Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora
Volume. 5, Nomor. 3 September 2025
e-ISSN: 2962-4037; p-ISSN: 2962-4452, Hal. 248-263
DOI: https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.6810
Available Online at: https://researchhub.id/index.php/Khatulistiwa

Pengaruh Kepuasan Pengguna, Kualitas Platform *E-Learning*, dan Ketersediaan Sumber Daya terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom

Nindita Fadhila [1*], Nenden Susilowati [2]
[1-2] Departemen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
[1*] ninditafadhila783@gmail.com, [2] nendensusilowati87@uny.ac.id

Korespodensi email: ninditafadhila783@gmail.com

Abstract: *The Effect Of User Satisfaction, E-Learning Platform Quality, And Resource Availability On Learning Achievement Of Economics Subjects At State High School 1 Karanganom. This study aims to determine the effects of user satisfaction, e-learning platform quality, and resource availability on student achievement in Economics at SMA Negeri 1 Karanganom. The research used a quantitative approach with a survey method and purposive sampling technique. Data were collected through questionnaires and achievement tests, validated by Economics Education lecturers and high school teachers. Multiple regression analysis was employed. The results indicate that both user satisfaction and e-learning platform quality have a significant effect on student achievement. Meanwhile, resource availability does not show a positive influence, but it still has a significant effect on learning outcomes. These findings highlight the importance of enhancing user experience and digital platform quality to support effective learning strategies.*

Keywords: *User Satisfaction, E-learning Quality, Resources, Learning Achievemen*

Abstrak: Pengaruh Kepuasan Pengguna, Kualitas Platform *E-learning*, dan Ketersediaan Sumberdaya terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepuasan pengguna, kualitas platform e-learning, dan ketersediaan sumber daya terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Karanganom. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei dan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan tes prestasi belajar, serta divalidasi oleh dosen Pendidikan Ekonomi dan guru Ekonomi. Analisis data dilakukan menggunakan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna dan kualitas platform e-learning berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Sementara itu, ketersediaan sumber daya meskipun tidak berpengaruh positif, tetap menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan kualitas pengalaman pengguna dan platform digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: Kepuasan Pengguna, Kualitas *E-learning*, Sumber Daya, Prestasi Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa kini, tetapi juga dinamis dan mengantisipasi perubahan. Pendidikan, khususnya pendidikan sekolah menengah atas, perlu memiliki sumber daya pendidikan untuk mencetak agen perubahan yang tangguh, unggul, berdedikasi dan berdaya saing dalam tanggung jawabnya. Seiring semakin canggihnya teknologi, sektor pendidikan juga akan menghadapi tantangan yang sangat kompleks. Dalam konteks ini, pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Murtado et al., 2023). Pendidikan sangat penting bagi perkembangan individu dan masyarakat. Proses pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan teknologi agar dapat

Received: Mei 21, 2025; Revised: Juni 04, 2025; Accepted: Juni 21, 2025; Online Available: Juni 23, 2025

mencetak sumber daya manusia unggul yang mampu menghadapi tantangan kehidupan (Dermawan et al., 2023).

Meningkatnya popularitas Internet juga memungkinkan pembelajaran digital (*e-learning*) dilakukan secara sinkron (waktu nyata) dan asinkron. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti aspek teknis dan sikap pasif peserta didik, namun pemanfaatan *e-learning* atau pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat memperlancar proses pembelajaran bagi kedua belah pihak (guru atau pendidik dan peserta didik sendiri) yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas media *e-learning* dan juga kualitas sumber daya. Hal ini karena *e-learning* mengharuskan siswa untuk dapat belajar secara mandiri, mengakses materi belajar, berkomunikasi dengan guru di forum diskusi, berlatih soal, dan berinteraksi dengan siswa lain untuk menyelesaikan tugas sekolah (Juliana et al., 2021)

