

PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SELAMA PANDEMI COVID-19 TAHUN 2020

Syarif Lovedly

syariflovedly718@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to see the effect of using E-Learning media on student learning motivation at STIT Darul 'Ulum Sarolangun. The type of research used is quantitative research with a correlational approach. The research sample was all Islamic Psychology semester II and IV students who contracted in the even semester of the 2019-2020 academic year, as many as 20 people. The instrument in this study used a closed questionnaire with a Likert scale. Data were analyzed with the help of SPSS version 22. The results showed that there was a relationship between the use of E-Learning and student learning motivation, namely the correlation coefficient value of 0.711. This value means having a high relationship. Furthermore, a regression analysis was carried out to see the effect between the use of E-Learning media on student learning motivation and a regression coefficient (x) was obtained of 0.737. This value means that every 1% increase in the value of using E-Learning media, the value of student motivation increases by 1.726.

Keyword : *E-Learning, Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan E-Learning terhadap motivasi belajar mahasiswa STIT Darul 'Ulum Sarolangun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa Psikologi Islam semester II dan IV yang aktif pada semester genap tahun akademik 2019-2020 sebanyak 20 orang. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuisioner dengan skala likert. Data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan E-Learning dengan motivasi belajar siswa yaitu nilai koefisien korelasi sebesar 0,711. Nilai tersebut berarti memiliki hubungan yang tinggi. Selanjutnya dilakukan analisis regresi untuk melihat pengaruh antara penggunaan media E-Learning terhadap motivasi belajar siswa dan diperoleh koefisien regresi (x) sebesar 1,726. Nilai tersebut berarti bahwa setiap kenaikan 1% nilai penggunaan media E-Learning nilai motivasi belajar siswa meningkat sebesar 1,726.

Kata Kunci : *E-Learning, Motivasi*

A. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 sejumlah negara di dunia mengalami wabah *corona*. Ada sekitar 141 negara dan salah satunya adalah negara Indonesia terkena wabah yang disebabkan oleh virus *covid-19* ini. Menurut sumber Kompas TV (<https://www.kompas.tv/article/74256/full-update-corona-2april-2020.html> diakses pada tanggal 04 April 2020 pukul 10:59 WIB) bahwa jumlah pasien positif terinfeksi *Corona* di Indonesia per Kamis tanggal 02 April 2020 mencapai 1.790 kasus. Sementara, dari jumlah tersebut, korban meninggal mencapai

170 jiwa dan angka yang sembuh 112 orang. Angka tersebut terus meningkat dengan penambahan kurang lebih 100 kasus perharinya. Akibat dari *Corona Virus* tersebut selain berdampak kepada kesehatan namun juga berdampak terhadap pertumbuhan ekonomi, bisnis, sosial dan juga dunia pendidikan.

Untuk mengurangi dampak tersebut dan demi pencegahan agar virus tersebut tidak semakin menyebar semakin luas, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan diantaranya adalah menghimbau agar masyarakat selalu melakukan *social distancing* (menjaga jarak dengan orang lain), *physical distancing* (tidak

melakukan kontak fisik dengan orang lain) dan selalu mencuci tangan setelah melakukan kontak dengan orang lain atau benda asing. Selain itu kebijakan lainnya adalah menghentikan kegiatan belajar-mengajar baik di tingkat sekolah hingga tingkat perguruan tinggi yang tentu berdampak buruk terhadap proses dan sistem pembelajaran yang sudah ditetapkan. Menanggulangi permasalahan tersebut maka pemerintah menghimbau kepada setiap lembaga pendidikan agar melakukan kuliah mandiri secara online. Salah satunya adalah menggunakan media *E-Learning*.

Jika kita lihat kebelakang hingga sekarang proses pembelajaran yang ada cenderung lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), berbasis pada isi (*content base*), bersifat abstrak serta hanya untuk golongan tertentu (pada proses ini pengajaran cenderung pasif). Seiring dalam perkembangan ilmu dan teknologi, proses dalam pembelajaran mulai bergeser pada proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Pada proses pembelajaran seperti ini mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

E-Learning sebagai media pembelajaran dalam pendidikan yang memberikan peran sangat penting dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan seperti keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar mengedepankan keefisienan dalam belajar agar mendapat pengajaran yang penuh meski tidak harus bertatap muka juga bisa di akses di mana saja, kapan saja, sesuai dengan tugas yang di berikan pengajar biasanya terjadwal dengan batas waktu yang di tentukan. *E-Learning* merupakan sebuah teknologi baru yang mampu membuat modifikasi dalam proses pembelajaran

sehingga dengan menggunakan *E-Learning* mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi yang sangat berguna untuk mencapai tujuan pendidikan. Penyajian menggunakan *E-Learning* ini bisa menjadi lebih interaktif, menarik dan Informasi-informasi perkuliahan bisa didapatkan dengan cepat, begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak bisa dilakukan di ruang kelas tetapi bisa di lakukan secara *online*. Sistem *E-Learning* yang tidak memiliki batasan akses inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan tanpa waktu yang terbatas, kapanpun mahasiswa bisa mengakses dengan sistem ini, terdapat penyampaian bentuk teks selain itu juga ada forum diskusi, dan seorang dosen juga mampu memberikan nilai, tugas dan pengumuman kepada mahasiswa.

