

## **PENGARUH PENGGUNAAN W3SCHOOLS SEBAGAI LEARNING RESOURCES TERHADAP HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN WEB DI SMK**

**Alvieto Muhammad Haykal Fitra**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [alvieto.18031@mhs.unesa.ac.id](mailto:alvieto.18031@mhs.unesa.ac.id)

**Yeni Anistiyasari**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [yenian@unesa.ac.id](mailto:yenian@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pada awal tahun 2020 WHO memberikan pengumuman ke seluruh dunia tentang status pandemi covid-19. Kemudian Indonesia memulai untuk melaksanakan pembatasan aktivitas, sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah juga dilakukan menggunakan hybrid learning. Hybrid learning adalah kombinasi dari segala jenis pembelajaran seperti pembelajaran secara online, langsung serta secara tatap muka. Dalam pembelajaran menggunakan hybrid learning contohnya adalah gabungan pembelajaran berbasis website dengan pembelajaran tatap muka konvensional. Maka dari itu diperlukan adanya Learning Resources yang bisa mengakomodasi keduanya yakni dengan menggunakan W3SCHOOLS. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh W3SCHOOLS sebagai learning resources terhadap hasil belajar pemrograman web. Penelitian ini dilakukan di SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang pada kelas siswa kelas XI RPL serta menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif serta menerapkan metode penelitian eksperimen dengan jenis pre-eksperimental serta dengan model one-shot-case-study. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik test, kemudian data yang telah diperoleh selanjutnya akan dilakukan analisis regresi linier sederhana disertai dengan uji asumsi normalitas. Hasil validasi instrumen RPP memperoleh presentase sebesar 88% dan instrumen soal test memperoleh hasil 90,9%. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan W3SCHOOLS sebagai learning resources terhadap hasil belajar siswa. W3SCHOOLS CSSIntro berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 29,0%. W3SCHOOLS CSSLayout berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 58,8%. W3SCHOOLS CSSText berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 44,4%. Selain itu, W3SCHOOLS CSSTable berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 64,0%.

**Kata Kunci:** W3SCHOOLS, Learning Resources, One Shot Case Study, Regresi Linier.

### **Abstract**

In early 2020 WHO made an announcement worldwide about the status of the COVID-19 pandemic. Then Indonesia began to implement activity restrictions, so that learning activities in schools were also carried out using hybrid learning. Hybrid learning is a combination of all types of learning such as online, direct and face-to-face learning. In learning using hybrid learning, an example is the combination of website-based learning with conventional face-to-face learning. Therefore, it is necessary to have Learning Resources that can accommodate both, namely by using W3SCHOOLS. This study aims to determine the effect of W3SCHOOLS as learning resources on learning outcomes of web programming. This research was conducted at SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang in class XI RPL students and used a saturated sampling technique. This research is a quantitative research and applies experimental research methods with a pre-experimental type and a one-shot-case-study model. For data collection using a test technique, then the data that has been obtained will then be carried out by a simple linear regression analysis accompanied by a normality assumption test. The results of the validation of the RPP instrument obtained a percentage of 88% and the test instrument obtained a result of 90,9%. After doing the research, it was found that there was a positive and significant effect on the use of W3SCHOOLS as learning resources on student learning outcomes. W3SCHOOLS CSSIntro effect on learning outcomes by 29,0%. W3SCHOOLS CSSLayout has an effect on learning outcomes by 58,8%. W3SCHOOLS CSSText has an effect on learning outcomes by 44,4%. In addition, W3SCHOOLS CSSTable has an effect on learning outcomes of 64,0%.

**Keywords:** W3SCHOOLS, Learning Resources, One Shot Case Study, Linier Regression.

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi dan komputer (TIK) sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga sekarang. Hal tersebut tidak lepas dari perkembangan internet yang juga sangat signifikan. Internet telah memudahkan banyak sektor dalam aktivitas harian yang dikerjakan oleh manusia. Contoh hal yang memudahkan dari internet ialah dapat mencari informasi yang manusia perlukan untuk kebutuhannya dari segala penjuru dunia. Dalam dunia pendidikan internet bisa menjadi pembantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar karena Learning Resources atau sumber belajar dapat peserta didik peroleh melalui internet.

