Learning. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Adapun penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini adalah Pertama pada penelitian (Islamiyah & Widayanti, 2016)



yang berjudul Efektifitas Pemanfaatan e-Learning Berbasis Website terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang pada Mata Kuliah Fisika Dasar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Randomized Control Group Postes Design yang mana penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok. Adapun hasil penelitian ini adalah melalui post test menunjukkan bahwa selisih post tes dari kelompok kontrol dan eksperimen berbeda signifikan. Hal itu ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh bahwa t dihitung $= 3,561 < t$ tabel $= 1,725$ yang berarti H_0 ditolak. Dengan penolakan H_0 ini berarti bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan rangkaian listrik menggunakan pembelajaran yang memanfaatkan e-learning tidak lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Suharyanto & Mailangkay, 2018) dengan judul Penerapan e-learning Sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut adalah (1) e-learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. (2) pemanfaatan web e-learning akan mengakibatkan hasil belajar secara tidak langsung. Perbedaan penelitian Suharyanto & Mailangkai dengan penelitian ini adalah (1) Subjek dan Objek penelitiannya. Subjek penelitian Suharyanto & Mailangkai adalah siswa SMK Negeri 6 Surakarta, dan Objek dalam penelitian ini adalah penerapan e-learning yang meliputi pengaruh pembelajaran menggunakan media e-learning dan pemanfaatan website e-learning. (2) jenis penelitian, penelitian Suharyanto & Mailangkai menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Pengembangan.

Penelitian (Huurun'ien, Agus, & Tamrin, 2017) dengan judul penelitiannya e-Learning Berbasis Schoology dan Edmodo: Ditinjau

dari Motivasi dan Hasil belajar Siswa SMK. Rancangan penelitian ini menggunakan pretest posttest control group design. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk data hasil belajar kognitif, kuesioner dan wawancara untuk data motivasi. Penelitian tersebut menunjukkan hasil, (1) terdapat perbedaan nilai posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan treatment berupa penggunaan e-learning berbasis schoology menggunakan model discovery learning, nilai sig lebih rendah dari taraf signifikan 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. (2) penggunaan e-learning berbasis schoology menggunakan model discovery learning lebih efektif, dengan peningkatan nilai gain sebesar 0,94. Sedangkan pembelajaran konvensional memberikan peningkatan nilai gain sebesar 0,74.

Penelitian (Hanum, 2013) dengan judul penelitiannya Analisis Keefektifan e-Learning Sebagai Media Pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). Rancangan penelitian ini adalah penelitian evaluasi dengan model Evaluasi Discrepancy. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi, kemudian data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitiannya adalah (1) aspek perencanaan pembelajaran e-Learning termasuk dalam kategori cukup efektif dengan persentase tingkat ke-cenderungan sebesar 77,57%. (2) aspek perancangan dan pembuatan materi menunjukkan kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 75,14%. (3) Aspek penyampaian atau metode penyampaian pembelajaran e-learning menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 75%. (4) Aspek interaksi pembelajaran menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 66,10%. (5) Aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran e-learning menunjukkan kategori cukup efektif dengan kecenderungan sebesar 69,01%. (6) Kriteria pelaksanaan pembelajaran e-

learning sebagai media pembelajaran di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%.

Penelitian (Ahadiah & Tjahyaningtyas, 2016) dengan judul penelitiannya Pengembangan Media Berbasis e-Learning pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya. Rancangan penelitian Ahadiah & Tjahyaningtyas, Research and Development (R&D). Dalam hal ini produk yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis e-learning. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Surabaya pada siswa kelas X TAV 3 dan dilaksanakan ketika semester Ganjil 2015/2016. Adapun hasil penelitian Ahadiah & Tjahyaningtyas yaitu (1) validitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan rerata hasil rating sebesar 87,49%, media pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan rerata hasil rating sebesar 88,06%, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan berkategori sangat valid dengan rerata hasil rating sebesar 91,52%, soal evaluasi yang dikembangkan berkategori sangat valid dengan rerata hasil rating sebesar 87,1%: (2) kepraktisan Media Pembelajaran didapat berdasarkan secara keseluruhan respons siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 86,25% yang berarti bahwa media tersebut memperoleh tanggapan yang sangat baik, media pembelajaran berbasis e-learning tersebut dapat disimpulkan bahwa 86,25% siswa senang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning sebagai media pembelajaran: (3) keefektifan Media Pembelajaran didapat dari hasil belajar dari hasil post-test pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal karena persentase

siswa yang mencapai ketuntasan dalam proses belajar mengajar sebesar 93% yang artinya sudah melampaui persentase ketuntasan klasikal.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2019, p. 396) menyatakan penelitian pengembangan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa pengembangan e-learning berbasis moodle yang dapat digunakan pada smartphone bersistem operasi Android dan IOS.

Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi dasar listrik dan elektronika selama satu semester. Dengan menggunakan metode R&D dalam penelitian ini, produk dapat dianalisis untuk mendapatkan data tentang kebutuhan konsumen dan kinerja produk berfungsi dengan baik atau tidak serta kebermanfaatan bagi konsumen. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan (Lee & Owens, 2004, p. 3).

Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis web atau software, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (analysis), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah- masalah

yang ada di lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa.

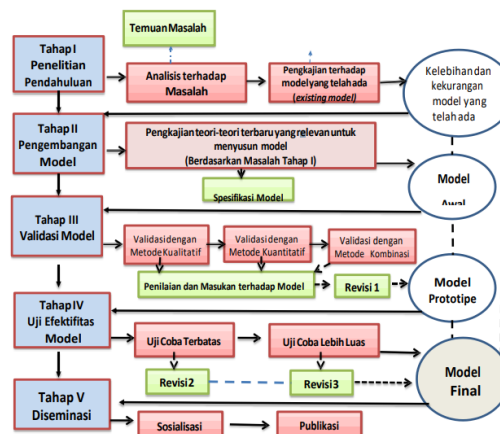
Tahap kedua adalah perancangan desain produk dengan membuat storyboard yang bertujuan untuk perencanaan konsep pembuatan produk.

Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk diimplementasikan.

Tahap keempat adalah mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada konsumen atau subjek penelitian dan selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya.

Tahap kelima adalah mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan tingkat Level 3. Tingkat Level 3 adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut. Melihat namanya penelitian dan pengembangan, maka dapat untuk mengembangkan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya. Langkah-langkahnya hampir sama dengan penelitian dan pengembangan secara utuh ada lima tahap sebagaimana disebutkan di atas. Bedanya terletak pada model awal yang disusun yang mengacu atau menyempurnakan model atau produk yang telah ada



Gambar 2.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Tahap 3
(Sumber: Sugiyono: 2016:40-50)

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti serta melakukan wawancara guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum yang digunakan untuk mengetahui kurikulum dan bahan ajar yang digunakan. Selanjutnya dilakukan analisis materi guna menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media *e-learning* berbasis *moodle* berdasarkan silabus mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

2. Design (Desain)

Tahapan kedua dalam model ADDIE yaitu *design* atau perancangan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* meliputi: (1) arsitektur perangkat lunak, (2) struktur data, (3) representasi antarmuka berupa *story board*, dan (4) Algoritma. Perancangan dilakukan dengan tujuan agar media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan konsumen dalam hal ini adalah peserta didik.



3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu *development*. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti menggunakan *software Android* dan *IOS* berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE yaitu *implementation*. Setelah media pembelajaran *e-learning* tersebut berbentuk produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan tahap uji coba kepada guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian oleh guru dan siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh pengguna. Setelah dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh guru dan siswa kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode probability sampling, seluruh unsur dalam suatu populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih

dalam sampel. Dalam metode ini, ada beberapa cara pemilihan sampel yaitu dengan cara acak random sampling, sistematis sampling, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, dan *cluster sampling*. Namun dalam penelitian ini digunakan metode *Cluster Random Sampling* sebagai teknik penentuan sampel, dikarenakan populasi yang cukup luas, dan juga teknik penentuan sampel dengan metode *cluster random sampling* ini kerap digunakan dalam berbagai penelitian di bidang kesehatan. *Cluster random sampling* merupakan teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti sangat luas, misalnya penduduk suatu negara, provinsi atau kabupaten (Sugiyono, 2014 : 94).

Dalam penelitian pengembangan ini analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan *e-learning* yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki *e-learning*. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial.