Kelebihan *E-Learning* diantaranya yaitu: Pertama, memiliki fitur e-moderating di mana proses pembelajaran terjadi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular atau dapat melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Kedua, dengan menggunakan sistem ini terdapat bahan ajar yang terstruktur yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Ketiga, pada proses evaluasi, pendidik bisa me-review bahan ajar kapan saja dan di mana saja karena bahan ajar tersimpan di dalam sistem.

Setelah dilakukan wawancara dengan mahasiswa Psikologi Islam STIT Darul 'Ulum Sarolangun, penggunaan *E-Learning* saat ini hanya sebatas media pemberian informasi serta upload tugas dan ini ternyata masih sebagian dari dosen yang menggunakannya, selebihnya proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional sehingga menyebabkan masih banyak mahasiswa yang belum mengenali *E-Learning* dan mengetahui manfaat dari *E-Learning*. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional berarti pada proses pembelajaran masih menggunakan media yang standar, seperti

powerpoint atau tanpa menggunakan media pembelajaran dan juga pemberian tugas kepada mahasiswa dengan materi yang terbatas. Proses belajar seperti ini dapat mengurangi motivasi belajar mahasiswa karena mengalami kebosanan atau kurangnya ketertarikan mahasiswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh dosen. Penelitian ini diharapkan agar dapat menganalisa pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *e-learning* berpengaruh terhadap motivasi mahasiswa selama pandemi Covid-19?.

B. LANDASAN TEORI

Pengertian *E-Learning*

Pendekatan *e-learning* atau *electronic learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik. Secara umum, *e-learning* didefinisikan sebagai sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi/elektronik dalam proses belajar mengajar. Teknologi informasi itu seperti: komputer, teknologi jaringan, serta teknologi telekomunikasi seperti radio, telepon dan satelit. Semua itu ditujukan agar daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan serta kualitas materi pembelajaran lebih meningkat. Salah satu bagian dari kegiatan *e-learning* yang menggunakan fasilitas internet adalah *distance-learning* yang merupakan proses pembelajaran di mana dosen dan mahasiswa tidak ada dalam satu ruangan kelas secara langsung. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet (Henderson, 2003). *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-

masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas.

E-learning meliputi pembelajaran pada semua tingkatan, formal maupun nonformal, yang menggunakan jaringan komputer (intranet maupun ekstranet) untuk pengantaran bahan ajar, interaksi, dan/atau fasilitasi (Tinio dalam Hartley: 2001). *E-learning as learning enabled by the internet. Intranets, and other electronic network. Artinya, e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001)

Dalam berbagai literatur, *e-learning* didefinisikan sebagai: *a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online course* (Soekartawi dalam buku ajar TBP). Merujuk literatur ini, maka *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit, atau komputer.

Secara harfiah, pengertian *e-learning* berasal dari kata *e-* dan *learning* diartikan pembelajaran elektronik, hal tersebut dimaksudkan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan elektronik untuk menunjang kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran ini sering dimaknakan pembelajaran yang hanya menggunakan perangkat komputer, sebenarnya peralatan tersebut hanya salah satu perangkat, masih ada perangkat lain yang dapat digunakan untuk *e-learning*, seperti: radio, tape, audio/video, tv interaktif, CD room, LCD Proyektor, OHP, dll. Media-media elektronik tersebut sangat

membantu mahasiswa agar bisa lebih menguasai materi kuliah.

Manfaat E-Learning

Manfaat pembelajaran elektronik terdiri atas 4 hal, yaitu: (1) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan dosen atau instruktur (*enhance interactivity*); (2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*); (3) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*); (4) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) (Bates & Wukf: 1996).

Efektifitas Pelaksanaan E-learning

Pelaksanaan program *e-learning* harus didukung oleh civitas lembaga, mulai dari pimpinan, dosen, mahasiswa, tenaga tata usaha, dan staf penunjang lainnya. *E-learning* membutuhkan dukungan dari semua pihak yang saling terintegrasi untuk menjalankan perannya masing-masing untuk melaksanakan *e-learning*.