Menurut studi *pra*-survei yang dilakukan di SMA Negeri 1 Karanganom, penggunaan *e-learning* hanya 18%, sementara sebagian besar proses pembelajaran menggunakan metode tradisional dan kuis interaktif berbasis aplikasi seperti *Quizizz, Kahoot, dan Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat ketergantungan yang lebih tinggi pada metode pembelajaran tradisional dan kuis interaktif berbasis aplikasi dalam hal implementasi pembelajaran dibandingkan dengan platform *e-learning*, yang kurang optimal karena kurangnya pengetahuan guru dan siswa tentang penggunaan *e-learning*. Membandingkan pembelajaran menggunakan metode tradisional dengan pengujian menggunakan *e-learning* menunjukkan bahwa pembelajaran dapat lebih efisien dalam beberapa aspek, seperti fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran (Ilhami et al., 2024)

Penyediaan sarana dan prasarana yang bermutu sangat menunjang kegiatan belajar siswa terutama laboratorium sekolah yang dilengkapi dengan 85 komputer. Jumlah seluruh siswa dalam kelas tersebut adalah 393, dengan 36 siswa pada setiap kelas. Dengan perbandingan ini, rasio penggunaan komputer terhadap pembelajaran elektronik atau pembelajaran TIK sangat baik. Rasio 1:2 berarti setiap siswa memiliki akses ke dua komputer yang tersedia, dan bahkan jika dua kelompok belajar menggunakan laboratorium komputer pada saat yang sama, permintaan komputer masih dapat dipenuhi. Sekalipun mereka tidak membawa laptop atau perangkat elektronik lainnya, setiap siswa tetap memiliki akses ke komputer. Oleh karena itu, fasilitas komputer di laboratorium sekolah memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil *pra-survei,* diketahui bahwa seluruh guru di SMA Negeri 1 Karanganom telah mendapatkan bimbingan dan pendampingan intensif dari seorang guru yang berperan sebagai mentor dalam pengembangan serta penerapan sistem *e-learning* di

sekolah ini. Bimbingan tersebut mencakup pelatihan teknis mengenai penggunaan platform *e-learning*, serta strategi untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran. Selain itu, penerapan *e-learning* di sekolah ini berlangsung secara lancar dan efektif, berkat adanya panduan atau tutorial yang disusun secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami, baik oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, mereka dapat mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Karanganom, terlihat adanya perbedaan dalam prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *e-learning*. Sebelum *e-learning* diterapkan, sebanyak 68% siswa berhasil meraih nilai dan peringkat yang memuaskan. Setelah penerapan *e-learning*, angka tersebut meningkat menjadi 72%, meskipun implementasinya belum sepenuhnya optimal. Data ini menunjukkan bahwa *e-learning* cenderung lebih menarik bagi siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Rendahnya prestasi belajar sebelumnya disebabkan oleh kurangnya kemandirian siswa dalam belajar serta metode pengajaran yang kurang menarik, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dalam proses pembelajaran. Saat ini, sistem pendidikan telah mengalami pergeseran menuju pendekatan yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Oleh karena itu, penggunaan *e-learning* diharapkan dapat menjadi solusi terhadap berbagai permasalahan dalam metode pembelajaran di sekolah.

Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten mencatat bahwa terdapat 16 SMA Negeri di wilayahnya, salah satunya adalah SMA Negeri 1 Karanganom. Berdasarkan hasil pemeringkatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan Klaten, SMA Negeri 1 Karanganom berhasil meraih peringkat ketiga, yang mencerminkan mutu pendidikan yang sangat baik. Sekolah ini tergolong sebagai salah satu sekolah favorit pada kategori tingkat tinggi, bersaing secara ketat dengan dua sekolah lainnya yang menempati peringkat atas. Salah satu keunggulan utama SMA Negeri 1 Karanganom adalah peluncuran website *e-learning* pada semester ganjil tahun 2024.

