

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR TARUNA MUDA POLTEKIP

Inelda Dwi Jayanti, Kusmiyanti

Politeknik Ilmu Pemasarakatan
ineldadwijayanti@gmail.com

Abstrak

Dalam situasi pandemi virus Covid-19 proses pembelajaran dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung di antara nya dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran e-learning. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat *expost-facto* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat. Pengumpulan information dalam penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner. Sampel yang dijadikan unit analisis adalah 50 orang Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan . Hal ini berdasarkan hasil dari nilai Sig. < 0.05 sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung > t table sebesar 5.239 > 2.01. Nilai R Square menunjukkan bahwa motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan dipengaruhi sebesar 36.4% dalam penelitian ini dan sebesar 63.6% dipengaruhi oleh variable dari luar penelitian.

Kata kunci: E-learning, Motivasi Belajar, Taruna Muda

Abstract

In the situation of the Covid-19 virus pandemic, the learning process is carried out without having to meet face to face with the use of e-learning learning technology. In this study, the aim of this study was to determine the effect of e-learning learning on learning motivation for young cadets in Correctional Science Polytechnic of the Correctional Management Study Program. This study uses quantitative methods which are *ex post-facto* in order to determine the influence between the independent and dependent variables. Collecting information in this study using a questionnaire. The sample used as the unit of analysis was 50 Youth Cadets of Correctional Science Polytechnic Correctional Management Study Program. The results of the research show that there is an effect of e-learning on learning motivation of the Youth Polytechnic Correctional Sciences. This is based on the results of the Sig. <0.05 is 0.000 <0.05 and the value of t count> t table is 5,239> 2.01. The value of R Square shows that the learning motivation of the Youth Polytechnic Correctional Sciences is influenced by 36.4% in this study and 63.6% is influenced by variables from outside the study.

Keywords: E-learning, Learning Motivation, Young Cadets

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 menyebabkan perubahan yang besar pada dunia pendidikan terutama bagi Indonesia. Lembaga pendidikan di Indonesia secara dominan masih melaksanakan pengajaran tatap muka secara langsung. Hal tersebut tidak dapat dilaksanakan dalam situasi kondisi pandemi corona virus saat ini. Pemerintah telah mengambil kebijakan pelaksanaan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) yang membuat tuntutan untuk melaksanakan social distancing. Melihat angka pasien covid-19 yang terus meningkat dalam setiap harinya. Nadiem Anwar Makarim sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran No. 36962/MPKA/HK/2020 memutuskan seluruh kegiatan pembelajaran pada setiap tingkatan pendidikan yang semula dilaksanakan secara langsung beralih menggunakan metode daring (dalam jaringan) tentu dengan garapan untuk mencegah penyebaran corona virus (covid-19). Menghadapi situasi dan kondisi pembelajaran saat ini, tentunya penggunaan pembelajaran e-learning menjadi pilihan yang tepat dalam perubahan situasi dan kondisi pembelajaran dalam pandemi yang terjadi sekarang ini.

Pelaksanaan belajar e-learning dibagi dalam 2 jenis, sebagai berikut :

a. Synchronus system

Metode pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja, kapan pun serta dapat terjalinnya komunikasi secara tetap waktu antar pengguna. Seperti halnya; google meet, zoom, chatting group dan sebagainya.

b. Asynchronous system

Metode pembelajaran yang tak bergantung pada waktu setiap pemakai dapat mengakses sistem dan berkomunikasi sesuai waktu masing-masing. Seperti halnya; email dan sebagainya.

Pembelajaran e-learning memiliki berbagai kelebihan dan manfaat yang terkandung di dalamnya. Berbagai manfaat e-learning (Setiawan, 2020) sebagai berikut :

1. E-learning memudahkan waktu dan tempat implementasi pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran.
2. E-learning mengajarkan siswa untuk dapat menambah dan mengatur keberhasilan pembelajarannya secara mandiri.
3. E-learning membantu efisiensi biaya pelaksanaan, sarana dan prasarana proses pembelajaran.
4. Serta e-learning juga menghemat biaya transportasi dan akomodasi bagi siswa.

