

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK

Afriane Debora Tumembow¹, Mario Tulenan Parinsi², Verry Ronny Palilingan³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹afrianetbw@gmail.com, ²marioparinsi@unima.ac.id,

³ronnypalilingan@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa SMK Negeri 1 Tondano. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. selanjutnya data diolah dengan menggunakan SPSS versi 25. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Tondano sebanyak 231 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 70 orang, didapat dengan menggunakan rumus Slovin. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh positif pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa. Besar sumbangan pembelajaran daring terhadap prestasi sebesar 74,1% dan sisanya 25,9% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain. Hasil uji t ditemukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,942 > 1,295$) maka H_0 ditolak sehingga kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring terhadap prestasi belajar.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Prestasi Belajar Siswa, Penelitian Kuantitatif.

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan untuk kemajuan suatu bangsa. Untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya melalui pendidikan. Oleh karena itu dunia pendidikan harus meningkatkan mutu melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran (Sandre dkk, 2021). Salah satu fungsi pendidikan yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sekolah menjadi suatu lembaga yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik bertemu langsung dengan guru di dalam kelas dan terjadi proses pembelajaran.

Bulan maret tahun 2020 proses pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan. Pandemi Covid-19 telah melanda hampir seluruh negara termasuk Indonesia sehingga mengakibatkan perubahan yang berdampak besar pada pertumbuhan berbagai bidang kehidupan, baik bidang sosial, bidang ekonomi, dan tentunya juga bidang pendidikan. Pandemi Covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di sekolah berubah,

yang awalnya dilakukan secara bertatap muka berubah menjadi pembelajaran daring. model pembelajaran daring biasa disebut dengan pembelajaran *E-learning*. *E-learning* membawa pengaruh yang cukup besar sehingga terjadinya transformasi terhadap pembelajaran konvensional (tradisional) ke dalam bentuk digital (*E-learning*). Adanya pandemi Covid-19, masyarakat diimbau untuk tidak berkerumun sehingga berdampak pada pendidikan yang mengakibatkan perguruan tinggi dan sekolah harus menerapkan pembelajaran daring hingga batas waktu yang belum ditentukan. Pembelajaran dalam jaringan bisa dilaksanakan melalui beberapa *platform* atau media online seperti *Google Meet*, *Google classroom*, *Zoom*, *WhatsApp* dan aplikasi lainnya.

Beberapa permasalahan muncul akibat harus diubah proses pembelajaran di sekolah. Beberapa kendala dirasakan oleh guru, siswa, bahkan orang tua siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa SMK Negeri 1 Tondano.

KAJIAN TEORI

Kata daring adalah singkatan dari “dalam jaringan”, merupakan aktivitas yang dilakukan melalui sistem jaringan internet. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran daring menggunakan media multimedia dan komunikasi, *virtual*, teks *online*, *cd room*, *streaming* video dan pesan suara. Dapat juga diartikan sebagai proses pembelajaran antara siswa dan guru yang menggunakan internet sehingga tidak perlu bertatap muka secara langsung tetapi bisa melalui media sehingga memudahkan para peserta didik untuk belajar tanpa berkerumun atau berkelompok di suatu ruangan (Syafari dan Montessori, 2020). Pembelajaran daring merupakan suatu proses transformasi dari sistem pembelajaran konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri (Alvianto, 2020). Menurut (Rigianti, 2020) Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Dalam masa darurat pandemi, pembelajaran daring dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa.

Dampak positif dan negatif yang dirasakan siswa saat pembelajaran daring, siswa bisa mendapatkan bahan ajar dengan mudah dan bisa mengakses pembelajaran dimanapun siswa tersebut berada, baik di rumah maupun ditempat lainnya. Sedangkan pengaruh negatifnya ialah tidak sedikit siswa yang menyalahgunakan pembelajaran daring, dan menyalahgunakan waktu belajarnya dengan hal-hal yang tidak perlu dan itu bisa merugikan diri sendiri (Dewi, 2020).

Prestasi belajar merupakan perubahan yang didapat siswa setelah menempuh proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan melalui perbuatan. Perubahan ini biasanya bisa dilihat dari beberapa ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa itu sendiri, hasilnya dapat diketahui atau bisa diukur melalui tes maupun pengamatan secara langsung (Wibowo dan Febrianto, 2020).

Prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Prestasi belajar juga merupakan gambaran atau tolak ukur mengenai seberapa besar siswa mampu

memberikan timbal balik dari setiap evaluasi yang diberikan (Surur dkk, 2016). Bukan hanya prestasi akademik, prestasi siswa juga dapat dilihat di aspek lain seperti dalam seni, perlombaan olahraga, sistem komputer dan lainnya. manfaat dari prestasi belajar itu sendiri tidak hanya sebagai indikator keberhasilan satu bidang studi, melainkan juga sebagai indikator kualitas pendidikan (Kompri, 2017).

Hasil pembelajaran dapat dilihat dari perilaku anak itu sendiri, cara mengetahui keberhasilan anak dalam proses pembelajaran boleh dilihat dari keterampilan, perilaku, serta pemahaman anak tersebut. Hasil dari sebuah pembelajaran merupakan suatu indikator dari sistem belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan cara memeriksa hasil yang dicapai oleh siswa yang bersangkutan (Syafari dan Montessori, 2021).

Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Mata pelajaran ini merupakan sebuah alat bukan tujuan karena banyak ketrampilan penggunaan alat yang diberikan ke siswa pada mata pelajaran ini. Bagi siswa yang memiliki kreativitas akan menghasilkan karya yang beragam walau menggunakan beberapa alat saja. Namun, bagi siswa lain untuk mengkomunikasikan gagasan memerlukan beberapa alat lainnya (Indahini dkk, 2018).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*. Menurut Sugiyono (2011) penelitian *ex post facto* ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian merunut ke belakang melalui data tersebut untuk menemukan faktor-faktor yang mendahului atau menentukan sebab-sebab yang mungkin atas peristiwa yang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

1. Melalui Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan dalam mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa pernyataan yang berupa catatan, buku, transkrip, dokumen, surat kabar, majalah, notulen rapat, peraturan-peraturan dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2002).

Teknik Analisis

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan analisis regresi sederhana.

1. Uji Instrumen

- a. Uji Validitas

Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukur yang tepat atau memberikan hasil yang sesuai dengan maksud dan

tujuan serta mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan yang sesungguhnya dari apa yang ingin diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner.

b. Uji Reliabilitas

Menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan diharapkan. Instrumen memiliki kepercayaan yang tinggi jika hasil pengujian tes/instrumen menunjukkan hasil yang tetap. Kuesioner penelitian dikatakan reliabel apabila nilai alpha minimal adalah 0.6. (Setyawan, 2014).

2. Analisis Statistik Deskriptif

Tujuannya untuk mendeskripsikan kedua variabel dengan memakai analisis distribusi frekuensi, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

a. Persentase yang dikemukakan oleh Sugiyono (2004) yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (1)$$

Dimana :

P = angka persentase

F = frekuensi jawaban responden

N = jumlah responden

b. Rata-rata (mean), yaitu :

$$M = \frac{\sum xi}{N} \quad (2)$$

Dimana :

M = Rata-rata

X = Nilai/harga

N = Jumlah data

c. Standar deviasi, yaitu:

$$SD = \sqrt{\sum (X - \bar{X})^2} \quad (3)$$

Dimana :

SD = Standar deviasi

X = Nilai/harga

N = Jumlah data

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Tujuannya untuk menguji apakah model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal. dan apabila lebih kecil dari 0,05 maka data tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan memanfaatkan tabel ANOVA yaitu dengan melihat taraf signifikansi dari *linierity* dengan kriteria pengujian apabila nilainya kurang dari

0,05 maka dikatakan non linier dan apabila signifikansi lebih dari 0,05 maka dikatakan linier.

4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh antara variabel bebas (Pembelajaran Daring) terhadap variabel terikat (Prestasi Belajar). Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

Ho: “Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran daring (X) terhadap prestasi belajar (Y) simulasi dan komunikasi digital siswa SMK Negeri 1 Tondano”.

Ha: “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran daring (X) terhadap prestasi belajar (Y) simulasi dan komunikasi digital siswa SMK Negeri 1 Tondano”.

