

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS V-A SD BOSOWA BINA INSANI

Santi Lisnawati¹, Salati Asmahasanah², Dede Sarifah³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

santilisnawati@fai.uika-bogor.ac.id¹, salati@fai-uika-bogor.ac.id²,

dedesyarifah1999@gmail.com³

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap insan. Dengan pendidikan akan meningkatkan kualitas suatu bangsa. Bidang pendidikan di Indonesia berkembang dengan pesat. Banyaknya pendekatan pembelajaran yang digunakan membuat evolusi ini cukup jelas. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, adanya berbagai pilihan media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *e-learning* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V-A SD Bosowa Bina Insani. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi lapangan. Berdasarkan hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, hasil data yang ditemukan bahwa di SD Bosowa Bina Insani mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* digunakan untuk proses evaluasi hasil belajar pada saat UTS/UAS dengan aplikasi LMS (*Learning Management System*) *bosowaschool.com* menggunakan *smartphone/tablet/laptop* dengan jaringan koneksi internet yang baik. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ada banyak caranya, yaitu dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, pemberian penghargaan verbal, menciptakan manajemen kelas yang baik dan menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dengan cara mengadakan permainan edukatif dan *ice breaking*.

Kata kunci: Media pembelajaran *e-learning*; motivasi belajar; Ilmu Pengetahuan Alam

Abstract

Education is very important for every human being. Education will improve the quality of a nation. The education sector in Indonesia is developing rapidly. The many learning approaches used make this evolution quite clear. To improve the quality of learning outcomes, various media options can be used in the learning process. The aim of this research is to determine the implementation of e-learning learning media and student learning motivation in science subjects in class V-A of Bosowa Bina Insani Elementary School. The research method used is a qualitative research method using a field study approach. Based on the results of data collection in the form of observations and interviews

conducted by researchers, the data results found that Bosowa Bina Insani Elementary School implemented e-learning learning media which was used for the process of evaluating learning outcomes during UTS/UAS with the LMS (Learning Management System) application bosowaschool.com use a smartphone/tablet/laptop with a good internet connection. There are many ways to increase students' learning motivation, namely by using appropriate learning methods and media, giving verbal awards, creating good class management and making the class atmosphere enjoyable by holding educational games and ice breaking.

Keywords: *e-learning learning media; motivation to learn; Natural science*

PENDAHULUAN

Adanya kemampuan belajar dan mewariskan kemampuan belajar antar generasi merupakan ciri unik manusia yang membedakan kita dengan makhluk hidup lainnya. Kemampuan belajar telah membawa banyak manfaat bagi perkembangan peradaban manusia, baik secara individu maupun kolektif (masyarakat). Secara individu, kemampuan belajar mengarah pada perkembangan pribadi menuju terbentuknya pola berpikir, kemampuan intelektual, kecakapan hidup, dan penguasaan pada keterampilan keterampilan tertentu..

Pendidikan adalah sumber pembangunan suatu negara, bila kualitas pendidikan rendah maka perkembangan ekonomi, sosial, kesehatan budaya dan politiknya akan rendah. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Sulisworo dalam Alifiyanti (2018) mengatakan bahwa daya saing suatu negara terkait pendidikan di era global abad 21. Pendidikan sebagai 12 pilar daya saing yaitu lembaga, infrastruktur, lingkungan ekonomi makro, kesehatan dan pendidikan dasar, pendidikan tinggi dan pelatihan, efisiensi pasar barang, pasar tenaga kerja, pasar keuangan, teknologi, kemutahiran bisnis, inovasi dan kreativitas. Tujuan utama pendidikan dalam pembangunan adalah dengan adanya pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai daya saing bangsa yaitu mampu meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga dapat memperbaiki sistem pendidikan secara menyeluruh.

Bidang pendidikan di Indonesia berkembang dengan pesat. Banyaknya pendekatan pembelajaran yang digunakan membuat evolusi ini cukup jelas. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, adanya berbagai pilihan media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini terjadi seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat signifikan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital menjadi gambaran nyata betapa terjeratnya manusia di dunia modern.