Peserta didik dituntut memiliki sikap dan sikap yang positif keterampilan menuju e-learning (Kumpulainen & Mutanen, 1998). Teori heutagogi dan e-learning didefinisikan sebagai studi tentang pembelajaran yang ditentukan sendiri (Hase dan Kenyon, 2000). Secara umum, pendekatan heutagogik dalam proses belajar mengajar memberikan gambaran yang holistik kerangka kerja

untuk mengembangkan pelajar yang menentukan nasibnya sendiri dalam pendidikan online. Di heutagogy, peran lembaga manusia dalam proses pembelajaran diperluas. Jadi, Siswa dipandang sebagai penggerak utama belajarnya sendiri. Beberapa prinsip telah dirumuskan dari teori ini, tetapi penelitian ini hanya berfokus pada dua prinsip tentang e-learning yang diteliti.

Pertama, model belajar ini merupakan pergeseran dari pengajaran yang berfokus terhadap guru ke pengalaman yang berfokus terhadap peserta didik, kegiatan pembelajaran ini sangat didukung oleh teknologi di dunia digital dunia. Secara spesifik, media sosial telah membantu siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran membangun model pembelajaran bersama dengan guru dan teman sekelas, menghasilkan lebih banyak proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Cameron dan Tanti, 2011).

Kedua, kapabilitas berfokus terhadap kemampuan dalam menggunakan kompetensi teknologi yang digunakan. Penerapan e-learning yang berhasil bergantung pada pemahaman bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran online (Lauzon & Moore, 1989).

Motivasi didefinisikan sebagai keadaan atau kondisi internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara atau mengarahkan perilaku (Kleinginna & Kleinginna, 1981; Schunk, 1990). Dalam pelaksanaan belajar e-learning, motivasi belajar itu penting bagaimana siswa tersebut dapat mencapai tujuan belajarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Motivasi sendiri terbagi dalam dua bagian. W.S Winkel, 1997 dalam sardiman 2002 sudut pandang motivasi terbagi atas dua sudut pandang.

a. Motivasi intrinsik

Mengacu pada dorongan untuk ketercapaian dari aktivitas belajar itu sendiri yang berasal dari dalam diri dan lingkungan orang itu sendiri. Taruna yang memiliki motivasi internal memiliki satu tujuan yaitu menjadi orang yang terpelajar, berilmu, berpendidikan serta berkharismatik.

b. Motivasi ekstrinsik

Mengacu pada kinerja suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengejar hasil yang lebih eksternal. Motivasi ekstrinsik terdiri dari dua komponen yaitu melibatkan motivasi menuju keuntungan pribadi seperti promosi dan perlindungan serta melibatkan

motivasi menuju manfaat sosial seperti penerimaan dan status (Wenger, 2005). Taruna yang bermotivasi ekstrinsik memiliki tujuan lain selain dari aktivitas belajar, perkuliahan, pembinaan dan pengasuhan. Misalnya memperoleh pujian dari orang tua, taruna bisa melaksanakan bermacam aktivitas, bukan hanya aktivitas belajar.

Menurut (Chernis dan Goleman, 2001) ada beberapa aspek motivasi belajar meliputi:

1. Dorongan untuk mencapai sesuatu. Kondisi siswa dalam kegiatan belajar merupakan kesediaan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar.
2. Komitmen. Kesadaran bahwa ia memiliki tugas serta kewajiban sebagai seorang siswa dan harus belajar.
3. Inisiatif. Kemampuan dan pemikiran diri dalam pemahanan untuk menyelesaikan tugasnya

tanpa paksaan dan suruhan orang lain.

4. Optimis.
Kegigihan dalam mengejar tujuan tanpa peduli adanya kegagalan dan kemunduran.

Jika siswa tidak percaya diri atau menganggap diri mereka tidak mampu, mereka mungkin menghindari tugas yang dianggap menantang atau sulit. Untuk kemandirian diri, pelajar yang percaya bahwa mereka mampu lebih mungkin termotivasi, tetapi tidak sebaliknya, sehingga mereka mungkin menolak untuk mencoba tugas (Seifert,2004). Teori motivasi mendukung keyakinan siswa tentang kemampuan mereka dan keinginan mereka untuk melakukan tugas tertentu akan menjadi positif terkait erat dengan kinerja selanjutnya (Walker, Greene, & Mansell, 2006).

