



PENGARUH PENDIDIKAN KARAKTER DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID 19 TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Nindi Ika Wulandari¹, Sutrisni Andayani², Suharto³

^{1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: nindiika24@gmail.com¹⁾
hartoumm@gmail.com²⁾
trismath.andy@gmail.com³⁾

Abstrak

Tujuan Penelitian yaitu mengetahui bagaimana perbedaan antara karakter dan pemanfaatan teknologi informasi pada pembelajaran di masa pandemic covid 19 terhadap aktivitas belajar siswa, mengetahui dan menjelaskan pengaruh kedua variabel pendidikan karakter dan pemanfaatan teknologi informasi pada pembelajaran di masa pandemic covid 19 terhadap aktivitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan *ex-post facto* kuantitatif lapangan. Berdasarkan hasil penyebaran angket penelitian yang diisi oleh 73 responden menghasilkan pengaruh Teknologi informasi terhadap aktivitas pembelajaran hanya sebesar 0,1%. Teknologi Informasi berada pada kategori cukup dengan rerata sebesar 58,00 dengan 73 responden dan 15 butir pertanyaan, artinya teknologi informasi memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran di masa pandemic covid 19 ini. Aktivitas belajar siswa berada pada kategori cukup dengan skor rerata sebesar 59,00 dengan jumlah butir pertanyaan 15 artinya siswa cukup beraktivitas dengan baik yang meliputi: minat, ketertarikan dan hasil belajar di masa pandemic covid 19. Pendidikan Karakter berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 4 Metro. Hal ini ditunjukkan oleh $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ artinya bahwa ada pengaruh pendidikan karakter terhadap aktivitas belajar siswa dengan nilai koefisien determinasi R square sebesar 0,929. Dengan demikian secara parsial pengaruh yang diberikan oleh kepemimpinan kepala sekolah terhadap karakter siswa adalah sebesar 92,9%. dan sisanya 7,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci: Covid 19; Pembelajaran; Teknologi

Abstract

The research objective is to find out how the differences between character and the use of information technology in learning during the Covid-19 pandemic have affected student learning activities, to know and explain the influence of the two character education variables and the use of information technology in learning during the Covid-19 pandemic on student learning activities. The research method used is ex-post facto quantitative field. Based on the results of distributing research questionnaires filled in by 73 respondents, the influence of information technology on learning activities was only 0.1%. Information Technology is in the sufficient category with an average of 58.00 with 73 respondents and 15 questions, meaning that information technology has an important role in supporting learning during the Covid 19 pandemic. Student learning activities are in the moderate category with an average score of 59.00 with a total of 15 questions, meaning that students are quite active which includes: interest, interest and learning outcomes during the covid 19 pandemic. Character Education has a positive effect on student learning activities in SMA Negeri 4 Metro. This is indicated by $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ meaning that there is an influence of character education on student learning activities with a coefficient of determination R square of 0.929. Thus partially the influence exerted by the principal's leadership on student character is 92.9%. and the remaining 7.1% is influenced by other variables.

Keywords: Covid 19; Learning; technology

PENDAHULUAN

Pandemi adalah wabah penyakit yang menjangkit secara serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Pandemi merupakan epidemi yang menyebar hampir ke seluruh negara atau pun benua dan biasanya mengenai banyak orang. Peningkatan angka penyakit diatas normal yang biasanya terjadi, penyakit ini pun terjadi secara tiba-tiba pada populasi suatu area geografis tertentu (Agus Purwanto dkk : 2020). Aktivitas belajar berkaitan dengan seseorang yang melakukan proses berpikir tentang beberapa hal untuk merenungkan suatu ide-ide, serta perlu disertai dengan berbagai perbuatan ataupun aktivitas fisik. Proses berpikir adalah suatu aktivitas yang melibatkan banyak aktivitas mental terhadap penyelesaian permasalahan, (Putra & Panglipur, 2019). (Sakinah, 2020), menyatakan kegiatan belajar siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas pada prinsipnya merupakan sarana pengembangan diri.

Tujuan pendidikan adalah bagaimana membentuk generasi yang seutuhnya artinya memiliki kecerdasan intelektual, sikap yang baik dan dengan keterampilan yang diperlukan dalam menjalani hidup di masyarakat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomer 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa akan datang. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa pendidikan adalah upaya dalam menyiapkan pesera didik dalam kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan dalam masa yang akan datang. (Nuryasintia & Wibowo, 2019). Aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas.