Berkembang pesatnya dunia digital, tidak menutup kemungkinan menjadi pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada pola interaksi antara guru dan siswa. Metode pembelajaran konvensional cenderung lebih membuat bosan pada rata-rata siswa yang memiliki literasi teknologi yang baik. Pandangan teacher centered cenderung kurang efektif saat digunakan untuk proses belajar yang membutuhkan interaksi siswa. Oleh karena itu, guru harus berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian, membangkitkan

semangat dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kriteria media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sehingga siswa dapat menyerap pengetahuan dengan optimal.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan pada dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang memberikan dampak besar dalam mengubah proses pembelajaran, dimana siswa tidak lagi sebatas mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Dengan adanya pembaharuan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Dalam hal ini, motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk tercapainya tujuan belajar. Motivasi adalah sebuah kekuatan, baik yang bersumber dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, banyak penelitian yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* untuk mengetahui keefektifan selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperjelas manfaat media *e-learning* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas dari beberapa penelitian yang ada. Sehingga guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakannya dalam proses mengajar di kelas.

Yang membedakan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian lain yaitu bahwa peneliti mengkaji juga bagaimana motivasi belajar siswa. Pada penelitian Rudi dan Hanifa (2021), mereka meneliti tentang Pengaruh Media *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. Perbedaannya pada penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian dengan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan Rudi dan Hanifa menggunakan studi Pustaka yang menghasilkan data bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan cara pendidik menggunakan media *e-learning*. Penelitian yang peneliti lakukan ingin mengkaji bagaimana cara guru mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* dan bagaimana cara guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V-A SD Bosowa Bina Insani.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang menyajikan data menggunakan kata-kata. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari teori yang dipersiapkan sebelumnya, tapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami yakni fakta empiris. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut (Muhyani, 2019:215). Menurut Abdurrahman (2021) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci,

teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang mendalam, yaitu suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data sebenarnya, data yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, melainkan lebih menekankan pada makna.

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu metode studi lapangan. Penelitian studi lapangan (field study) adalah penelitian yang dilakukan guna mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan suatu unit penelitian (misalnya unit sosial atau unit pendidikan) secara apa adanya. Subjek penelitian dapat berupa individu, Masyarakat, ataupun institusi. Sesungguhnya subjek penelitiannya relatif kecil. Namun demikian, fokus dan variabel yang diteliti cukup luas (Harahap, 2020)

Penelitian ini dilakukan di kelas V-A SD Bosowa Bina Insani yang beralamat di Jl. Seremped Wetan RT.04 RW.09 Kelurahan Sukadamai Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2023 sampai dengan bulan Januari 2024 (tiga bulan) pada tahun Pelajaran 2023/2024 dengan mengambil data pada sekolah tersebut.

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari sumber asli (langsung dari informan). Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, namun diperoleh dari sumber tangan kedua atau ketiga. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru mata Pelajaran IPA dan siswa kelas V-A. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Teknik pengumpulan dan prosedur pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara observasi, dokumentasi dan wawancara. Dalam menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan oleh Sugiyono dalam (Pratiwi, 2017:213) adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Teknik triangulasi yang digunakan peneliti menggunakan triangulasi sumber. Maka triangulasi sumber dalam penelitian ini, Peneliti menggali informasi dari guru kelas V-A, kepala sekolah, wakasek kurikulum, dan siswa kelas V-A di sekolah SD Bosowa Bina Insani sebagai sumber data primer dan selanjutnya peneliti meng cross check kembali dengan melihat jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai data sekunder pada penelitian ini. Data dari sumber-sumber tersebut dideskripsikan lalu dikategorikan mana yang memiliki pandangan yang sama dan berbeda.

