

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya

Ulayyah

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Ulayyah.17080314056@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *E-Learning* terhadap motivasi belajar. Penelitian ini mengambil subjek seluruh populasi mahasiswa Prodi Administrasi Perkantoran 2018 Universitas Negeri Surabaya, dengan teknik sampling menggunakan sampel jenuh sejumlah 60 orang. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif serta teknik pengumpulan data dari kuisioner. Analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dan berarah positif. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh hasil R Square yaitu 0,496 yang artinya variabel motivasi mampu mempengaruhi sebesar 48,7% terhadap variabel media pembelajaran *E-Learning*. Hal ini dapat memberikan kemudahan dan menjadi solusi dalam menangani kegentingan pendidikan saat pandemi. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya.

Kata kunci: Media *E-Learning*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi COVID-19 yang mulai memasuki Indonesia tahun 2020 memberikan pengaruh kepada seluruh aspek, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan aspek utama peningkatan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) dalam suatu negara atau wilayah. Dampak yang dirasakan pada aspek pendidikan adalah keputusan pemerintah yang mewajibkan untuk menerapkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Sistem pembelajaran secara daring adalah cara belajar paling efektif tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa, namun dilakukan melalui media pembelajaran online. Kebijakan terbaru yang dikeluarkan Nadiem Makarim melalui surat edaran Nomor 4 Tahun 2020, mengatakan bahwa pembelajaran secara daring dilakukan untuk memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik khususnya mahasiswa.

Menurut Moore et al., (2011) mendefinisikan proses belajar dan mengajar secara online merupakan penggunaan media internet yang dimanfaatkan sebagai aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas serta menciptakan banyaknya bentuk interaksi dalam pembelajaran. Teknologi dan internet pada masa ini mampu merubah proses penyampaian pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran di masa pandemi covid-19. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar secara online maka mahasiswa dan dosen memerlukan beberapa peralatan seperti perangkat lunak berupa laptop, komputer maupun telepon genggam (*handphone*). Jaringan internet pun berpengaruh pada proses kegiatan belajar mengajar. Koneksi yang stabil serta kecepatan internet sangat mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar. Sehingga pemenuhan kedua aspek tersebut menjadi sebuah tuntutan bagi mahasiswa dan dosen dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Sri Harnani, 2020).

Guna mempermudah proses belajar mengajar, para dosen dan mahasiswa diharuskan mencari cara agar tidak merubah skema pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan untuk tetap melakukan proses belajar dan mengajar adalah memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi tersebut adalah menciptakan laman atau *website* yang dinamakan *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah aplikasi atau laman yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar agar mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan teori awal tentang teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan (Harandi, 2015). *E-Learning* juga dapat dianggap sebagai suatu bentuk efektifitas baru dalam dunia pembelajaran yang dibuat lebih mudah, lebih mementingkan pada kegunaan pengguna, lebih efektif sehingga

mahasiswa memiliki berbagai kemudahan karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan. *E-Learning* memudahkan seluruh penggunaannya agar dapat diakses tanpa batasan waktu maupun jarak. Manfaat akses *E-Learning* yang tidak memiliki batasan yang memberikan kemungkinan pembelajaran dapat dilakukan tanpa waktu terbatas, mahasiswa dapat memanfaatkan dengan mudah, terdapat kemudahan dalam melakukan penyampaian bentuk teks dan dapat mengakses forum diskusi. Selain itu, kemudahan lain yang dapat menunjang kinerja pengajar adalah dapat membagikan tugas, nilai, dan pengumuman kepada mahasiswa tanpa perlu bertatap muka.

Sama halnya dengan pembelajaran tatap muka di kelas, sikap serta pengalamam dalam kegiatan belajar-mengajar secara daring (*online*) dapat terbentuk karena beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi adalah mengenai bagaimana materi disajikan, kekayaan aktivitas komunikasi, ataupun interaksi mahasiswa dengan dosen, serta strategi pembelajaran yang dipilih harus dapat memberikan dampak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Motivasi setiap pelajar, dalam hal ini adalah mahasiswa, sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem daring (*online*) seharusnya dapat meningkatkan motivasi para pelajar khususnya mahasiswa karena tidak adanya keterbatasan dalam mengakses situs atau laman *E-Learning* tiap universitas. Pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning* dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional sebab mahasiswa merasakan kebosanan dan menurunnya tingkat ketertarikan terhadap media yang umum digunakan (Menkhoff et al., 2011).