Pada awal tahun 2020 WHO (World Health Organization) memberikan pengumuman ke seluruh dunia tentang status pandemi covid-19. Setelah itu seluruh kementerian yang ada di Indonesia memulai untuk melaksanakan pembatasan aktivitas, termasuk aktivitas belajar mengajar yang ada di sekolah. Guna untuk melakukan penangkalan penyebaran virus covid-19, Kemendikbud memberikan kebijakan baru yakni belajar dari rumah secara daring dan menghilangkan kegiatan pembelajaran secara tatap muka (PTM) yang biasanya dijalankan di berbagai sekolah – sekolah. Akan tetapi dengan berjalannya waktu sejak WHO memberikan pengumuman pada awal 2020, penyebaran virus covid-19 sudah mulai turun dan pada bulan Agustus tahun 2021 pemerintah mengeluarkan kebijakan terkait dengan PTM Terbatas satuan pendidikan. PTM terbatas bisa dijalankan pada sekolah yang berada pada lingkup daerah PPKM level 1 sampai 3.

Kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas yang dilaksanakan wajib untuk menerapkan protokol kesehatan sebagai tindakan pencegahan penyebaran virus covid-19. Selain itu ada beberapa ketentuan kondisi kelas yang salah satunya adalah mengatur tentang jumlah peserta didik yang dapat mengisi satu kelas. Tidak seperti sebelum virus covid-19 yang seluruh peserta didik per kelas bisa masuk semua (100%), pembelajaran tatap muka terbatas hanya bisa dilakukan dengan kapasitas peserta didik per kelas hanya sekitar 50% saja. Karena hanya sekitar 50% peserta didik per kelas yang bisa mengikuti pembelajaran tatap muka maka peserta didik sisanya akan melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kegiatan pembelajaran seperti ini dikenal dengan istilah hybrid learning yaitu gabungan antara pembelajaran offline (luring) dan pembelajaran online (daring).

Hybrid learning pada prinsipnya tidak rumit, akan tetapi juga masih relatif bermacam - macam. Hybrid learning mengkombinasikan antara pembelajaran konvensional (sinkronus) atau pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis internet (asinkronus) atau

pembelajaran jarak jauh. Menurut Surjono (pada Purmadi & Hadi, 2018) menjelaskan bahwa hybrid learning adalah kombinasi dari segala jenis pembelajaran seperti pembelajaran secara online, langsung serta secara tatap muka. Dalam pembelajaran menggunakan hybrid learning contohnya adalah gabungan pembelajaran berbasis website dengan pembelajaran tatap muka konvensional.

Menurut bekti (pada Astuti, 2022) memberikan kesimpulan terkait pengertian web yaitu gabungan halaman yang bermanfaat untuk menyediakan informasi baik informasi secara tekstual, gambar, suara dan lain-lain yang saling terhubung melalui jaringan. Website adalah halaman informasi dan hanya bisa diakses ketika perangkat terhubung ke internet. Website juga memberikan kemungkinan kepada siapa saja untuk dapat mengakses serta mengolah segala informasi dari banyaknya referensi yang disajikan dalam internet (Rahma Syabania, 2021). Dikenal sebagai world wide web atau web adalah sebuah dokumen berisikan dengan struktu HTML. Dalam banyak kasus web dapat dibuka melalui http yang merupakan sebuah protokol yang bertugas mengirimkan arahan berasal dari server yang kemudian disampaikan untuk pengguna dengan menggunakan web browser (Haris Rustaman, 2022).

Karena kondisi saat ini masih dalam pandemi, kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan menggunakan hybrid learning. Oleh sebab itu maka diperlukan adanya Learning Resources atau sumber belajar yang bisa mengakomodasi keduanya yakni pembelajaran online dan pembelajaran offline.