Website ini dirancang untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sekaligus memudahkan siswa dalam mengakses materi serta mengikuti kegiatan belajar secara daring. Selain itu, sekolah ini menunjukkan komitmen yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang modern dan fleksibel guna menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Pembelajaran menggunakan platform *E-learning* sekolah SMA Negeri 1 Karanganom perlu dilakukan analisis dan evaluasi agar dapat optimal. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah dengan menganalisis kualitas pengguna atau persepsi siswa terhadap pembelajaran online menggunakan *E-learning* SMA Negeri 1 Karanganom tersebut. Kualitas pengguna terhadap pembelajaran sangat perlu diperhatikan karena dengan mengetahui kualitas pengguna dan perasaan siswa saat menjalani proses pembelajaran dapat diketahui, yang mana proses pembelajaran ini dapat memengaruhi prestasi belajar. Selanjutnya persepsi tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu bahan evaluasi pihak sekolah guna dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang cocok untuk siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah. Umumnya siswa memiliki persepsi baik akan mengoptimalkan proses belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya (Soniatul Hijah, Salamah Agung, 2023).

Upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi dengan menggunakan pemanfaatan *e-learning* sebagai media belajar saat proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi *e-learning* perlu diterapkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan melatih kemandirian siswa. SMA Negeri 1 Karanganom menyediakan platform inovatif yang berbeda dan fitur-fitur yang disediakan *e-learning* SMA Negeri 1 Karanganom dapat memfasilitasi dan memberikan pelayanan yang baik kepada guru dan siswa untuk membangun kebutuhan tujuan pendidikan saat ini. *E-learning* SMA Negeri 1 Karanganom dapat menjadi perangkat pendukung canggih yang membantu para pemangku kepentingan sekolah memenuhi permintaan kemampuan multiliterasi yang kuat dan pengembangan bagi siswa (Masi & Titu, 2022)

Kebutuhan akan media sekarang ini sangat diperlukan oleh guru serta siswa SMA Negeri 1 Karanganom, pengembangan media *e-learning* ini disambut baik karena selama ini masih menggunakan metode konvensional, diskusi dengan papan tulis dan buku cetak, sedang penggunaan *e-learning* berbasis web sekolah merupakan hal baru bagi guru dan siswa. Karena hampir semua siswa dan dewan guru SMA Negeri 1 Karanganom mempunyai fasilitas guna menggunakan serta mengakses *e-learning* untuk belajar mengajar. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti kepuasan penggunaan *e-learning*, kualitas *Platform e-learning* dan ketersediaan sumber daya dalam melakukan kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Kepuasan**

Pengguna, Kualitas Platform *E-learning*, dan Ketersediaan Sumber Daya Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom".

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penilitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey yaitu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner dan tes prestasi belajar sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Metode ini menggunakan data numerik (angka) untuk mengukur variabel penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati Pengaruh Kepuasan Pengguna (X_1), Kualitas Platform *E-learning* (X_2), dan Ketersedian Sumber Daya (X_3) , dan Prestasi Belajar (Y).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Kepuasan Pengguna, Kualitas Platform *E-learning*, dan Ketersedian Sumber Daya terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom" dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karanganom. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025.

Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan asumsi Notoatmodjo (2010) bahwa sampel dapat diambil berkisar 10% hingga 30% dari populasi, peneliti memutuskan untuk mengambil 30% dari populasi karena dianggap memberikan keseimbangan yang optimal antara keterjangkauan dan representasi yang cukup dari populasi. Populasi yang berjumlah 178 orang, pengambilan sampel 30% menghasilkan jumlah 53 responden yang akan mewakili total populasi yang ada.

Peneliti menggunakan sampel dari kelas XIE dan XIF karena kedua kelas tersebut secara aktif menggunakan platform *e-learning* sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan *e*-learning yang konsisten di kelas ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian. Selain itu, kedua kelas ini juga memiliki karakteristik yang sebanding dengan populasi secara umum, baik dari segi latar belakang akademik maupun Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran digital, sehingga dianggap representative untuk dijadikan sampel penelitian.

Karakteristik yang dibutuhkan untuk penelitian ini yaitu:

- Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom yang menempuh mata Pelajaran Ekonomi.
- Siswa yang terdaftar pada *e-learning* sekolah.

