

Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak SMA

Angga Grariyanto¹, Happy Prasetyawati²

Program Studi Ilmu Komunikasi, STIKOM Interstudi

Anggagrahariyanto2@gmail.com dan Happy.p.hendrotomo@gmail.com

Abstrak. Adanya sebuah teknologi pada dalam media pembelajaran mampu memberikan akibat yang sangat optimal. Pembelajaran dengan basis yg memiliki teknologi serta komunikasi bisa berjalan efektif Bila kiprah pengajar saat melakukan pembelajaran menjadi fasilitator yang mampu menyampaikan kemudahan pada para peserta didik pada melakukan pembelajaran bukan hanya sekedar memberikan info yang tidak praktis buat dipahami sang peserta didik. Menggunakan teknologi sebagai media infomasi serta komunikasi pada pembelajaran, kita mampu memanfaatkan *e-learning*. Salah satu tujuan penerapan *e-learning* pada pembelajaran agar menaikkan motivasi belajar peserta didik sebagai akibatnya prestasi belajar akan semakin baik hasilnya. Penelitian ini bertujuan buat mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran e-learning melalui video terhadap taraf motivasi belajar di anak SMA. Teori yg digunakan pada penelitian ini adalah teori difusi inovasi. Pengambilan data diambil menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. akibat penelitian ini menunjukkan bahwa kurang signifikan atau kurang efektivitas media pembelajaran e-learning melalui video terhadap motivasi belajar di anak Sekolah Menengah Atas

Kata Kunci: *E-learning*, media pembelajaran, motivasi belajar.

Abstract. The life of a generation in getting to know media can offer very finest consequences. studying with simple which has technology and conversation can work if the position of the teacher when sporting out studying is as a facilitator who can offer comfort to students in wearing out getting to know, no longer just providing records that isn't effortlessly handy by students. with the aid of the use of technology as a medium of information and communicate in studying, we can take gain of e-learning. one of the desires of enforcing e-mastering in mastering is to increase students' learning motivation so that getting to know fulfillment might be higher. This examine aims to decide how the effectiveness of e-mastering media through video on the extent of studying motivation in excessive faculty kids. The principle used in this research is the idea of diffusion of innovation. information have been collected the use of opportunity sampling approach with simple random sampling technique. The consequences of this take a look at imply that there may be much less vast or less effective e-mastering getting to know media through video on learning motivation in high faculty youngsters

Keywords: E-learning, learning media, learning motivation

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi artinya kebutuhan penting di dunia pendidikan yg mengakibatkan ruang belajar menjadi tempat peserta didik mempertinggi kemampuannya secara optimal, serta nantinya bisa berinteraksi ke tengah-tengah warga (Rahmatia & Monawati, 2017).

Sebuah cara belajar, dirasakan adanya kesamaan: (a) bergesernya pendidikan berasal sistem pembelajaran yang berorientasi di pengajar (*teacher centered*) ke sistem yang berorientasi di siswa (*student centered*), (b) tumbuh & makin memasyarakatnya pendidikan terbuka dan jarak jauh, (c) semakin banyaknya pilihan dari belajar yang tersedia (Kusairi, 2013).

Peningkatan mutu pendidikan artinya sarana pembangunan pada bidang pendidikan nasional serta ialah bagian integral asal upaya peningkatan kualitas insan Indonesia secara menyeluruh (Yazdi, 2012).

Seseorang bisa dikatakan berhasil pada belajar Bila ia mampu memberikan adanya perubahan dalam kemampuan berfikir, keterampilan, kemudian perilaku (Jannah, 2017).

Perubahan akibat belajar bisa diamati, dibuktikan & terukur pada keahlian atau penghargaan yg didapat sang peserta didik wujud dari pengalaman pembelajaran (Singh, & Srivastava, 2015).

Berjalan menggunakan saat teknologi isu terutama internet pada kemajuan info, proses belajar mengajar sudah memakai secara baik teknologi isu tadi baik jenjang pendidikan dasar, menengah juga perguruan tinggi (Suwastika, 2018).

Hal itu yang membuat terjadinya fenomena yang besar kepada arus informasi, siswa bisa menerima informasi ataupun berita dimana saja (Pratama, 2019).

Sekarang kebutuhan informasi yang dibutuhkan terutama informasi yang

dibutuhkan oleh masyarakat yaitu informasi pengetahuan (Firdausyi, 2020).

Perkembangan pengetahuan dan teknologi sudah membawa perubahan yang sangat cepat di aspek kehidupan, proses tersebut sudah mengubah paradigma pengguna untuk mencari & mendapatkan informasi dengan mudah. Pekerjaan semula dikerjakan sulit sekarang bisa memakai alat berupa media (Rahmatia & Monawati, 2017).

Pemakaian komputer di pembelajaran bisa meningkatkan pengertian terhadap konsep siswa dan keahlian individu untuk memperoleh informasi dalam kehidupan manusia (Kusairi, 2013).

Learning Management System (LMS) merupakan perangkat lunak khusus untuk menawarkan lingkungan pendidikan atau pelatihan *online virtual* (Hanum, 2013).

Untuk membangun perpaduan dinamika belajar kreatif dan interaktif, perlu sosok kemajuan info & Komunikasi sebagai instrumen teknologi edukasi interaktif. Teknologi edukasi interaktif yaitu *e-learning* (Yazdi, 2012).

E-learning merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan teknologi elektronik komputer untuk mendapatkan materi pembelajaran mengikuti kebutuhan individu (Rahmatia & Monawati, 2017).

