



PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK DI MASA PANDEMI COVID-19

**Trysanti Kisria Darsih¹⁾, Muhammad Sadri²⁾, Azri Ranuwaldy Sugma³⁾,
Pradana Chairy Azhar⁴⁾**

STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
trysanti301@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid-19 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu berjumlah 71 orang sebagai responden. Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan metode sensus, maka seluruh populasi menjadi sampel. Data yang diolah adalah data primer diperoleh dengan cara mengolah data kuisisioner yang diisi oleh 71 responden. Data diolah dengan menggunakan analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring dan motivasi secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid-19. Secara simultan pembelajaran daring dan motivasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid-19.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Siswa, Covid-19

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effect of online learning and student learning motivation on student learning outcomes during the covid-19 pandemic in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship (PKK). The population in this study were students of class XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu totaling 71 people as respondents. The determination of the sample in this study was based on the census method, so the entire population became the sample. Processed data is primary data obtained by processing questionnaire data filled out by 71 respondents. The data was processed using multiple regression analysis. The results of the study show that online learning and motivation partially have a significant influence on student learning outcomes during the covid-19 pandemic. Simultaneously online learning and motivation have a significant influence on student learning outcomes during the covid-19 pandemic.

Keyword: Online Learning, Learning Motivation, Student Learning Outcomes, Covid-19



I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menjadi keprihatinan global. *Coronavirus disease* atau dikenal dengan istilah covid-19 merupakan virus menular yang berasal dari Wuhan, Tiongkok, dan telah menyebar ke 210 negara dan teritorial. Berdasarkan laporan Worldometers tanggal 24 April 2020 jumlah orang yang terinfeksi Covid-19 sebanyak 2,726,776 orang dan menyebabkan kematian sebanyak 191,087 jiwa. Sedangkan di Indonesia sendiri per tanggal 24 April 2020 jumlah orang yang positif covid-19 sebanyak 7.775 orang dan jumlah kematian 647 jiwa. Persebaran covid-19 yang massif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan terjadi di pelbagai sektor: finansial, perdagangan, social-budaya, ekonomi, teknologi hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan kita untuk menyiapkan diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Revolusi industry 4.0 memungkinkan kita melakukan inisiatif terbaru untuk memaksimalkan fungsi komunikasi, transfer informasi, dan pengetahuan.

Indonesia telah melakukan kebijakan *social distancing*, atau *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Menurut Stein (2020) *social distancing* merupakan solusi yang baik untuk mencegah penyebaran Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)). Pembelajaran daring mampu menumbuhkan kemandirian belajar (Oknisi, N., & Suyoto, S., 2019). Hasil penelitian Sun et al., (2008) juga menyatakan bahwa siswa merasa lebih nyaman dalam mengemukakan gagasan dan pertanyaan dalam pembelajaran daring. Fleksibel waktu, metode pembelajaran, dan tempat pembelajaran daring juga berpengaruh terhadap kepuasan siswa terhadap pembelajaran.

Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral. Hasil penelitian Szpunar, Moulton, dan Schacter, (2013), menyatakan bahwa siswa lebih sering menghayal pada pembelajaran daring dibandingkan pembelajaran tatap muka. Siswa sangat sulit mempertahankan konsentrasinya apabila pembelajaran daring dilaksanakan lebih dari satu jam (Khan, 2012). Pembelajaran daring juga memiliki kelemahan ketika layanan internet lemah dan instruksi guru yang kurang dipahami oleh siswa (Astuti, P., & Febrian, F., 2019). Kemudian Naserly (2020) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan konferensi video membutuhkan biaya yang cukup mahal.



Kendala-kendala itu menjadi catatan penting dari dunia pendidikan kita yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Padahal, secara teknis dan sistem belum semuanya siap. Selama ini pembelajaran daring hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran daring bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara daring harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam proses pembelajaran secara daring di masa pandemi seperti sekarang ini. Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu (Purwanto, 1985). Schunk, Pintrich, dan Meece (2010), memaknai motivasi sebagai suatu proses perubahan perilaku secara aktif untuk mencapai tujuan tertentu. Seorang siswa dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tentu perlu diperhatikan berbagai faktor yang membangkitkan para siswa untuk belajar dengan efektif. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah motivasi dalam belajar.

