

**PENGARUH PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE
TALKFUSION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR
– DASAR KEGRAFIKAAN KELAS X PRODUKSI GRAFIKA SMKN 1 KUNINGAN**

Rian Perdana Saputra¹, Yoyo Zakaria²

¹ Rian Perdana Saputra (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

² Yoyo Zakaria (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

e-mail: 171223020@mhs.upmk.ac.id

e-mail : yoyo_tik@upmk.ac.id

Abstrak

Rian Perdana Saputra (171223020), Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Website Talkfusion terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kegrampilan Kelas X Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan. Program Studi Pendidikan Teknik Informasi dan Komunikasi (PTIK), 2021. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui hasil belajar siswa kelas X Produksi Grafika sebelum menggunakan pembelajaran jarak jauh menggunakan talkfusion pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kegrampilan siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.(2) Mengetahui hasil belajar siswa X Produksi Grafika sesudah menggunakan pembelajaran jarak jauh menggunakan talkfusion pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kegrampilan siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.(3) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X Produksi Grafika menggunakan pembelajaran jauh talkfusion dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Responden penelitian ini adalah siswa kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan, dilaksanakan pada bulan April-Juli 2021. Menggunakan metode Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design, yaitu menggunakan tes yang diberikan setelah proses pembelajaran (*post test*) dengan subjek kelas Eksperimen. Desain penelitian ini menjelaskan ada dua kelompok penelitian yaitu Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK). Teknik analisis yang digunakan adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, menggunakan SPSS 25 dengan taraf $\alpha=0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan (*treatment*) pembelajaran jarak jauh menggunakan *Talkfusion* mendapat nilai rata-rata 82.89, sedangkan kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* mendapatkan nilai rata-rata 75.31. dengan demikian hipotesis H0 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar Dasar – Dasar Kegrampilan yang diajarkan menggunakan *Talkfusion* lebih tinggi dibandingkan yang diajarkan dengan menggunakan *Discovery Learning*.

Kata kunci: *Talkfusion*, *E-Learning*, hasil belajar.

Abstract

Rian Perdana Saputra (171223020), The Effect of Distance Learning Using the Talkfusion Website on Student Learning Outcomes in Basic Subjects in Graphics Class X Graphic Production at Smkn 1 Kuningan. *Information and Communication Engineering Education Study Program (PTIK), 2021.* This study aims to: (1) Knowing the learning outcomes of students of class X Graphic Production before using distance learning using talkfusion on the Basics of Graphics for students at SMK Negeri 1 Kuningan. (2) Knowing the learning outcomes of students of X Graphic Production after using distance learning using talkfusion on Basic subjects of Graphics for students at SMK Negeri 1 Kuningan. (3) Knowing the differences in student learning outcomes for class X Graphic Production using talkfusion distant learning and student learning outcomes using the Discovery Learning model. The respondents of this study were students of class X Graphic Production at SMK Negeri 1 Kuningan, held in April-July 2021. Using the Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design method, namely using a test given after the learning process (post test) with the subject of the Experiment class. The design of this study explains that there are two research groups, namely the Experimental Group (EC) and Control Group (KK). The analysis technique used is the Validity Test, Reliability Test, using SPSS 25 with a level of $\alpha = 0.05$. the Discovery Learning model got an average score of 75.31. Thus, the hypothesis H_0 is rejected, so it can be said that the learning outcomes of Basic Graphics taught using Talkfusion are higher than those taught using Discovery Learning.

Keywords: *Talkfusion, E-Learning, learning outcomes*

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib didapatkan oleh setiap manusia baik anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan berbagai pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya seringkali seorang guru tidak sadar, bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang bisa dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas siswa. Menurut *Syaiful Sagala* (61: 2009) pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik. Kondisi ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas, umumnya guru lebih menekankan pada aspek kognitif. Kemampuan intelektual yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman subkonsep pelajaran yang bersifat ingatan. Untuk itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang ada, kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu- satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin

maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. E-learning muncul sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. E- learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Sejak diberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk pencegahan penyebaran Covid-19, seluruh sekolah tidak memiliki pilihan lain kecuali melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui daring atau luring. Model *Blended Learning* dilakukan sebagai alternatif jika kondisi belajar dengan tatap muka memungkinkan dilakukan dengan syarat infrastruktur sekolah sudah memenuhi standar protokoler kesehatan.

Pemerintah memperkenalkan PJJ pada masa Pandemi Covid- 19 dengan istilah Belajar Dari Rumah (BDR). Pada masa Pandemi Covid-19 hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah keberlangsungan pendidikan anak-anak dan keterjaminan kesehatannya.