E-learning memiliki karakteristik seperti (a) interaktivitas; (b) kemandirian (c) aksesibilitas; (d) pengayaan. Perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* ini berisi rencana kegiatan melalui penggunaan jaringan internet (Rusman, 2012).

Tahapan belajar memiliki empat bagian penting, seperti tujuan, bahan pembelajaran, lalu evaluasi. Strategi solusi *e-learning* terdiri dari isi informasi, kemajuan informasi, dan layanan. Isi informasi menyangkup kursus, kurikulum, dan modul pengembangan informasi atau keahlian. Teknologi merupakan cara yang digunakan dalam menyampaikan konten, meliputi

internet dan telekonferensi. Layanan yang terkait dengan pemeliharaan, peningkatan konten, dan peningkatan teknis pengiriman konten (Hanum, 2013).

Dalam komponen – komponen ini adalah proses pertama yang wajib dalam mengerti apa itu *e-learning* dan bagaimana “disampaikan”. Memahami perencanaan pembelajaran bahan ajar dimana memiliki peran penting karena berkaitan langsung melalui perencanaan belajar peserta (siswa). Materi yaitu objek bahan ajar yang menjadi alat ukur keberhasilan *e-learning* dengan jenis, isi, dan bobot materi (Hanum, 2013).

Pengadaan *e-learning* menjadikan media bahan ajar dalam belajar jarak jauh atau berupa media tambahan dalam belajar di kelas dengan mempunyai tujuan yang ditetapkan seperti: (1) meningkatkan kualitas belajar, (2) merubah cara mengajar siswa/guru, (3) merubah metode pembelajaran pasif siswa menjadi cara belajar aktif, yang membuat terbentuk pembelajaran mandiri, (4) memajukan dan memperluas perangkat baru, (5) ketersediaan bahan ajar dalam media elektronik, (6) pengayaan bahan ajar harus mengikuti dengan perkembangan teknologi dan kemajuan informasi, (7) membuat posisi yang kompetitif dan meningkatkan citra merek (Rahmatia, Monawati, 2017).

Pemutaran materi video, termasuk dalam sebuah media digital, meliputi *e-learning*. Dan juga dengan presentasi guru yang menyampaikan beberapa materi dalam presentasi termasuk *e-learning* (Rahmatia, Monawati, 2017).

Supaya menghasilkan *e-learning* yang menarik untuk dapat disukai, diperlukan tiga hal yang penting untuk konsep *e-learning*, yaitu: simpel, pribadi, dan mudah (Yazdi, 2012).

Meliputi pembahasan di atas, terdapatnya rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ingin membahas

mengenai “Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak SMA”.

Maka tujuan dari penelitian diatas yaitu guna mencari tahu bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran *E-Learning* Melalui Video Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak SMA.

Manfaat pada analisis ini yaitu manfaat akademis yang diharapkan menjadi bahan referensi penelitian sebagai acuan penelitian dan memberi kontribusi ilmiah dalam perkembangan ilmu komunikasi saat ini. Selanjutnya yaitu manfaat penelitian secara praktis yang diharapkan menerima baik ilmu pengetahuan kemajuan informasi mengenai sistem pembelajaran jarak jauh sehingga mampu memberikan motivasi belajar siswa,

Tinjauan Literatur

Pada penelitian berhubungan mengenai efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran *e-learning* terhadap tingkat motivasi belajar pada anak SMA, peneliti menjadikan tiga penelitian terdahulu sebagai referensi penelitian yang akan ditinjau oleh peneliti yaitu;

Referensi penelitian yang pertama yaitu, jurnal penelitian yang dibuat oleh Suwastika, I. W. K. (2018). Penelitian pertama diteliti pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh *E-learning* Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”. Rumusan permasalahan dalam penelitian tersebut ialah bagaimana *e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa terutama pada media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian tersebut adalah survey menggunakan analisis statistik kuantitatif. Kesimpulan pada penelitian tersebut adalah penelitian ini menganalisis pengaruh

lingkungan terhadap motivasi belajar mahasiswa STIKOM berdampak pada motivasi belajar mahasiswa.

Refrensi penelitian yang kedua yaitu, jurnal penelitian yang dibuat oleh Rahmatia, dkk (2017). Yaitu dengan judul “Pengaruh Media *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh”. Rumusan permasalahan dalam penelitian tersebut yaitu bagaimana kemajuan informasi digunakan secara maksimal di dunia pendidikan?. Metode penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif untuk analisis data, lalu menggunakan *sampling purposive* untuk pengambilan sampel. Kesimpulan penelitian tersebut adanya pengaruh media *e-learning* siswa dalam hasil pembelajaran matematika.

Refrensi penelitian yang ketiga yaitu, jurnal penelitian yang dibuat oleh Bora, M. (2017). Penelitian terdahulu yang ketiga diteliti pada tahun 2017 judul “Analisa Kepuasan Penggunaan *E-learning Cloud* Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam”. Rumusan permasalahan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah bagaimana hasil dari kepuasan memanfaatkan *e-learning cloud*. Metode penelitian pada penelitian tersebut yaitu *Non Probabilty Sampling* jenis *Accidental Sampling* dengan pendekatan kuantitatif dan Kualitatif melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah dari hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan *e-learning cloud* menghasilkan kepuasan pada penggunanya sebanyak 40%.

Dari tiga penelitian diatas yang ditulis sebagai refrensi penelitian memiliki persamaan yaitu penelitian ini sama – sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya, variabel penelitian di atas memiliki perbedaan hasil yang akan diteliti.