Menurut Agung (Agung A. G., 2014, p. 68) menyatakan “metode analisis statistik inferensial ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan penelitian, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis”. Sementara (Koyan, 2012, p. 4) analisis statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan/diinferensikan kepada populasi dimana sampel itu diambil. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa SMP Negeri 1 Ubud sebelum dan sesudah



menggunakan produk pengembangan *e-learning* pembelajaran. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

a) Uji Prasyarat

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis uji t berkorelasi. Analisis uji t berkorelasi memerlukan beberapa persyaratan analisis antara lain.

1) Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum dilakukan pengujian untuk mendapatkan simpulan, maka prasyarat yang harus dipenuhi adalah data setiap kelompok berdistribusi normal dan semua harus homogen. Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal Menurut (Koyan, 2012, p. 109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi. Uji homogenitas untuk uji-t dilakukan dengan uji Fisher dengan rumus sebagai berikut.

$$Uji F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012, p. 34)

Kriteria pengujian jika F hitung < F tabel yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

b) Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependent. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan konten *e-learning* terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Koyan, 2012:29)

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

s_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

s_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan *e-learning*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah *E-learning* Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud. Media yang dikembangkan berupa *E-Learning* Berbasis *Moodle* berisikan materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

E-Learning yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Moodle. Sebelum pembuatan *e-learning*, dilakukan proses pembuatan desain media pembelajaran, lalu uji validasi desain dari ahli isi dan ahli media. Setelah desain dinyatakan layak oleh ahli isi dan media dilakukan proses pembuatan *E-learning* Berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti sesuai dengan desain yang sudah di setujui, maka dilakukan uji efektivitas media pembelajaran oleh guru Pendidikan Agama Hindu, dan kemudian setelah itu dilakukan pengujian perorangan dengan melibatkan 3 orang siswa, kelompok kecil dengan 12 orang siswa ataupun subjek penelitian, lalu setelah dilakukan uji kelompok kecil jika media mendapat hasil yang signifikan, dilanjutkan dengan melaksanakan uji coba kelompok besar (lapangan) yang terdiri dari 39 orang siswa kelas VIII.

3.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi dengan guru Pendidikan Agama Hindu tentang permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Ubud, dimana guru Pendidikan Agama Hindu melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah, ini menyebabkan para siswa kelas VIII mengalami penurunan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan budi Pekerti. Pihak sekolah sudah menyediakan alat penunjang pembelajaran seperti halnya Laptop dan LCD Proyektor, tetapi guru belum bisa memanfaatkan alat tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif

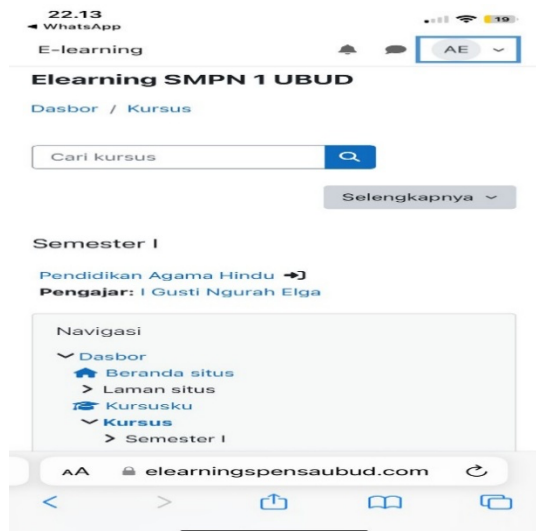
dalam melakukan pembelajaran selain menggunakan metode ceramah.

3.2 Desain Produk (*Design*)

Hasil diperoleh dari ahli Desain Produk yang berisikan 13 pernyataan yang akan diisi oleh validator (ahli Desain Produk). Untuk validator, peneliti menggunakan dosen Program Studi Pendidikan Agama Hindu Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang merupakan ahli desain produk bernama Dr. I Made Arsa Wiguna, Sst.Par., M.Pd.H. Pada uji ahli desain produk, terdapat hal masukkan dari ahli desain yang harus ditambahkan pada media pembelajaran yaitu memvariasikan sumber belajar, soal-soal evaluasi agar dibuatkan level yang lebih tinggi (C3-C4), Menambahkan reward ataupun aspek-aspek gamifikasi dalam *e-learning*, dan juga menambahkan tombol navigasi menggunakan ikon-ikon yang lebih menarik.

