

Penerapan *e-Learning* melalui Media *Schoology* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 3 Tapung

Meila Handaini^{1*)}, Zulfah²

^{1,2}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

^{*)}meilahandaini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penerapan *E-Learning* dengan media *Schoology* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 3 Tapung. 2) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan *E-Learning* dengan media *Schoology*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX D SMP Negeri 3 Tapung yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, pengisian angket *online* dan mengikuti kelas *online* dengan aplikasi *schoology*. Penelitian ini dilakukan dengan 1 siklus. Hasil dari penelitian ini para siswa SMP Negeri 3 Tapung kurang bersemangat dalam pembelajaran daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian angket *online* yang diisi oleh siswa dengan presentase jawaban sebesar 23,3%. Setelah itu peneliti menggunakan aplikasi *Schoology* untuk meningkatkan motivasi siswa hanya saja siswa kurang antusias dibuktikan dengan hanya 1 siswa yang mengikuti pembelajaran melalui aplikasi *schoology*.

Kata Kunci: *E-Learning*, *Schoology*, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to: 1) describe the application of E-Learning with Schoology media in increasing student motivation at SMP Negeri 3 Tapung. 2) to increase student motivation through the application of E-Learning with Schoology media. This research is a classroom action research (PTK). The subjects of this study were all students of class IX D SMP Negeri 3 Tapung, totaling 36 students. Data collection techniques include interviews, filling out online questionnaires and taking online classes with the schoology application. This research was conducted in 1 cycle. The results of this study, the students of SMP Negeri 3 Tapung were less enthusiastic in online learning as evidenced by filling out an online questionnaire by 23.3%. After that, the researcher used the Schoology application to increase student motivation, it's just that students were less enthusiastic, as evidenced by only 1 student who took part in learning through the schoology application.

Keywords: *E-Learning*, *Schoology*, *Learning Motivation*

Pendahuluan

Mewabahnya virus *Covid-19* di Indonesia membuat beberapa pemerintah daerah mulai mengambil sikap. Di antaranya, meliburkan sekolah sebagai suatu upaya untuk mencegah sekaligus mengurangi penyebaran virus *Covid-19*. Tidak sedikit pula dari instansi pendidikan yang memberlakukan *E-learning* atau kelas *online* untuk melakukan proses belajar mengajar jarak jauh. Media pembelajaran online atau sering disebut dengan *e-learning* merupakan media penunjang pendidikan dan bukan sebagai media pengganti pendidikan (Arsyad, 2013). Pendidikan pada hakekatnya adalah sebuah proses untuk menyiapkan manusia agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya (*life skill*) (Dewi,

2019). Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk dapat bertahan dengan perkembangan jaman (Puspaningtyas, 2019). Menurut Septian (2020) Pendidikan merupakan media yang memilikiperanan penting untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, melalui pendidikan akan terjadi proses pemberdayaan manusia menjadi sumber daya yang berkualitas. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana mencapaismua yang di cita-citakan oleh seseorang dalam kehidupannya.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim juga berupaya membangun kerja sama dengan berbagai pihak yang fokus mengembangkan sistem pendidikan daring. Pembelajaran daring ini dapat berupa melalui media sosial seperti: *Whatsapp, Skype, Google Hangout, Telegram*. Atau bisa juga aplikasi seperti: *Canvas, SPADA, Moodle, Zoom, Schoology* dan lain-lain.

Pembelajaran *e-learning* sekarang menjadi pilihan utama karena adanya pandemi ini. Pembelajaran *e-learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang pada pelaksanaannya tidak bertatap muka langsung di kelas. *E-learning* bisa digunakan dalam kondisi seperti ini, karena berbasis internet yang berarti tidak perlu datang ke kelas (Yaumi, 2007). Pada dasarnya *E-learning* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Hidayat (2020) "*E-learning has many benefits that can be obtained both by students and by lecturers. One of the benefits is that e-learning can provide opportunities for students to be more active in the learning process. This can be contributed to the fact that students can open wider resources during learning process.*" Artinya, "E-learning memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan baik oleh mahasiswa maupun dosen. Salah satu manfaatnya adalah e-learning dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berkontribusi pada fakta bahwa siswa dapat membuka sumber daya yang lebih luas selama proses pembelajaran".

E-learning adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan ialah sebagai sarana ialah sebagai proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dengan siswa/i (Ardiansyah, 2013). *E-learning* ini juga memberikan akses pada guru dan siswa untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar siswa di sekolah.

Pembelajaran *online* atau daring dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka.

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi. Pada pembelajaran online atau daring peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan.

Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar. Sebagai seorang guru yang baik, guru senantiasa harus memperhatikan siswanya untuk melihat perubahan yang terjadi selama dan setelah proses pembelajaran terjadi (Hamimi, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diupayakan sebuah terobosan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *schoolology*.

Schoolology merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York (Besana, 2012). *Schoolology* membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Schoolology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa. *Schoolology* mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan demikian *Schoolology* adalah sebuah layanan gratis yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi informasi serta fitur-fitur atau konten pendidikan baik berbentuk tulisan, file dan link yang dapat dibagikan baik guru maupun siswa. Dan juga fitur khusus berupa *courses*, *groups* dan *resources*.

1. *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, misal mata pelajaran Matematika, Fisika, dan lain sebagainya. Fasilitas *Courses* ini juga ada di Moodle
2. *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok dalam pengelompokan suatu tugas yang dikerjakan berdasarkan kelompok-kelompok dalam tema yang berbeda atau pengelompokan kelas. Fasilitas ini juga ada di Moodle maupun di *Facebook*
3. *Resources* (Sumber Belajar), yaitu fasilitas yang berfungsi untuk menyajikan sumber belajar ke pribadi maupun kelompok.

Di dalam menu *Course* guru juga bisa membuat kuis atau soal (ini yang tidak dimiliki oleh facebook) dengan berbagai jenis yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain sebagainya. Selain itu guru juga tidak harus membuat soal untuk banyaknya kelas yang diampunya, tetapi dengan fitur importsoal. Kelebihan menggunakan media *Schoology* juga guru tidak harus 36 memeriksa pekerjaan/tugas siswa. Dan soal-soal itu (biasanya berbentuk tugas) bisa dikerjakan di rumah, guru tinggal mengontrol dari jarak jauh. Untuk pembuatan soal di *Schoology* ini, dilengkapi dengan *Symbol*, *Equation*, dan *Latex*. Jadi, semua jenis soal yang mengandung gambar, *symbol*, dan *equation* dapat ditulis di *Schoology*.

Penelitian sejenis sudah pernah dilakukan oleh Nur Laila Ulva, Sri Kantun dan Joko Widodo dengan judul “Penerapan e-learning dengan media schoology untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian indonesia”. Dalam penelitian tersebut di peroleh hasil pelaksanaan penerapan E-Learning dengan media Schoology berjalan lancar dan sesuai rencana yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan E-Learning dengan media Schoology dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia kelas X SOS 1 SMAN 4 Jember tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari skor rata-rata motivasi belajar pada siklus I sebesar 2,7 dengan kriteria sedang, meningkat pada siklus II 3,5 dengan kriteria tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata ulangan harian siswa sebelum tindakan yaitu 69,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 52,77% meningkat menjadi 78,19 dengan ketuntasan klasikal 75% pada siklus I. Kemudian

pada siklus II meningkat lagi menjadi 86,19 dengan ketuntasan klasikal 83,33%, jadi hampir seluruh siswa tuntas.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan menerapkan *e-learning* melalui media *schoolology* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 3 Tapung. Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 3 Tapung dengan menggunakan *e-learning* melalui media *Schoolology*.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Tapung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa di kelas IX D SMP Negeri 3 Tapung yang berjumlah 36 siswa. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut di berikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2012).

Penelitian ini dilakukan dengan tahap Wawancara kepada guru Matematika SMP Negeri 3 Tapung yaitu ibu Sari Dewi S.Pd secara *Online* melalui *Whatsapp*. Setelah itu untuk memperkuat data atau informasi peneliti membagikan kuesioner *online* kepada siswa melalui *Google Form* dan kemudian siswa mengisi kuesioner *online* dengan tautan https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdgy1jhivISdd_krJYCAeaZNDP_1mctbGE_HZqGricJQLzDvA/viewform?usp=sf_link. Pengisian kuesioner ini bertujuan agar peneliti mengetahui bagaimana sistem pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika selama pandemi.