- Siswa yang menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran di kelas selama satu semester.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes prestasi belajar, dan *kuesioner*/angket. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebar *kuesioner*. Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes prestasi belajar dan kuesioner. Instrument nantinya disebarkan kepada siswa untuk memperoleh data-data yang akan diperlukan, tes prestasi belajar diberikan guna mengetahui kemampuan siswa, sedangkan untuk kuesioner sendiri diberikan melalui *google formulir*.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini dalam tes prestasi belajar menggunakan pilihan ganda 20 butir untuk mengukur kemampuan siswa, sedangkan kuesioner/angket penelitian menggunakan skala *likert* yaitu memiliki pernyataan positif dan negatif, dimana pernyataan positif diberi skor 4,3,2, dan 1 sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1,2,3, dan 4. Bentuk alternatif jawaban dalam skala *likert* ini terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Teknik Analisis Data

- **Deskripsi Data**

  Analisis deskriptif terdiri atas analisis mean, modus, dan median. Hasil tersebut kemudian disajikan ke dalam bentuk diagram piechart.

- **Uji Asumsi Klasik**

  Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolonieritas, dan uji heteroskedastisitas.

- **Uji Normalitas**

  Dipergunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau variabel residual memiliki distribusi normal. Dalam uji normalitas bisa menggunakan uji statistik kolmogrof dengan standar ukur sebagai berikut: Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal, Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

- **Uji Multikonlinearitas**

  Dipergunakan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independent yang memiliki kemiripan antar variabel independent dalam suatu model. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas dalam model regresi yaitu angka tolerance > 0,1 dan mempunyai nilai variance inflation factor < 10.

- **Uji Heteroskedastisitas**

Heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regres terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Uji heteroskedastiitas dilakukan dengan bantuan program pengolah data dan menggunakan uji spearman. Dalam uji ini yang perlu ditafsirkan dengan meregres nilai absolut residul terhadap variabel bebas. Jika nilai sig > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas, jika sebaliknya maka terjadi heteroskedastisitas.

- **Uji Regresi Berganda**

Setelah melakukan uji asumsi klasik dan terpenuhi semua unsur asumsi klasik, maka melanjutkan untuk uji regresi dengan persamaan matematika:

$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$

Y = Variabel Terikat

X1,X2,X3 = Variabel bebas

α = Konstanta

b_1, b_2, b_3 = Koefisien

e = Variabel Pengganggu

– **Uji Koefisien Regresi secara Parsial (Uji t)**

Uji t merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Taraf signifikansi 5%. Adapun hipotesisnya yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Ha : Terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Dengan standar ukur yaitu apabila p < 0,05 maka Ho ditolak sedangkan apabila p > 0,05 maka Ho diterima.

– **Uji Simultan (Uji F)**

Uji ini digunakan untuk menetahui kelayakan dari data apakah variabel independent yang dimasukan kedalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Adapun standar ukurnya yaitu apabila p < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan apabila p > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

– **Uji Koefisien Determinasi (R^2)**

Uji ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (R^2) berada diantara nilai 0 dan 1. Nilai (R^2)

yang kecil berarti kemampuan variabel independent untuk menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Jika koefisien determinan sama dengan nol, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

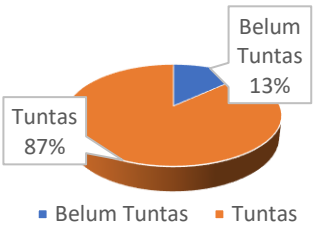
Kemampuan Prestasi Belajar Peserta Didik

Data variabel Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dalam penelitian ini diperoleh dari test prestasi belajar yang diukur menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan jumlah siswa sebanyak 53 siswa. Berdasarkan data yang terkumpul diketahui skor tertinggi yang diperoleh adalah 95 dan skor terendah adalah 60. Berdasarkan data penilitian diperoleh yang diolah harga *mean* sebesar 83, *median* sebesar 85, *modus* sebesar 85, dan *standar deviasi* sebesar 8,05.

