



## ANALISIS REGRESI PENGARUH *COURSE COMPLETION* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA KELAS DARING DENGAN APLIKASI *MOODLE*

M.Taufik Rahmatullah<sup>1)</sup>, Heri Suroyo<sup>2)</sup>, Jemakmun<sup>3)</sup>, Alex Wijaya<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Prodi Teknik Informatika Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma Palembang

<sup>1,2,3,4</sup>Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang

Email: <sup>1</sup>1814020101@binadarma.ac.id, <sup>2</sup>herisuroyo@binadarma.ac.id, <sup>3</sup>jemakmun@binadarma.ac.id, <sup>4</sup>alex\_wj@binadarma.ac.id

### Abstract

*This study aims to determine the effect of lectures using online methods on student Learning outcomes. The sample used in this study were students from Bina Darma University. Data collection was carried out in this study through observation, literature review, and distributing questionnaires. The instruments in this study include the independent variable (X), which is report completion, and the dependent variable, which is (Y), namely the results of online method lectures. The development of the world of digital technology has an impact on the world of education in the world. One of them is the emergence of E-Learning Learning methods or online-based electronic Learning which is through a digital process that can be accessed safely at any time. The benefit of going online is that it facilitates interaction between students and subject matter. Students can also share information or opinions on various matters relating to lessons or student self-development needs. In addition, lecturers can place Learning materials and assignments that must be done by students in certain places in E-Learning for students to access. Based on the results of the Moodle regression study,  $Y=0.81X1.1+0.81X1.2+0.14X1.33-0.30 X1.4-1.74X1.5$ . The results of the variables that get positive and negative results, where the positive results are forums, activity assignments, and materials. While the negatives are material videos and zoom meetings.*

**Keyword:** Online, Moodle App, Report Completion.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perkuliahan dengan metode daring terhadap hasil belajar pada mahasiswa. Sampel yang digunakan pada penelitian adalah mahasiswa asal Universitas Bina Darma. Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini melalui observasi, tinjauan pustaka, dan penyebaran kuisioner. Instrumen pada penelitian ini meliputi variabel independen (X) adalah *report completion* dan variabel dependen yang merupakan (Y) yaitu hasil Perkuliahan Metode Daring. Perkembangan dunia teknologi digital berdampak pada dunia pendidikan di dunia. Salah satunya adalah munculnya metode pembelajaran *E-Learning* atau pembelajaran elektronik yang berbasis daring yang dimana melalui proses digital yang dapat diakses diaman saja kapan saja. Manfaat Daring yaitu mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan materi pelajaran. Mahasiswa juga dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri mahasiswa. Selain itu, Dosen dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa di tempat tertentu di dalam *E-Learning* untuk di akses oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian *Moodle* regresi di dapat  $Y=0.81X1.1+0.81X1.2+0.14X1.33-0.30 X1.4-1.74X1.5$ . Hasil variabel yang di dapatkan hasil positif dan negatif, yang di mana hasil positif adalah forum, tugas aktifitas, dan materi. Sedangkan negatif adalah video materi dan *zoom meeting*.

**Kata Kunci:** Daring, Aplikasi *Moodle*, Report Completion.

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting sebab keaktifan peserta didik menjadikan pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan akan tercapai[1]. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan sekarang adalah pembelajaran daring atau online. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka[2]. Berbagai ragam media pembelajaran tersebut bisa diterapkan pada matakuliah di program studi informatika baik pada matakuliah teori maupun praktikum[3].

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara Guru(Dosen) dan siswa (mahasiswa) tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet, dan



menggunakan elarning berbasis *Moodle* yang di mana Bagian ini memperkenalkan kepada administrator tentang prosedur membangun web *E-Learning* dengan *Moodle*, yaitu: mengenal *Moodle*, memasang *Moodle* pada *server* atau hosting, mengatur bahasa, mengatur fitur keamanan dan fitur tambahan, mengatur pemasangan plugin, mengatur tampilan, pembuatan akun, pembuatan mata kuliah, dan memberikan peran manager atau operator bagi pengguna terdaftar.

*Moodle* merupakan salah satu aplikasi LMS yang gratis dan dapat di-*download*, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara *GNU (General Public License)*[4].

*Moodle* atau *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* adalah salah satu *software* komputer yang berfungsi untuk membangun web pembelajaran atau dikenal dengan istilah *eLearning* atau online *Learning*. *E-Learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya[5]. Aplikasi *Moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002, dan kemudian ia menyebarkannya secara gratis dan terbuka untuk digunakan dan dikembangkan sesuai keperluan penggunaannya.