A. Efektivitas

Pembelajaran efektif adalah gabungan meliputi seseorang, materi, tempat, alat dan arahan yang diarahkan dalam merubah sikap individu menuju arah lebih baik dan sesuai keahlian dan selisih dalam individu (Rohmawati, 2015).

Efektivitas instruksional bergantung terhadap lima faktor: (1) Sikap; (2) Kemampuan memahami instruksi; (3) Ketekunan; (4) Peluang; (5) Kualitas Instruksi (Rohmawati, 2015).

Penyampaian pesan dalam dunia pendidikan yaitu komunikasi instruksional yang berarti komunikasi dalam bidang instruksional (Noviati & Barniat, 2019).

Berbicara mengenai komunikasi instruksional, tidak lepas dari pembahasan kata atau istilah instruksional yang artinya pengajaran, pembelajaran atau bahkan perintah atau instruksi (Noviati & Barniat, 2019).

Komunikasi Instruksional dapat dilaksanakan bila memiliki tiga bagian yaitu pengirim pesan (guru profesional), isi pesan (proses instruksional), dan penerima pesan (siswa) (Noviati & Barniat, 2019).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi banyak yang memberikan dampak positif lalu menguntungkan bagi pembelajaran, seperti jaringan informasi, komputer, android dll (Sudiarta & Sadra, 2016).

Keahlian mempelajari adalah hal dasar yang wajib dimiliki oleh siswa, yaitu kemampuan memahami (*understanding*) adalah keahlian dasar yang berada dipijakan siswa dalam meningkatkan dirinya sehingga mendapatkan kemampuan menerapkan (*aplying*), meriset informasi (*analysing*), mengevaluasi (*evaluation*) hingga pada akhirnya kemampuan membuat (*creating*) (Hadi, 2017).

Kemudahan pemutaran video yang bisa diulang selama proses belajar memudahkan siswa paham pada materi yang

disampaikan, karena itu terancang yang membuat siswa mudah memahami bahan pembelajaran terutama mengenai konsep materi (Hadi, 2017).

Dalam belajar mengajar di kelas, cara guru lakukan dalam meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media yang efektif (Hadi, 2017).

B. Media Pembelajaran

Menurut ahli batasan yaitu media : yang pertama, para ahli menjelaskan media beserta; khalayak, konten, teknologi, alat, dan saluran berupa kegiatan untuk dirancang dalam proses pembelajaran. Yang selanjutnya, media dibatasi oleh para ahli dari; isi pesan yang diberikan, lalu diberikan menggunakan alat penyiaran. Batasan yang ketiga, yaitu informasi yang disampaikan bertujuan memacu terjadinya kegiatan pembelajaran (bahan ajar) (Mahnun, 2012).

Dari bahasa latin media yaitu medium yang artinya penyampaian pesan, atau sebagai perantara (Mahnun, 2012).

Media pembelajaran merupakan perantara dalam bentuk maupun proses pada kegiatan belajar mengajar dapat menolong guru dalam mempercepat memberikan bahan ajar kepada peserta didik sehingga melancarkan keinginan belajar siswa (Steffi & Syastra, 2015).

Media edukasi mempunyai peran penting untuk menunjang kualitas proses pembelajaran (Purwono, 2018).

Media memiliki pesan untuk perangsang belajar yang membuat motivasi belajar agar siswa tidak bosan untuk mencapai keinginan belajar (Tafonao, 2018).

C. E-learning

Istilah *e-learning* memiliki arti pengertian yaitu; pembelajaran berbasis web, pembelajaran *online*, pelatihan atau pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran jarak jauh, instuksi berbantuan

komputer, dan sebagainya (Rahmatia, Monawati, 2017).

Ciri – ciri *e-learning*: (1) Menjadikan fasilitas kemajuan informasi; dimana pengajar dengan siswa, sesama siswa atau sesama pengajar sehingga berkomunikasi secara relatif mudah tanpa membatasi dari hal peraturan pembelajaran; (2) Menjadikan kemajuan media digital; (3) Menjadikan materi yang tersimpan di komputer lalu dapat dijangkau dengan mudah, tanpa batasan waktu dan dimana saja; (4) Menjadikan rencana belajar, ajaran, pencapaian perkembangan pembelajaran dan hal yang mengenai administrasi pendidikan bisa check dengan komputer (Yazdi, 2012).

Kemajuan informasi terutama pada komunikasi jelas mempunyai dasar dan konsokuensi nya seperti hal nya *e-learning* (Aprilinda & Cucus, 2016).

E-learning yaitu dapat mencakup edukasi di media digital dengan resmi maupun tidak resmi (Anas & Munir, 2012).

D. Motivasi Belajar

Motivasi belajar penting bagi proses pembelajaran, karena adanya motivasi membuat terpacu dalam semangat belajar kebalikannya jika tidak memiliki motivasi akan mengurangi semangat belajar (Suharni & Purwanti, 2014).

Motivasi belajar merupakan kunci keberhasilan agar tercapainya tujuan pembelajaran motivasi belajar harus dibangkitkan agar siswa termotivasi dalam belajar (Emda, 2018).

Sebuah keadaan dimiliki pada diri individu yang terdapat kemauan atau niat dalam mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu biasa disebut dengan motivasi belajar (Emda, 2018).

Motivasi belajar yaitu segi kejiwaan yang mengakibatkan proses, yang menyebabkan kondisi siswa. (Emda, 2018)

Hal yang mengesal motivasi belajar yaitu; cita-cita, kemampuan, kondisi, dan lingkungan siswa (Emda, 2018).