Menurut (Muis & Pitra, 2021) sumber belajar merupakan sesuatu yang bisa digunakan siswa dalam mempelajari materi berdasarkan tujuan yang ingin diperoleh. Untuk proses pembentukan rencana pembelajaran, pengajar hendak merencanakan sumber pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran mendatang. Disebutkan juga pada (Muhit & Maulana, 2022) bahwa sumber belajar dapat berbentuk sebuah instrumen maupun perangkat yang menyediakan juga memudahkan kegiatan belajar mengajar guna menjadi acuan belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Sumber belajar merupakan hal yang berisi informasi untuk diberikan baik dengan perantara suatu alat maupun dengan dirinya sendiri juga merupakan hal yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi yang terkandung dalam bahan pembelajaran yang disajikan. Serta berarti sumber belajar merupakan segala macam baik yang terencana untuk dibuat juga yang sudah tersaji untuk digunakan secara mandiri ataupun berkelompok guna sebagai mempermudah siswa saat belajar (Mulyono & Ampo, 2021). Menurut hamdani (pada Lestari et al., 2022) sumber belajar merupakan sesuatu yang penting bertujuan agar mempermudah kegiatan belajar karena sumber

pembelajaran yang digunakan perlu menepatkan dengan kepentingan siswa.

W3schools merupakan aplikasi yang bisa diakses melalui halaman web yang bermanfaat untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pemrograman web mulai dari pemula hingga profesional. Selain berisi materi, W3schools juga dapat digunakan sebagai media untuk praktik serta memiliki karakteristik yaitu untuk pembelajaran, percobaan serta sebagai referensi (Usman, 2015). Menurut (Andita, 2013) merupakan sebuah alamat web yang memberikan sarana pada pengguna dalam mempelajari web dan berguna sebagai panduan serta sumber referensi mengenai pemrograman web.

W3SCHOOLS website merupakan salah satu Learning Resources yang dapat dimanfaatkan dari internet. W3SCHOOLS sendiri adalah aplikasi berbasis website yang memiliki fungsi untuk mempelajari secara detail mengenai pemrograman web termasuk HTML, CSS dan masih banyak lagi. Di aplikasi tersebut para pengguna dikasih teori, contoh dan juga latihan script HTML ataupun properti CSS. Semua hal tersebut dapat dilakukan dalam website W3SCHOOLS tersebut secara langsung, sehingga lebih memudahkan dalam proses belajar bagi para pengguna. Sampai saat ini, penelitian penggunaan W3SCHOOLS sebagai learning resources masih sangat sedikit.

Penelitian terdahulu mengenai pengaruh W3Schools terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh (Andita, 2013) dimana pada penelitiannya disimpulkan jika saat siswa menerapkan W3Schools dalam pembelajaran materi pemrograman web ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, dan menunjukkan perubahan yang dapat dikatakan signifikan. Disebutkan juga pada penelitian (Usman, 2015) jika prestasi belajar peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional dan saat menerapkan W3Schools dalam pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar terdapat pengaruh serta memperoleh hasil yang signifikan kurang dari 0,05 saat dilakukan Uji-T.

Berdasarkan penjabaran yang telah diuraikan, sebab itu peneliti memiliki tujuan untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan judul “Pengaruh Penggunaan W3SCHOOLS Sebagai Learning Resources Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web di SMK”. Penelitian yang dilakukan menggunakan website W3SCHOOLS sebagai learning resources.

#### Rumusan Masalah

Dari penjabaran diatas peneliti dapat merumuskan permasalahan untuk penelitian ini, yaitu bagaimana pengaruh W3SCHOOLS sebagai learning resources terhadap hasil belajar pemrograman web.

#### Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan, penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui pengaruh W3SCHOOLS sebagai learning resources terhadap hasil belajar pemrograman web.

#### METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian eksperimen berjenis pre-eksperimental karena model penelitian ini bukan benar-benar eksperimen. Menurut sugiyono (dalam Muhamad et al., 2019) penelitian pre-eksperimen adalah metode dalam penelitian untuk dapat mengetahui pengaruh atau efek suatu treatment terhadap hal lain dengan kondisi terkendali. Dimana pada hasilnya yaitu variabel dependent tidak semata-mata dipengaruhi variabel independent, sebab tidak terdapat variabel kontrol serta sampel yang tidak acak.

#### Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain one-shot case study. Pada penelitian one-shot case study ini akan diberikan treatment (variabel bebas), lalu akan diobservasi hasilnya (variabel terikat). Menurut (Prof.Dr.Sugiyono, 2013) metode one shot case study dapat di ilustrasikan pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Metode single one shot case study

Keterangan :

X : Treatment (variabel bebas)

O : Hasil (variabel terikat)

W3SCHOOLS sebagai learning resources menjadi variabel bebas pada penelitian ini, kemudian untuk variable terikatnya yaitu hasil belajar siswa.

Pada desain penelitian ini akan diberikan treatment yaitu dengan penerapan W3Schools sebagai sumber belajar kepada siswa, yang kemudian siswa akan diberikan posttest. Sehingga dapat diketahui pengaruh W3Schools sebagai learning resources terhadap hasil belajar siswa.

#### Populasi dan Sampel

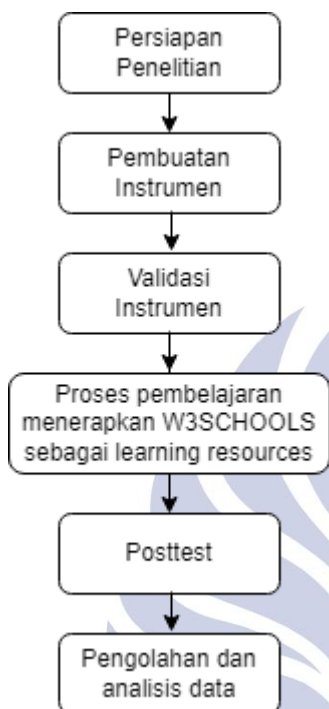
Populasi dikatakan sebagai wilayah tertentu yang didalamnya terdapat kualitas juga karakteristik tertentu yang telah sesuai dengan ketetapan peneliti, dimana populasi pada penelitian ini yaitu siswa dari kelas XI RPL SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang. Penelitian ini menerapkan teknik sampling jenuh, artinya yaitu seluruh anggota populasi diterapkan sebagai sampel.

**Jenis Instrumen**

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa: (1) Instrumen RPP dan (2) Instrumen soal test.

**Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dijelaskan pada gambar 2 :



Gambar 2. Bagan alur prosedur penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian  
Tahapan persiapan ini meliputi :
  - a. Pembuatan instrumen penelitian
  - b. Validasi instrumen penelitian
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian  
Tahapan pelaksanaan penelitian ini meliputi :
  - a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran  
Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini, siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan W3Schools sebagai learning resource. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP atau scenario yang telah dibuat.
  - b. Posttest  
Posttest berupa pertanyaan pilihan ganda sejumlah 40 soal, dengan 5 opsi pilihan. Materi soal mencakup CSSIntro, CSSLayout, CSSText dan CSSTable.
3. Tahap Evaluasi Penelitian  
Tahapan ini meliputi pengolahan serta analisis data.

**Teknik Analisis Data**

Data yang telah diperoleh setelah dilakukan penelitian, selanjutnya yaitu akan dilakukan analisis regresi linier sederhana disertai dengan uji asumsi normalitas. Regresi

linier sederhana merupakan model probabilitistik yang menentukan hubungan linier terhadap dua variabel, dengan asumsi bahwa variabel satu (bebas) memberikan pengaruh terhadap variabel lain (terikat) (Suyono, 2018).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Validasi**

Sebelum melakukan pengujian, terdapat instrumen yang harus divalidasi terlebih dahulu oleh validator yaitu seorang dosen yang berasal dari jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya, serta 2 guru dari SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang. Hal ini dilakukan dengan harapan instrumen bisa menjadi lebih baik lagi.