Identifikasi kecenderungan atau tinggi rendahnya Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dalam penelitian ini menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Pengkategorian kecenderungan dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu sebagai berikut:

Tuntas $= X \geq 75$

Belum Tuntas $= X < 75$



Gambar 1. Pie-Chart Pengkategorian Nilai Prestasi Belajar

Berdasarkan Pie Chart kecenderung frekuensi Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi siswa Kelas XI pada kategori Tuntas sebesar 87% dan kategori Belum Tuntas sebesar 13%.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov	**N**	**Signifikan**
	53	0,209

Sumber: Data Primer diolah, 2025

Hasil Test Statistik *Kolmogorov-Smirnov* adalah 1.062 dan nilai signifikansi pada 0.209 dapat diartikan data residual tersebut terdistribusi secara normal, karena nilai signifikansi > 0,05.

Uji Multikolinieritas

Tabel 2. Uji Multikolinieritas

Coeficient		
Variabel	Tolerance	VIF
X1	.908	1.102
X2	.577	1.734
X3	.546	1.831

Sumber: Data Primer, 2025

Hasil atau output menunjukkan bahwa variabel Kepuasan Pengguna (X1) Nilai Tolerance 0.908 ≥ 0.100, Kualitas *Platform E-learning* (X2) Nilai Tolerance 0,577 ≥ 0.100, dan Ketersediaan Sumberdaya (X3) Nilai Tolerance 0,546 ≥ 0.100. sedangkan nilai VIF pada variabel Kepuasan Pengguna (X1) 1.102 ≤ 10.00, Kualitas Platform *E-learning* (X2) 1.734 ≤ 10.00, dan Ketersediaan Sumberdaya (X3) 1.831 ≤ 10.00. Maka dapat disimpulkan bahwa terdistribusi normal.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients	
Variabel	**Sig.**
X1	.731
X2	.170
X3	.264

Sumber: Data Primer, 2025

Hasil uji glejser di atas menunjukkan bahwa variabel Kepuasan Pengguna (X1) nilai sig 0,731, variabel Kualitas Platform *E-learning* (X2) nilai sig 0,170, dan variabel Ketersediaan Sumberdaya nilai sig 0,264 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala heteroskedastisitas

Uji Regresi Berganda

Berdasarkan hasil analisis diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

Y = 17.064 + 0.064 X1 + 0.173 X2 + -0.214 X3 + e

Inteprestasi persamaan regresi diatas adalah :

a = 17.064 (positif), artinya jika variabel X1 (kepuasan pengguna), variabel X2 (kualitas platform *e-learning*), dan variabel X3 (ketersediaan sumberdaya) konstan maka Y (prestasi belajar) adalah positif.

b_1= 0,064 kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, artinya jika kepuasan pengguna meningkat/semakin baik maka Y (prestasi belajar) akan meningkat.

b_2= 0,173 kualitas platform *e-learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, artinya jika kualitas platform *e-learning* meningkat / semakin membaik maka Y (prestasi belajar) akan meningkat.

b_3=-0.214 ketersediaan sumber daya tidak berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, artinya jika ketersediaan sumberdaya naik maka prestasi belajar akan menurun sebesar -0.214 satuan.

Uji Parsial (Uji t)

- **Uji signifikansi pengaruh Kepuasan Pengguna (X1) terhadap Prestasi Belajar (Y)**

  Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *p-value* (signifikansi) = 0,020 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima artinya kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

- **Uji signifikansi pengaruh Kualitas Platform *E-learning* (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y)**

  Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *p-value* (signifikansi) = 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima artinya kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

- **Uji signifikansi pengaruh Ketersediaan Sumberdaya (X3) terhadap Prestasi Belajar (Y)**

  Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *p-value* (signifikansi) = 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima artinya ketersediaan sumberdaya berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar

Uji Simultan (Uji F)

Berdasarkan hasil perhitungan tabel ANOVA menunjukan bahwa model regresi ini memiliki nilai F hitung 15.775 dengan F table pada taraf signifikan 5% sebesar 2.39, (15.775>2.39) sedangkan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 < 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya berarti model yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas yaitu X1 (kepuasan pengguna), X2 (kualitas platform *e-learning*), dan X3 (ketersediaan sumberdaya) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar) sudah tepat.

