

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan individu maupun bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini merupakan salah satu dampak dari pendidikan yang semakin berkembang. Menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, perlu kiranya dilakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dari aspek kehidupan manusia tersebut diantaranya adalah dunia pendidikan. Dengan adanya bantuan teknologi dan informasi, proses pengajaran dan pembelajaran menjadi mudah, efektif dan efisien. Salah satu teknologi informasi yang membantu dalam dunia pendidikan adalah teknologi internet. Perkembangan teknologi dalam pendidikan kini berpengaruh pada media pembelajaran, yang awalnya menggunakan papan, sekarang sudah menggunakan *LCD*, *Internet*, bahkan pembelajaran jarak jauh. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyentuh seluruh aspek kehidupan terutama bagaimana pemanfaatan internet dalam meningkatkan mutu pendidikan. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tak bisa dihindari, apalagi dalam dunia pendidikan yang kaitannya erat dengan kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar yang berbasis teknologi (Kidi, 2018).

Pendidikan jarak jauh dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU-SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003/BAB VI (jalur, jenjang, dan jenis pendidikan) bagian kesepuluh pendidikan jarak jauh pasal 31 disebutkan memiliki fungsi memberikan layanan pendidikan kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka (Kumar, 2002). *E-learning* memungkinkan peserta didik untuk memahami komputer di tempat masing-masing tanpa harus *face to face* dengan pendidiknya di sekolah, keunggulan pembelajaran menggunakan *e-learning* berpotensi meningkatkan pemerataan dan akses para pendidikan di sebuah negara. Indikator-indikator yang terdapat dalam sistem *e-learning* adalah: 1) materi belajar dan soal evaluasi, 2) komunitas, 3) pendidik online, 4) kesempatan bekerja sama.

Kemajuan tersebut telah memberikan kemudahan dan kesejahteraan bagi kehidupan manusia sekaligus merupakan sarana bagi kesempurnaan manusia sebagai hamba Allah dan *khalifah*-Nya. Karena Allah sudah menganugerahkan sebuah kenikmatan kepada manusia yang sifatnya saling melengkapi yaitu anugrah agama dan kenikmatan teknologi. Salah satu firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Ar-rahman ayat 33, yaitu:

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ۝٣٣

Artinya: “Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan” (QS. Ar-Rahman:33) (RI).

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis*, mengartikan kata “sulthan” dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Beliau menjelaskan bahwa ayat tersebut memberi isyarat kepada manusia bahwa tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila kemampuan teknologi dan pengetahuannya memadai (Naufal, 2019).

Al-Qur'an tidak memberi petunjuk secara rinci, bagaimana manusia bisa melakukan sesuatu yang mustahil sekalipun di dunia. Akan tetapi Allah memberi modal dasar berupa akal dan sarana secara mentah untuk digali dan diolah sehingga bermanfaat bagi kehidupan manusia. Karena akal pulalah manusia ditunjuk oleh Allah sebagai *Khalifah fil-Ardl*, dengan menjadi *Khalifah* di muka bumi dengan tugas mengurus dan memakmurkannya, dengan menjadi makhluk yang paling mulia di muka bumi ini dibandingkan dengan makhluk yang lainnya (Naufal, 2019). Dalam sejarahnya, manusia menandakan penggunaan komunikasi oleh manusia untuk mengatasi jarak yang lebih antara yang satu dengan yang lainnya, yang tidak mungkin dicapai dengan berbicara dalam jarak yang normal, jadi perilaku manusia dan teknologi memiliki interaksi di dalam lingkungan sosioteknologi (Nasution, 2011).

Melalui gejala kemajuan teknologi komunikasi, pendidik harus mempunyai strategi untuk mengantisipasi komunikasi dengan jalan memberi motivasi. Bagi seorang pendidik, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan para peserta didiknya agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapainya tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah (Emda, 2017).

Madrasah Aliyah Al-Falaahiyah Sumedang termasuk sekolah yang terkenal di Sumedang, yang keberadaanya tidak terlepas dari riwayat berdirinya Pondok Pesantren

Al-Falaahiyah di Cikoneng, Ganeas pada tahun 1953, yang berlokasi 500 M dari gedung MA Al-Falaahiyah yang didirikan oleh K.H Ahmad Falah sebagai pendiri pondok pesantren. Berdasarkan hasil dari kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, MA Al-Falaahiyah sedang melaksanakan pembelajaran yang dapat mendukung belajar jarak jauh berbasis aplikasi *e-learning* madrasah. Hal ini dikarenakan dampak pandemi yang sedang terjadi di Indonesia yang berpengaruh terhadap sektor pendidikan. Salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka namun setelah terjadinya pandemi dilakukan secara *online*.