Pimpinan lembaga merupakan motor penggerak dalam keberhasilan *e-learning*, karena dengan adanya dukungan pimpinan maka pimpinan akan menyediakan segala fasilitas pendukung guna berjalannya *e-learning*, mulai dari menyediakan jaringan hotspot, radio, tape, audio/video, tv interaktif, CD pembelajaran, LCD Proyektor, dan dukungan fasilitas komputer yang disediakan di laboratorium komputer beserta akses internet dengan kapasitas tinggi.

Dosen berperan penting dalam pelaksanaan *e-learning*. Walaupun semua perangkat sudah disediakan, jika dosen enggan atau belum mampu menerapkan *e-learning* dalam perkuliahan, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Untuk itu, dosen harus mampu mengikuti perkembangan teknologi,

terutama menggunakan perangkat elektronik sebagai pendukung pembelajaran. Dosen dituntut untuk mampu menyusun materi kuliah yang interaktif sesuai perkembangan teknologi.

Mahasiswa yang merupakan sasaran *e-learning* juga perlu mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam menggunakan perangkat elektronik dalam mendukung belajarnya. Dengan dukungan fasilitas, mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkannya secara optimal. Selain mahasiswa dan dosen, terdapat beberapa staf penunjang yang memiliki tugas dalam pelaksanaan *e-learning*. Tenaga tata usaha merupakan salah satu staf penunjang yang bertugas menyiapkan dan memelihara fasilitas yang sudah ada agar dapat digunakan. Tata usaha juga perlu memahami prosedur penggunaan dan pemeliharaan perangkat elektronik sehingga tidak mudah rusak.

Motivasi

Menurut Hadari Nawawi (2000) motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan suatu perbuatan atau kegiatan, yang berlangsung secara sadar. Menurut Robbins dalam Winardi (2004) motivasi adalah kesediaan untuk melaksanakan upaya tinggi untuk mencapai tujuan-tujuan keorganisasian, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya, untuk memenuhi kebutuhan individual tertentu. Menurut Mangkunegara (2007) motivasi adalah energi untuk membangkitkan dorongan dalam diri (*drive arousal*).

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu adanya sebuah hasrat atau keinginan untuk berhasil seperti seorang siswa memiliki keinginan dari dalam dirinya untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar yaitu peserta didik merasa belajar sebagai salah satu kebutuhannya, dengan belajar maka peserta didik memiliki

harapan dan cita-cita masa depan, dengan memiliki motivasi peserta didik akan lebih senang mengerjakan tugas, akan lebih semangat dalam menghadapi kesulitan, peserta didik juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga peserta didik menginginkan tugas-tugas yang baru dan akan cepat bosan pada tugas-tugas yang diberikan secara rutin, dalam proses belajar peserta didik akan senang mempertahankan pendapatnya dan juga senang memecahkan dan mencari soal-soal, peserta didik yang memiliki motivasi akan senang dalam belajar, rajin mengerjakan tugas dan menyediakan waktu untuk mengulang pelajaran.

C. Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian deskriptif korelasional. Penelitian ini dilakukan pada semester Maret-Juni 2020 pada mahasiswa Prodi Psikologi Islam STIT Darul 'Ulum Sarolangun. Penggunaan media pembelajaran *E-Learning* (X) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini dan Variabel terikat pada adalah motivasi belajar mahasiswa (Y). Sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa Psikologi Islam yang belajar menggunakan *E-Learning* pada semester genap tahun akademik 2019-2020 yaitu sebanyak 20 orang. Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah hasil dari angket yang diberikan kepada seluruh mahasiswa Prodi Psikologi Islam STIT Darul 'Ulum Sarolangun. Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber yang sudah ada. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket tertutup yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik analisis yang digunakan Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dengan motivasi belajar mahasiswa maka dilakukan beberapa analisis yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi. Untuk melakukan analisis

regresi maka terlebih dahulu ada uji persyaratan analisis yaitu data harus terdistribusi secara normal dan linear. Dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis juga menggunakan uji hipotesis yaitu dengan cara melakukan uji t.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan memaparkan hasil penelitian ataupun analisis yang diperoleh. Berbagai fakta serta fenomena yang dianggap penting dapat dijabarkan lebih lanjut pada bagian ini. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembahasan secara mendalam dengan menyebutkan temuan atau kepioniran gagasan beserta signifikansinya.

Tabel 1. Data Deskriptif Penggunaan *E-Learning*.

Statistics	Penggunaan <i>E Learning</i>		Motivasi
	Valid	Missing	
N	20	0	20
Mean	4,230		4,229
Std. Deviation	6.824		16,556
Variance	0,194		0,103
Range	2		1,10
Minimum	2,90		3,70
Maximum	4,90		4,80

Tabel diatas menjelaskan distribusi Data penggunaan *E-Learning* (X) dan motivasi mahasiswa (Y) yang dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 31 item untuk pernyataan *E-Learning* dan 35 item untuk motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya angket disebarakan kepada 20 responden untuk diisi.