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berpikir) termasuk dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, proses berpikir ini ada enam jenjang, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi (Suharsimi Arikunto, 2009). Sedangkan menurut Sudjana (2003:23) ranah kognitif, afektif, dan psikomotor menjadi objek penilaian hasil belajar, dan diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Pembelajaran Daring sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang pesertanya (siswa) dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Azhar, 2011). Pembelajaran Daring mempunyai manfaat yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video, selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, dan keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja.



Persiapan yang harus di siapkan sekolah antara lain pertama platform dan sarana prasarana, seperti komputer, wifi, dan salah satu aspek fasilitas terpenting lagi yaitu data sekolah dan informasi yang harus tersampaikan dengan baik untuk kalangan pendidik maupun yang peserta didik. Kedua SDM yang mumpun untuk memanfaatkan program pembelajaran Daring, tentu sekolah harus mempersiapkan SDM yang mengetahui tentang sistem yang akan digunakan, seperti mempersiapkan platform yang akan digunakan pembelajaran Daring, dan juga mempersiapkan penanggung jawab bahan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Daring dan juga mempersiapkan kebutuhan lainnya. Sedangkan persiapan yang harus disiapkan siswa antara lain (1) sarana dan prasarana seperti komputer atau *smartphone* dan jaringan internet sebagai media dalam pembelajaran daring; (2) perangkat pendukung lainnya.

Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan mata pelajaran produktif di SMK sesuai dengan program keahliannya masing-masing. Didalam Kurikulum 2013 revisi tahun 2017, bentuk pembelajaran PKK lebih bersifat *student centered* (terpusat pada siswa), maksudnya dalam proses pembelajaran siswa yang dituntut lebih aktif sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis Daring yang dilakukan di kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu menggunakan *google classroom*. Setiap siswa dan guru di kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat menggunakan *google classroom* dan memiliki akun *google classroom* sendiri sebagai media pembelajaran PKK berbasis Daring.

Google classroom adalah layanan *web* gratis, yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Kegunaan *google classroom* lainnya yaitu agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas dan membina komunikasi. Guru dapat membuat kelas, memberi tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya dalam satu tempat. Berdasarkan laporan dari Tirto.id tanggal 16 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa salah satu platform pembelajaran daring terkait himbuan belajar dari rumah agar terhindar dari penularan virus corona di Indonesia adalah *google classroom*.

Kondisi pembelajaran saat proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom* di kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat berlangsung dengan sangat baik dan tertib, walaupun guru masih merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Siswa masih terbata-bata karena belum terbiasa melakukan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Namun siswa merasa senang dalam pembelajaran berbasis daring karena siswa dapat membuka materi yang di ajarkan guru meskipun berada di luar sekolah dan materi pembelajaran PKK yang telah disampaikan guru sebelumnya bisa dibuka kembali oleh siswa, sedangkan materi PKK yang diajarkan dengan pembelajaran daring dapat diselesaikan lebih cepat meskipun guru atau siswa jarang masuk dalam kelas. Pembelajaran daring yang digunakan oleh para guru dan



siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas dan mengatasi keterbatasan waktu tatap muka dikelas antara guru dan siswa.

Mengingat pentingnya motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran daring pada saat proses belajar mengajar dimasa pandemi seperti saat ini, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat.

II. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI AKL di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas XI AKL SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu sebanyak 71 orang. Penentuan sampel menggunakan metode sensus maka semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian yaitu sebanyak 71 responden. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan skala pengukurannya adalah skala interval. Metode pengumpulan data primer pada penelitian ini adalah menggunakan instrumen kuesioner yang diisi oleh para responden dan metode dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pencatatan dari dokumen yang dimiliki guru yang berkaitan jumlah siswa kelas XI AKL yang *login* atau terdaftar di *google classroom* dan hasil belajar siswa yang terdaftar atau *login* yaitu berupa nilai ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester untuk mata pelajaran PKK, dan lain-lain yang diperlukan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan skala sikap likert yaitu skala dengan rentang jawaban 1 sampai dengan 5.