Untuk instrumen menjadi lebih baik, maka validator akan memberikan masukan terhadap instrumen yang dibuat sebelum diujikan kepada siswa. Validator tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Validator instrumen

No	Validator	Instansi
1	Dr. Yeni Anistyasari, S.Pd., M.Kom.	Dosen jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya
2	Mohammad Zuz Ubaidillah, S.Kom.	Guru SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang
3	Moh. Ali Ridho, S.Kom.	Guru SMK TI Annajiyah Bahrul Ulum Jombang

Skala likert dapat menjadi acuan pada tahap validasi ini dengan persentase sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase

Persentase	Standard Kriteria
81 – 100 %	Sangat Valid
61 – 80 %	Valid
41 – 60 %	Cukup Valid
21 – 40 %	Kurang Valid
0 – 20 %	Tidak Valid

Rumus yang diterapkan agar memperoleh hasil persentase yaitu menggunakan rumus berikut :

$$Persentase = \frac{Skor\ Total}{Skor\ Kriteria} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan :  
Skor Kriteria = nilai tertinggi butir x total butir x total validator.

Pada lembar validasi RPP mencakup mengenai tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran, serta teknik penilaian pada pembelajaran. Sedangkan pada lembar validasi soal, berisi mengenai isi soal test posttest pilihan ganda dan juga bahasa serta penulisan soal.

**Perhitungan Validasi RPP**

Berikut merupakan perhitungan validasi instrumen RPP yang akan dimanfaatkan untuk penelitian :

Tabel 3. Perhitungan Validasi RPP

Kriterium					
Nilai Tertinggi	Jumlah Butir	Validator1	Validator2	Validator3	Total Kriterium
5	10	42	47	43	150
% = Total skor / Total Kriterium x 100 % = 132/150 x 100 = 88%					

Setelah dilakukan perhitungan validasi instrumen RPP maka diperoleh presentase sebesar 88% yang termasuk pada kategori sangat valid seperti yang tercantum menurut tabel persentase (Tabel 2).

**Perhitungan Validasi Soal**

Berikut merupakan perhitungan validasi instrumen soal :

Tabel 4. Perhitungan Validasi Soal

Kriterium					
Nilai Tertinggi	Jumlah Butir	Validator1	Validator2	Validator3	Total Kriterium
4	80	275	302	296	960
% = Total skor / Total Kriterium x 100 % = 873/960 x 100 = 90,9%					

Setelah dilakukan perhitungan validasi instrumen soal, diperoleh presentase sebesar 90,9% yang termasuk pada kategori sangat valid seperti yang tercantum menurut tabel persentase (Tabel 2).

**Hasil Belajar Siswa**

Setelah memperoleh hasil dari test yang dikerjakan oleh siswa sesudah memberikan treatment atau perlakuan berupa penggunaan W3SCHOOLS sebagai sumber belajar, langkah selanjutnya adalah mengolah data dengan menerapkan analisis regresi linier sederhana disertai dengan uji asumsi normalitas.

Penggunaan W3SCHOOLS disini terbagi menjadi empat bagian : (1) CSSIntro; (2) CSSLayout; (3) CSSText; (4) CSSTable. Dari total empat tersebut akan diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

1. W3SCHOOLS CSSIntro

**Uji Normalitas**

Tabel 5. Uji Normalitas 1  
One-Sample KS Test

	Unstandardized Residual	
N	42	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.95199950
	Most Extreme Dofferences	Absolute
Positive		.112
Negative		-.123
Kolmogorov-Smirnov Z	.795	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.553	

- a. Test distribution is normal
- b. Calculated from data

Pengujian dilakukan memakai metode One Sample KS. Hasilnya diketahui bahwa data berdistribusi normal sebab value signifikansi 0,553 > 0,05. Hasil ini menjadi landasan untuk melakukan hipotesis parametrik menggunakan uji regresi linier. Distribusi normal artinya salah satu distribusi mempunyai probabilitas kontinu berbentuk simetris serta memiliki kecenderungan mesokurtic (Pratikno et al., 2020). Data berdistribusi normal juga penting sebab bisa meningkatkan objektivitas pada penilaian, bisa menghindari penilaian yang hanya berfokus satu kategori serta mempermudah dalam menentukan normalitas dan tendensi sentral.