5. Persamaan Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Tondano. Menurut Sugiyono (2008), rumus analisis sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

(4)

Dimana :

Y = Variabel prestasi belajar

X = Variabel pembelajaran daring

a = Harga konstanta

untuk keperluan uji hipotesis digunakan Uji-F melalui tabel Anova. Hipotesis yang diterima adalah :

1) $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan tingkat signifikansi $< \alpha$ (0,05), maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

2) $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan tingkat signifikansi $> \alpha$ (0,05), maka variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Kriteria pengambilan keputusan :

Jika $F_{hitung} > statistik F_{tabel}$, maka H_a diterima

Jika $F_{hitung} < statistik F_{tabel}$, maka H_a ditolak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan pada 70 responden siswa kelas X SMK N 1 Tondano yang telah diberikan kuesioner, hasilnya skor rata-rata untuk pembelajaran daring adalah 76,80 dan standar deviasi 7,432. Gambaran pembelajaran daring siswa kelas X SMA N 1 Tondano, jika dilihat dari nilai rata-rata maka pembelajaran daring berada pada kategori tinggi dengan interval 68-83 pada frekuensi 53 responden atau 75,7%. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Daring

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
84 – 100	Sangat tinggi	14	20,0%
68 – 83	Tinggi	53	75,7%
52 – 67	Cukup tinggi	3	4,3%
36 – 51	Rendah	-	-
20 – 35	Sangat rendah	-	-
Jumlah		70	100

Nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelas X SMK N 1 Tondano adalah 78,79 dengan standar deviasi 5,138. Untuk mengetahui gambaran prestasi belajar siswa kelas X SMK N 1 Tondano dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
84 – 100	Sangat tinggi	21	30 %
68 – 83	Tinggi	49	70 %
52 – 67	Cukup tinggi	-	-
36 – 51	Rendah	-	-
20 – 35	Sangat rendah	-	-
Jumlah		70	100

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelas X SMK N 1 Tondano berada pada kategori tinggi yaitu diperoleh oleh 49 responden atau 70%.

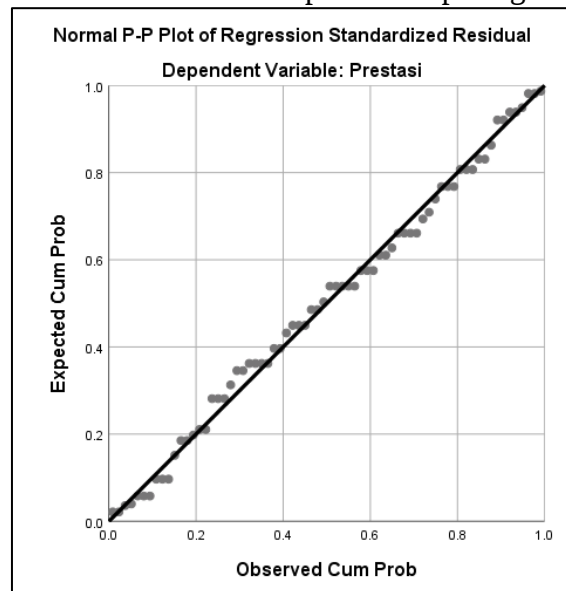
Uji Normalitas

Hasil output dari pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		70
Normal <u>Parameters^{a,b}</u>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.61579861
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.052
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200, berarti nilai signifikansi $> 0,05$ yang menunjukkan bahwa variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Kemudian uji normalitas P-P Plot dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. P-P Plot

Pada gambar 1 P-P Plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Uji Linearitas

Uji Linearitas tujuannya adalah mengetahui pola hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Maksudnya ialah apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Uji linearitas dapat diketahui dengan menggunakan uji F. taraf signifikan sebesar 5%.

Berikut ini adalah *output* uji linearitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25, tabel hasil uji linearitas dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
<u>Prestasi *</u> Pdaring	Between Groups	(Combined)	1558.869	24	64.953	11.117	.000
		Linearity	1349.660	1	1349.660	231.004	.000
		Deviation from Linearity	209.209	23	9.096	1.557	.101
	Within Groups		262.917	45	5.843		
	Total		1821.786	69			

Dilihat dari tabel 4 bahwa $F\text{-hitung} < F\text{-tabel}$ atau $1,55 < 3,98$ artinya data berpola linear. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara pembelajaran daring dan prestasi belajar.