Fungsi motivasi belajar yaitu mendorong usaha untuk mendapatkan penghargaan, karena individu melakukan usaha dengan memacu keinginannya, lalu memastikan arah perilakunya kearah tujuan yang akan dicapai (Emda, 2018).

Kegiatan belajar baik guru dan siswa sangat penting untuk menuju keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai (Emda, 2018).

E. Hasil Belajar

Pembelajaran utamanya yaitu tahapan kegiatan pengajar dengan siswa pada program pembelajaran, yaitu proses yang menjelaskan keahlian siswa secara rinci guna mencapai hasil belajar (Hanafy, 2014).

Hasil belajar adalah perubahan yang didapat melalui proses belajar, melainkan proses pada individu untuk menuju tujuan belajar yang baik (Handayani & Subakti, 2020).

Pada pandangan pengajar, pembelajaran diakhiri melalui tahap evaluasi hasil belajar, sedangkan pada pandangan siswa atau pelajar hasil belajar adalah berakhirnya proses belajar maka dari itu hasil belajar merupakan keahlian setelah siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar (Asriyanti & Janah, 2019).

F. Teori Difusi Inovasi

Teori difusi inovasi yaitu sebuah susunan komunikasi dari gagasan, proses, dan target terlihat baru yang menganggap sebagai inovasi (Ni'mawati & Zaqiah, 2020).

Terjadinya inovasi perubahan sosial jika ditemukannya hal seperti gagasan baru yang disebar luaskan lalu diterima baik (Ni'mawati & Zaqiah, 2020).

Teori difusi diartikan sebuah jalannya kemajuan informasi melalui akses

berjalannya perkembangan kemajuan informasi di kelompok sosial, lalu rogers menyarankan aliran komunikasi sebagian orang terjadi secara tidak langsung yaitu melalui orang lain (Yamita, 2021).

Secara lebih lanjut, Rogers menjelaskan proses difusi inovasi terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) Pengetahuan, tahapan pertama, individu belum mempunyai perkembangan mengenai kemajuan informasi baru maka informasi harus diberikan dengan seluruh media seperti melalui media massa, media cetak, ataupun secara langsung diantara masyarakat; (2) Persuasi, tahapan kedua individu tertarik terhadap kemajuan informasi dan aktif mencari informasi tentang inovasi; (3) Keputusan, tahapan ketiga pelaku mengambil konsep kemajuan informasi lalu menimbang keuntungan maupun kerugian dalam menggunakan inovasi akankah mengadopsi atau menolak inovasi serta; (4) Konfirmasi, lalu tahapan keempat ini pelaku akan mencari kebenaran atas keputusan mereka (Daryanto, 2010).

Penyebaran kemajuan informasi melalui komunikasi berarti khalayak dapat menerima kemajuan informasi, dimana inovasi ini digunakan sebagai untuk pemberdayaan khalayak untuk mencapai sejahtera (Sabilla, 2018).

Pemberdayaan seseorang adalah sebuah tahapan perubahan sosial di kehidupan bertujuan agar bisa meningkatkan keahlian dan kemandiriannya yang membuat kehidupan lebih baik (Sabilla, 2018).

Hipotesis

Pengujian Hipotesis merupakan sebuah tahapan yang bertujuan memberi keputusan yaitu menerima atau menolak hipotesis mengenai alat ukur populasi (Harlyan, 2012).

Oleh karena itu hipotesis analisis data ini yaitu: diduga ada Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SMA.

H_a: Terdapatnya Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SMA.

H_o: Tidak terdapatnya Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SMA.

Dari hipotesis penelitian maka akan diformulasikan ke hipotesis statistik yaitu sebagai berikut:

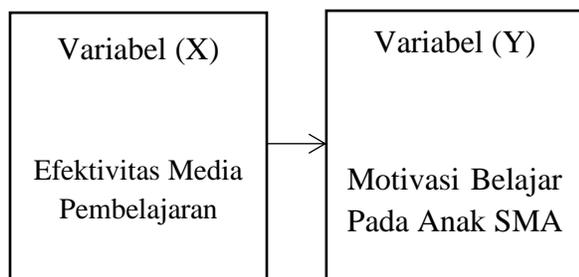
$$R^2_{XY} < 0$$

$$R^2_{XY} > 0 \text{ atau } R^2_{XY} = 0$$

Keterangan:

R² atau R square yaitu koefisien determinasi, mengukur pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Berdasarkan hipotesis penelitian ini maka model analisisnya adalah sebagai berikut



Keterangan :

Variabel X: Efektivitas Media Pembelajaran
 Variabel Y: Motivasi Belajar Pada Anak SMA

METODE

Untuk metode analisis data ini menggunakan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan analisis data dengan alat statistik data baru bisa dilakukannya penelitian bila semua data sudah terkumpul (Sugiyono, 2019).

A. Populasi

Populasi yaitu himpunan bagian observasi secara lengkap yang memiliki proses dan sifat tertentu yang dipastikan peneliti dalam mempelajari kemudian ditarik kesimpulan (Nurdiani, 2014).

Pada penelitian ini populasinya yaitu anak SMA yang menggunakan “media pembelajaran *e-learning* melalui video” yang berada di sekolah SMA Bakti Idhata Jakarta kelas X dan XI dengan populasi siswa berjumlah 360 siswa/i.