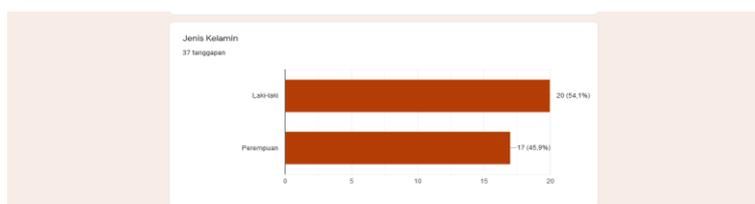
Kemudian peneliti membuat kelas *online* dengan menggunakan aplikasi *Schoolology* dan meminta para siswa *login* di aplikasi *Schoolology* sesuai petunjuk yang diberikan peneliti kepada siswa. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat melihat motivasi belajar siswa melalui penerapan *E-Learning* dengan media *schoolology*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan kuesioner melalui *google form* dan pada tahap proses pembelajarannya menggunakan aplikasi *Schoology* dengan jumlah subjek penelitian siswa kelas IX D yang berjumlah 36 orang. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti sudah membuat koesioner melalui *google form*. Hasil dari siswa menjawab kuesioner di bawah ini:

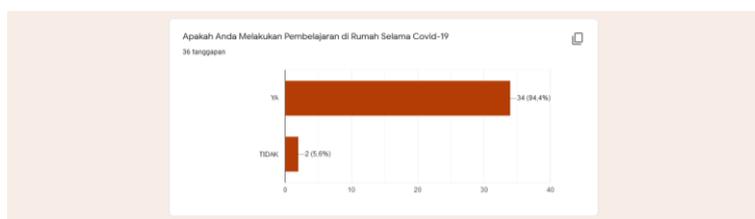


Gambar 1. Judul Kuesioner



Gambar 2. Rekap Jenis Kelamin Subjek

Gambar 2 menjelaskan bahwa jenis kelamin siswa SMP Negeri 3 tapung berjumlah 36 siswa dengan 20 siswa laki-laki dan 17 siswi perempuan.



Gambar 3. Respons Subjek

Gambar 3 menjelaskan bahwa para siswa SMP Negeri 3 Tapung melakukan pembelajaran secara *online* dengan presentasi jawaban YA sebanyak 34 (94,4%) dan tidak 2 (5,6%).



Gambar 4. Pendapat sekolah mengenai pembelajaran *online* (daring)

Gambar 4 menjelaskan bahwa pendapat siswa mengenai sekolah pembelajaran *online* (daring) dan hasilnya yang menjawab sangat setuju ada 5 (13,5%), setuju ada 22(59,5%) dan tidak setuju ada 10(27%).



Gambar 5. Perangkat yang digunakan para siswa

Gambar 5 merupakan perangkat yang di gunakan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring dan hasilnya dengan menggunakan desktop berjumlah 2 (5,4%), Notebook berjumlah 5(13,5%), Tablet berjumlah 1(2,7%), Heandphone berjumlah 32(86,5%) dan yang lainnya berjumlah 1 (2,7%).



Gambar 6. Aplikasi yang digunakan selama daring

Gambar 6 merupakan aplikasi yang di gunakan para siswa selama pembelajaran daring (*online*). Jadi sebelum peneliti memperkenalkan pembelajaran menggunakan aplikasi *schooly*, para siswa menggunakan aplikasi lain di antaranya: *Google Class* 7 (18,9%), *Webwinar* 0(0%), *Whatsapp* (32 (86,5%), *Facebook Live* 3(8,1%), *Youtube Live* 3 (8,1%) dan *Wps Offline* 1(2,7%).



Gambar 7. Pembelajaran daring dapat membantu siswa

Gambar 7 menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat membantu dalam mengerjakan tugas, jawaban para siswa sangat bervariasi diantaranya: sangat membantu 5(13,5%), membantu 16(43,2%), sangat tidak membantu 0(0%), tidak membantu 8(21,6%) dan sedang 9 (24,3%).



Gambar 8. Respon pemahaman siswa terhadap pembelajaran daring

Gambar 8 menunjukkan siswa mengerti dengan materi jika melalui pembelajaran daring. Dan jawaban siswa beragam di antaranya: Sangat Mengerti 2(5,4%), Mengerti 12 (32,4%), sangat tidak mengerti 11(29,7%), sedang 9(24,3%) dan kurang mengerti 1(2,7%).