Uji R^2 (Koefisien Determinasi)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan hasil menunjukan bahwa koefisien determinasi (*adjusted* R^2) untuk model ini adalah sebesar 0,460. Artinya besarnya sumbangan pengaruh variabel bebas yaitu variabel X1 (kepuasan pengguna), variabel X2 (kualitas platform *e-learning*), dan variabel X3 (ketersediaan sumberdaya) terhadap Y

(prestasi belajar) sebesar 46%. Sisanya (100% - 46%) = 54% diterangkan oleh variabel lain diluar tiga variabel independent kepuasan pengguna (X1), Kualitas Platform *E-learning* (X2), dan Ketersediaan Sumberdaya (X3).

Pengaruh Kepuasan Pengguna terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa mata Pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom, dibuktikan pada nilai *probability* sebesar 0,020 < 0,05 (p<0,05), yang artinya kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Koefisien regresi kepuasan pengguna sebesar 0,064 berpengaruh positif yang mana ketika kepuasan pengguna meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan prestasi belajar sebesar 0,064.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori Doll & Torkzadeh, (1988) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang mana konteks *e-learning* dalam kepuasan pengguna sangat berpengaruh terhadap kelanjutan penggunaan platform yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ketika penggunaan *e-learning* memiliki tingkat kepuasan yanag tinggi, maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, (2020) yang menyatakan bahwa kepuasan penggunaan *e-learning* berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi belajar, yang mana nilai signifikan 0,025 < 0,05 artinya bahwa variabel kepuasan penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan prestasi belajar. Hasil yang didapat adalah bahwa *system e-learning* cukup mempengaruhi tingkat kepuasan pembelajaran, tetapi tidak mempengaruhi tingkat kesuksesan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Ilhami et al., (2024) yang menyatakan bahwa kepuasan siswa dalam menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Terwujudnya kepuasan pengguna merupakan bentuk sikap positif terhadap pelayanan platform *e-learning* karena adanya kesesuaian dengan harapan dibandingkan dengan kenyataan yang diterima.

Pengaruh Kualitas Platform *E-learning* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kualitas Platform *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa mata Pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom, dibuktikan pada nilai *probability* sebesar 0,000 < 0,05 (p<0,05), yang

artinya kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Koefisien regresi kepuasan pengguna sebesar 0,173 berpengaruh positif yang mana ketika kepuasan pengguna meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan prestasi belajar sebesar 0,173. Hal ini perkuat oleh teori dari Barnes & Vidgen, (2002) yang menyatakan bahwa perspektif dari pengguna apabila kualitas platform *e-learning* dapat dikatakan baik dimana sistem mampu memberikan layanan yang dapat memuaskan pengguna.

Hasil penelitian untuk pengaruh kualitas platform *e-learning* terhadap prestasi belajar bertolak belakang dengan penelitian terdahulu oleh Mahliza et al., (2023) dimana hasil dinyakan dalam kategori sedang dimana memiliki pengaruh positif tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa mata Pelajaran ekonomi SMA Swasta Sukma Bangsa Bireun. Penelitian ini menyimpulakn bahwa *e-learning* akan berhasil dengan baik, apabila guru dan siswa memiliki kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan *e-learning* untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan baik.

Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. & Bau, (2023) bahwa pengguna mengalami kendala dalam pemahaman yang rendah terhadap platform *e-learning* dan kesulitan belajar. Meskipun siswa mengalami kendala, para pendidik menyatakan bahwa *e-learning* sebagai pendukung pembelajaran yang cukup efektif. Dengan demikian untuk dapat meningkatkan prestasi belajar maka perlu adanya peningkatan kualitas platform *e-learning*.