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan. Berdasarkan pada teori dan pengkajian literatur serta fenomena diatas, peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

- Ha : Pembelajaran e-learning berpengaruh terhadap motivasi belajar Taruna Muda Poltekip Prodi Manajemen Pemasayrakatan.
- Ho: Pembelajaran e-learning tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar Taruna Muda Poltekip Prodi Manajemen Pemasarakatan.

METODE PENELITIAN

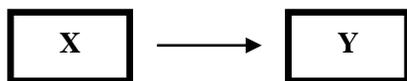
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah pengukuran tingkat ciri tertentu yang mencakup setiap jenis penelitian berdasarkan kalkulasi persentase, rata-rata, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui pengaruh pembelajaran e-learning (X) terhadap motivasi belajar pada Taruna Muda Poltekip Prodi Manajemen Pemasarakatan (Y).

Populasi adalah semua benda atau bagian yang menjadi bahan penelitian. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan. Menurut Creswell (2015: 288) sampel adalah sub-kelompok dari populasi yang akan diteliti oleh peneliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling yaitu purposive sampling yakni teknik penentuan sampel penelitian dengan pertimbangan tertentu yang bertujuan menjadikan data yang diperoleh sebagai dasar penelitian. Sehingga sampel yang diperoleh adalah sejumlah 50 Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan.

Menurut Arikunto (2002: 296) analisis regresi sederhana adalah analisis hubungan antara variable dependen dengan variable independen . Variable yang menjadi objek penelitian yaitu:

1. Independent Variable (variable bebas), yaitu variable yang menyebabkan perubahan variable terikat. Pada penelitian ini variable bebasnya yaitu e-learning.

2. Dependent Variable (variable terikat), yaitu variable yang dipengaruhi oleh variable bebas. Pada penelitian ini variable terikatnya adalah motivasi belajar.



Alat penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan information dengan menggunakan angket atau kuisisioner. Kuisisioner merupakan teknik untuk mendapatkan informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner disebarkan kepada Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasaryakatan Program Studi Manajemen Pemasaryakatan dengan 18 (delapan belas) daftar pernyataan yang disebarkan melalui Google Form.

Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dalam pengembangan instrumen penelitian di gunakan uji normalitas dan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu tolak ukur yang menunjukkan tingkat kevaliditan suatu instrumen penelitian (Arikunto, 2010: 211). Kuisisioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuisisioner dapat mengekspresikan sesuatu hal yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Uji validitas di lakukan dengan aplikasi SPSS 25.0 dengan menggunakan Korelasi Bivariate Pearson.

Table 1
Hasil perhitungan uji validitas
variable e-learning (X)

No.	Variable	Kode	Rtabel	Rhitung
1.	E-learning (X)	X1	0.279	0.574
2.		X2	0.279	0.315
3.		X3	0.279	0.440
4.		X4	0.279	0.684
5.		X5	0.279	0.629
6.		X6	0.279	0.375
7.		X7	0.279	0.687
8.		X8	0.279	0.335
9.		X9	0.279	0.330
10.		X10	0.279	0.334
11.		X11	0.279	0.521
12.		X12	0.279	0.376
13.		X13	0.279	0.605
14.		X14	0.279	0.559

Berdasarkan hasil uji SPSS dengan nilai r table untuk $n = 50$ dengan taraf signifikasi 0,05 yaitu (0,279). Maka dapat ditarik kesimpulan jika r hitung $>$ r table maka H_0 ditolak yang berarti data valid. Dengan melihat hasil SPSS data table diatas pada masing-masing data yang di gunakan dalam penelitian untuk variable x yang diperoleh dari lapangan di nyatakan valid.

Table 2
Hasil perhitungan uji validitas
variable motivasi belajar (Y)

No.	Variable	Kode	Rtabel	Rhitung
1.	Motivasi Belajar (Y)	Y1	0.279	0.817
2.		Y2	0.279	0.796
3.		Y3	0.279	0.525
4.		Y4	0.279	0.857

Berdasarkan hasil uji SPSS dengan nilai r table untuk $n = 50$ dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu (0,279). Maka dapat ditarik kesimpulan jika r hitung $>$ r table maka H_0 ditolak yang berarti data valid. Dengan melihat hasil SPSS data table diatas pada masing-masing data yang di gunakan dalam penelitian untuk variable Y yang diperoleh dari lapangan di nyatakan valid.