Gambar 9. Menunjukkan semangat siswa belajar dengan penerapan daring

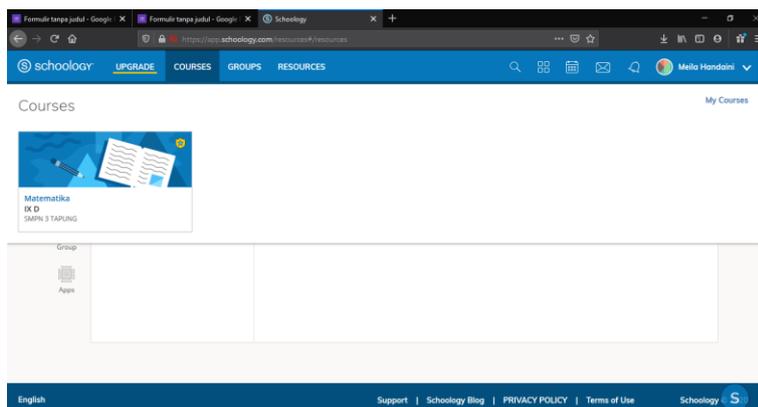
Gambar 9 menunjukkan semangat belajar dengan penerapan daring. Jawaban siswa sangat bervariasi diantaranya: Sangat Bersemangat 7(18,9%), semangat 9 (24,3%), Sangat Kurang Semangat 3(8,1%), kurang semangat 15 (40,5%) dan sedang 5 (13,5%).

daring dengan di buktikan dengan presentase jawaban sebesar 59,5 %. Para siswa yang kebanyakan menggunakan heandphone selama pembelajaran daring ini di buktikan dengan besar presentase 86,5 %. Dan siswa menggunakan aplikasi dalam pembelajaran hampir rata-rata menggunakan *whatsapp* dengan di buktikan besar presentasi 86,5%. Dengan pembelajaran daring para siswa terbantu dalam mengerjakan tugasnya dengan dibuktikan besar presentasi 43,2%. Masalah mengerti dengan materi jika melalui daring ini jawaban nya hampir sama dengan jawaban mengerti 32,4% dan jawaban tidak mengerti sebesar 29,7 %. Setelah itu bersemangat atau tidaknya untuk belajar dalam penerapan daring ini kurang semangat dengan di buktikan dengan presentase 40,5 %, sedangkan untuk semangat belajar hanya di presentasekan sebesar 23,3%. Dalam pembelajaran matematika lebih mudah dan menyenangkan jika melalui daring, sangat di anggap tidak setuju oleh para siswa dengan di buktikan presentasi sebesar 51,4%. Ketika selesai mengerjakan tugas *reward* yang di berikan guru memiliki perbandingan jawaban dengan ya 44,4% dan tidak 38,9%. Dan *reward* sangat diperlukan para siswa karena dapat termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugasnya dengan presentasi 50%. Penelitian yang sejenis menurut Theresia Sinta (2017) Dari hasil perhitungan angket motivasi yang telah diisi siswa, dapat diketahui bahwa persentase hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa adalah sebesar 55% untuk jawaban selalu, 28% untuk jawaban sering, 13% untuk jawaban kadang-kadang, dan 3% untuk jawaban tidak pernah. Hasil perhitungan angket motivasi belajar, menunjukkan sebagian besar siswa sangat setuju dengan setiap pernyataan yang ada dalam angket, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis web yang diterapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

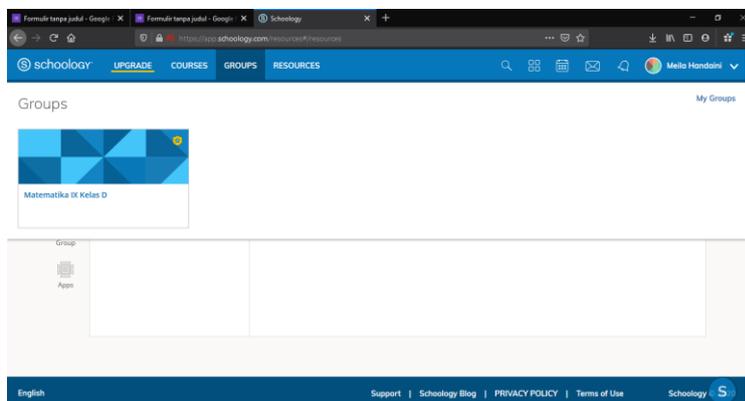
Setelah mendapatkan hasil dari kuesioner *online* peneliti melihat bahwa para siswa SMP Negeri 3 Tapung kurang bersemangat dalam pembelajaran *online* (daring) dengan dibuktikan presentase jawaban sebesar 23,3% sehingga peneliti mencoba berdiskusi dengan guru matematika nya dan memutuskan menggunakan aplikasi *Schoology* untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam pembelajaran daring. Sejalan dengan penelitian Nur Laila Ulfa (2017) bahwa Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan E-Learning dengan media *Schoology*.