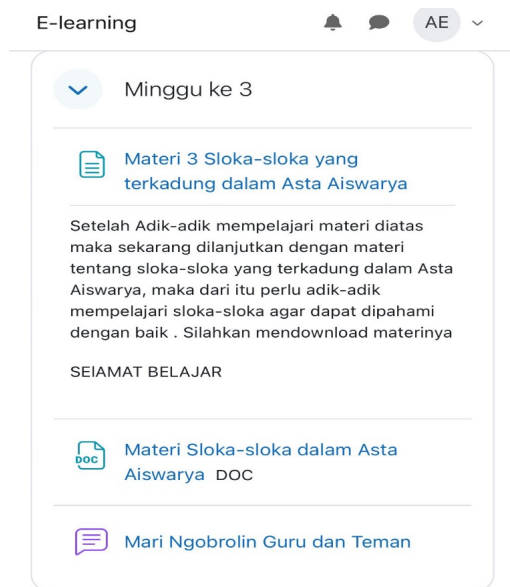
3.3 Pengembangan (*Development*)

Pembuatan produk *E-learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Moodle*, setelah media pembelajaran selesai dikerjakan, semua spesifikasi laptop dapat menggunakannya, pada *E-learning* Berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti ini, dicantumkan beberapa materi yang telah dilengkapi dengan video pembelajaran dan gambar atau foto, di akhir pembelajaran Agama Hindu, pada media pembelajaran juga telah disediakan dengan latihan soal yang berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi tersebut. Berikut merupakan beberapa gambar produk *E-learning* berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti.



Gambar 3.1 Tampilan Utama *E-Learning* pada aplikasi *Moodle*

Sumber : Moodle 4.4.1



Gambar 3.2 Tampilan Materi pada aplikasi *Moodle*

Sumber : Moodle 4.4.1

3.4 Implementasi *E-Learning*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan.

1. Uji Perorangan

Hasil analisis uji kualitas *E-Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti dapat disajikan pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Hasil Uji T Test

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	3	81.6667	7.63763	4.40959

T Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai	18.520	23	.007	81.66667	62.6938	100.6396

Sumber : SPSS 21.0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 18,520 dengan derajat kebebasan sebesar 5. Nilai signifikansi (2-tailed sebesar $p < 0,000$), Karena t hitung diperoleh 18,520 dan t Tabel 3,18 maka nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* Berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud secara perorangan.

2. Uji Kelompok Kecil

Hasil analisis uji kualitas *E-Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti dapat disajikan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Hasil Uji T Test

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	12	80.0000	10.87115	3.13823

T Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai	25.492	11	.000	80.00000	73.0928	86.9072

Sumber : SPSS 21.0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 25,492 dengan derajat kebebasan sebesar 5. Nilai signifikansi (2-tailed sebesar $p < 0,000$), Karena t hitung diperoleh 25,492 dan t Tabel 2,17 maka nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud pada kelompok kecil.

3. Uji Kelompok Besar

Hasil analisis uji kualitas *E-Learning* Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti dapat disajikan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Hasil Uji T Test

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	39	80.8974	8.72623	1.39732

T Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai	57.895	38	.000	80.89744	78.0687	83.7262

Sumber : SPSS 21.0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 57,895 dengan derajat kebebasan sebesar 5. Nilai signifikansi (2-tailed sebesar $p < 0,000$), Karena t hitung diperoleh 57,895 dan t Tabel 2,02 maka nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud pada kelompok besar.

3.5 Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran elektronik setelah melakukan pengujian oleh para ahli, guru dan juga siswa kelas VIII. Evaluasi yang dilakukan adalah untuk memperbaiki beberapa kesalahan yang terjadi pada media pembelajaran salah satu contohnya adalah kurangnya support *handphone* siswa menerima aplikasi moodle ini, adanya support koneksi internet dari sekolah agar memperlancar berjalannya proses penggunaan aplikasi moodle, dan kesiapan sarana prasarana dari sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran elektronik nantinya dapat digunakan secara maksimal oleh guru dan juga siswa kelas VIII H SMP Negeri 1 Ubud.