**Uji Regresi Linier Sederhana**

Tabel 6. Uji Regresi Linier Sederhana 1

Model	Unstandardized Coefficients		Standarized coefficients	t	Sig.
	B	Std.error	Beta		
1 (Constant)	13.656	4.478		3.050	.004
CSSIntro	1.965	.486	.539	4.044	.000

a. Dependent Variabel : HasilBelajar

Dari tabel 6 diketahui bahwa Constant (a) = 13,656 sedangkan nilai W3SCHOOLS CSSIntro (b / koefisien regresi) = 1,965. Didapati persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 13,656 + 1,965X$$

Konstanta bernilai 13,656 mengartikan bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar sebanyak 13,656. Koefisien regresi X sebanyak 1,965 mengartikan bahwa setiap bertambahnya 1% nilai W3SCHOOLS CSSIntro, maka Hasil Belajar bertambah nilainya sebanyak 1,965. Koefisien regresi bernilai positif, sebab itu pengaruh variabel X terhadap varibel Y dapat dikatakan positif.

Diketahui signifikansi 0,000 < 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,044 >  $t_{tabel}$  2,021 bisa diartikan W3SCHOOLS CSSIntro (X) ini memberikan pengaruh terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

Tabel 7. Model Summary 1

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.539 <sup>a</sup>	.290	.272	2.98867

- a. Predictors : (Constant), CSSIntro
- b. Dependent Variable : HasilBelajar

Pada Tabel 7 bisa diketahui bahwa besarnya korelasi (R) yaitu sebesar 0,539 dimana artinya antara variabel X terhadap Y memiliki hubungan yang kuat. Dapat diketahui juga bahwa koefisien determinasi memperoleh nilai sebesar 0,290 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh W3SCHOOLS CSSIntro terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 29,0% yang tergolong kedalam kelompok lemah.

2. W3SCHOOLS CSSLayout

**Uji Normalitas**

Tabel 8. Uji Normalitas 2  
One-Sample KS Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.24979866
Most Extreme Differences	Absolute	.054
	Positive	.054
	Negative	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.353
Asymp. Sig. (2-tailed)		1.000

- a. Test distribution is normal
- b. Calculated from data

Pengujian dilakukan memakai metode One Sample KS. Hasilnya diketahui bahwa data berdistribusi normal sebab value signifikansi 1,000 > 0,05. Hasil ini menjadi landasan untuk melakukan hipotesis parametrik menggunakan uji regresi linier.

**Uji Regresi Linier Sederhana**

Tabel 9. Uji Regresi Linier Sederhana 2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std.error	Beta		
1 (Constant)	17.383	1.924		9.035	.000
CSSLLayout	1.775	.235	.767	7.551	.000

- a. Dependent Variabel : HasilBelajar

Dari tabel 9 dapat diketahui bahwa Constant (a) = 17,383 sedangkan nilai W3SCHOOLS CSSLayout (b / koefisien regresi) = 1,775. Didapati persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 17,383 + 1,775X$$

Konstanta bernilai 17,383 mengartikan bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar sebanyak 17,383. Koefisien regresi X sebanyak 1,775 mengartikan bahwa setiap bertambahnya 1% nilai W3SCHOOLS CSSLayout, maka Hasil Belajar bertambah nilainya sebanyak 1,775. Koefisien regresi bernilai positif, sebab itu pengaruh variabel X terhadap Y dapat dikatakan positif.

Didapati nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,551 >  $t_{tabel}$  2,021 dapat diartikan bahwa W3SCHOOLS CSSLayout (X) ini memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Tabel 10. Model Summary 2

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.767 <sup>a</sup>	.588	.577	2.27775

- a. Predictors : (Constant), CSSLayout
- b. Dependent Variable : HasilBelajar

Pada Tabel 10 bisa diketahui bahwa besarnya korelasi atau hubungan (R) sebanyak 0,767 dimana artinya antara variabel X terhadap Y ini memiliki hubungan yang sangat kuat. Dapat diketahui juga bahwa koefisien determinasi memperoleh nilai sebesar 0,588 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh W3SCHOOLS CSSLayout terhadap hasil belajar sebesar 58,8% dan masuk kedalam kategori moderat.