Selama BDR teknologi informasi yang anak-anak gunakan untuk belajar adalah media komunikasi whatsapp, telepon, SMS, dan aplikasi pembelajaran beragam. Masih ada yang melakukan luring. Kecenderungan pembelajaran mengguakan perangkat HP smartphone dengan laptop.

Pada saat berlaku BDR orang tua rata-rata mengalami kesulitan untuk mendampingi anaknya belajar di rumah. Kesulitan orang tua dialami karena pelajaran terlalu sulit dan tidak mudah untuk dipahami, kesulitan mengatur waktu membimbing belajar anak karena orang tua memiliki aktivitas atau pekerjaan, anak susah diatur, dan susah diajak belajar karena bosan. Kesulitan yang cukup signifikan juga

masalah kuota atau koneksi Internet. Orang tua siswa setuju bahwa berharap anak-anaknya bisa belajar mandiri tanpa tergantung pada guru dan komunikasi yang baik antara guru dan orang tua harus tetap terjalin. Hal-hal baik lainnya yang perlu dikembangkan terus adalah tentang kebiasaan hidup sehat sesuai protokoler kesehatan, kedisiplinan anak dalam membagi waktu belajar dan bermain, dan penggunaan teknologi untuk pembelajaran, anak mandiri dan bertanggung jawab. Pelaksanaan pembelajaran didominasi oleh pengerjaan latihan soal dan menggunakan berbagai media di Internet. Buku teks, TV, interaktif online, aplikasi pembelajaran swasta, termasuk bahan belajar yang digunakan dalam pembelajaran selama BDR. Interaksi antara guru dengan siswa lebih banyak dilakukan dalam kelas online dan interaksi media sosial. Tidak sedikit sekolah yang menggunakan aplikasi mandiri dan sebagian besar menggunakan aplikasi belajar dari pihak swasta di Internet.

SMKN 1 Kuningan adalah sekolah menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Kuningan dan merupakan sekolah yang sedang berupaya memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajarnya di era pandemi. Siswa yang bersekolah di sini dari berbagai macam desa dengan latar belakang yang berbeda dan mereka juga sebagian besar sudah “melek” teknologi dalam keseharian mereka. Siswa yang mayoritas berada dalam masa menuju dewasa tersebut terkadang masih tersisa hasrat pada masa kecilnya yaitu bermain *game*. Kebiasaan tersebut dianggap mempengaruhi hasil belajarnya, karena dengan itu dia lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk hal-hal yang tidak terlalu bermanfaat untuk proses belajarnya. Sehingga peneliti ingin meneliti masalah tersebut dengan judul penelitian “**Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Website Talkfusion terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kefrafikaan Kelas X Produksi Grafika SMKN 1**

Kuningan”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian di atas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan web talkfusion pada mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan kelas X produksi grafika SMKN 1 Kuningan ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan web talkfusion terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan kelas X produksi grafika SMKN 1 Kuningan ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh penerapan pembelajaran menggunakan web talkfusion pada mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan kelas X produksi grafika SMKN 1 Kuningan.
2. Penggunaan web talkfusion terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan kelas X produksi grafika SMKN 1 Kuningan.

D. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada mengevaluasi hasil belajar dengan memahami materi berupa video yang diberikan melalui web talkfusion dalam mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan dengan materi KI/KD Pemahaman aplikasi perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa :
 - a. Untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan
 - c. Untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran dasar – dasar

- kegrafikaan.
2. Bagi Guru :
 - a. Memudahkan guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan video pembelajaran,
 - b. Untuk membantu guru mengoptimalkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.
 - c. Untuk menjadi referensi bagi guru mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
 3. Bagi Penulis :
 - a. Penulis dapat memahami penggunaan web talkfusion
 - b. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran.
 - c. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Metode Penelitian

A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan format deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah sebuah penelitian yang mempunyai tujuan untuk memberikan sebuah penjelasan terhadap sebuah kondisi atau bisa karena berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan pada fenomena yang terjadi, kemudian data yang didapat diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS (Bungin 2005).