*E-Learning* dapat mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran guru, siswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Suatu sistem pengelolaan pembelajaran online terintegrasi yaitu *Learning Management System (LMS)*. Pembelajaran online yang menggunakan *E-Learning* sangat ditentukan oleh model *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan dan pemanfaatannya secara optimal, efektif dan efisien. Untuk pengembangan *Learning Management System (LMS)* diperlukan wawasan yang luas tentang program untuk semua level, memfasilitasi siswa untuk belajar individual atau kelompok. Penelitian Munir menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan faktor kemanfaatan *Learning Management System (LMS)* berdampak positif terhadap faktor sikap siswa dalam penggunaan *Learning Management System*.

Pengujian ini akan menggunakan metode regresi linier sederhana dan metode korelasi karena variable bebasnya terdiri lebih dari satu. Variable yang mempengaruhi disebut independent variable (variable bebas) dan variable dipengaruhi disebut *Dependent Variable* (variable terikat). Penelitian ini terdiri dari dua variable bebas (*independent*) yaitu Pengaruh *Course Completion (X)* sedangkan variable terikatnya (*dependent*) adalah hasil belajar pada pembelajaran Daring (Y).

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Penelitian Terkait

Dalam penelitian Analisa Pemanfaatan *E-Learning* Untuk Proses Pembelajaran, metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan analisis statistik deskriptif, serta tujuan penelitian yaitu mengetahui keefektifan, penggunaan *E-Learning*, dan tingkat pemahaman terhadap pemanfaatan *E-Learning* di Universitas De La Salle, Universitas Nusantara, dan STMIK Parna Raya sebagai model pembelajaran dengan menggunakan media sosial Facebook, Line, Dan WhatsApp[6].

Adapun penelitian Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sistem *E-Learning* dari hasil pengujian statistik perhitungan kuisisioner dari 136 mahasiswa diperoleh bahwa dari pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa didapatkan rata-rata jawaban terbanyak untuk nilai baik adalah pada pertanyaan nomor 6, yakni lama waktu tatap muka dan daring/online (1 sks = 30 menit). Sedangkan rata-rata untuk nilai sangat baik ada pada pertanyaan kuisisioner nomor 1, 2 dan 3 yaitu mengenai kesiapan dosen memberikan kontrak kuliah dan RPS di awal kuliah, kesiapan dosen memberikan kuliah dana tau praktikum, serta kesiapan dosen menyampaikan bahan ajar perkuliahan yang sesuai dengan RPS dan di upload di SIM[7].

Penelitian Pengukuran Kepuasan Mahasiswa Terhadap *E-Learning* Institut Teknologi Telkom Surabaya Berdasar Kriteria, Analisa variabel dilakukan dengan menggunakan uji F dan uji t. Perolehan uji F dengan nilai tabel sebesar 0.117 dan F Hitung 87.585 menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yaitu usefulness, ease of use, dan ease of *Learning* terhadap variabel terikat satisfaction. Sedangkan hasil uji parsial t, pengaruh terhadap kepuasan dalam penggunaan media *E-Learning* yaitu usefulness dan ease of *Learning*. *Ease of use* tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pelanggan dikarenakan memiliki nilai t hitung sebesar 1.813 dan t-tabel sebesar 1.976 maka menunjukkan t-tabel lebih besar dan juga nilai signifikansi lebih besar daripada 0.005. Dari uji determinasi menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh usefulness, ease of use, ease of terhadap Satisfaction penggunaan *E-Learning* sebesar 64,6%. Dari analisis linier berganda diketahui bahwa variabel bebas yang dapat meningkatkan satisfaction mahasiswa dalam menggunakan media *E-Learning* adalah variabel usefulness disusul variabel ease of *Learning* dan variabel ease of use memiliki peningkatan sangat kecil terhadap variabel satisfaction[8].

Penelitian selanjutnya Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan adalah metode DeLone and McLean. Dari hasil pengolahan data didapatkan bahwa semua kualitas yang diberikan dari *E-Learning*, baik dari segi kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan belum dapat memuaskan mahasiswa sebagai pengguna disebabkan dari



berbagai faktor, diantaranya mahasiswa sebagai pengguna merasa tidak nyaman dalam mengakses *E-Learning*, akurasi yang kurang, dan tidak adanya kesegeraan jika terjadi kesalahan dalam penggunaan *E-Learning*[9].