3. W3SCHOOLS CSSText

**Uji Normalitas**

Tabel 11. Uji Normalitas 3  
One-Sample KS Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.61182551
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.077
	Negative	-.089
Kolmogorov-Smirnov Z		.579
Asymp. Sig. (2-tailed)		.891

- a. Test distribution is normal
- b. Calculated from data

Pengujian dilakukan memakai metode One Sample KS. Hasilnya diketahui bahwa data berdistribusi normal sebab value signifikansi 0,891 > 0,05. Hasil ini menjadi landasan untuk melakukan hipotesis parametrik menggunakan uji regresi linier.

**Uji Regresi Linear Sederhana**

Tabel 12. Uji Regresi Linier Sederhana 3

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std.error	Beta		
1 (Constant)	15.544	2.880		5.398	.000
CSSText	2.064	.365	.667	5.656	.000

- a. Dependent Variable : HasilBelajar

Dari tabel 12 dapat diketahui nilai Constant (a) = 15,544 sedangkan nilai W3SCHOOLS CSSText (b / koefisien regresi) = 2,064. Didapati persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 15,544 + 2,064X$$

Konstanta bernilai 15,544 mengartikan bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar sebanyak 15,544. Koefisien regresi X sebanyak 2,064 mengartikan bahwa setiap bertambahnya 1% nilai W3SCHOOLS CSSText, maka Hasil Belajar bertambah nilainya sebanyak 2,064. Koefisien regresi bernilai positif, sebab itu dapat dikatakan bahwa variabel X berpengaruh positif terhadap variable Y.

Diketahui nilai signifikansi adalah 0,000 < 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,656 >  $t_{tabel}$  2,021 dapat diartikan bahwa W3SCHOOLS CSSText (X) ini memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Tabel 13. Model Summary 3

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.667 <sup>a</sup>	.444	.430	2.64427

- a. Predictors : (Constant), CSSText  
 b. Dependent Variable : HasilBelajar

Pada Tabel 13 dapat dilihat bahwa nilai korelasi (R) diperoleh sebanyak 0,667 dimana artinya hubungan variabel X terhadap Y kuat. Dapat diketahui juga bahwa koefisien determinasi memperoleh nilai sebesar 0,444 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh W3SCHOOLS CSSText terhadap hasil belajar adalah sebanyak 44,4% yang merupakan tergolong pada kelompok yang lemah.

4. W3SCHOOLS CSSTable

**Uji Normalitas**

Tabel 14. Uji Normalitas 4  
 One-Sample KS Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.10280067
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.057
Kolmogorov-Smirnov Z		.660
Asymp. Sig. (2-tailed)		.776

- a. Test distribution is normal  
 b. Calculated from data

Pengujian dilakukan memakai metode One Sample KS. Hasilnya diketahui bahwa data berdistribusi normal sebab value signifikansi 0,776 > 0,05. Hasil ini menjadi landasan untuk melakukan hipotesis parametrik menggunakan uji regresi linier.

**Uji Regresi Linear Sederhana**

Tabel 15. Uji Regresi Linier Sederhana 4

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std. error	Beta		
1 (Constant)	17.775	1.680		10.578	.000
CSSTable	2.091	.248	.800	8.429	.000

- a. Dependent Variable : HasilBelajar

Dari tabel 15 dapat diketahui bahwa Constant (a) = 17,775 sedangkan nilai W3SCHOOLS CSSTable (b / koefisien regresi) = 2,091. Didapati persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 17,775 + 2,091X$$

Konstanta bernilai 17,775 mengartikan bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar sebanyak 17,775. Koefisien regresi X sebanyak 2,091 mengartikan bahwa setiap bertambahnya 1% nilai W3SCHOOLS CSSTable, maka Hasil Belajar bertambah nilainya

sebanyak 2,091. Koefisien regresi bernilai positif, sebab itu pengaruh variabel X terhadap Y dikatakan positif.