Menurut Rasimin (2018:12) penelitian deskriptif menangkap ciri kas suatu obyek, seseorang, atau suatu kejadian pada waktu data dikumpulkan, dan ciri khas tersebut mungkin berubah dengan perkembangan waktu. Tapi hal ini bukan berarti hasil penelitian waktu lalu tidak berguna, dari hasil-hasil tersebut kita dapat melihat perkembangan perubahan suatu fenomena dari masa ke masa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *posttest only control design*. Dalam desain penelitian ini dibutuhkan dua kelas, dari siswa kelas X yang ada di sekolah. Satu kelas selanjutnya ditetapkan menjadi kelas eksperimen dan kelas lain ditetapkan sebagai kelas kontrol, dan kelas berdistribusi normal dan homogen.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel. 3.1 Desain Penelitian

	Kelompok	Perlakuan	Pre test dan post test
(R)	KE	X ₁	Y ₁
(R)	KK	X ₂	Y ₂

B. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya

1. Populasi Target

Populasi penelitian ini siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

2. Populasi Terjangkau

Mengingat keterbatasan waktu dan biaya. Maka yang menjadi populasi terjangkau penelitian adalah siswa kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk memperjelas populasi penelitian dibuat tabel sebagai berikut :

Tabel. 3.2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X PG 1	36
2	X PG 2	36
3	X PG 3	35

Berdasarkan tabel di atas jumlah populasi dalam penelitian kelas X Produksi Grafika yaitu 107 siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

Sampel pada penelitian ini akan menggunakan kelas X PG 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan X

PG 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa.

C. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kuisisioner, kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam hal ini yang menjadi pertanyaan adalah seputar hasil belajar dalam pembelajaran dasar – dasar kegrafikaan terutama dalam materi pemahaman aplikasi perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap. Angket ini diberikan saat akhir untuk mengetahui sejauh mana pengaruh menggunakan pembelajaran *e-learning* di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan.
2. Tes untuk mengumpulkan data tentang kemampuan siswa khususnya pada materi pemahaman aplikasi perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap dengan memberikan tes berupa uraian yang dilakukan setelah pembelajaran.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Melalui Angket Atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain sesuai dengan sasaran untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mencari informasi yang lengkap tentang sebuah kasus yang sedang diteliti. (Susanti, Statistik Deskriptif dan Induktif 2010, 17) Respon dari angket-angket ini akan menghasilkan data mengenai pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar siswa kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan. Dalam hal ini kuesioner akan ditujukan kepada sampel siswa kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan. Pernyataan - pernyataan dalam angket akan digunakan teknik tertutup dengan skala *likert*, yaitu skala

yang berisi lima tingkat prefensi jawaban, sebagai berikut :

Tabel. 3.3. Skala Likert

Simbol	Alternatif Jawaban	Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dasar – dasar kegrafikaan terkait dengan pembelajaran online dan prestasi siswa selama pandemi *Covid 19* ini terjadi. Namun wawancara ini hanyalah sebagai data pendukung data utama atas uji SPSS hasil jawaban kuesioner yang dibagikan kepada siswa.

Pembahasan wawancara adalah berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar selama pandemi *Covid 19*, tugas-tugas yang diberikan, media pembelajaran yang digunakan, dan bagaimana prestasi siswa selama melakukan pembelajaran online ini.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya, jurnal-jurnal, dan juga dari buku-buku di perpustakaan yang terkait dengan penelitian ini.

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk mencari data-data yang berkaitan dan mendukung penelitian pengembangan seperti dokumen sebagai bukti sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya yakni:

- a. Perangkat pembelajaran seperti silabus RPP dan media pembelajaran
- b. Hasil wawancara dengan guru pengampu dan peserta didik.
- c. Hasil kuisisioner.
- d. Foto dokumentasi penelitian saat

pengambilan data.

E. METODE ANALISIS DATA

Pada penelitian ini, penulis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan uji analisis regresi sederhana yaitu

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu instrument atau tes yang mempermasalahkan apakah instrument atau tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas tiap butir yang digunakan adalah analisis butir mengkorelasikan skor tiap butir dengan total yang merupakan jumlah tiap skor butir menggunakan korelasi Pearson Product Moment (PPM). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrument. Kriteria pengujian dengan cara membandingkan r-hitung dengan r-tabel. Jika r-hitung lebih besar dari pada r-tabel maka butir instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrument dinyatakan tidak valid atau drop sehingga tidak dapat digunakan untuk keperluan penelitian.