Menurut Majid dan Andayani (2017:11) karakter berasal dari bahasa Yunani yaitu charater, dari charassein yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa karakter merupakan menggambarkan watak, sifat, dan akhlak yang dapat membedakan antara seseorang dengan orang lain. Menurut Abdullah Munir (2011:2) berpendapat karakter dibentuk dengan cara mengukir dalam kebiasaan seseorang dan membutuhkan waktu lama. Saptono (2011:17) menyatakan bahwa karakter diartikan dengan berwatak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, dan watak. Dengan demikian orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa bahwa karakter merupakan kepribadian, watak, sifat kejiwaan, dan akhlak yang membedakan antara seseorang dengan orang lain. Dari beberapa uraian diatas dapat disintesis bahwa karakter merupakan watak, sifat seseorang yang memiliki ciri khas tersendiri yang dapat membedakan antara seseorang satu dengan yang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya dalam mendidik dan menamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada anak-anak yang di dalamnya terdapat komponen-komponen pengetahuan, kesadaran, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai karakter tersebut.

Pendidikan Karakter merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk membangun karakter yang baik yang berlandaskan kebajikan-kebajikan inti yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat (Saptono, 2011:23). Menurut Ratna Megawangi di dalam buku Pendidikan karakter yang ditulis oleh Dharma Kusuma, dkk, (2011:4) mengatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan dapat menanamkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Berdasarkan pengertian pendidikan karakter yang di dikemukakan diatas dapat disintesis bahwa pendidikan karakter adalah upaya dalam menanamkan nilai-nilai dan norma-norma pada siswa yang nantinya diharapkan dapat mengubah perilaku dan tindakan siswa menjadi lebih bertanggung jawab, jujur, mandiri, disiplin, peduli, berani, kreatif agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan dapat menanamkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Menurut Kadir (2003: 13) menyatakan teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Mikrokomputer, computer mainframe, pembaca barcode, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (spreadsheet) dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi. Teknologi informasi dan komunikasi terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Keduanya sangat berkaitan dan saling berhubungan dalam kegiatan mengolah data. Tanpa keduanya maka tidak bisa dikatakan sebagai teknologi informasi.

Berdasarkan pendapat yang diuraikan diatas maka dapat disintesis bahwa teknologi informasi adalah sebuah alat yang bermanfaat dan juga menyenangkan berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang saling berkaitan guna untuk meningkatkan penyaluran informasi, menyusun dan menyimpan data agar menjadi lebih efektif, relevan dan berkualitas.

Menurut Abdul Kadir (2003: 15) secara garis besar teknologi informasi mempunyai peranan sebagai berikut:

1. Teknologi informasi menggantikan peran manusia. Dalam hal ini teknologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses.
2. Teknologi memperkuat peran manusia, yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.
3. Teknologi informasi berperan sebagai restrukturisasi terhadap peran manusia. Dalam hal ini, teknologi berperan dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.

Menurut Sutarmam (2009: 58) teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan yang sangat kompleks, salah satunya adalah untuk alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu aktivitas atau pekerjaan sehari-hari. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari. teknologi informasi memberikan perubahan yang sangat besar

terhadap kehidupan manusia. Tujuan penggunaan teknologi informasi adalah untuk memecahkan masalah, membuka kreativitas dan meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam melakukan pekerjaan. Penggunaan teknologi Informasi dan komunikasi juga memberikan dampak positif dan negatif bagi tatanan kehidupan manusia.

Aktivitas atau kegiatan belajar dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Memanfaatkan lingkungan sekitar dan mengajak anak-anak mengamati lingkungan adalah meningkatkan keseimbangan dalam kegiatan belajar, artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas, Hermaliza dkk (2019). Sakinah (2020), menyatakan kegiatan belajar siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas pada prinsipnya merupakan sarana pengembangan diri. Munandar (2019) menyatakan bahwa keterlibatan semua siswa akan dapat memberikan suasana aktif dan demokratis, dimana setiap siswa memiliki peran dan membagikan pengalamannya kepada siswa lain. Kegiatan belajar siswa merupakan hal yang paling penting untuk mendukung pembelajaran Hermaliza et al., (2019). Encep dkk (2020) melalui pembelajaran inquiry siswa dapat lebih aktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains.