Pengaruh Ketersediaan Sumberdaya terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketersediaan Sumberdaya berpengaruh negatif akan tetapi signifikan terhadap prestasi belajar siswa mata Pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom, dibuktikan pada nilai *probability* sebesar 0,000 < 0,05 ($p<0,05$), yang artinya kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Koefisien regresi ketersediaan sumber daya sebesar -0,214 tidak berpengaruh atau berpengaruh negatif yang mana ketika ketersediaan sumberdaya meningkat maka prestasi belajar akan menurun sebesar -0,214.

Penelitian ini diperkuat teori *Resource-Based View* (RBV) oleh Barney, (1991) menyatakan bahwa ketersediaan sumber daya dalam konteks *e-learning* sangat relevan terutama dalam konteks bagaimana kualitas dan ketersediaan sumber daya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Ketersediaan sumber daya ini mencakup perangkat keras, akses internet, konten pembelajaran, dan kualitas dukungan pemebelajaran.

Hal ini relevan dengan Utomo et al., (2021). Dengan demikian, untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis *e-learning* perlu adanya perhatian khusus terhadap penyediaan akes internet terkhusus siswa yang berada didaerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang berkembang untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pengaruh Kepuasan Pengguna, Kualitas Platform *E-learning*, dan Ketersediaan Sumberdaya terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom.

Kepuasan pengguna, kualitas *platform e-learning*, dan ketersediaan sumberdaya secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mata Pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom. berdasarkan hasil analisis diperoleh harga R sebesar 0,701 yang bernilai positif berarti kepuasan pengguna, kualitas platform *e-learning*, dan ketersediaan sumberdaya secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif terhadap Prestasi Belajar mata Pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom.

Harga koefisien determinasi X1,X2, dan X3 terhadap Y (R^2) sebesar 0,460 yang artinya kepuasan pengguna, kualitas platform *e-learning*, dan ketersediaan sumberdaya secara bersama-sama memiliki pengaruh sebesar 46% terhadap Prestasi Belajar mata Pelajaran ekonomi sedangkan 54% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan uji F diperoleh 15.775 dan Ftabel sebesar 2.39 pada taraf signifikan 5%, yang artinya bahwa F hitung > F table (15.775 > 2.39), berarti bahwa hipotesis "terdapat pengaruh positif Kepuasan Pengguna, Kualitas Platform *E-learning* dan Ketersediaan Sumberdaya terhadap Prestasi Belajar mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karanganom" diterima.

Pengaruh ketiga variabel bebas tersebut sejalan dengan penelitian Vivi Meilinda, Charlotte Pasha, (2025) bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah Kepuasan pengguna, kualitas platform *e-learning* dan ketersediaan sumberdaya. Terbuktinya hipotesis keempat ini dapat memberikan informasi bahwa kepuasan pengguna, kualitas platform *e-learning*, dan ketersediaan sumberdaya secara bersama-sama mempunyai pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darliah, (2020) hasil penelitiannya dimana kepuasan penggunaan platform *e-learning*, kualitas platform *e-learning* dan kualitas layanan beperngaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa dibuktikkan dengan nilai *probability* sebesar 0,000 (p>0,05).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Karanganom dipengaruhi secara signifikan oleh beberapa faktor utama. Pertama, kepuasan pengguna memberikan dampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, dengan koefisien sebesar 0,064 dan nilai probabilitas 0,020 yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Kedua, kualitas platform e-learning juga berpengaruh positif dan signifikan, ditunjukkan oleh koefisien 0,173 dan nilai probabilitas 0,000. Ketiga, meskipun ketersediaan sumberdaya berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar dengan koefisien sebesar -0,214 dan probabilitas 0,000, arah hubungan yang negatif mengindikasikan bahwa ketersediaan sumberdaya tidak selalu mendorong peningkatan prestasi belajar. Secara simultan, ketiga variabel tersebut memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar dengan nilai Adjusted R^2 sebesar 0,460 dan Fhitung sebesar 15,775 serta signifikansi 0,000. Artinya, sebesar 46% variasi dalam prestasi belajar dapat dijelaskan oleh kombinasi dari kepuasan pengguna, kualitas platform e-learning, dan ketersediaan sumberdaya.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran strategis yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian terhadap variabel-variabel lain yang belum tercakup dalam penelitian ini, mengingat 54% variasi prestasi belajar masih dipengaruhi oleh faktor di luar kepuasan pengguna, kualitas platform e-learning, dan ketersediaan sumberdaya. Bagi pihak sekolah, penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memprioritaskan kepuasan mereka dalam menggunakan platform e-learning, memperhatikan kualitas platform yang digunakan, serta memastikan tersedianya perangkat keras, akses internet, konten pembelajaran, dan dukungan pengajaran yang memadai. Sekolah juga diharapkan responsif terhadap kendala akses yang dialami siswa. Bagi guru, optimalisasi pembelajaran melalui platform e-learning perlu dilakukan secara konsisten, misalnya melalui pemberian tugas daring dan pemanfaatan forum diskusi agar siswa lebih aktif dan terbiasa dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Terakhir, bagi siswa, diharapkan agar mereka lebih proaktif dalam memahami dan menguasai teknologi digital sebagai bekal untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis e-learning, sehingga mampu meningkatkan kemandirian belajar dan prestasi akademik mereka di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, *2*(1), 69–79. https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79