Metode kuesioner dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi sederhana untuk hipotesis pertama dan kedua, serta analisis regresi ganda untuk hipotesis ketiga. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh mutu pembelajaran online terhadap hasil belajar dengan  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $3,024 > 1,65$ ) atau  $p$  ( $0,01 < 0,05$ ). Tingkat kepuasan mahasiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $2,571 > 1,65$ ) atau  $p$  ( $0,01 < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien determinasi Mutu Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Hasil Belajar sebesar 0,155. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Mutu Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan memiliki kontribusi pengaruh terhadap Hasil Belajar[10].

Instrumen yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala likert. Kemudian, teknik pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket secara daring kepada mahasiswa Pendidikan Matematika dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan valid. Adapun prosedur penelitian yang ditempuh adalah menyusun pernyataan untuk angket, melakukan validasi angket, mengumpulkan data dengan membagikan angket yang telah divalidasi secara daring kepada mahasiswa serta melakukan analisis secara deskriptif. Hasil data menunjukkan bahwa mahasiswa FKIP Pendidikan Matematika sangat puas dengan perkuliahan *E-Learning* hal ini dapat dilihat bahwa skor persentase yang diperoleh untuk setiap mahasiswa berada di atas 80%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mahasiswa memberikan respon yang baik terhadap perkuliahan *E-Learning*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa FKIP Pendidikan Matematika Universitas Almuslim sangat puas dengan perkuliahan *E-Learning*[11].

**2.2 Populasi dan Sampel**

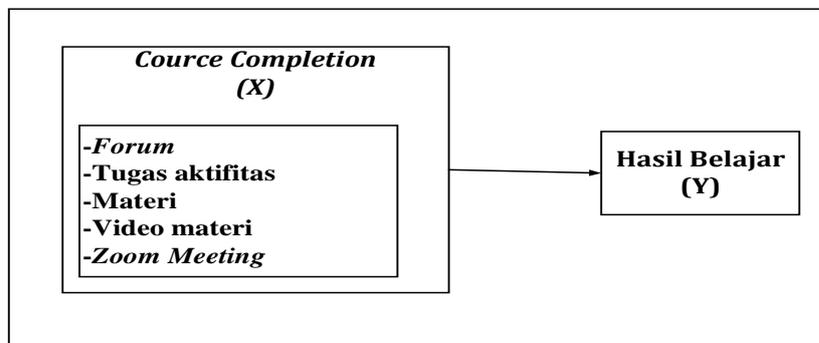
Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi obyek dan benda- benda alam lainnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut[12]. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang sudah menggunakan *E-Learning Moodle* pada Universitas Bina Darma Palembang.

Jumlah Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang menggunakan *E-Learning Moodle* baik itu pengguna yang masih aktif atau mahasiswa menggunakan pada *E-Learning Moodle* pada Universitas Bina Darma Palembang.

**2.3 Kerangka Berpikir**

Model dari kerangka konseptual dapat menggambarkan hubungan dengan variabel yang dilakukan untuk menguji dalam sebuah penelitian. Berdasarkan kerangka konseptual, penelitian ini mempunyai hipotesis sebagai berikut:

- H1: *Course Completion* berpengaruh positif terhadap Hasil belajar



**Gambar 1.** Kerangka Berpikir

**2.4 Variabel Penelitian**

Berikut ini merupakan pembagian data berdasarkan variabel yang akan di analisa pada penelitian Analisa Pengaruh *Course Completion* Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Daring *E-Learning Moodle* Universitas Bina Darma seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Variabel Penelitian

No	Variabel	Keterangan
1	(X1) di dapat dari banyaknya mahasiswa Forum	Forum merupakan tempat berdiskusi sebuah pertanyaan