Motivasi belajar adalah salah satu komponen terpenting dalam proses belajar dan mengajar. Setiap mahasiswa diharapkan memiliki motivasi belajar agar dapat mengikuti proses belajar-mengajar dengan baik. Media pembelajaran *E-Learning* dapat digunakan sebagai peningkatan motivasi belajar tiap mahasiswa karena memiliki keunggulan seperti memudahkan mahasiswa mengakses mata kuliah dan dapat mengulang hal tersebut secara tak terbatas, hal inilah yang seharusnya membuat mahasiswa lebih kompeten dan mumpuni dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (tatap muka).

Penelitian Aurora & Effendi (2019) yang meneliti mengenai Pengaruh Pada Penggunaan Media Pembelajaran *E-learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa dengan jumlah 69 orang. Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yaitu antara penggunaan

media *E-Learning* dengan motivasi belajar yang dibuktikan dengan nilai pada koefisien regresi (x) sebesar 0,737.

Studi terdahulu telah menyatakan bahwa salah satu masalah yang paling ditekankan dalam suatu pembelajaran materi dalam dekade terakhir ini adalah motivasi. Seperti yang dijelaskan oleh Kartal & Uner (2017) menyatakan bahwa mahasiswa tidak dapat belajar jika mereka tidak termotivasi atau diberikan motivasi. Hal ini mengindikasikan apabila motivasi merupakan komponen penting dalam kebanyakan sistem pembelajaran dan telah lama dianggap sebagai indikator keberhasilan atau kegagalan dalam menyelesaikan tugas yang kompleks. Model motivasi ini terdiri atas 4 indikator yaitu, *attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* yang mencakup sebagian besar bidang penelitian mengenai motivasi manusia, dan juga merupakan salah satu proses desain motivasi yang kompatibel dengan saat ini (Kartal & Uner, 2017).

Kondisi saat ini yang sedang di landa pandemi covid19 sehingga mengharuskan mahasiswa harus melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara daring, dengan adanya pembelajaran secara daring ini mahasiswa di tuntut belajar lebih giat lagi karena setiap pembelajaran daring lebih banyak di adakan kuis dan tanya jawab secara spontan dan tanpa adanya pemberitahuan terlebih dahulu sehingga mahasiswa di tuntun untuk lebih aktif dan giat lagi, karena kuis dan tanya jawab itu mahasiswa lebih termotivasi lagi untuk mendapat nilai yang bagus sehingga membuat nilai mahasiswa cenderung lebih bagus pada saat pembelajaran daring.

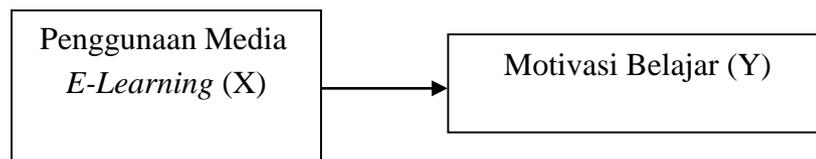
Sebelum terjadi pandemi Covid 19, mahasiswa PAP 18 mengikuti pembelajaran tatap muka dengan jam yang padat, hal ini mengakibatkan motivasi belajar menurun dikarenakan banyaknya kegiatan yang padat. Antusias saat pembelajaran tatap muka mahasiswa PAP 18 menurun dibuktikan dengan kurangnya antusias saat tanya jawab presentasi, mahasiswa cenderung tidak mendengarkan secara baik-baik presentasi yang di jelaskan. Pembicaraan dua arah antara dosen dan mahasiswa ini mejadi sebuah masalah yang harus diperbaiki, dengan adanya pembelajaran daring mahasiswa PAP 18 merasa lebih terarah dikarenakan lebih fleksibel dalam melaksanakan pembelajaran. Berbagai metode juga diberikan saat menggunakan daring salah satunya melakukan kuis online, menjawab pertanyaan dosen secara cepat, dan memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk menjawab dan menambah nilai akhir.

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami sistem pembelajaran *E-Learning* lebih unggul daripada mahasiswa yang mengikuti kelas secara tradisional (tatap muka), sehingga sistem pendidikan hendaknya dapat mengikuti perubahan dan mampu beradaptasi secara cepat dengan lingkungan, teknologi, social, budaya dan politiknya (Samir Abou El-Seoud et al., 2014). Penelitian ini menggunakan 4 indikator motivasi ARCS yang (dikutip dari Chang & Chen, 2015) yang pertama adalah *attention* yang menjelaskan bahwa dalam sistem pembelajaran, diperlukan adanya strategi yang harus diaplikasikan untuk menarik perhatian dari para peserta didik, kedua adalah *relevance* yang mendeskripsikan bahwa tujuan pembelajaran harus sudah ditentukan sejak awal, dan konten yang digunakan dalam pembelajaran harus relevan dengan pengalaman masa lalu peserta didik. Ketiga adalah *confident* yang berarti bahwa lingkungan belajar yang diciptakan harus mampu membangun sikap dan juga harapan untuk menuju kesuksesan, dan yang terakhir adalah *satisfaction* yang berkaitan dengan membantu para peserta didik untuk merasa puas dengan sistem pembelajaran yang dilakukan.