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitisan merupakan uji yang dapat memperlihatkan apakah instrumen yang di gunakan dalam mendapatkan data penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data (Sugiarto dan Situnjuk: 2006). Uji reliabilitas dilakukan dengan cara one shot menggunakan aplikasi SPSS 25.0.

Table 3
Hasil uji realibitas

variable	Cronbach's Alpha	Role of thumb	N of items	Keterangan
e-learning	0.730	0.60	14	Reliable
Motivasi belajar	0.745	0.60	4	Reliable

Berdasarkan hasil uji table diatas nilai koefisien alpha $>$ 0,6. Pengaruh e-learning memperlihatkan reliabilitas positif dengan nilai alpha 0,730 $>$ 0.6 maka dapat disimpulkan pengaruh pembelajaran e-learning bersifat reliabel. Sedangkan, bersadarkan hasil uji Pengaruh motivasi belajar memperlihatkan reliabilitas positif dengan nilai alpha 0,745 $>$ 0.6 artinya bahwa data tersebut reliabel.

C. Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang di gunakan berdistribusi normal atau tidak.

Table 4
Hasil pengujian normalitas

Unstandardized Residual				
N				50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean			.0000
	Std. Deviation			.49709
Most Extreme Differences	Absolute			.159
	Positive			.082
	Negative			-.159
Test Statistic				.159
Asymp. Sig. (2-tailed)				.003 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.			.138 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound		.129
		Upper Bound		.147
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 957002199.				

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan pendekatan Monte Carlo menunjukkan bahwa hasil Asymp Sig. $>$ 0,05 yang berarti nilai Monte Carlo Sig. 0.129 $>$ dari 0.05, maka dapat dikatakan data tersebut terdistribusi secara normal.

D. Uji Hipotesis

Bertujuan untuk mengetahui apakah suatu keputusan yang diajukan ditolak atau diterima. Hipotesis merupakan asumsi atau pernyataan yang mungkin benar atau salah tentang suatu populasi. Setelah mendapatkan besaran

masing-masing dari variabel bebas dan variabel terikat, selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan regresi linier sederhana dengan uji nilai Sig., nilai t hitung dan hasil R Square.

Table 5
Table Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	148.473	1	148.473	27.452	.000 ^b
	Residual	259.607	48	5.408		
	Total	408.080	49			
a. Dependent Variable: motivasi belajar						
b. Predictors: (Constant), e-learning						

Berdasarkan table data Anova diatas dapat diketahui bahwa tingkat signifikansinya sebesar 0,000 yang berarti nilai probabilitas $0.00 < 0.05$ yang berarti H_0 di tolak . Maka dapat di tarik kesimpulan bahwan pembelajaran e-learning berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Table 6
Table Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.696	4.207		-1.116	.270
	e-learning	.309	.059	.603	5.239	.000
a. Dependent Variable: motivasi belajar						

Hasil data diatas menunjukkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar -4.696 koefisien penghitungan koefisien regresi sederhana diatas variabel bebas (X) adalah sebesar 0,309 Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = -4.696 + 0,309X$. Pengambilan keputusan :

Dengan tingkat kepercayaan = 95% atau $(\alpha) = 0.05$. Derajat kebebasan (df) = $n - k - 1 = 50 - 1 - 1 = 48$, di peroleh t table = 2.01. Maka, dapat di simpulkan bahwa t hitung > dari t table ($5.239 > 2.01$) , yang berarti H_a diterima .

Table 7
Table Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.585 ^a	.343	.329	2.364
a. Predictors: (Constant), e-learning				
b. Dependent Variable: motivasi belajar				

Berdasarkan hasil R Square, nilai R sebesar 0.585 dan nilai R Square sebesar 0.343. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi 34.3% dan dipengaruhi oleh variable lain dari luar penelitian sebesar 65.7%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan adanya hubungan yang positif antara pembelajaran e-learning dengan motivasi Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan . Hal ini berdasarkan nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan nilai t hitung > t table sebesar $5.239 > 2.01$ maka H_a diterima menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning berpengaruh

terhadap motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan. Berdasarkan nilai R Square menunjukkan bahwa motivasi belajar Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan dipengaruhi sebesar 36.4% dalam penelitian ini dan sebesar 63.6% dipengaruhi oleh variable dari luar peneltiian.