	yang mengikuti Forum.	antara mahasiswa atau pun dosen. Variabel yang termasuk menentukan hasil belajar, karena mahasiswa mengikuti Forum materi yang diberikan pada <i>E-Learning</i> .
2	(X2) di dapat dari banyaknya (Tugas aktifitas) mahasiswa yang di selesaikan	Tugas aktifitas adalah kegiatan mahasiswa yaitu kuis, tugas, uts dan uas. Salah satu variabel dan indikator penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa selama mengikuti mata pelajaran dari <i>E-Learning</i> mulai dari kuis, tugas, uts dan uas.
3	(X3) di dapat dari banyaknya mahasiswa mengunduh Materi atau mengklik link yang di berikan	Materi adalah Salah satu bagian dari mata pelajaran yang diterima oleh setiap mahasiswa berupa <i>E-book</i> (pdf), ppt, dan link tutorial.
4	(X4) di dapatkan dari banyaknya mahasiswa menonton Video materi yang di berikan.	Video materi adalah sebuah materi yang berformat video yang diberikan dosen ke mahasiswa Dalam bentuk link video.
5	(X5) di dapat dari banyaknya mahasiswa yang mengikuti kegiatan <i>Zoom meeting</i> .	<i>Zoom meeting</i> adalah sebuah kegiatan belajar secara daring Dengan menggunakan <i>Meeting</i> atau google meet. <i>Zoom meeting</i> merupakan bagian dari proses penilaian mahasiswa selama mengikuti mata pelajaran dengan mengikuti pertemuan secara daring.
6	Hasil Pembelajaran (Y) didapat dari hasil belajar atau Nilai akhir.	Salah satu indikator pengukuran nilai akhir setiap mahasiswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil jawaban responden yang sudah dikumpulkan berdasarkan pengguna dari Aplikasi *E-Learning* yang ada di Universitas Bina Darma Palembang baik itu mahasiswa atau dosen yang telah dapat mengakses kedalam aplikasi. Dataset yang digunakan adalah rekapitulasi dari pengguna yang sudah menjalankan proses materi, materi video, forum, aktifitas belajar, dan video Meeting. Berikut ini rekapitulasi data mahasiswa yang digunakan untuk diolah data. Jumlah sampel data penelitian yang digunakan sebanyak 72 record data yang dimana didalamnya sudah terdapat atribut terkait Forum, Tugas Aktifitas, Materi, Video Materi, dan Video Meeting.

#### 3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang tidak terpenuhi secara umum disebabkan oleh distribusi data yang analisis tidak normal, karena terdapat nilai ekstrem pada data yang diambil. Nilai ekstrem dapat terjadi karena adanya kesalahan dalam pengambilan sampel, bahkan kesalahan dalam melakukan input data atau memang karakteristik data tersebut sangat jauh berbeda.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

<b>Rata - Rata</b>	<b>61.403</b>
<b>Simpangan Baku</b>	24.756
<b>Lilifors Hitung</b>	0.009
<b>Lilifors Tabel</b>	0.104

Berdasarkan hasil diatas menghasilkan lilifors hitung yang lebih kecil daripada lilifors tabel atau  $0.009 < 0.104$  yang artinya data tersebut berdistribusi secara normal.

#### 3.2 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mencari pengaruh dari dua atau lebih variabel independen atau variabel dependen atau variabel terikat (Y). Hasil bebas (X) terhadap variabel perhitungan regresi linear berganda dengan program Excel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.** Uji *Regression Statistic*  
**Regression Statistics**

<b>Multiple R</b>	0.75
-------------------	------



R Square	0.56
Adjusted R Square	0.53
Standard Error	5.55
Observations	72.00

**Tabel 4.** Hasil *Annova*

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
<b>Regression</b>	5.00	2636.71	527.34	17.14	0.00
<b>Residual</b>	66.00	2031.16	30.78		
<b>Total</b>	71.00	4667.88			

**Tabel 5.** Hasil Uji Regresi *Course Completion*

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95.0%</i>	<i>Upper 95.0%</i>
<b>Intercept</b>	63.16	2.10	30.11	0.00	58.97	67.35	58.97	67.35
<b>Forum (X1.1)</b>	0.81	0.20	4.07	0.00	0.41	1.20	0.41	1.20
<b>Tugas (X1.2)</b>	0.81	0.24	3.35	0.00	0.33	1.30	0.33	1.30
<b>Materi (X1.3)</b>	0.14	0.53	0.27	0.79	-0.91	1.20	-0.91	1.20
<b>Video Materi (X1.4)</b>	-0.30	0.80	-0.37	0.71	-1.90	1.30	-1.90	1.30
<b>Zoom meeting (X1.5)</b>	-1.74	1.46	-1.19	0.24	-4.66	1.18	-4.66	1.18

Berdasarkan hasil pengujian regresi antara *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar dengan *Significance F* sebesar 0.00. dan diperoleh nilai coefficients sebesar 63.16 yang dimana hasil tersebut ada pengaruh positif dari variabel forum terhadap variabel hasil belajar mahasiswa dengan nilai korelasi sebesar 0.75 serta memiliki persentase sebesar 75% atau memiliki pengaruh sebesar 75% terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil diatas ditemukan bahwa variabel Forum, aktivitas, materi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar sedangkan variabel *Zoom meeting* dan video materi memiliki pengaruh negatif, hal ini disebabkan karena ada beberapa gangguan pada saat proses pembelajaran seperti koneksi internet yang kurang stabil atau terputus-putus, sehingga mengganggu konsentrasi mahasiswa dalam menerima informasi mata pelajaran.