Tabel 2. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	11,63734710
Most Extreme Differences	Absolute	,123
	Positive	,123
	Negative	-,104
Kolmogorov-Smirnov Z		,548
Asymp. Sig. (2-tailed)		,925

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas menggunakan SPSS ver. 22 maka didapatkan nilai signifikan 0,95 lebih besar dari 0,05. Sehingga berdasarkan hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov* di atas maka dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Tabel 3.
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		4484,476	8	560,560	8,522	,001
motivasi * elearning	Between Groups	2634,871	1	2634,871	40,059	,000
	Linearity	1849,605	7	264,229	4,017	,020
	Deviation from Linearity	723,524	11	65,775		
Within Groups		5208,000	19			
Total						

Berdasarkan uji linearitas menggunakan ver. 22 didapat nilai signifikansi sebesar 0,20. Karena nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel penggunaan *E-Learning* (X) dan variabel motivasi mahasiswa (Y) terdapat hubungan yang linear. Kemudian dari nilai F hitung sebesar $4,017 < F$ tabel sebesar 4,41 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *E-Learning* (X) terhadap motivasi (Y).

Tabel 4. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	7,094	52,498		1,469	,159		
	elearning	1,726	,402	,711	4,293	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: motivasi

Uji hipotesis menggunakan uji korelasi dan regresi serta membandingkan nilai t tabel. Setelah dianalisis menggunakan SPSS 22 di dapatkan nilai korelasi antara variable X dan Y sebesar 0,711 yang artinya memiliki pengaruh sebesar 7,11%. Pada kolom *unstandardized* diketahui nilai konstanta sebesar 7,094 yang berarti apabila variabel X diabaikan atau bernilai 0 maka nilai variabel Y adalah sebesar 7,094. Kemudian apabila terjadi kenaikan 1% nilai penggunaan media *E-Learning* maka nilai motivasi mahasiswa bertambah 1,726. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga diartikan arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan

t tabel. T hitung $4,293 > 1,743$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan arti terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Adapun hasil analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat adanya pengaruh antara kedua variabel dilakukan uji regresi. Dari hasil uji regresi terdapat koefisien korelasi 0,711 yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa Psikologi Islam STIT Darul 'Ulum Sarolangun.
2. Hasil penelitian ini sama dengan Sulihin Syukur yang menyatakan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode Blanded Learning.
3. Pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan, didapatkan hasil Koefisien regresi X sebesar 1,726, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media E- Learning maka nilai motivasi mahasiswa bertambah 1,726. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variable X terhadap Y adalah positif.
4. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, berdasarkan hasil penelitian nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ($4,293 > 1,743$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan setelah dilakukan analisis yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dengan motivasi belajar mahasiswa Psikologi Islam STIT Darul 'Ulum Sarolangun. Adanya pengaruh tersebut ditunjukkan nilai t hitung sebesar $4,293 > 1,743$ t tabel dan besarnya nilai koefisien regresi yaitu 1,726, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media *E-Learning* maka nilai motivasi

mahasiswa bertambah 1,726. koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variable X terhadap Y adalah positif.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, kepada pihak Perguruan Tinggi diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran *E-Learning* agar lebih gampang digunakan dan memiliki fitur-fitur yang menarik bagi pengguna yaitu dosen dan mahasiswa.

Kedua, para dosen dan mahasiswa perlu diberi pelatihan tentang penggunaan *E-Learning* dan aplikasi lainnya yang terhubung dengan *E-Learning*. Para dosen perlu memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Lokakarya Multimedia sebagai sarana pembelajaran metode-learning based; DUE-Like TPB ITB.

Sjukur. 2013. "*Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK*". Jurnal Pendidik. Vokasi, 2013.

Suyitno. 2012. "*Facebook Sebagai Media Kreatif E-Learning Untuk Distance Learning di Era Global*". Makalah dipresentasikan di BPU DINAMIKA UPI.

Syukur, Sulihin. 2013. "*Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK*". Jurnal Pendidik. Vokasi, 2013.

Wirawan. 2016. *Evaluasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendi, Mawardi and H. Effendi. 2017. "*The role of locus control and learning styles in the development of the blended learning model at PSU*" *Int. Jurnal GEOMATE*, vol. 13, no. 7, pp. 75-80, 2017.
- Handerson, Allan J. 2003. *The e-learning question and answer book*. New York: Amacom.
- Harandi. 2015. "*Effects of E-Learning on Student's Motivation*," *Procedia-Soc. Behav. Sci*.
- Hendriyani dan H. Effendi. 2015. "*Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Pemograman Di Fakultas Teknik UNP*".
- Koswara, E. 2005. *Konsep pendidikan tinggi berbasis e-learning: Peluang dan tantangan*. Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia ITB.
- Natakusumah, E.K. 2002. *Multimedia sebagai sarana pembelajaran*.