Aktivitas belajar merupakan perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran secara sadar yang dilakukan seseorang dalam melakukan proses berpikir tentang beberapa hal untuk merenungkan suatu ide-ide, serta perlu disertai dengan berbagai perbuatan ataupun aktivitas fisik yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya untuk pengembangan diri.

METODE PENELITIAN

Metode *ex-post facto* merupakan penelitian yang variabel- variabel bebasnya telah terjadi perlakuan atau treatment tidak dilakukan pada saat penelitian berlangsung, sehingga penelitian ini biasanya dipisahkan dengan penelitian eksperimen (Syamsuddin dan Vismaia , 2011 : 164). Hubungan sebab dan akibat antara subjek satu dengan subjek yang lain diteliti tidak manipulasi, karena penelitian *ex-post facto* hanya mengungkap gejala-gejala yang ada atau telah terjadi, karena data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung di SMA Negeri 4 Metro. Setelah data terkumpul dari kuesioner, kemudian data akan diolah menggunakan analisis regresi sederhana yaitu untuk memprediksi nilai suatu variabel dari nilai variabel lain berdasarkan asumsi adanya hubungan linier.

Data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).

Tahapan Penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Metro kelas XI.

2. Sampel dan Teknik Sampling Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportional cluster random sampling* atau acak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang keterlaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 4 Metro.

2. Angket (Kuisisioner)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 4 Metro. Dengan menggunakan skala Likert, peneliti menyediakan jawaban yang dibuat dalam bentuk *checklist*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Alternatif dan Skoring

Alternatif skor yang digunakan oleh peneliti adalah skala likert,

2. Penetapan Skoring

Pengukuran variabel Kepemimpinan Kepala Sekolah (X1), variabel Kompetensi Kepribadian Guru (X2) dan variabel Karakter Siswa (Y) menggunakan skala Likert dengan gradasi lima pilihan respon yaitu:

Table 1. Penetapan Skoring

Huruf	Alternatif	Skor
A	(SL) =Selalu 100%	5
B	(SR) =Sering 75%	4
C	(KD) =Kadang-kadang 50%	3
D	(P) =Pernah 25%	2
E	(TP) =Tidak Pernah 0%	1

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur item-item pernyataan yang berkaitan dengan data, pendapat dan sikap terhadap variabel bebas yaitu Pendidikan Karakter (X1), Teknologi Informasi (X2) dan variabel terikat yaitu Aktivitas Belajar Siswa (Y) dengan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas Instrumen

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian yang harus dipenuhi sebelum analisis dilakukan antara lain:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Tujuannya untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama).

c. Uji Linearitas dan Keberartian Regresi

Cara melakukan uji linearitas dapat dilakukan dengan 2 cara dengan menggunakan aplikasi SPSS, yaitu dengan fungsi *Scatter Plot Graph* dan fungsi *Compare Means*.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini memperhitungkan korelasi antara variabel bebas yaitu variabel kepemimpinan kepala sekolah dan kompetensi kepribadian guru dengan variabel terikatnya yaitu karakter siswa. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan analisis statistik, yaitu 1) statistik deskriptif dan, 2) statistik inferensia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tiga variabel untuk dianalisis pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, baik secara parsial maupun secara simultan. Pengumpulan data sebanyak 73 responden dari hasil penelitian kemudian dianalisis deskripsi yang berisi fungsi-fungsi dasar statistik. Data mengenai Pendidikan Karakter diperoleh melalui penyebaran angket sebanyak 20 butir pernyataan. Rekapitulasi dari data tersebut tersaji sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Variabel X1,X2, dan Y

No.	Variabel	Nilai Tersebar
1	Distribusi frekuensi variable pendidikan karakter	19,20%
2	Distribusi frekuensi variable teknologi informasi	21,90%
3	Distribusi frekuensi variable aktivitas belajar	31,50%

Hasil Uji Hipotesis Pertama Pengaruh Pendidikan Karkter (X1) terhadap Aktivitas Belajar Siswa (Y) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Aktivitas belajar Siswa SMA Negeri 4 Metro sebesar 93%, dan sisanya 7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil Uji Hipotesis Kedua Pengaruh Teknologi Informasi (X2) terhadap Aktivitas Belajar Siswa (Y) hanya berpengaruh sangat kecil yaitu 0,1%.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Aktivitas belajar Siswa SMA Negeri 4 Metro sebesar 93%, dan sisanya 7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Pendidikan Karakter sangat berpengaruh terhadap Aktivitas