Pengujian Hipotesis

Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan apakah benar hipotesis yang diajukan, karena pada dasarnya hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya atau dugaan yang bersifat sementara. Pengujian hipotesis ini menggunakan analisis regresi sederhana. Adapun hipotesisnya sebagai berikut.

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa SMK Negeri 1 Tondano”.

Ha : “Terdapat pengaruh yang signifikan variabel Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa SMK Negeri 1 Tondano”.

Uji Determinasi (*R Square*)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SMK N 1 Tondano, dapat dilihat pada perhitungan dalam *model summary*, khususnya angka *R square*, sebagaimana terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.861 ^a	.741	.737	2.635
a. Predictors: (Constant), Pdaring				

Besarnya angka R adalah 0,861. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,741 artinya pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SMK N 1 Tondano adalah sebesar 74,1 persen. Artinya masih ada bentuk pembelajaran yang berpengaruh sebesar 25,9 persen terhadap prestasi belajar siswa SMK N 1 Tondano. Nilai pengaruh prestasi belajar siswa SMK N 1 Tondano berdasarkan interpretasi *r*, menunjukkan pengaruh yang kuat.

Uji ANOVA

Dari tabel 6 terlihat bahwa *F* hitung 194.391 dengan tingkat signifikansi probabilitas $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Y.

Tabel 6. Tabel ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1349.660	1	1349.660	194.391	.000 ^b
	Residual	472.126	68	6.943		
	Total	1821.786	69			

a. Dependent Variable: Prestasi

b. Predictors: (Constant), Pdaring

Uji Hipotesis (Uji t)

Untuk mengetahui koefisien korelasi prestasi belajar siswa SMK N 1 Tondano dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
	(Constant)	33.083		3.293	.000
	Pdaring	.595	.861	13.942	.000

a. Dependent Variable: Prestasi

Pada tabel 7 (Coefficients^a), pada kolom B nilai constant adalah 33,083 sedangkan nilai pembelajaran daring 0,595 sehingga persamaan regresi dapat ditulis:

$$Y = a + b_1X_1 \text{ atau } (Y=33,083 + 0,595) \quad (5)$$

Dari *output* di atas diketahui, nilai t hitung pembelajaran daring = 13.942 dengan nilai signifikansi 0.000 berarti $\text{sig} < \text{kriteria sig} (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap variabel pembelajaran daring (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y).

Oleh karena itu, koefisien tersebut regresi positif sebesar 0,595 artinya, jika pembelajaran daring (X) meningkat sebesar 1 satuan, maka prestasi belajar (Y) akan meningkat 0,595 atau sebesar 59,5%. Sehingga semakin meningkat prestasi belajar maka pembelajaran daring harus ditingkatkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji ANOVA dengan F hitung 194.391 dan tingkat signifikansi probabilitas $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi.
2. Uji R Square ditemukan nilai R Square sebesar 0,741 (74,1%) menunjukkan bahwa variabel independen (pembelajaran daring) mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen (prestasi belajar) sebesar 74,1%. Sedangkan 25,9% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Interpretasi r membuktikan pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar berada dalam kategori kuat dengan interval koefisien yaitu 0,60-0,79.
3. Hasil uji t ditemukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,942 > 1,295$) maka H_0 ditolak. Dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring terhadap prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvianto, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Dalam Situasi Pandemi Covid-19. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 13-26.

- Arikunto, S. (2002). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, E. U. (2020). Pengaruh kecemasan saat pembelajaran daring masa pandemi covid-19 terhadap prestasi belajar mahasiswa Stikes William Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 9(1), 18-23.
- Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141-148.
- Kompri. (2017). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2).
- Sandre, H. I., Paat, W. R. L., & Pratasik, S. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Pada SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 90-96.
- Setyawan, I. D. A. (2014). *Modul Statistika: Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Surur, M., Hidayati, H., & Renyaan, V. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP PRESTASI BELAJAR FISIKA SISWA KELAS VIII. *COMPTON: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2).
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294-1303.
- Wibowo, A., & Febrianto, R. A. (2020). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dan media sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara. *Jurnal TIKOMSIN (Teknologi Informasi dan Komunikasi Sinar Nusantara)*, 8(1).