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda dengan melakukan pengujian meliputi statistik deskriptif, uji kualitas data, uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Data penelitian ini diolah dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Uji Kualitas Data

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, sehingga dinyatakan valid. Sementara hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* untuk semua variabel lebih besar dari 0,700 (Nunnally, 1994) maka dapat dinyatakan data dari instrumen tersebut *reliabel*.

2) Hasil Uji Asumsi Klasik

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan analisis grafik menunjukkan balok-balok histogram berada pada posisi rapat dan garis histogram membentuk posisi seperti lonceng. Dilihat dari grafik normal P. plot menunjukkan bahwa



terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal. Dan dilihat dari *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi normal. Sementara untuk uji multikolinieritas, hasil SPSS menunjukkan bahwa nilai Variance Inflation Factor (VIF) setiap variabel kurang dari 10 dan nilai tolerance $\geq 0,10$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas diantara variabel bebas. Hasil uji heteroskedastisitas melalui grafik *scatterplot* terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik diatas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas atau yang terjadi homoskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas (Ghozali, 2013).

3) Hasil Uji Koefisien

Determinasi (*Adjusted R²*)

Tabel 1 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,486 ^a	,237	,214	2,160

a. Predictors: (Constant), Motiv_Belajar, Pem_Daring

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa nilai *adjusted R²* sebesar 0,214 menunjukkan bahwa variabel independen yaitu pembelajaran daring dan motivasi belajar secara bersama-sama mampu menjelaskan 21,4% variasi variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) , sedangkan sisanya sebesar 78,6% dijelaskan oleh variabel lainnya di luar model penelitian ini.

4) Hasil Uji Statistika F

Tabel 2 Hasil Uji Statistik F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	98,379	2	49,190	10,540	,000 ^b
	Residual	317,367	68	4,667		
	Total	415,746	70			

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

b. Predictors: (Constant), Motiv_Belajar, Pem_Daring

Berdasarkan Tabel 2 diatas, nilai F hitung sebesar 10,540 dan nilai sig 0,000, sedangkan nilai F tabel dengan nilai $df(n_1) = 2$, $df(n_2) = 68$, dan taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh nilai F tabel sebesar 3,13. Dengan demikian nilai F hitung $(10,540) > F \text{ tabel } (3,13)$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha (0,05)$, maka secara simultan variabel pembelajaran daring dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

5) Hasil Uji Statistik t

Tabel 3 Hasil Uji Statistik t
 Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,022	19,956		,101	,920
Pem_Daring	,983	,345	,311	2,853	,006
Motiv_Belajar	,438	,105	,455	4,172	,000

Hasil pengujian pada tabel 3 menunjukkan variabel (X1) dan (X2) memiliki nilai t hitung 2,853 dan 4,172 lebih besar dari t tabel 1,995 dan tingkat signifikansi sebesar 0,006 dan 0,000 lebih kecil dari $\alpha (0,05)$. Dapat disimpulkan bahwa secara parsial pembelajaran daring dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh dapat dilihat dari koefisien regresi lebih besar dari t tabel dan tingkat signifikansi lebih kecil alpha (α). Artinya bahwa pembelajaran daring sejalan dengan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, pembelajaran daring mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa merasa senang dalam pembelajaran berbasis daring karena siswa dapat mengakses aktivitas pembelajaran dari rumah ataupun di lingkungan sekitarnya. Siswa dapat membuka materi yang di ajarkan guru meskipun berada di luar sekolah dan materi pembelajaran PKK yang telah disampaikan guru sebelumnya bisa dibuka kembali oleh siswa. Komunikasi dua arah pada pembelajaran daring antara guru dengan siswa, atau antara siswa dengan siswa semakin baik karena semakin banyaknya pilihan media komunikasi yang tersedia. Dengan media komunikasi yang banyak, guru dapat memberikan pembelajaran secara langsung melalui video pembelajaran atau rekaman, serta proses selanjutnya siswa dapat memutar kembali video atau rekaman video tersebut bila terdapat materi yang susah dipahami. Hasil penelitian ini konsisten