Belajar siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Eka Oktaviani mahasiswi IAIN Bengkulu tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Akademik Siswa Kelas Viii SMP Muhammadiyah Sumber Harta Kecamatan Sumber Harta Kabupaten Musi Rawas”. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa implementasi pendidikan karakter pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sumber Harta Kecamatan Sumber Harta Kabupaten Musi Rawas cukup baik, hal ini dapat dibuktikan dari jawaban angket sebanyak 11 siswa (55%) dari 20 responden berada pada kategori sedang. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dole tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendidikan Karakter memberi pengaruh terhadap Kedisiplinan sebesar 53,2% sedangkan sisanya 46,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mulyani tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IIS Di SMA Negeri 1 Wonoayu,Sidoarjo” hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 87,10% dan termasuk pada kategori kuat.

Berdasarkan analisis penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu “Pengaruh Pendidikan Karakter dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Aktivitas Belajar Siswa” memiliki pengaruh yang lebih besar yaitu 93% dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Oktaviyani, Dole dan Mulyani.

Hal tersebut dapat memberikan pemahaman bahwa Pendidikan Karakter sangat berpengaruh besar terhadap Aktivitas Belajar siswa di masa pandemic covid 19 ini, dalam hal ini adalah penguatan pendidikan karakter sebagai muatan dalam mata pelajaran di kurikulum tersebut sangat lah dibutuhkan.

Selanjutnya dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Teknologi informasi terhadap Aktivitas belajar Siswa SMA Negeri 4 Metro hanya sebesar 0,1% dari hasil perhitungan, Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Teknologi informasi berpengaruh sangat kecil hanya 0,1% terhadap Aktivitas Belajar siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Arvia Ayunthara

Mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2016 Dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah Dan Manajemen Waktu Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa pengaruh teknologi informasi pada siswa kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta cukup baik, hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan koefisien determinasi sebesar 34,9%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahmanita (2020) dengan judul “Analisis Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi pada kemandirian Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19” hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa pada masa pandemic covid-19 dipengaruhi secara positif oleh teknologi informasi dan komunikasi sebesar 83,12% dan 16,88% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada pada penelitian. Teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan siswa untuk mencari informasi dan penyelesaian masalah pada pembelajaran melalui sumber internet. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nor Hasan dkk pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran dan Prestasi Akademik Mahasiswa” hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh terhadap proses belajar dan berdampak terhadap prestasi akademik siswa sebesar 95,9% dan sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh teknologi informasi terhadap aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 4 Metro memiliki pengaruh yang sangat kecil yaitu hanya 0,1%, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmanita dan Nor Hasan dkk.

Berdasarkan analisis penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu “Pengaruh Teknologi informasi dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Aktivitas Belajar Siswa” memiliki pengaruh hanya 0,1% yang jauh dari rata-rata. Hal tersebut dapat memberikan pemahaman bahwa seharusnya di pemebelajaran masa pandemic covid 19 ini yang menggunakan teknologi informasi untuk mengakses segala hal seharusnya memiliki pengaruh yang sangat besar, karena semua pembelajaran di masa pandemic covid menggunakan teknologi untuk aksesnya.

Kemudian dari hasil pengujian analisis regresi dan signifikansi, maka diperoleh data bahwa Pendidikan Karakter dan Teknologi Informasi mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMA N 4 Metro ditunjukkan dengan nilai R square sebesar 0,930 hal ini mengandung arti bahwa besarnya tingkat aktivitas belajar siswa SMA Negeri 4 Metro 93%. Besarnya nilai koefisien determinasi berganda 0,930 berarti variabel Pendidikan Karakter dan Teknologi Informasi secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi dari besarnya variabel dependen aktivitas belajar siswa sebesar 93% dan sisanya 7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Halawati (2020) menyatakan bahwa pengaruh pendidikan karakter terhadap perilaku siswa sebesar 52,6%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari variabel dalam penelitian ini. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dkk (2020) berdasarkan hasil penelitian pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa mencapai 36 % dan sisanya 64 % minat belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil analisis tersebut menggambarkan bahwa pendidikan karakter dan teknologi informasi yang semakin baik diikuti dengan aktivitas belajar Siswa yang semakin baik pula, begitu juga sebaliknya.