Barnes, S., & Vidgen, R. (2002). An Integrative Approach to the Assessment of E-Commerce Quality. Journal of Electronic Commerce Research. *Journal of Electronic Commerce Research*, *3*(3), 114–127. http://web.csulb.edu/journals/jecr/issues/20023/paper2.pdf

Barney. (1991). Firm Resources and Sustained Competitive Advantage. *Journal of Management*, *17*(1), 99–120.

Darliah, L. (2020). Pengaruh Kualitas Informasi Dan Penggunaan E-learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNY Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, *5*(2), 150–157. http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/ekonomi/article/view/3992

Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *10*(1), 311–328. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.723

Ilhami, Putri, Adinda, Vega, P. A. S., Diah, P., Luthfita, Anisa, Vionita1, A., Rahma, Aulia, Ayu, M., Agustina, Hesti, Azizah, Nikita, Ria, U., Ervina, Septi, Putri, A. N., Vonita, V., & Rohati, P. (2024). Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Layanan Di Lembaga Pendidikan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(2), 6214–6221.

Juliana, I. P., Utami, I. G. A. L. P., Ayu, I., & Istri, M. (2021). *Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran CHALLENGES IN OPERATING UNIVERSITY MOODLE E- PERCEPTIONS*. *8*(1), 80–90. https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p080

Mahliza, A., Jaya, A. S. F., Razak, A. R. A., & Husna, A. (2023). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Swasta Sukma Bangsa Bireuen. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI, Vol 5 (1) (2023)*, *5*(1), 1–13.

Masi, R., & Titu, M. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Clasroom Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Di SMA Pgri Larantuka Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *EDUKREASI Jurnal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 14–19. https://ojs.iktl.ac.id/index.php/edukreasi/article/view/27

Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, *6*(1), 35–47. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (p. 124). https://id.z-lib.gs/book/23096417/001f9a/metodologi-penelitian-kesehatan.html

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). PENGARUH EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTS SALAFIYAH AL-MUSHLIHIN KABUPATEN BANDUNG. *Journal GEEJ*, *7*(2), 35–43.

Soniatul Hijah, Salamah Agung, E. S. B. (2023). *Persepsi Siswa terhadap Kualitas E-Learning Madrasah dan Pembelajaran Daring Kimia Menggunakan E-Learning Madrasah*. *5*(1), 127–145. https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.7114

Torkzadeh, D. (1988). *Different ways to measure end-user information systems satisfaction in a large company*. 9–11.

Utomo, K. D., Soegeng, A. Y., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). Pemecahan masalah kesulitan belajar siswa pada nasa pandemi covid-19 kelas IV sd. *Mimbar Pgsd Undiksha*, *9*(1), 1–9. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29923

Vivi Meilinda, Charlotte Pasha, N. F. Z. (2025). *Dampak Platform E-Learning terhadap Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik The Impact of E-Learning Platforms on Student Engagement and Academic Achievement*. *3*(2), 157–167.