Menganalisis pengaruh variabel X terhadap variabel Y, menggunakan teknik analisis korelasional dengan product moment, yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2002:146) dengan cara sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum x^1 y - (\sum x^1)(\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^1^2 - (\sum x^1)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- R_{xy} = Angka indeks korelasi product moment
- n = Jumlah Sampel
- ∑XY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y
- ∑X = Jumlah keseluruhan skor X
- ∑Y = Jumlah keseluruhan skor Y

b. Uji Reliabilitas

Menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan diharapkan. Mehrens dan Lehman (1987) menyatakan bahwa reliabilitas adalah tingkat konsistensi antara dua pengukuran terhadap hal yang sama. Pengertian reliabilitas adalah menunjukkan bahwa instrument cukup bisa dipercaya

untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk reliabilitas instrument (kuesioner) agar dapat diketahui tiap item pernyataan dengan rentang skor 1-5 untuk itu menghitung uji reliabilitas ini peneliti menggunakan rumus "Alpha" yaitu :

$$r^{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t}}{1} \right]$$

Keterangan :

- r¹¹ : reliabilitas
- K : banyaknya butir pertanyaan
- ∑ a²b : jumlah varians butir
- a²t : varians total

Reliabilitas data dikatakan baik bila memiliki nilai Alpha cronbach >0,60 berdasarkan hasil perhitungan bahwa data reliable karena nilai alpha cronbach > 0,60.

Hasil penelitian

1. Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	St. d. Deviat	Variance	
POSTCTRL	35	20	64	84	2636	75.31	.963	5.697	32.457
POSTEKS	36	20	72	92	2984	82.89	.951	5.706	32.559
PRECTRL	35	36	32	68	1760	50.29	1.921	11.367	129.210
PREEKS	36	36	36	72	1964	54.56	1.695	10.171	103.454

2. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menguji apakah setiap variabel yang digunakan untuk penelitian memenuhi syarat alat ukur yang baik atau tidak. Apabila instrumen penelitian memenuhi sifat valid dan reliabel maka dikatakan baik, dan begitu pula sebaliknya. Apabila nilai p < 0,005 maka dikatakan valid, dan apabila nilai p > 0,005 maka dikatakan tidak valid. Hasil olah data dengan menggunakan spss 25.0 adalah sebagai berikut :

Correlation

X1	Pearson Correlation	,587**
	Sig. (2-tailed)	,000
X2	Pearson Correlation	,640**
	Sig. (2-tailed)	,000
X3	Pearson Correlation	,365*
	Sig. (2-tailed)	,028
X4	Pearson Correlation	,529**
	Sig. (2-tailed)	,001
X5	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
X6	Pearson Correlation	,644**
	Sig. (2-tailed)	,000
X7	Pearson Correlation	,631**
	Sig. (2-tailed)	,000
X8	Pearson Correlation	,584**
	Sig. (2-tailed)	,000
X9	Pearson Correlation	,562**
	Sig. (2-tailed)	,000
X10	Pearson Correlation	,581**
	Sig. (2-tailed)	,000
X11	Pearson Correlation	,760**
	Sig. (2-tailed)	,000
X12	Pearson Correlation	,739**
	Sig. (2-tailed)	,000
X13	Pearson Correlation	,718**
	Sig. (2-tailed)	,000
X14	Pearson Correlation	,714**
	Sig. (2-tailed)	,000
X15	Pearson Correlation	,480**
	Sig. (2-tailed)	,003
Jumlah	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Keterangan :

X1 sampai X10 : Pernyataan kuesioner nomor 1 sampai 10

Y11 sampai Y15 : Pernyataan kuesioner nomor 11 sampai 15

Dari hasil uji penghitungan spss diperoleh r_{tabel} dan r_{hitung} sebagai berikut :

r_{tabel} dan r_{hitung}

Nomor Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}
1.	0,587	0,339
2.	0,640	0,339
3.	0,365	0,339
4.	0,529	0,339
5.	0,738	0,339
6.	0,644	0,339
7.	0,631	0,339
8.	0,584	0,339
9.	0,562	0,339
10.	0,581	0,339
11.	0,760	0,339
12.	0,739	0,339
13.	0,718	0,339
14.	0,714	0,339
15.	0,480	0,339

Dari hasil pengujian dapat dilihat bahwa nilai sig.(2-tailed) setiap variabel X dan variabel Y adalah $< 0,005$. Dilihat dari nilai r_{hitung} dan r_{tabel} didapat hasil bahwa nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Nilai r_{tabel} 0,339 diperoleh dari nilai $N - 2 = 34$. Angka 34 mempunyai nilai r tabel 0,339. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap indikator dari variabel X dan Y adalah valid sehingga data yang digunakan dapat dipergunakan pada tahap selanjutnya.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas kuesioner dilakukan setelah melakukan uji validitas. Apabila seluruh pertanyaan sudah valid baru dilakukan uji reabilitas. Variabel dikatakan lolos uji reabilitas apabila nilai cronbach's alpha $> 0,60$.