dengan hasil penelitian Ferzona (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh dapat dilihat dari koefisien regresi lebih besar dari t tabel dan tingkat signifikansi lebih kecil alpha (α). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh antara motivasi sejalan dengan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, ini menandakan bahwa motivasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan motivasi memiliki peranan yang sangat besar dalam kegiatan belajar serta dapat berfungsi sebagai pendorong usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang siswa melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain motivasi akan membangkitkan semangat dalam belajar. Apabila motivasi siswa dalam belajar tinggi, maka hasil belajarnya akan optimal dan sebaliknya jika motivasi belajar rendah, maka hasil belajar akan menjadi kurang maksimal. Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novalinda (2017) dimana motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

1) Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan yaitu:

1. Pembelajaran daring dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI AKL di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat.
2. Pembelajaran daring dan motivasi belajar secara parsial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI AKL di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat.

2) Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka penyempurnaan yang disarankan peneliti yaitu:

1. Bagi peneliti lainnya, perlu adanya penelitian dalam pengembangan media pembelajaran daring dikalangan dunia pendidikan. Agar nantinya hasil



penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran daring dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru maupun pihak sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok untuk siswanya. Bagi peneliti selanjutnya, selain menggunakan kuesioner/angket, juga disarankan agar melengkapinya dengan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Kemudian diharapkan menambah jumlah anggota populasi/sampel.

2. Bagi guru agar menggunakan media pembelajaran daring dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran daring sangat efektif digunakan selama masa pandemi seperti sekarang ini.
3. Bagi sekolah hendaknya lebih menambah fasilitas kepada guru dan siswa untuk menerapkan pembelajaran daring agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih variatif, inovatif, dan interaktif agar hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Astuti, P., & Febrian, F. 2019. Blended Learning Syarah: Bagaimana penerapan dan persepsi mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111-119. <https://doi.org/1031629/jg.v4i2.1560>
- Ferzona, S., & Suryanti. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi. *Journal of Research and Chemistry*. Vol.2. No.2 Tahun 2017. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jrec/article/download/5826/2834/>
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Edisi Ketujuh, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Khan, Salman. (2012). The One World Schoolhouse. In *Hachette Book Grup*. <https://doi.org/10.1111/edth.12072>
- Naserly, M. K. (2020). Implementasi zoom, Google Classroom, dan Whatsapp Grup Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus pada 2 kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sa. *Aksara Public*, 4(2), 155-165
- Novalinda, Eri. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil SMK PGRI 5 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 11. Nomor 2 Tahun 2017. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/download/6456/4707>
- Nunnally, J. dan Bernstein, IH.(1994). *Psychometric Theory*. New York. McGraw-Hill



- Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). PENGGUNAAN APLEN (APLIKASI ONLINE) SEBAGAI UPAYA KEMNADIRIAN BELAJAR SISWA. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (Vol.1, no/1)*
- Purwanto, Ngalim. (1985). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadri, M. (2019). Kompetensi Pedagogik Dosen dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 2(2), 162-172.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2010). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications Third Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Siregar, Z., & Lubis, E. L. S. (2021). PENERAPAN PEMBELAJARAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DI STKIP AL MAKSUM LANGKAT. *Jurnal Sintaksis*, 3(1), 41-48.
- Stein, R. (2020). COVID-19 and Rationally Layered Social Distancing. *International Journal of Clinical Practice*. <https://doi.org/10.1111/ijcp.13501>
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya
- Sun, P.C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008) What drives a successful eLearning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computer and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.11.007>
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Szpunar, K. K., Moulton, S.T., & Schacter, D. L. (2013). Mind Wondering and Education: From the classroom to online learning. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00495>
- Worldometer. (2020). COVID-19 CORONAVIRUS PANDEMIC. <https://www.worldometers.info/coronavirus>. Diakses tanggal 24 April 2020.
- Tirto.Id. (2020). Daftar E-Learning Kemendikbud, Sekolah Online untuk mencegah Corona. <https://tirto.id/daftar-e-learning-kemendikbud-sekolah-online-untuk-mencegah-corona-eFrR>. Diakses tanggal 24 April 2020.