Pemanfaatan platform *e-learning* madrasah sebagai media jarak jauh di MA Al-Falaahiyah sudah gencar digunakan saat sebelum terdapatnya pandemi COVID-19 ini. Pada hakikatnya peserta didik akan menerima pembelajaran walaupun dengan keadaan yang berbeda dengan pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk tercapainya kompetensi dasar yang wajib dimiliki peserta didik pada kelas XI khususnya. Tetapi, pembelajaran yang dicoba dengan *e-learning* madrasah masih belum efisien sebab mengalami banyak hambatan baik untuk pendidik ataupun peserta didik.

Berdasarkan observasi sementara yang peneliti jalani pada peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Al-Falaahiyah Sumedang, masalah utama yang terdapat yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik, hal ini berakibat terhadap proses pembelajaran yang dihasilkan. Beberapa hal yang jadi hambatan antara lain: Pertama, minimnya peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, hal ini disebabkan peserta didik tidak bisa seutuhnya menguasai apa yang diinformasikan oleh pendidik serta materi di internet juga belum pasti bisa dimengerti oleh peserta didik dengan baik. Sulitnya berinteraksi dengan pendidik secara langsung juga mengakibatkan peserta didik sulit meresap materi pelajaran dan merasa tidak percaya diri ketika hendak bertanya. Kedua, yaitu kurang antusiasnya reaksi peserta didik kepada pendidik disaat pembelajaran *e-learning* madrasah, hal tersebut salah satunya akibat peserta didik lelah ketika harus mengerjakan banyak tugas yang diberikan oleh pendidik dan juga akibat rasa bosan yang dirasakan peserta didik sepanjang pembelajaran di rumah, sedangkan peserta didik ingin berada dalam lingkungan sekolah bersama teman-temannya. Ketiga, kebanyakan peserta didik memakai *smartphone* bukan untuk mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*daring*) melainkan untuk bermain *game*, hal tersebut menyebabkan fokus belajar peserta didik jadi menurun, waktu luang yang banyak ditambah pengawasan yang rendah dari orang

tua selama di rumah, maka dari itu faktor yang mengakibatkan penyalahgunaan tersebut terjadi. Keempat, sulitnya mencari bahan pembelajaran pada materi ajar Al-Qur'an Hadis bagi peserta didik, hal ini yang menjadi masalah selanjutnya yang dihadapi peserta didik, bahan pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar namun sulitnya akses terhadap bahan pembelajaran yang sesuai akan menyebabkan berkurangnya minat belajar peserta didik. Kelima, faktor jaringan internet dan juga ketersediaan fasilitas media penunjang masih belum cukup baik yang mengganggu proses pembelajaran. Semua masalah diatas karena motivasi peserta didik yang rendah sehingga peserta didik perlu dorongan agar termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tercapainya motivasi dalam belajar sendiri dapat diketahui dari beberapa indikator, antara lain adalah : Pertama, tekun menghadapi tugas. Kedua, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Ketiga, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa. Keempat, lebih senang bekerja mandiri. Kelima, cepat bosan pada tugas rutin. Keenam, dapat mempertahankan pendapatnya (Suprihatin, 2015).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini yang akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul TANGGAPAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN E-LEARNING MADRASAH HUBUNGANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR MEREKA PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIS (Penelitian pada Siswa Kelas XI MA Al-Falaahiyah Sumedang).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas XI terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas XI MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?
3. Bagaimana hubungan peserta didik terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah dengan motivasi belajar kelas XI di MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas XI terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas XI MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
3. Untuk mengetahui hubungan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah dengan motivasi belajar kelas XI di MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan.
- b. Sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik, sebagai masukan seorang pendidik harus bersinergi dengan baik dan bijak dalam dalam pembelajaran *e-learning* madrasah sehingga motivasi belajar peserta didik terus meningkat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi peserta didik, harus ulet dan bijak dalam pembelajaran *e-learning* madrasah supaya motivasi belajar terus meningkat dan hasil maksimal.
- c. Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi seorang pendidik di masa mendatang, menambah pengetahuan dan pengalaman.