Karena kelas X dan XI lebih sering menggunakan *e-learning* dibandingkan dengan kelas XII yang dimana kelas XII dipersiapkan untuk masuk universitas sehingga pembelajaran lebih banyak offline

B. Sampel

Sampel yaitu unit populasi yang terwakili bisa sebagai sumber data, dalam analisis ini, peneliti memanfaatkan rumus pengambilan sampel oleh Taro Yamane atau biasa diketahui istilah Rumus Slovin yaitu cara menentukan jumlah sampel (Sugiyono, 2019).

Berikut adalah rumus slovin dalam pengambilan sampel oleh Taro Yamane :

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan .

n = Banyaknya sampel
 N = Populasi
 e² = Presisi yang ditetapkan 10%

Dengan pengaplikasian rumus tersebut sebagai berikut:

$$n = \frac{355}{1 + (355 \times 0,10^2)}$$

$$= \frac{355}{3,55}$$

= 100

(jumlah sampel yang diambil menjadi 100 Responden)

Dengan penghitungan rumus di atas jumlah sampel yang diambil sebanyak 100 responden dalam penelitian Efektivitas Media Pembelajaran E-learning Melalui Video Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SMA.

C. Teknik Pengambilan Sampel

Untuk analisis data menjadikan *probability sampling* dengan pengambilan data menggunakan *simple random sampling* dengan mencari data sampel secara acak dari *whatsapp Group* kelas X dan XI.

Probability sampling adalah seperangkat metode dengan tujuan mengendalikan risiko ini dengan memastikan bahwa sampel tersebut “mewakili” populasi sehingga kita dapat memperkirakan parameter berdasarkan statistik (Sumargo, 2020).

Simple random dalam metode ini, individu mempunyai kesempatan sama untuk dipilih dalam sampel dari populasi. Data dipilih menggunakan tabel angka acak atau yang dihasilkan komputer daftar nomor acak. Bisa juga dengan metode lotere, menggunakan uang kertas, dll (Sumargo, 2020).

Peneliti menggunakan pengambilan sampel dengan memberi beberapa pernyataan terbuka dalam bentuk kuisioner kepada responden dengan menggunakan *Google Form* kepada Anak SMA Bakti

Idhata Jakarta. SMA Bakti Idhata salah satu sekolah yang berada di Jakarta dalam mewakili penggunaan media pembelajaran *e-learning* melalui video. Cara yang akan dilakukan untuk menyebarkan kuisionernya adalah dengan mengirimkannya menggunakan *platform social media* yaitu *Whatsapp group* sebagai media komunikasi kepada responden dengan pengukuran variabelnya menggunakan skala likert.

Untuk mengukur perilaku, pendapat, lalu pandangan individu atau kelompok mengenai suatu kejadian ata gejala sosial menggunakan skala *Likert*. (Sugiyono, 2019)

Dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan terbuka tentang skala penilaian yaitu :

- 1) Sangat Setuju (SS) (4 skor)
- 2) Setuju (S) (3 skor)
- 3) Tidak Setuju (TS) (2 skor)
- 4) Sangat Tidak Setuju (STS) (1 skor)

D. Operasional Konsep

Analisis ini konsep yang dioperasionalkan ada 2, yaitu variabel independen (X) Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* dan variabel dependen (Y) Motivasi Belajar. Setiap variabel yang akan dioperasionalkan menjadi 4 dimensi yaitu

- Pengetahuan
- Persuasi
- Keputusan
- Konfirmasi

Setiap dimensi pada variabel independen (X) Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning*, akan dioperasionalkan menjadi 5 sub dimensi, yaitu:

- Sikap
- Kemampuan memahami instruksi
- Ketekunan
- Peluang
- Kualitas instruksi

Selanjutnya, untuk setiap dimensi pada variabel dependen (Y) Motivasi Belajar, akan dioperasionalkan menjadi 4 sub dimensi, yaitu:

- Cita-cita
- Kemampuan siswa
- Kondisi siswa
- Kondisi lingkungan siswa
-

cara mengukur variabel atau konstruk melalui cara mengartikan, atau mengspesifikasi proses pada operasional konsep (Sumargo, 2020).

Ada dua faktor penting yang memengaruhi mutu data penelitian, yaitu kualitas peralatan penelitian dan kualitas pengumpulan data. Oleh sebab itu, instrumen yang sudah diuji validitas serta reliabilitasnya tidak digunakan dengan benar untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur variabel menggunakan alat survei kuisioner harus terlebih dahulu menguji kualitas data yang diperoleh. Penelitian ini dirancang agar tau apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel atau gagal. Karena memperoleh keakuratan data menentukan hasil penelitian (Ghozali, 2013).

Validitas

Validitas digunakan dalam mengukur apakah suatu kuisioner itu valid. Jika pernyataan dalam kuisioner bisa mengungkapkan apa yg akan diukur menggunakan kuisioner tersebut, maka kuisioner tersebut valid. Efektivitas indera ukur yang menunjukkan kurang valid berarti memiliki validitas yang minim (Ghozali, 2013).

pada penelitian ini validitas diukur sprogram SPSS yg dengan melakukan uji validitas dengan memakai formula hubungan *product moment pearson*.

Gambar 1

Gambar 1. Tingkat Validitas berdasarkan Nilai Product moment pearson correlation

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Apabila nilai pearson berkisar antara 0,5 sampai 1 maka layak digunakan. Suatu item valid jika nilai probabilitas < 0,05. (Sutarto et al., 2018)

Reliabilitas

Reliabilitas digunakan buat mengetahui bahwa dengan memakai alat ukur yg sama, akibat pengukuran memberikan pertanda yg sama dua kali atau lebih,(Sugiyono, 2019).