Pendidikan karakter dan teknologi informasi merupakan daya penggerak untuk melaksanakan suatu tindakan yang diikuti dengan aktivitas belajar Siswa yang baik selama pembelajaran dimasa pandemic covid 19 ini terhadap hal-hal yang berkaitan dengan pembelajarannya. Dari hasil pembahasan tersebut sesuai dengan tujuan penelitian bahwa Pendidikan karakter dan Teknologi Informasi sangat mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa di masa pandemic covid 19 ini khususnya di SMA Negeri 4 Metro.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Pendidikan Karakter berada pada kategori cukup dengan rerata 79,00 artinya pendidikan karakter berpengaruh dalam proses menciptakan aktivitas belajar siswa yang baik di masa pandemic covid 19 ini. Teknologi Informasi berada pada kategori cukup dengan rerata sebesar 58,00, artinya teknologi informasi memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran di masa pandemic covid 19 ini. Aktivitas belajar siswa berada pada kategori cukup dengan skor rerata sebesar 59,00 artinya siswa cukup beraktivitas dengan baik yang meliputi:minat, ketertarikan dan hasil belajar di masa pandemic covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Abdullah Munir. (2011). *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak dari Rumah*. Yogyakarta: Paedagogi.
- Ahmad, Novia Dkk. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. Ambura. *Economic Education Journal*. 2(2). E-Issn: 2656-4378p-Issn: 2655-5689.
- Ayunthara, Arvia. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah Dan Manajemen Waktu terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Yogyakarta tahun Ajaran 2015/2016. S1 thesis, Fakultas Ekonomi. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/38986>.
- Darma Kusuma. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Dole, Ferdinandus E. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (6) : 3675 – 3688. E-ISSN: 2656-8071.
- Encep Andriana, Endang Widya Ningsih, Nana Hendrapipta, Mudmainah Vitasari, C. A. (2020). History: Analysis Of Student Learning Activities In Science Learning Using Inquiry Model Based On Local Wisdom, 6(1).
- Halawati, F. (2020). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Siswa. *Education And Human Development Journal*, 5(2), 51–60. <https://doi.org/10.33086/Ehdj.V5i2.1561>.
- Hermaliza, H., Efendi, J., & Gistituati, N. (2019). The Effect of Learning Model Project Based Learning on The Activities and Study Results of IPA Graders VI. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Volume 178 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE2018) The, 178(ICoIE 2018), 116–119. <https://doi.org/10.2991/icoie18.2019.27> <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15314/0>.
- Majid, Abdullah, dan Dian Andayani. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung : PT Raja Rosda Karya.
- Mulyani, Aprilia. (2016). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Iis Di Sma Negeri I Wonoayu, Sidoarjo. *E-Journal Pendidikan Sejarah*. 4(2): 320-328.
- Munandar, N. (2019). the Effect of Cooperative Learning Models on Increasing Learning Results and Student Activities in Mathematic Lessons. *Journal of Mathematics Education*, 4(1), 21–26

- Nor Hasan, Noorlailie Soewarno, Dan Isnalita, (2019). *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Proses Pembelajaran dan Prestasi Akademik Mahasiswa*. Jurnal Kajian Akuntansi, 3 (1). pp. 26-37. ISSN 2579-9975, e-ISSN : 2579-9991.
- Nuryasintia, I., & Wibowo, L. A. (2019). Learning Activeness through Learning Media and Class Management. 65(Icebef 2018), 145–148. <https://doi.org/10.2991/icebef-18.2019.35>
- Oktaviyani,Eka. (2019). Pengaruh Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Akademik Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah Sumber Harta Kecamatan Sumber Harta Kabupaten Musi Rawas. Diploma Thesis, IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3515/>
- Purwanto Agus, Dkk. (2020). “*Studi Explorative Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*” Jurnal Of Education, Psychology And Counseling Vol 2 Nomor 1 2020 (hal 1-2). <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Putra, E. D., & Panglipur, I. R. (2019). Analisis Level Kinerja Practitioner Melalui Aktivitas Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education, 2(1), 25–35. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i1.700>
- Rahmanita,Fika. (2020). Analisis Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Kemandirian Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. Eduka Jurnal Pendidikan,Hukum Dan Bisnis. 5(1) : 69-77. E-Issn :2686-2344.
- Sakinah, N. (2020). The Relationship between Association and Moral Development of Student Learning Activities. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCIJournal): Humanities and Social Sciences, 3(1), 359–366. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i1.780>.
- Saptono. (2011). Dimensi-dimensi pendidikan karakter. Jakarta :Erlangga Grup.
- Sutarman. (2009). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan. Nasional. Jakarta.