E. Kerangka Berpikir

Tanggapan menurut Abu Ahmadi (Ahmadi, 2009) adalah sesuatu yang tertinggal dalam ingatan kita setelah kita melakukan pengamatan secara keseluruhan. Jadi adanya tanggapan itu akan muncul setelah individu melakukan pengamatan, dan tanggapan ini sangat tergantung pada stimulus yang diberikan. Dari tanggapan tersebut menimbulkan tanggapan yang positif dan negatif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggapan itu akan menimbulkan tanggapan positif dan negatif. Tanggapan positif yaitu menerima, menyukai, dan memperhatikan. Sedangkan tanggapan negatif yaitu bentuk penolakan, tidak menyukai, dan tidak memperhatikan. Kedua tanggapan ini nantinya dijadikan indikator pengukuran tanggapan dalam penelitian.

E-learning madrasah adalah media pembelajaran online yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai salah satu infrastruktur dalam hal pendidikan untuk mengalihkan pembelajaran online karena wabah COVID-19. *E-*

learning madrasah digunakan oleh semua jenjang pendidikan yang dibawah oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA). Dengan adanya *e-learning* madrasah, diharapkan agar pembelajaran menjadi lebih terarah, terstruktur, menarik dan interaktif. *E-learning* madrasah memiliki 6 role akses, diantaranya: (1) operator madrasah (*administrator*), (2) pendidik mata pelajaran, (3) pendidik bimbingan konseling, (4) wali kelas, (5) peserta didik, dan (6) supervisor (kepala madrasah dan jajarannya) (Salman, 2020).

Indikator-indikator yang terdapat dalam sistem *e-learning* adalah (Kumar, 2001):

1. Materi belajar pembelajaran dan soal evaluasi

Materi belajar pembelajaran yang disusun secara sistematis digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Materi dapat disampaikan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, dan bisa ditampilkan. Hasilnya bisa dijadikan tolak ukur dan peserta didik bisa mendapatkan apa yang dibutuhkan.

2. Komunitas belajar pembelajaran

Sebuah organisasi yang dapat mengembangkan kapasitasnya secara terus menerus untuk mencapai hasil yang diinginkan mendorong pola pikir yang baru dan luas serta terus belajar bagaimana belajar bersama-sama dengan tujuan yang maksimal.

3. Arahan pendidik

Pendidik selalu memberi arahan kepada peserta didik, menjawab pertanyaan, membantu dalam belajar pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik

4. Kesempatan bekerja sama

Adanya perangkat lunak yang mengatur belajar pembelajaran *online* sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara bersamaan tanpa ada kendala jarak dan waktu.

Proses pembelajaran akan berhasil ketika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik selama pandemi harus memiliki inovasi baru dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam menjalani pembelajaran secara daring dan peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Mc. Donald yang di kutip oleh Sardiman (Sardiman, 2003), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu; (1) Bahwa motivasi itu diawali dengan perubahan energi pada diri setiap individu manusia, (2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa dan afeksi seseorang, (3) Motivasi akan dirasakan karena adanya tujuan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam diri individu yang mempengaruhi gejala kejiwaan, perasaan, dan emosional untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

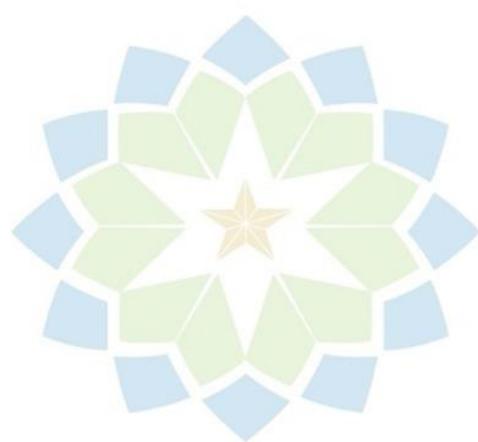
Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Darsono (Darsono, 2000) antara lain:

- a. Cita-cita dan inspirasi peserta didik akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Kemampuan peserta didik, keinginan peserta didik harus dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
- c. Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Peserta didik yang kondisinya sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam proses belajar pembelajaran.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan di masyarakat.