Gambar 2. Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai Alpha Cronbach's

Nilai Alpha Cronbach	Tingkat Reliabilitas
0.00 – 0.20	Kurang Reliabel
>0.20 – 0.40	Agak Reliabel
>0.40 – 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 – 0.80	Reliabel
>0.80 – 1.00	Sangat Reliabel

Dalam penelitian ini reliabilitas menggunakan *alpha cronbach's* yang dinyatakan reliabel jika angka *alpha cronbach's* > 0,6 maka kuisioner dinyatakan reliabel atau konsisten, (v W. Sujarweni, 2015).

Analisis Univariat

Analisis Univariat ialah analisis yang dilakukan dalam menganalisis tiap kuisioner asal hasil penelitian atau pengolahan datanya hanya satu saja, Analisis univariat digunakan untuk meringkas data yg diukur dan membuat data sebagai informasi yang bermanfaat. Analisis univariat dapat dilakukan melalui uji normalitas yang dirangkum dalam bentuk berukuran

statistik (mean, median, modus), tabel atau grafik. (Sujarweni, 2020)

Gambar 3. Analisis Bivariat

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Analisis Bivariat artinya analisa yang dilakukan buat menganalisis 2 variabel atau lebih contohnya mencari korelasi antar variabel X serta Y, mencari dampak antar variabel X dan Y atau mencari perbedaan antar variabel X serta Y. Analisis bivariat berfungsi untuk mengetahui korelasi antar variabel (Sujarweni, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden

Responden di penelitian ini ialah siswa Sekolah Menengan Atas Bakti Idhata Jakarta. Hal ini menawarkan seperti apakah demografi responden Jika ditinjau berasal jenis kelamin, kelas, jurusan, usia dan pengeluaran. dengan mengetahui demografi responden maka akan dapat mengetahui karakteristik responden dalam hal efektivitas media pembelajaran e-learning melalui video terhadap motivasi belaaajar anak Sekolah Menengan Atas.

Jumlah kuisoner yg disebar ialah 100 eksemplar sessuai dengan jumlah responden yg sudah diuraikan sebelumnya. ditinjau berasal ciri jenis kelamin dengan kategori persentasenya sebanyak 45% serta kategori wanita sebanyak 55%.

Jika dipandang asal ciri kelas, responden pada kelas X sebanyak 62% sedangkan di kelas XI sebanyak 38%.

Selanjutnya berdasarkan karakteristik jurusan untuk jumlah jurusan IPS sebesar 63% sedangkan IPA sebanyak 37%.

lalu Bila ditinjau berasal karakteristik usia, diantara 15-17 tahun responden yang paling banyak berada di usia 16 tahun yaitu menggunakan presentase 50%.

Sedangkan ditinjau berasal karakteristik pengeluaran responden yg paling banyak pada pengeluaran Rp.dua.600.001 – Rp. 4.000.000 dan Rp. 4.000.001 keatas mempunyai kedudukan yg sama menggunakan presentase 34%.

Hasil Uji Analisis Data

1. Analisa Hasil Uji Validitas

Tabel 1 Variabel X

No Item	r _{hitung}	r _{tabel5} % (100)	Sig.	Kriteria
X1	0,42	0,195	0,00	VALID
X2	0,40	0,195	0,00	VALID
X3	0,30	0,195	2,00	VALID
X4	0,35	0,195	0,00	VALID
X5	0,51	0,195	0,00	VALID
X6	0,47	0,195	0,00	VALID
X7	0,44	0,195	0,00	VALID
X8	0,38	0,195	0,00	VALID
X9	0,41	0,195	0,00	VALID
X10	0,37	0,195	0,00	VALID
X11	0,16	0,195	0,10	TIDAK VALID

-				
X12	0,02	0,81	TIDAK	
	4	0,195	2	VALID
	0,49		0,00	
X13	4	0,195	0	VALID
	0,45		0,00	
X14	6	0,195	0	VALID
	0,29		0,00	
X15	9	0,195	2	VALID
	0,26		0,00	
X16	0	0,195	9	VALID
	0,35		0,00	
X17	8	0,195	0	VALID
	0,19		0,00	
X18	7	0,195	5	VALID
	0,29		0,00	
X19	9	0,195	3	VALID
	0,41		0,00	
X20	9	0,195	0	VALID
	0,15		0,13	TIDAK
X21	1	0,195	3	VALID

Y32	0,336	0,195	0,001	VALID
Y33	0,413	0,195	0,000	VALID
Y34	0,677	0,195	0,000	VALID
Y35	0,656	0,195	0,000	VALID
Y36	0,524	0,195	0,000	VALID
Y37	0,600	0,195	0,000	VALID
Y38	0,538	0,195	0,000	VALID

Interprestasi *output* uji validitas *product moment*, pengambilan keputusan berdasarkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Untuk nilai r_{tabel} N = 100 pada signifikan 5%, ditemukan sebesar 0,195. Keputusan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal angket itu dinyatakan valid dan sebaliknya jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid.

Kemudian untuk analisis kevalidan item soal angket, dapat dilihat pada tabel rangkuman uji validitas untuk data Efektivitas Media pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SMA terdapat 3 item yang dinyatakan tidak valid.

2. Analisa Hasil Uji Reliabilitas

Gambar 2. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,830	35

Diketahui N of Items dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,830. Karena nilai *cronbach's alpha* 0,830 > 0,60 maka keputusan uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa 35 pernyataan kuisioner untuk variabel “Efektivitas Media Pembelajaran *E-learning* Melalui Video Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak SMA” adalah reliabel atau konsisten.