Dari penjelasan di atas, peneliti mengkaji lebih dalam mengenai motivasi belajar yang dilakukan mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning*. Motivasi belajar yang timbul dari kondisi secara konvensional dan secara online sangat berbeda, media konvensional atau tatap muka dapat memberikan kemudahan yang lebih karena terjadi interaksi secara langsung (*real-time*) tanpa menggunakan perangkat tambahan apapun. Berbeda dengan media pembelajaran *E-Learning* yang membutuhkan aspek-aspek pendukung lainnya. Penelitian dilakukan berdasarkan kuisisioner yang diisi secara online oleh mahasiswa pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya sehingga terkumpulkan data yang valid.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Secara sistematis, kerangka penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2018 mengenai Penggunaan Media *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar mahasiswa adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Rancangan Penelitian

Sumber: data diolah peneliti, 2021

Keterangan :

X = Penggunaan Media E-Learning

Y = Motivasi Belajar

—————> = Pengaruh X Terhadap Y

Variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini adalah Penggunaan Media *E-Learning* (X) dan variabel terikat yang digunakan ialah Motivasi Belajar (Y). Berdasarkan kajian pustaka dan teori yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan hipotesis studi yaitu:

H₀: Tidak ada Pengaruh Pada Penggunaan Media *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya angkatan 2018

H₁: Ada Pengaruh Penggunaan Media *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya angkatan 2018.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan populasi yaitu seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya yaitu pada angkatan 2018 yang berjumlah 60 mahasiswa. Teknik untuk pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Pengambilan untuk sampel akan didasarkan pada keseluruhan anggota populasi yang dijadikan sebagai sampel (Sangadji et al., 2010).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penggunaan data melalui data primer yang diperoleh melalui responden dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner yang dibuat peneliti telah didasarkan kepada indikator-indikator yang relevan dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data pengujian hipotesis analisis regresi linier sederhana dengan didukung oleh aplikasi SPSS, sebelum menyebarkan angket kuisisioner kepada responden sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji instrument guna menguji kelayakan setiap butir instrument yang tersedia dan dapat dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas kepada responden diluar sampel sebenarnya. Penelitian ini menggunakan Skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

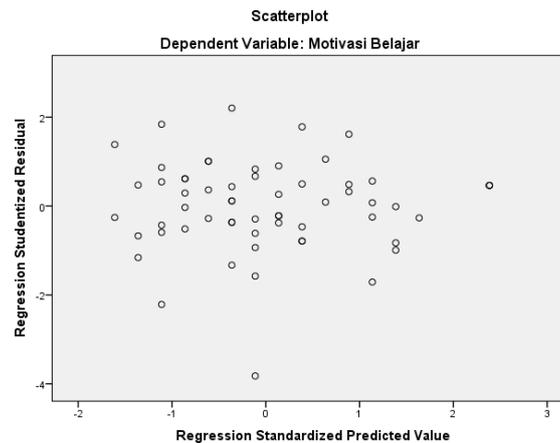
Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Unstandarize d Residual
N	60
Asymp. Sig. (2 Tailed)	,896

Sumber: Data yang diolah, 2021

Dari hasil tabel 1 uji normalitas di atas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,896, jika terdata dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. > 0,05. Maka di dapatkan kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal.

Uji Heteroskedastisitas



Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Sumber: data diolah peneliti, 2021

Dan dari hasil uji di atas, gambar menunjukkan hasil dari uji heteroskedastisitas data penelitian, pada gambar tersebut persebaran titik-titik menyebar dengan luas dan tidak berkelompok maka data tersebut dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Beta	T	Sig.
Constant	35,530	5,663	,000
Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	1,543	7,552	,000

Sumber: data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat diketahui pengaruh secara keseluruhan yaitu antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dibuktikan melalui hasil nilai sig. < 0,05 dan nilai T menunjukkan nilai koefisien yang dapat mendefinisikan pengaruh positif maupun negatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan secara parsial antar variabel dan menunjukkan pengaruh positif dikarenakan memiliki nilai sig.< 0,05 dan hasil T yaitu 7,552 yang menunjukkan nilai positif.

Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 3. Koefisien Determinasi (R^2)

R Square	Adj. R Square
,496	,487

Sumber: data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan tabel hasil uji diatas, dapat diketahui hasil seberapa besar model dapat menjelaskan pengaruh terhadap variabel terikat. Hasil nilai Adj. R Square memiliki nilai 0,487, artinya bahwa variabel motivasi belajar dapat menjelaskan variabel media pembelajaran E-Learning sebesar 48,7%.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang di dapatkan pada pemaparan di atas bahwa dari hasil penelitian ini terdapat adanya pengaruh positif dan dikatakan signifikan antara media *E-Learning* dengan motivasi belajar yang dilakukan mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran sebesar 49,6 % dilihat dari hasil koefisien determinasi (R^2) dan didukung oleh nilai t_{hitung} sebesar 7,552 t_{tabel} sebesar 2,048. Terdapat pengaruh positif dalam hasil penelitian ini. Memanfaatkan media

E-Learning yang membantu dosen maupun mahasiswa dalam belajar akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, adapun mahasiswa yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *E-Learning* ini sangat terbantu sehingga meningkatkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan dari uraian hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, saran penulis adalah mahasiswa diharapkan untuk lebih giat dan menggali lebih dalam terkait dengan pembelajaran menggunakan media *E-Learning* serta untuk para pengajar, dalam hal ini adalah dosen, dapat menggunakan lebih sering media pembelajaran *E-Learning* dengan memanfaatkan fitur di dalamnya agar tercipta situasi yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar para mahasiswanya.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat mempermudah proses penelitian selanjutnya mengenai proses belajar mengajar menggunakan media *E-Learning* dan juga motivasi belajar para pelajar dan mahasiswa agar pada penelitian selanjutnya hasil penelitian mendapatkan hasil yang cukup memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & T.S, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90. [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_\(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_(05-09-13-03-29-59).pdf)
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)* Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. Universitas Negeri Padang. *JTEV*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Chang, & Chen. (2015). Theory and practice in language studies. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(8), 982–987. <http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0808982987/1598>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>

- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Jayanti, I. D., Jayanti, I. D., & Media, P. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E- LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR TARUNA MUDA
- POLTEKIP Covid-19 Nadiem Anwar Makarin sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran sikap gambaran yang holistik kerangka kerja. 4, 182–190.
- Kartal, G., & Uner, S. (2017). The Effects of Conceptual Metaphors on the Acquisition of Phrasal Verbs by Turkish EFL Learners. *Online Submission*, 2(2), 34–51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.556421>
- Kasiram. (2008). *Metodelogi Penelitian*. UIN-Malang Pers.
- Khan. (2005). *Managing E-Learning Strategies* (J. Young (ed.); 4 ed.). Idea Group Inc.
- Larasati, & Nikmah, C. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone dan e-learning terhadap motivasi belajar dalam masa pelatihan kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Latuheru, & D., J. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Liubana, A., & Puspasari, D. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan E-Learning dengan Google Classroom dan Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Brothers and Sisters House Kota Surabaya pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 417. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3599>
- Mawardi Effendi, Z., Effendi, H., & Effendi, H. (2017). The role of locus control and learning styles in the development of the blended learning model at PSU. *International Journal of GEOMATE*, 13(7), 75–80. <https://doi.org/10.21660/2017.37.TVET025>
- Menkhoff, T., Yian, T. T., Wah, C. Y., & Kee, W. Y. (2011). Engaging knowledge management learners through web-based ICT: An empirical study. *Vine*, 41(2), 132–151. <https://doi.org/10.1108/03055721111134781>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran N0 4 2020. 300.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>

- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>
- Rani Dewi Yulyani. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom, Fasilitas Pembelajaran Dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar Daring Selama Pandemi Covid-19. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 703–714. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v5i2.1071>
- Samir Abou El-Seoud, M., Taj-Eddin, I. A. T. F., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and students' motivation: A research study on the effect of e- learning on higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(4), 20–26. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i4.3465>
- Sangadji, Mamang, E., & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian–Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. ANDI.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sri Harnani, S. P. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. BDK JAKARTA KEMENTERIAN AGAMA RI. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Sudiksa, I., Divayana, D., & Warpala, I. (2020). Pengaruh E-Learning Dan Lingkungan Kampus Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 86–97.
- Uno, & Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Yudhi, M. (2012). *Media Pembelajaran*. Gaung Prasad.