Miles dan Huberman (1992), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sampai datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: data collection, data display, dan data conclusion drawing/Verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan sebuah sistem kesatuan, dimana didalamnya terdapat komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen yang dimaksud diantaranya meliputi tujuan, bahan ajar, metode, alat, dan evaluasi. Oleh karena pembelajaran merupakan suatu sistem, maka faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektivitas setiap komponen tersebut saling berinteraksi. Salah satunya penggunaan media pembelajaran yang tepat diimplementasikan oleh SD Bosowa Bina Insani agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Kementrian pendidikan memberikan peraturan bahwa saat ini sekolah harus menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menurut direktorat sekolah dasar Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. SD Bosowa Bina Insani menggunakan kurikulum nasional berupa kurikulum Merdeka, kurikulum Cambridge dan program Islamic studies. Pada kurikulum Merdeka, dalam proses belajar guru dianjurkan menggunakan media pembelajaran yang efektif sesuai topik pelajaran tersebut.

Media pembelajaran sifatnya dinamis, yaitu mengikuti kebutuhan dan perkembangan zaman. Saat ini teknologi sangat berkembang pesat, maka kita bisa dengan mudah memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya dengan cara menerapkan media pembelajaran berbasis online (*e-learning*).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *e-learning*. Dimana pembelajaran tersebut membutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras dalam dunia digital. Pemanfaatan teknologi tersebut harus optimal penggunaannya agar dapat menunjang pelaksanaan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan. Sejalan dengan itu, SD Bosowa Bina Insani menerapkan media pembelajaran *e-learning* berupa *LMS (Learning Management System) bosowaschool.com* untuk wadah evaluasi siswa. Adapun dalam proses pembelajaran, belum menggunakan website/aplikasi yang menggunakan internet, melainkan guru menampilkan bahan pelajaran melalui infokus di layar LCD dengan proyektor menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

Pembelajaran berbasis online (*e-learning*) tidak seperti namanya yang terdengar canggih, penerapan *e-learning* juga memiliki kelebihan serta kekurangan. Jika sarana dan prasarannya memadai, penerapan media pembelajaran *e-learning* dapat sukses terlaksana dengan optimal. Kelebihan penggunaan media pembelajaran *e-learning* di SD Bosowa Bina Insani diantaranya media pembelajaran *e-learning* khususnya pada proses evaluasi pembelajaran, dapat memudahkan guru dalam merekap nilai dan siswa bisa langsung mengevaluasi letak kesalahannya dimana. Media pembelajaran *e-learning* berupa aplikasi LMS dapat mudah di akses menggunakan smartphone/tablet/laptop kapan dan dimana saja yang penting memiliki jaringan internet yang baik. Jika koneksi

internet buruk maka aplikasi LMS akan sulit dibuka, oleh karena itu sangat bergantung pada jaringan koneksi internet. Biaya yang digunakan sekolah untuk mendukung pengimplementasian media pembelajaran *e-learning* tidak murah. Membutuhkan biaya yang cukup besar untuk pemeliharaan aplikasi dan pengeluaran biaya bulanan untuk membayar jaringan internet wifi yang tersebar di beberapa titik sekolah.

Adanya perubahan pada tingkah laku siswa yang memiliki peranan besar dalam menentukan keberhasilan proses belajar disebut motivasi belajar. Motivasi dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar dengan cara mengaitkan isi pelajaran dengan perangkat apapun yang berada paling dekat dengan siswa di lingkungannya. Pentingnya motivasi dalam belajar agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti dengan penuh semangat. Cara menumbuhkan motivasi belajar ada banyak cara, misalnya dengan pemberian penghargaan melalui verbal, memilih media pembelajaran yang tepat, membuat permainan dalam belajar seperti *ice breaking* untuk membangkitkan semangat, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Mashuri, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, dkk., 2021)

Media adalah salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan hal yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Terdapat banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

Perkembangan zaman yang kini teknologi sudah canggih membuat pembelajaran dapat dilakukan berbasis internet. *E-learning* adalah sebagai pembelajaran yang berorientasi pada paradigma pendidikan yang masa teknologi, informasi dan komunikasi digunakan untuk mendukung siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka (Elyas, 2018). Sagita & Nisa (2019) berpendapat bahwa *e-learning* memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Memanfaatkan layanan teknologi elektronik
2. Penggunaan computer/laptop (media digital dan jaringan computer)
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri kemudian disimpan di computer sehingga dapat di akses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja
4. Dapat memeriksa penggunaan rencana studi, kurikulum, hasil studi dan masalah manajemen pendidikan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, hasil data yang ditemukan bahwa di SD Bosowa Bina Insani

mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* digunakan untuk proses evaluasi hasil belajar pada saat UTS/UAS. Siswa bisa mengakses aplikasi LMS (*Learning Management System*) *bosowaschool.com* menggunakan *smartphone/tablet/laptop* dengan jaringan koneksi internet yang baik.