Tingkat Reliabilitas berdasarkan nilai alpha cronbach's

Tabel 2 Variabel Y

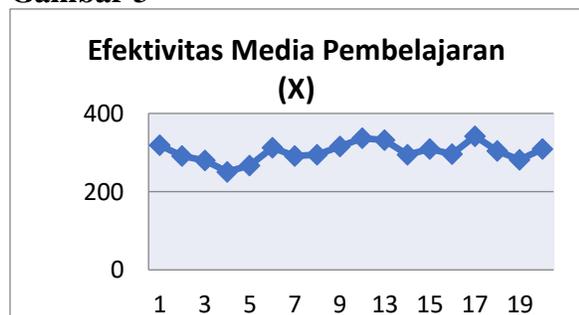
No Item	r_{hitung}	$r_{tabel5\%}$ (100)	Sig.	Kriteria
Y22	0,584	0,195	0,000	VALID
Y23	0,314	0,195	0,001	VALID
Y24	0,630	0,195	0,000	VALID
Y25	0,463	0,195	0,000	VALID
Y26	0,573	0,195	0,000	VALID
Y27	0,371	0,195	0,000	VALID
Y28	0,345	0,195	0,000	VALID
Y29	0,412	0,195	0,000	VALID
Y30	0,712	0,195	0,000	VALID
Y31	0,585	0,195	0,000	VALID

Berada di tingkat 0,80-1,00 yang artinya dimana 35 pernyataan berada di tingkat sangat reliabel.

3. Analisa Hasil Uji Univariat

3.1 Garis Kontinum Efektivitas Media Pembelajaran (X)

Gambar 3



Dari garis kontinum variabel Efektivitas Media Pembelajaran (X) pada dimensi Pengetahuan bahwa mean yang paling tinggi artinya 319 berada pada indikator saya menduga media pembelajaran e-learning melalui video sangat membantu saya pada belajar. Mean paling rendah adalah 251 yang berada pada indikator berdasarkan saya media pembelajaran e-learning melalui video lebih praktis dimengerti dibandingkan tatap maya.

Dari garis kontinum variabel Efektivitas Media Pembelajaran (X) dalam dimensi Persuasi bahwa mean paling tinggi ialah 336 yang berada pada indikator Bagi aku yang terpenting adalah pelajaran yg diberikan melalui video wajib praktis dipahami. Mean paling rendah artinya 291 yang berada di indikator saya biasa memahami terlebih dahulu pelajaran yang diberikan melalui video.

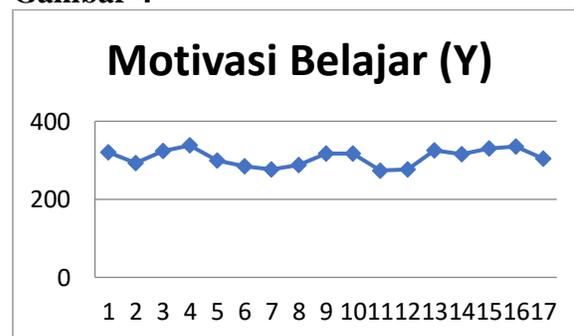
Dari garis kontinum variabel Efektivitas Media Pembelajaran (X) dalam dimensi Keputusan bahwa mean paling tinggi adalah 331 yang berada di indikator aku dapat mengulangi siaran video nya kembali Jika aku masih belum paham. Mean yang paling rendah adalah 295 berada pada indikator menggunakan memakai media

pembelajaran e-learning melalui video lebih mempersingkat ketika saya dalam belajar.

Dari garis kontinum variabel Efektivitas Media Pembelajaran (X) pada dimensi Konfirmasi bahwa mean paling tinggi adalah 342 berada di indikator saya mengapresiasi kepada pengajar yg telah membuat media pembelajaran e-learning ini sebagai menarik. Mean yang paling rendah adalah 282 berada pada indikator saya selalu menghasilkan kompendium sesudah memperhatikan materi melalui video.

3.2 Garis Kontinum Motivasi Belajar (Y)

Gambar 4



Dari garis kontinum variabel Motivasi Belajar (Y) dalam dimensi Pengetahuan bahwa mean yang paling tinggi ialah 338 berada pada indikator menurut saya tidak semua siswa bisa mengakses video dengan baik sebab kendala menggunakan frekwensi. Mean yang paling rendah artinya 293 berada pada indikator saya suka mengantuk ketika memperhatikan bahan ajar melalui video.

Dari garis kontinum variabel Motivasi Belajar (Y) dalam dimensi persuasi bahwa mean yang paling tinggi merupakan 299 berada di indikator saya senang mengantuk saat memperhatikan materi pelajaran melalui video. Mean yang paling rendah ialah 277 berada di indikator saya rasa dengan adanya media pembelajaran e-learning melalui video ini dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dari garis kontinum variabel Motivasi Belajar (Y) dalam dimensi Keputusan bahwa mean yg paling tinggi ialah 326 berada di indikator saya dapat berkonsentrasi memperhatikan materi video pelajaran Jika suasana tempat tinggal mendukung. Mean yang paling rendah artinya 274 berada di indikator aku merasa malas Jika terdapat pengulangan model tugas yang diberikan.