SARAN

Bersumber dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan saran-saran, sebagai berikut :

1. Bagi Taruna Muda Politeknik Ilmu Pemasarakatan Program Studi Manajemen Pemasarakatan Taruna untuk dapat menambah semangat dan memotivasi diri masing-masing untuk mencapai hasil belajar yang optimal melalui pembelajaran online tersebut.
2. Bagi organisasi Politeknik Ilmu Pemasarakatan agar dapat tegas dalam pelaksanaan pembelajaran, pengasuhan serta pembinaan yang di laksanakan secara daring saat ini. Implementasi untuk reward dan punishment, bagi taruna yang melaksanakan keseluruhan kegiatan dengan baik, konsisten dan disiplin serta penghukuman bagi taruna yang tidak yang melaksanakan keseluruhan kegiatan dengan baik, konsisten dan disiplin hal tersebut untuk menambah dan

meningkatkan motivasi belajar bagi taruna.

3. Penelitian ini masih jauh dari istilah sempurna. Penelitian ini masih memakai satu variabel dan jika penelitian di lanjutkan kedepannya di harapkan dapat menambah variabel lainnya masih terdapat beberapa faktor lain yang berpengaruh terhadap motivasi belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Studi ini dapat terlaksana baik dan lancar disebabkan terdapatnya dorongan dari bermacam pihak. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Civitas Akademika Politeknik Ilmu Pemasarakatan, Dosen pengampu mata kuliah metode penelitian kuantitatif, Taruna Muda Poltekip Prodi Manajemen Pemasarakatan serta sahabat dan keluarga. Terimakasih atas kerjasama, bantuan dan doa yang sudah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bisa berhuna dan dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurora, Aviva, and Hansi Effendi. 2019. "JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang." Universitas Negeri Padang. JTEV 5(2): 11–16.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>.

- Childers, Gina, and M. Gail Jones. 2017. "Learning from a Distance: High School Students' Perceptions of Virtual Presence, Motivation, and Science Identity during a Remote Microscopy Investigation." *International Journal of Science Education* 39(3): 257–73. <http://dx.doi.org/10.1080/09500693.2016.1278483>.
- Firat, Mehmet, and Aras Bozkurt. 2020. "Variables Affecting Online Learning Readiness in an Open and Distance Learning University." *Educational Media International* 00(00): 1–16. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1786772>.
- Ho, Nguyen Thi Thao et al. 2020. "Students' Adoption of e-Learning in Emergency Situation: The Case of a Vietnamese University during COVID-19." *Interactive Technology and Smart Education*.
- Huang, Hsiu Mei, and Shu Sheng Liaw. 2007. "Exploring Learners' Self-Efficacy, Autonomy, and Motivation toward e-Learning." *Perceptual and Motor Skills* 105(2): 581–86.
- Jenkins, By Martin, and Janet Hanson. "E-Learning Series No 1 A Guide for Senior Managers." (1).
- Li, Kam Cheong et al. 2018. "Effects of Mobile Apps for Nursing Students: Learning Motivation, Social Interaction and Study Performance." *Open Learning* 33(2): 99–114. <https://doi.org/10.1080/02680513.2018.1454832>.
- Sujiwo, Dimas Anditha Cahyo, and Qurrota A'yun. 2020. "Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)* 5(2): 53–59.
- Suwastika, I Wayan Kayun. 2018. "Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Sistem Dan Informatika* 13(1): 1–5.
- Thorndike, Edward L., and Edward L. Thorndike. 2006. "The Conditions of Learning." *The psychology of arithmetic*. (1987): 227–65.
- Yilmaz, Ramazan. 2017. "Exploring the Role of E-Learning Readiness on Student Satisfaction and Motivation in Flipped Classroom." *Computers in Human Behavior* 70: 251–60. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.085>.