Reliability Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,811	10

Reliability Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,815	5

Dari hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan variabel X dan Y memiliki nilai cronbach's alpha $> 0,06$ yaitu sebagai berikut :

1. Variabel X dengan nilai 0,811
2. Variabel Y dengan nilai 0,815

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa desain pertanyaan kuesioner pada variabel pembelajaran online dan prestasi belajar siswa adalah reliabel.

Pembahasan

Setelah melakukan beberapa pengujian secara umum hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel ini sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya tanggapan kesetujuan dari responden terhadap kondisi dari masing-masing variabel penelitian.

Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Website Talkfusion terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kegrafikaan Kelas X Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan Dari hasil pengujian spss bahwa nilai sig.(2-tailed) setiap variabel X dan variabel Y adalah

$< 0,005$. Dilihat dari nilai r_{hitung} dan r_{tabel} didapat hasil bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} 0,339 diperoleh dari nilai $N - 2 = 34$. Angka 34 mempunyai nilai r tabel 0,339.

Hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan variabel X dan Y memiliki nilai cronbach's alpha $> 0,06$. Variabel X dengan nilai 0,811 Variabel Y dengan nilai 0,815 sehingga dikatakan reliabel.

Hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa prestasi siswa baik walaupun kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan metode daring selama pandemi Covid-19 ini. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran via *online* mempunyai pengaruh positif terhadap hasil atau nilai yang didapat oleh siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran Jarak Jauh atau lebih sering

didengar dengan daring menggunakan talkfusion berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kegrafikaan kelas X Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan.

- 2) Nilai kelas yang menggunakan pembelajaran jarak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Saran

Melihat keterbatasan dari penelitian “ Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Website Talkfusion terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kegrafikaan Kelas X Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan” maka perlu dilakukan penelitian lanjutan sehingga dapat menjawab keterbatasan dari penelitian ini. Penulis akan memberikan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi semua pihak. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Sekolah

Kepala sekolah hendaknya lebih sering lagi dalam membuat forum pelatihan kepada guru tentang berbagai kreasi dan inovasi untuk menciptakan berbagai media pembelajaran online yang membuat siswa semakin senang dan tertarik untuk melakukan pembelajaran secara *online* dan lebih sering membuat pelatihan dalam menggunakan media pembelajaran online atau jara jauh. Selain itu kepala sekolah juga ikut aktif dalam memonitoring siswa dan melakukan penyuluhan kepada orang tua berkaitan dengan pembelajaran *online* ini.

- b. Bagi Guru

Guru sebaiknya tidak hanya melakukan pengamatan lebih kepada siswa yang lemah dalam penangkapan materi tetapi juga merata kepada seluruh siswa.

- c. Bagi Wali Murid atau Siswa

Di dalam melakukan pembelajaran secara *online* maka peran orang tua sangatlah penting baik di dalam pemberian fasilitas belajar dan juga mendampingi putra putrinya dalam penggunaan gadget sehingga gadget hanya digunakan untuk kepentingan belajara secara daring.

d. Bagi Kampus STKIP Muhammadiyah Kuningan

Seluruh tenaga kependidikan dan juga mahasiswa harus saling bekerjasama demi suksesnya kegiatan belajar mengajar meskipun dengan metode daring, karena pembelajaran di PTN juga mengikuti peraturan pemerintah dengan melakukan pembelajaran di rumah saja.

Daftar Pustaka

- Bati Tahun Pelajaran 2016/2017.” Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 2017.
- Arsyah, Indra Wijaya & Rahmatul Husna. *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang (Studi Kasus Jurusan Akomodasi Perhotelan)*. Padang: Majalah Ilmiah Universitas Putra Indonesia, 2015.
- Benny, A Pribadi. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009.
- Drs. Maskun, M.H dan Valensy Rachmedita,. M.Pd. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018.
- Kompri. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya . Yogyakarta: MediaAkademi, 2017.*
- Nasution, S,1999, *Kurikulum dan Pengajaran, Bandung: Bina Aksara.*
- Sadirman A, M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar . Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007.*
- Sujanana, 2001, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Bandung : PT Remaja Rosda Karya Sutrisno Hadi, 2004, Statistik Jilid 2 Yogyakarta: penerbit Andi*
- Sugiono, 2007, *Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeya*
- Syarif, Izzudin. “*Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK.*” *Jurnal Pendidikan Vokasi, 2012.*
- Yasa, D. *Aktivitas dan Prestasi Belajar. Jakarta : Depdiknas, 2008.*