3.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan pada penelitian ini ditunjukkan pada kesesuaian antara tujuan penelitian dengan hasil yang didapatkan. Adapun tujuan penelitian yang dipaparkan adalah 1. Untuk menganalisis dan medeskripsikan rancang bangun pengembangan *e-learning* pada mata pelajaran Agama Hindu kelas VIII semester Ganjil tahun Pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 1 Ubud. 2. Untuk menganalisis kualitas hasil validasi *e-learning* yang dikembangkan menurut review para ahli dan uji coba produk pada mata pelajaran Agama Hindu kelas VIII semester Ganjil tahun Pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 1 Ubud. 3. Untuk mengetahui



keefektivitasan implementasi *e-learning* yang dikembangkan terhadap hasil belajar mata pelajaran Agama Hindu pada siswa kelas VIII semester Ganjil tahun Pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 1 Ubud.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari pengisian kuesioner yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, respon tingkat keefektivitasan media oleh siswa, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Moodle*, menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Dapat dibuktikan pada hasil diatas sesuai dengan tabel yang telah dicantumkan, pada penilaian ahli media dapat dilihat pada Tabel pembahasan yang mendapatkan nilai sebesar 92% dengan kualifikasi sangat layak, pada penilaian tersebut terdapat masukan yang diberikan kepada media pembelajaran yaitu Tema di custom menyesuaikan dengan konten sehingga menjadi lebih menarik, Konten teks dan video yang dibuat lebih detail lagi dan dilengkapi dengan contoh-contoh agar mudah dipahami, dan Video dapat disesuaikan dengan kesukaan generasi Z.

Setelah melakukan penilaian dari ahli media dan ahli materi, maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas di masing-masing sampel yang telah ditentukan oleh peneliti, penilaian hasil efektivitas dapat dilihat pada Tabel 3.1, pada pengujian efektivitas uji perorangan, telah diperoleh nilai t hitung diperoleh 18,520 dan t Tabel 3,18 maka nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi pengembangan *e-learning* pada mata pelajaran Agama Hindu kelas VIII semester Ganjil tahun Pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 1 Ubud. 2. Efektivitas *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Agama Hindu diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 6,12 berada pada rentangan ($0,8 < 11,82$) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas *E-learning* berbasis

Moodle pada mata pelajaran Agama Hindu yang tinggi.

Uji kelompok kecil yang dilakukan kepada 12 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud, dengan dilakukan uji kelompok kecil dengan nilai t hitung diperoleh 25,492 dan t Tabel 2,17 maka nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud pada kelompok kecil. Efektivitas *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 2,116 berada pada rentangan ($0,8 < 11,82$) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas *-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti yang tinggi pada kelompok kecil.

Setelah melakukan uji kelompok kecil, maka selanjutnya uji kelompok besar yang melibat seluruh siswa dari kelas VIII yang berjumlah 39 orang, dari seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud diperoleh nilai t hitung sebesar 57,895 dengan derajat kebebasan sebesar 38. Nilai signifikansi (2-tailed sebesar $p < 0,00$), Karena t hitung diperoleh 57,895 dan t Tabel 2,02 maka nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SMP Negeri 1 Ubud pada kelompok besar. Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 1,505 berada pada rentangan ($0,8 < 14,39$) dengan kategori efektivitas tinggi. Ini berarti terdapat Efektivitas Media



Pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti yang tinggi pada kelompok besar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti kelas VIII yang telah melalui tahap - tahap pengembangan dan memberi manfaat pada proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, serta dapat membantu guru untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa, sehingga siswa akan lebih cepat untuk memahami materi dan meningkatkan kemampuan dalam Pendidikan Agama Hindu.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan: media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, layak digunakan sebagai media pembelajaran elektronik dan mendapatkan respon yang baik dari siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Ubud.