Motivasi belajar akan tercapai apabila dapat mencapai beberapa komponen indikator. Indikator Motivasi Belajar menurut Sardiman dalam jurnal Suprihatin (Suprihatin, 2015) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c. Menunjukkan minat
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya

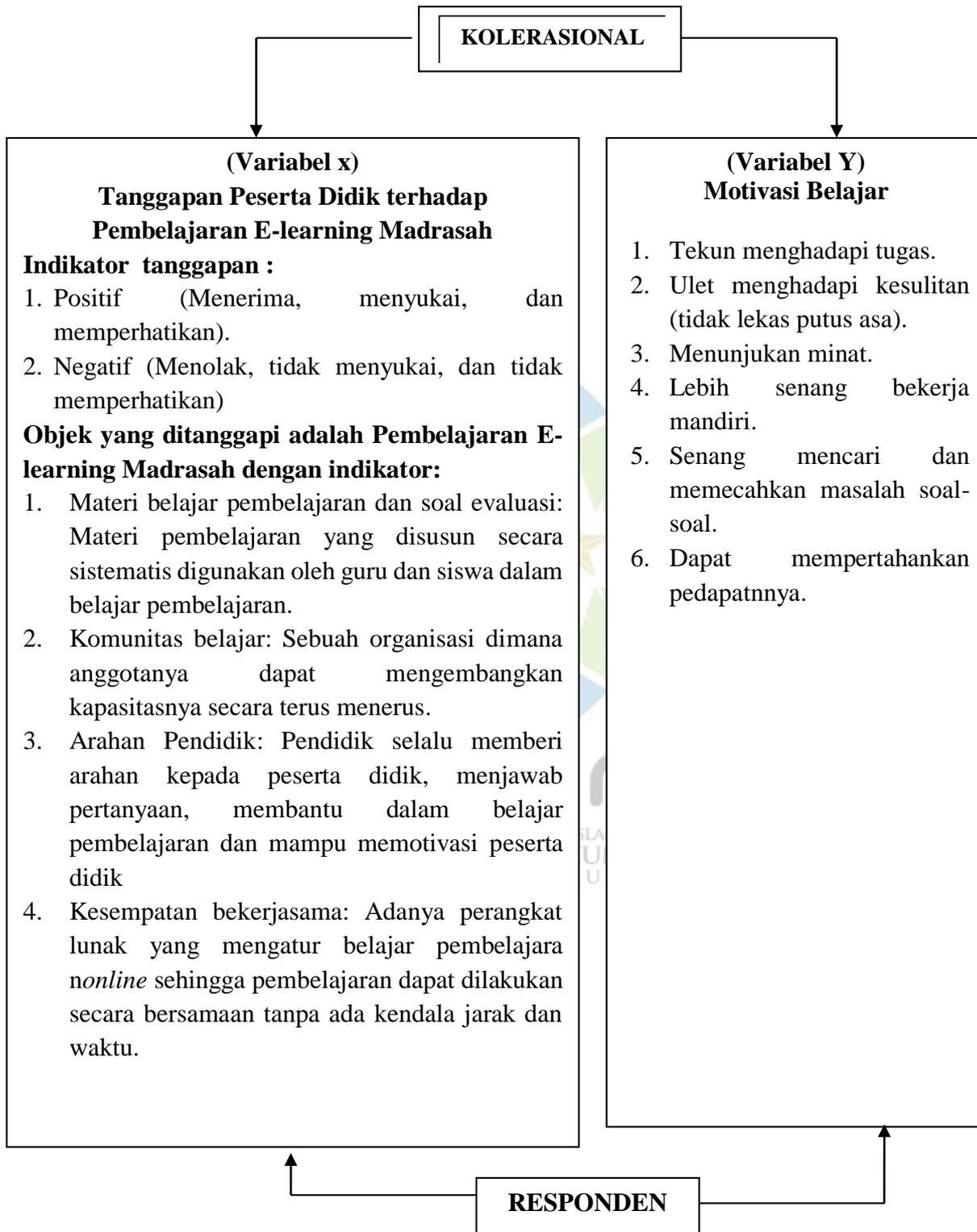
Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa kegiatan motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dalam pembelajaran, tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah, hambatan, dan lebih senang ketika belajar mandiri serta belajar dari kesalahan



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Gambar 1.1
Kerangka Berfikir



1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang sifatnya sementara mengenai suatu objek atau subjek yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian (Darmadi, 2013).

Berdasarkan kerangka berfikir diatas penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas X dalam penelitian ini adalah (Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah) dan variabel terikat Y (Motivasi belajar).