Diketahui nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $8,429 > t_{tabel}$  2,021 bisa diartikan bahwa W3SCHOOLS CSSTable (X) ini memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Tabel 16. Model Summary 4

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.800 <sup>a</sup>	.640	.631	2.12892

- a. Predictors : (Constant), CSSTable  
 b. Dependent Variable : HasilBelajar

Pada Tabel 16 diketahui bahwa besarnya korelasi atau hubungan (R) sebanyak 0,800 dimana artinya hubungan variabel X terhadap Y sangat kuat. Dapat diketahui juga bahwa koefisien determinasi memperoleh nilai sebanyak 0,640 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh W3SCHOOLS CSSTable terhadap Hasil Belajar adalah sebesar 64,0% dan tergolong pada kelompok moderat.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Setelah dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan W3SCHOOLS Sebagai Learning Resources Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web di SMK”, didapati hasil bahwa terdapat pengaruh positif juga memiliki pengaruh yang dapat dikatakan signifikan pada penggunaan W3SCHOOLS sebagai learning resources. W3SCHOOLS CSSIntro berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 29,0%. W3SCHOOLS CSSLayout mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 58,8%. W3SCHOOLS CSSText mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 44,4%. Selain itu, W3SCHOOLS CSSTable berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 64,0%.

**Saran**

Pada proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran saat ini hingga yang akan datang, guru juga siswa bisa memanfaatkan website W3SCHOOLS sebagai sumber belajar dan dapat dengan mudah memakainya karena bisa diakses dari berbagai perangkat. Namun, materi W3Schools berupa Bahasa Inggris sehingga perlu diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia guna mempermudah siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andita, R. (2013). *Pengaruh Penggunaan W3schools Terhadap Hasil Belajar Domain Kognitif Siswa Pada Materi Pemrograman Web Dalam Mata Pelajaran Tik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astuti, D. P. (2022). *Aplikasi Ujian Online Berbasis Web Menggunakan Coding Igniter (Studi Kasus Ma Hidayatus Syubban)* (Issue 8.5.2017). Universitas Semarang.
- Haris Rustaman, A. (2022). *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Virtualisasi 3D Web Universitas Trilogi Sebagai Media Visit Mahasiswa Baru Di Masa New Normal*. 2(1).
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Indah Suryani, D. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII. *PENDIPA Journal Of Science Education*, 6(2), 338–345. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.6.2.338-345>
- Muhamad, A., Ismiyanti, Y., & Wahyuningsih, S. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Quantum Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berkarakter Islami Terhadap Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Prampelan* (Issue Nidn 0624078002).
- Muhit, A., & Maulana, F. (2022). *Pemanfaatan Situs Edukatif Islami Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Berbasis Online / Daring*. 5(01), 60–72. <https://doi.org/10.37542/Iq.V5i01.621>
- Muis, A., & Pitra, S. (2021). Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas Xi Di Sma Muhammadiyah Parepare. *Jurnal.Umpar.*, 10(1), 189–222. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/view/788/643>
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Abad 21 Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/Pdg.Vol9.Iss2.72>
- Pratikno, A. S., Prastiwi, A. A., & Ramahwati, S. (2020). Sebaran Peluang Acak Kontinu, Distribusi Normal, Distribusi Normal Baku, Distribusi T, Distribusi Chi Square, Dan Distribusi F. *Osf Preprints*, 27(3), 1–5.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitaif,Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465).
- Purmadi, A., & Hadi, M. S. (2018). Pengembangan Kelas Daring Dengan Penerapan Hybrid Learning Menggunakan Chamilo Pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi* ..., 135–140. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/5467>
- Rahma Syabania, N. R. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management ( Crm ) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, 10(1), 44–49.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.
- Suyono. (2018). *Analisis Regresi Untuk Penelitian* (1st Ed.). Deepublish.
- Usman, M. L. L. (2015). Pengaruh Penggunaan Website Www.W3schools.Com Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pemrogaman Web Di Smk Negeri 1 Bawang. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Universitas Negeri Yogyakarta.