Dari tabel di atas di dapat *Moodle* pengaruh terhadap *Course Completion* atau pengaruh hasil dari forum, tugas, materi, video materi, dan *zoom meeting* secara bersama sebagai berikut.  $Y=0.81X1.1+0.81X1.2+0.14X1.33-0.30 X1.4-1.74X1.5$ . Yang dimana sebagian besar aktivitas *E-Learning* membutuhkan kuota internet sedikit seperti forum, tugas dan materi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Sedangkan aktivitas yang memerlukan kuota internet yang besar seperti menonton video materi dan mengikuti *zoom meeting* justru memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar, hal ini bisa disebabkan karena mahasiswa jarang mengikuti secara penuh karena terbatasnya kuota internet.

**Tabel 6.** Hasil *Regression Statistic* Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar

<i>Regression Statistics</i>	
<b>Multiple R</b>	0.66
<b>R Square</b>	0.44
<b>Adjusted R Square</b>	0.43
<b>Standard Error</b>	6.12
<b>Observations</b>	72.00



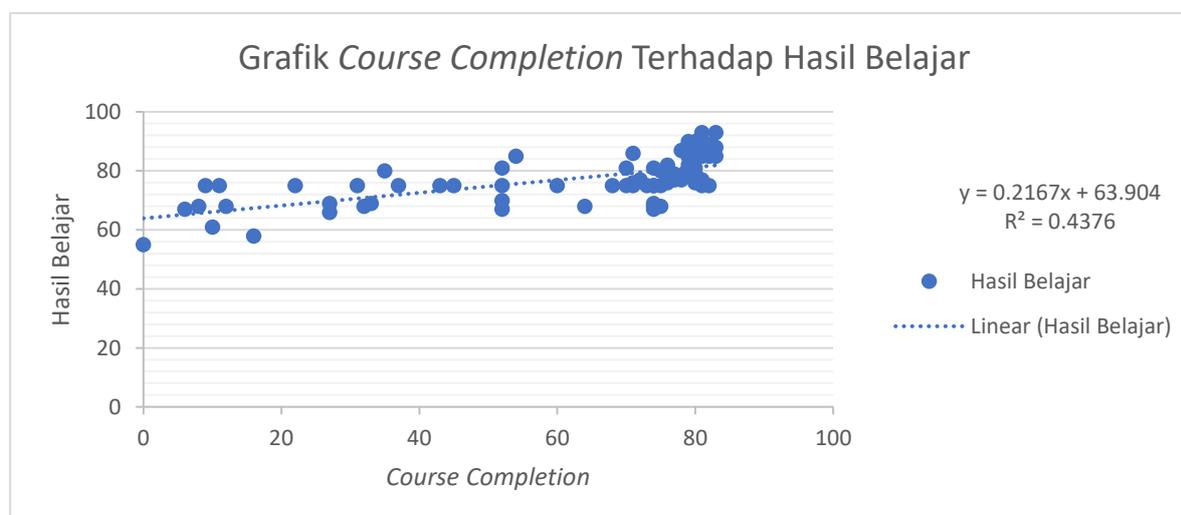
**Tabel 7.** Hasil *Annova* Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
<b>Regression</b>	1.00	2042.83	#####	54.47	0.00
<b>Residual</b>	70.00	2625.04	37.50		
<b>Total</b>	71.00	4667.88			

**Tabel 8.** Hasil Uji Regresi Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95.0%</i>	<i>Upper 95.0%</i>
<b>Intercept</b>	63.90	1.94	32.91	0.00	60.03	67.78	60.03	67.78
<b>Couser Completion (X1)</b>	0.22	0.03	7.38	0.00	0.16	0.28	0.16	0.28

Berdasarkan variabel diatas diperoleh hasil regresi yang signifikan antara Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar dengan *Significance F* sebesar 0.00. dan diperoleh nilai coefficients sebesar  $y = 0.2167x + 63.90$  yang dimana hasil tersebut ada pengaruh positif dari variabel forum terhadap variabel hasil belajar mahasiswa dengan nilai korelasi sebesar 0.66 atau memiliki persentase sebesar 66% yang memiliki pengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Hal ini dipengaruhi ada beberapa kendala yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar mahasiswa seperti mahasiswa yang tidak dapat mengikuti materi video atau Meeting dikarenakan permasalahan di kouta internet ataupun sinyal yang buruk ketika ingin mengakses video pada *E-Learning* Universitas Bina Darma Palembang. Berikut ini merupakan grafik dari Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar.