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti menduga terdapat hubungan antara variabel X (Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *e-learning* madrasah) dengan variabel Y (Motivasi belajar). H_a diterima yaitu terdapat hasil signifikan yang positif artinya semakin baik dan bijak dalam pembelajaran *e-learning* madrasah maka semakin baik pula motivasi belajar peserta didik.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hubungan Komunikasi Pembelajaran E-learning dengan Motivasi Belajar Peserta Didik (Penelitian pada Siswa Kelas X SMAN 21 Medan). Penelitian ini dilaksanakan oleh Pardi Isak pada tahun 2013. Komunikasi pembelajaran menggunakan pembelajaran *e-learning* dilaksanakan dengan metode komunikasi pembelajaran yang bervariasi, efisien, mudah dipahami dan menarik mendapatkan hasil yang tinggi. Penelitian ini memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Namun ada perbedaan penggunaan *e-learning* yang digunakan. Peneliti dalam hal ini menggunakan *e-learning* madrasah dalam mengukur tanggapan peserta didik dan keterkaitannya dengan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan lain yaitu objek yang diteliti di mana penelitian oleh Pardi Isak dilakukan pada peserta didik SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dilakukan pada peserta didik Madrasah Aliyah. Perbedaan selanjutnya ialah pada variabel yang digunakan, penelitian Pardi Isak mengukur bagaimana hubungan antara komunikasi pembelajaran *e-learning* dengan motivasi belajar sedangkan penelitian ini akan melihat bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *e-learning* dan hubungannya dengan motivasi belajar. Berdasarkan hasil yang didapat ditunjukkan rata-rata skor untuk seluruh aspek pada skala sikap sebesar 3,9. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik cukup antusias dan

memberikan tanggapan positif dalam komunikasi pembelajaran *e-learning* yang bervariasi, efisien, mudah dipahami dan menarik.

2. Pengaruh Penggunaan Android dan *E-learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Kepanjen Malang. Penelitian dilakukan oleh Muhammad Rizky pada tahun 2015. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan android dan *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Kepanjen Malang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini berdasarkan definisi pendekatan kualitatif yang berbeda. Kuantitatif yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasilnya. Sedangkan jenis dari penelitian ini adalah korelasional, sebab penelitian ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen (penggunaan android dan *e-learning*) terhadap variabel dependen (hasil belajar). Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, instrument yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kepanjen Malang jumlahnya 176 peserta didik dengan mengambil sampel 48 dari populasi peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi, determinasi, uji F dan uji G. Dengan demikian, nantinya akan diketahui dari data yang diperoleh yang telah dianalisis mengenai seberapa besar pengaruh variabel independen (penggunaan android dan *e-learning*) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar) yang ditunjukkan dengan angka-angka mengingat penelitian ini merupakan yang menggunakan penelitian kuantitatif.
3. Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* dan Lingkungan Belajar terhadap Kreativitas peserta didik pada Mata Pelajaran TIK Kelas IX di SMPN 4 Gamping. Penelitian dilakukan oleh Ali Muksin Ismail pada tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara pemanfaatan *e-learning* dan lingkungan belajar secara sendiri-sendiri maupun secara berkelompok dengan kreatifitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas IX di SMPN 4 Gamping. Metode penelitian yang digunakan adalah Expost Facto, sampel berjumlah 85 peserta didik dari seluruh peserta didik kelas IX pada mata pelajaran TIK SMPN 4 Gamping. Data diambil untuk masing-masing variabel dengan menggunakan angket. Validitas isi diperoleh melalui judgment ahli dan

analisis butir dihitung dengan korelasi untuk seluruh variabel. Reliabilitas instrumen pemanfaatan media *e-learning*, lingkungan belajar, dan kratifitas peserta didik dengan koefisien Alpha. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, korelasi dan regresi pada taraf signifikansi 5 %. Dalam penelitian ini ada dua variabel pokok yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Variabel bebasnya yaitu pengaruh pemanfaatan *e-learning* (X1) dan lingkungan belajar (X2). Sedangkan variabel terikatnya yaitu kreativitas peserta didik (Y). Keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat dapat divisualisasikan dalam pemikiran penelitian sebagai berikut: Keterangan: X1 : Pemanfaatan *e-learning* X2 : Lingkungan belajar Y : Kreativitas siswa $rx1y$: Pengaruh pemanfaatan *e-learning* $rx2y$: Pengaruh lingkungan belajar $rx1y, rx2y$: Pengaruh pemanfaatan *e-learning* dan lingkungan belajar terhadap kreativitas peserta didik.