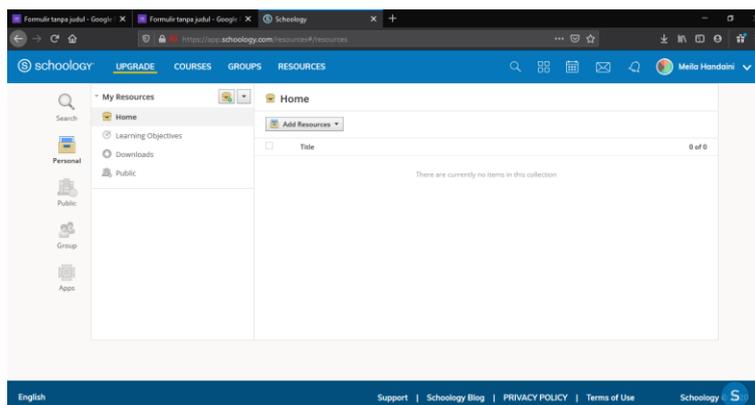
Gambar 13. Tampilan login aplikasi *schoology*



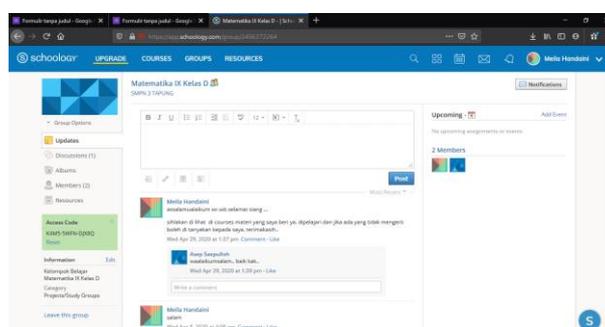
Gambar 14. Tampilan *Courses*



Gambar 15. Tampilan *Groups Schoology*



Gambar 16. Tampilan *Resources*



Gambar 17. Hasil diskusi di *Groups IX D*

Dari penelitian Nur Laila Ulva (2017), peningkatan motivasi belajar siswa sesuai dengan yang diungkapkan Siahaan (dalam Darmawan, 2014) bahwa dengan pembelajaran E-Learning siswa akan memiliki motivasi belajar mandiri yang tinggi dan memiliki komitmen untuk belajar bersungguh-sungguh karena tanggung jawab belajar sepenuhnya berada pada diri siswa itu sendiri. Akan tetapi kurangnya komitmen untuk belajar sungguh-sungguh dan semangat dalam belajar siswa untuk masuk ke dalam aplikasi *schoology* ini jelas terlihat pada gambar 17. Hal ini di buktikan dengan 1 members atau hanya 1 siswa yang masuk ke dalam aplikasi *schoology*. Sehingga siswa tidak memiliki peningkatan motivasi belajar walaupun sudah diuji cobakan dengan menggunakan aplikasi *Schoology*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *E-learning* melalui media *schoology* ini tidak ada peningkatan motivasi belajar. Hal ini bisa dilihat dari Setelah peneliti mendapatkan hasil dari kuesioner *online* peneliti melihat bahwa para siswa SMP Negeri 3 Tapung kurang bersemangat dalam pembelajaran *online*

(daring) dengan dibuktikan presentase 23,3% sehingga peneliti mencoba berdiskusi dengan guru matematika nya dan memutuskan menggunakan aplikasi *Schoology* untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam pembelajaran daring. Akan tetapi, setelah diujicobakan menggunakan aplikasi *schoology* para siswa kurang antusias dan semangat dalam belajar siswa untuk masuk ke dalam aplikasi *schoology*. Hal ini di buktikan dengan 1 member atau hanya 1 orang yang masuk ke dalam aplikasi *schoology*. Sehingga siswa tidak memiliki peningkatan motivasi belajar walaupun sudah diuji cobakan dengan menggunakan aplikasi *Schoology*.

Referensi

- Aminoto, T. & Pathoni. (2014). Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 45-53.
- Ardiansyah, Ivan. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Besana, S. (2012). *Schoology: e-Learning Management System diventa social*. TD Technologie Didattiche.
- Dewi, P.S. & Septa, H.W. (2019) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-39.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamimi, L, Zamharirah, R. & Rusydy. Analisis Butir Soal Ujian Matematika Kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-10.
- Hidayat, A. (2020). Student's Perceptions of E-Learning During Covid-19 Pandemic. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 34-45.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Puspanigtyas, N.D. (2019). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-30.
- Sardiman, A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septian, A., Agustina, D., & Maghfirah, D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 10-22.
- Silvana, dkk. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Pembelajaran berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 2(2), 57-66
- Ulva, L.N., dkk. (2017). Penerapan E-Learning dengan Media Schoology untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11 (2), 2548-7175
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2007). The Implementation of Distance Learning in Indonesia Higher Education. *Lentera Pendidikan: Jural Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 10(2), 196-215.