**Gambar 2.** Grafik Variabel *Course Completion* Terhadap Variabel Hasil Belajar



### 3.3 Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda dari variabel *Course Completion* terhadap hasil belajar mahasiswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terhadap pengaruh positif terhadap hasil belajar dari variabel X yang ada. Akan tetapi masih ada pengaruh negatif yang dapat menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar mahasiswa, hal inilah yang akan menjadi saran peneliti untuk peneliti selanjutnya untuk memperbaiki dari kekurangan yang ada.

Berdasarkan hasil uji regresi sebelumnya variabel *Course Completion* memiliki pengaruh sebesar 0.22 terhadap hasil belajar, kedua hasil ini menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Sedangkan berdasarkan hasil uji normalitas menghasilkan lilifors hitung yang lebih kecil daripada lilifors tabel atau  $0.009 < 0.104$  yang artinya data tersebut berdistribusi secara normal

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pada penelitian Analisa Pengaruh *Course Completion* Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Daring *E-Learning Moodle* Universitas Bina Darma beserta pembahasan yang telah dipaparkan maka menghasilkan kesimpulan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian *Moodle* regresi di dapat  $Y=0.81X1.1+0.81X1.2+0.14X1.33-0.30 X1.4-1.74X1.5$ . Hasil variabel yang di dapatkan hasil positif dan negatif, yang di mana hasil positif adalah forum, tugas aktifitas, dan meteri. Sedangkan negatif adalah video materi dan *zoom meeting*

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Wicaksana, "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MOODLE* TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BAKAT PESERTA DIDIK DI TENGAH PANDEMI COVID -19," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1937.
- [2] A. S. Syarifudin, "IMPELEMENTASI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SEBAGAI DAMPAK DITERAPKANNYA SOCIAL DISTANCING," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Met.*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.21107/metalingua.v5i1.7072.
- [3] N. A. O. Saputri, M. P. Hannah, and H. Suroyo, "Efektifitas Penggunaan Web Based *Learning* Pada Matakuliah Praktikum Struktur Data Dengan Bahasa C++," *Pros. Semnas Iib Darmajaya*, vol. 17, no. 2, pp. 19–27, 2017.
- [4] S. Rizal and B. Walidain, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* PADA MATAKULIAH PENGANTAR APLIKASI KOMPUTER UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH," *J. Ilm. Didakt. Media Ilm. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 19, no. 2, 2019, doi: 10.22373/jid.v19i2.5032.
- [5] A. H. Elyas, "Penggunaan model pembelajaran *E-Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran," *J. War.*, vol. 56, no. 04, 2018.
- [6] N. L. Ucu, S. D. E. Paturusi, and S. R. U. A. Sompie, "Analisa Pemanfaatan *E-Learning* Untuk Proses Pembelajaran," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20196.
- [7] S. Dewi and S. Atmojo, "Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sistem *E-Learning*," *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 154–157, 2020.
- [8] N. N. Rakhmadian, N. Isrofi, and G. Hajar, "Pengukuran Kepuasan Mahasiswa Terhadap *E-Learning* Institut Teknologi Telkom Surabaya Berdasar Kriteria," pp. 372–377, 2020.
- [9] N. A. Larasati and S. Andayani, "Pengaruh Penggunaan *Learning Management System (LMS)* Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Metode DeLone and McLean," *J. Tek. Inform. UNIKA St. Thomas*, vol. 4, no. 1, pp. 13–20, 2019.
- [10] T. A. Prasetya and C. T. Harjanto, "Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 17, no. 2, pp. 188–197, 2020.
- [11] N. Nurhayati and F. Zuhra, "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Fkip Matematika Universitas Almuslim Terhadap Pemanfaatan *E-Learning* Di Era Pandemi Covid 19," *J. Ilm. Pendidik. Mat. Al Qalasadi*, vol. 4, no. 2, pp. 83–90, 2020, doi: 10.32505/qalasadi.v4i2.2184.
- [12] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," in *ke-26*, 2018, p. 334. [Online]. Available: [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)