1. Tahapan pengembangan *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama yaitu: (a) Analisis, tahap ini dilakukan dengan melakukan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur didapatkan dari silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran

Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, (b) Tahap kedua yaitu desain, perancangan desain media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan software *CorelDraw*, (c) Tahap pengembangan, melakukan pembuatan produk dengan menggunakan aplikasi *Moodle*. Pembuatan produk, desain produk yang sudah dibuat kemudian direalisasikan menjadi media pembelajaran dan disesuaikan dengan materi yang sudah ditentukan, (d) implementasi, setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya diimplementasikan kepada pengguna yaitu Siswa kelas VIII H SMP Negeri 1 Ubud, (f) evaluasi, setelah media pembelajaran diimplementasikan, maka dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek penilaian pada angket yang diberikan meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis. Evaluasi yang dilakukan adalah untuk memperbaiki beberapa kesalahan yang terjadi pada media pembelajaran sehingga media pembelajaran elektronik nantinya dapat digunakan secara maksimal oleh guru dan juga siswa.

2. Skor rerata secara keseluruhan penilaian yang telah dilakukan pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan didapatkan nilai keseluruhan validitas dari ahli materi adalah 57 dari skor maksimal ideal (SMI) adalah 70, media pembelajaran dikategorikan Sangat Layak, dengan persentase penilaian total sebesar 81,43%. Sedangkan skor keseluruhan penilaian yang telah dilakukan pada aspek kualitas isi



dan tujuan, kualitas media, dan kualitas teknis penggunaan media didapatkan nilai keseluruhan validitas dari ahli media adalah 69 dari skor maksimal ideal (SMI) adalah 75, media dikategorikan Sangat Layak, dengan persentase penilaian total sebesar 92%.

3. Hasil uji efektifitas dengan menggunakan sampel 39 orang siswa didapatkan hasil yaitu efektivitas *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti diperoleh nilai efektivitas *size* (ES) = 6,12 berada pada rentangan ($0,8 < 11,82$) dengan kategori efektivitas tinggi. Pada uji yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII didapatkan hasil nilai *t* hitung sebesar 44,976 dengan derajat kebebasan sebesar 10. Nilai signifikansi (2- tailed sebesar $p < 0,001$), Karena *t* hitung diperoleh 57,895 dan *t* Tabel 2,02 maka nilai *t* hitung $>$ *t* tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *E-learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti terhadap motivasi belajar Agama Hindu pada siswa kelas VIII H di SMP Negeri 1 Ubud.

Learning Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3) Pdf. diakses pada : 23 April 2024. Jam 20.22 Wita, 1005-1012. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/230727493.pdf>

- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran. *Dinas pendidikan Kabupaten Ketapang*, 172-183. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/view/183>. Pdf diakses pada : Rabu 10 April 2024. Jam 16.41 Wita

- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal pendidikan vokasi, Vol 3, No 1*. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1584>

- Huurun'ien, K. I., A. E., & Tamrin, A. G. (2017). Efektivitas Penggunaan e-Learning Berbasis Schoology dengan Menggunakan Model Discovery Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Surakarta Pada Tahun Pelajaran 2015/2016. *JIPTEK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan* Diakses pada: 22 April 2024. Jam 19.20 Wita, Vol 10, No 2 (2017), 1-11. Retrieved from <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i2.16866>

- Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. G. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Ahadiyah, R. I., & Tjahyaningtyas, R. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-



- Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA)* Pdf diakses pada: 22 April 2024. Jam 19.36 Wita, Vol.10, No.1, , 41-46. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/234094923.pdf>
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elekttronik (e-learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi Vol 17 No1,*, 41-54. Retrieved from <https://jpk.kominfo.go.id/index.php/jpk/article/view/5>. pdf diakses pada: 26 Maret 2024. Jam 20.38 Wita
- Koran, J. K. (2001). Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah-Sekolah Malaysia. *Cadangan Pelaksanaan pada Skenario Masa Kini, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestrai Bahagian Teknologi Pendidikan*. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Aplikasi+Elearning+dalam+Pengajaran+dan+Pembelajaran+di+Sekolah+sekolah+Malaysia+&btnG=. Pdf diakses pada : 10 Maret 2024. Jam 16.14 Wita
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengantar Pendidikan Agama Hindu. *Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (1) 2-5.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metodelogi Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD,*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto, S., & Mailangkay, A. B. (2018). Penerapan e-learning sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya 4(3)*, Pdf diakses pada: 22 April 2024. Jam 19.44 Wita, 17-21.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.