LMS (*Learning Management System*) adalah sistem yang menangani manajemen pembelajaran seperti identifikasi, penilaian, pelacakan kemajuan dan pencatatan tugas umum seperti tugas pribadi (Rizal dan Walidain, 2019). LMS atau *Learning Management System* merupakan program pendidikan yang berbasis *e-learning* dan dapat digunakan dalam administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian (Sriyani, 2021). *E-Learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan (Elyas, 2018). Melalui LMS (*Learning Management System*) guru lebih mudah membuat konten saat pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaporan hingga dokumentasi kehadiran. Di sisi lain, siswa diuntungkan karena mereka diberikan waktu dan ruang belajar yang sesuai dengan kemampuan pemahaman mereka. LMS juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar online dimana siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran (Alfina, 2020).

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah (Febrita & Ulfah, 2019)

Motivasi siswa berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik). Agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, maka perlu adanya stimulan salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dapat diterapkan dengan dua hal yaitu manajemen pembelajaran di kelas dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yaitu, memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, ego-involment, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan memaparkan tujuan yang hendak dicapai kepada peserta didik (Oktiani, 2017).

Selanjutnya sekolah juga bekerja sama dengan orang tua siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan program-program pendukung yang dilaksanakan pada satu tahun ajaran. Sosialisasi bersama orang tua siswa diadakan pada saat rapat di awal semester. Selain rapat terdapat pula grup *whatsApps* dengan orang tua siswa agar guru mudah dalam berkomunikasi.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran *e-learning* di SD Bosowa Bina Insani dilaksanakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Siswa dapat dengan mudah mengakses aplikasi dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang telah ditentukan guru pada laman *bosowaschool.com*. Orang tua bisa memantau karena orang

tua juga memiliki akun khusus untuk melihat sejauh mana anaknya bisa menyelesaikan tugas.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ada banyak caranya, yaitu dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, pemberian penghargaan verbal, menciptakan manajemen kelas yang baik dan menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan dengan cara mengadakan permainan edukatif dan ice breaking.

Ada kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran e-learning. Kelebihannya adalah dapat memudahkan pekerjaan guru, siswa dapat mengakses dimana pun dan kapan pun dengan waktu yang telah ditentukan memiliki pengalaman yang menyenangkan dan ramah lingkungan karena bisa mengurangi penggunaan kertas. Adapun kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran e-learning adalah keterbatasan akses internet, jika koneksi internet buruk maka sulit membuka aplikasinya, minimnya pengawasan dalam belajar dan kurangnya pengawasan guru saat ujian (*review*) berlangsung.

REFERENSI

- Abdurrahman, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press
- Alfina, O. (2020). Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*. 10 (1). 38-46. <https://doi.org/10.46880/methoda.v10i1.537>.
- Alifiyanti, I. F., Afifah, F. H., & Ramadona, N.(2019) Pemanfaatan learning management System (LMS) berbasis Edmodo Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *In Prising SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* (Vol. 3. Pp 155-162)
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Warta Dhamawangsa*, (56).
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Miles, M. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Muhyani. (2019). *Metode Penelitian Cara Mudah Melakukan Penelitian*. Bogor: UIKA PRESS
- Oktiani, Ifni. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, Vol.5 No.2
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1(2):202–24.

- Rizal, S., & Walidain, B. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (2), 178 - 192.
- Rudi, H. & Kansaa, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7 (1), 68-73, 2021.
- Sagita, M. & Nisa, K. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik di Era Digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*.
- Sriyani, I. (2021). Google Classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Administrasi Umum. *Indonesia Journal of Education and Learning*, 4 (2), 456-461.