Dari garis kontinum variabel Motivasi Belajar (Y) dalam dimensi Konfirmasi bahwa mean yg paling tinggi adalah 335 berada di indikator saya rasa Jika terdapat motivasi belajar yang kuat, maka yang akan terjadi yang diperoleh siswa akan optimal. Mean paling rendah adalah 305 berada pada indikator saya konfiden dengan adanya media pembelajaran e-learning melalui video ini dapat membentuk suasana yang baru pada kegiatan belajar.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	13,402	7,887		1,699	,092
1 EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN (X)	,608	,123	,446	4,929	,000

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR (Y)

Rumus mencari t_{tabel}

$$\alpha/2 ; n - k - 1$$

$$= (0,05/2 ; 100 - 1 - 1)$$

$$= (0,025 ; 98)$$

$$= 1,987 \text{ (dilihat dari distribusi nilai } t_{tabel}\text{)}$$

4. Analisa Hasil Uji Bivariat

4.1 Uji Regresi Linear Sederhana

Gambar 5

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,446 ^a	,199	,190	4,48560

a. Predictors: (Constant), EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN (X)

Nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,446 mengandung terdapat korelasi sedang. R Square (koefisien determinasi) antara Efektivitas Media Pembelajaran (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 0,199 atau 20% yang berarti efektivitas media pembelajaran kurang signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y).

Gambar 6

Coefficients^a

Gambar 7

Distribusi Nilai t_{tabel}

df	t.90	t.80	t.70	t.60	t.50	t.40	t.30	t.20	t.10	t.05	t.025	t.01	t.005	t.001
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659	2.898	3.183	3.501
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.658	2.897	3.182	3.500
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658	2.897	3.182	3.500
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657	2.897	3.182	3.500
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657	2.897	3.182	3.500
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656	2.897	3.182	3.500
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655	2.897	3.182	3.500
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655	2.897	3.182	3.500
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654	2.897	3.182	3.500
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653	2.897	3.182	3.500
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653	2.897	3.182	3.500
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652	2.897	3.182	3.500
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651	2.897	3.182	3.500
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651	2.897	3.182	3.500
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650	2.897	3.182	3.500
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649	2.897	3.182	3.500
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649	2.897	3.182	3.500
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648	2.897	3.182	3.500
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647	2.897	3.182	3.500
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647	2.897	3.182	3.500
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646	2.897	3.182	3.500
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645	2.897	3.182	3.500
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645	2.897	3.182	3.500
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644	2.897	3.182	3.500
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643	2.897	3.182	3.500
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643	2.897	3.182	3.500
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642	2.897	3.182	3.500
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641	2.897	3.182	3.500
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641	2.897	3.182	3.500
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640	2.897	3.182	3.500
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744	91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639	2.897	3.182	3.500
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738	92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639	2.897	3.182	3.500
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733	93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638	2.897	3.182	3.500
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728	94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637	2.897	3.182	3.500
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724	95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637	2.897	3.182	3.500
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719	96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636	2.897	3.182	3.500
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715	97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635	2.897	3.182	3.500
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712	98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635	2.897	3.182	3.500

Diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,929 > t_{tabel} 1,987, sehingga dapat disimpulkan bahwa

variabel Efektivitas Media Pembelajaran (X) berpengaruh terhadap variabel Motivasi Belajar (Y).

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian & pembahasan, terbukti bahwa sistem pembelajaran *e-learning* melalui video terhadap motivasi belajar anak SMA sebab kurang signifikan atau kurang efektif.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diberi saran bahwa sistem pembelajaran *e-learning* mungkin mampu berselang-seling menggunakan sistem pembelajaran interaktif yang dimana peserta didik mampu lebih mudah memahami & mengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, A., & Munir, N. P. (2012). PENERAPAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO. *Pedagogy*, 5(1), 1–87.
- Aprilinda, Y., & Cucus, A. (2016). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7, 1–11.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183–187.

- <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>
- Daryanto. (2010). Pengertian Difusi & Inovasi. *Teori Difusi Inovasi*, 1–21. <http://e-journal.uajy.ac.id/4774/3/2MM01745.pdf>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Firdausyi, A. (2020). Pengaruh Konten Program TV Magazine Terhadap Minat Menonton. *InterKomunika*, 2(1), 58–70.
- Ghozali. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hanum, N. S. (2013). *KEEFEKTIFAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (STUDI EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING SMK TELKOM SANDHY PUTRA PURWOKERTO)* (Vol. 3, Issue 1).
- Harlyan, L. I. (2012). *UJI HIPOTESIS STATISTIK (MAM 4137)*.
- Kusairi, S. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9, 67–75. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpfi>

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media & Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Mohammad Yazdi. (2012). E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Ilmiah Foristek Vol.*, 2(Maret), 143–152.
- Ni'mawati, & Zaqiah, Y. Q. (2020). PROSES INOVASI KURIKULUM: Difusi dan Diseminasi Inovasi, Proses Keputusan Inovasi. *Misykat*, 05(02), 81–98.
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110.
<https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>
- Pratama, A. (2019). Pengaruh Youtube Advertising Terhadap Respons Konsumen. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 1(1), 16–30.
<https://doi.org/10.33376/ic.v1i1.354>
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahmatia, Monawati, & D. (2017). PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 212–227.
- Rohmawati, A. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, 9(1), 15–32.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48.
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suharni, & Purwanti. (2014). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Sujarweni, v W. (2015). *Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi*.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Press.
- Sumargo, B. (2020). *TEKNIK SAMPLING*. UNJ PRESS.
- Sutarto, H., Imam, G., & Juhriyansyah, D. (2018). *Statistika Inferensial Teori dan Aplikasinya* (2nd ed.).
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5.
<https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>
- Talizaro Tafonao. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Yamita, D. M. (2021). Saluran Komunikasi

dan Model Penerimaan serta Penggunaan Teknologi pada Sistem Pembayaran Elektronik. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 6(1), 15–26.