

**PREFERENSI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA
PENDIDIKAN MATEMATIKA PADA MASA PANDEMI COVID-19
DITINJAU DARI PRESTASI BELAJAR**

**MATHEMATICS EDUCATION STUDENT PREFERENCE ON ONLINE
LEARNING MEDIA IN PANDEMIC TIME OF COVID-19 REVIEWED
FROM THE LEARNING ACHIEVEMENT**

Siti Nurul Hasana^{1*)}, Hidayatulloh²

^{1*}Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang,
Jl. MT Haryono 193, Malang, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang, Jl.
MT Haryono 193, Malang, Indonesia

Email korespondensi: s.nurulhasana@unisma.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor, khususnya adalah sektor Pendidikan. Pelaksanaan pendidikan baik di Perguruan Tinggi maupun sekolah, seluruhnya mulai menerapkan pembelajaran secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi media pembelajaran daring mahasiswa Pendidikan Matematika ditinjau dari prestasi belajar. Prestasi belajar yang dimaksudkan disini adalah IPK mahasiswa Pendidikan Matematika, sedangkan media pembelajaran daring yang akan diteliti adalah Edmodo dan Google Meet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel diambil secara acak dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang yang kemudian diberikan kuesioner untuk menggali data yang diperlukan. Dari hasil analisis deskriptif data penelitian diketahui bahwa 69,4% mahasiswa lebih suka perkuliahan yang menggunakan Google Meet. Menurut responden, materi yang disampaikan pada perkuliahan dengan Google Meet lebih mudah dipahami dan proses tanya jawab dengan dosen menjadi lebih mudah. Selanjutnya ingin diketahui apakah ada perbedaan prestasi belajar antara mahasiswa yang lebih memilih Edmodo atau Google Meet dengan menggunakan uji t sampel bebas. Hasil uji hipotesis menunjukkan tidak ada perbedaan rata-rata antara prestasi belajar mahasiswa yang memiliki preferensi media pembelajaran daring yang berbeda. Dengan kata lain, pemilihan media pembelajaran daring mahasiswa Pendidikan Matematika tidak dipengaruhi oleh prestasi belajar.

Kata kunci: preferensi media pembelajaran daring; prestasi belajar; Edmodo; Google Meet

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic, that has hit the entire world including Indonesia, has brought significant changes in various sectors, particularly in the education sector. Education implementation, both in university and schools, has all started to change to online learning. This study aims to determine the preferences of online learning media for Mathematics Education students reviewed from the learning achievement. The learning achievement in this study refers to the GPA of Mathematics Education students, while the online learning media that will be observed here are Edmodo and Google Meet. This research is quantitative descriptive. Samples were taken randomly from students of the Mathematics Education Study Program, FKIP University of Islam Malang, who were given a questionnaire to obtain the required data. From the descriptive analysis, it is known that 69.4% of students prefer lectures using

Google Meet. According to respondents, the material presented in lectures using Google Meet is easier to understand and the question and answer process with lecturers becomes easier. Furthermore, this study want to find out whether there is a difference in learning achievement between students who prefer Edmodo or Google Meet using the Independent Sample t-test. The results of the hypothesis test show that the means of learning achievement of students who have different preferences for online learning media are equal, it means there is no difference. In other words, the selection of online learning media for Mathematics Education students is not influenced by learning achievement.

Keywords: *online learning media preference; learning achievement; Edmodo; Google Meet*

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor, khususnya adalah sektor Pendidikan. Pandemi Covid-19 membuat berbagai negara bahkan telah menerapkan isolasi dan karantina dengan memisahkan orang yang terinfeksi untuk melindungi orang yang tidak terinfeksi (Smith & Freedman, 2020). Goje (2017) menyatakan bahwa karantina medis telah dianggap sebagai salah satu cara paling penting dan efektif untuk mencegah penyebaran penyakit menular saat ini. Hal ini membuat para pemimpin negara mengambil langkah cepat untuk dapat tetap mengadakan pembatasan tetapi segala kegiatan tetap dilaksanakan, salah satunya adalah pendidikan. Indonesia juga langsung mengambil langkah untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran walaupun di masa pandemi ini dengan mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada satuan pendidikan yang salah satunya menjelaskan tentang mengganti pembelajaran tatap muka di sekolah dan perguruan tinggi dengan pembelajaran di rumah (Loviana dan Baskara, 2020). Langkah ini bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, sehingga kegiatan pembelajaran yang biasanya tatap muka dirubah menjadi pembelajaran daring dari rumah untuk semua jenjang pendidikan. Saat ini pelaksanaan pendidikan baik di Perguruan Tinggi maupun sekolah seluruhnya telah menerapkan pembelajaran secara daring.

Para peserta didik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan proses pembelajaran daring. Beberapa tahun terakhir sebenarnya tuntutan pembelajaran secara daring telah ada di dunia pendidikan di antara pesatnya perkembangan teknologi informasi (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran tatap muka sudah dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang tertutup dan tradisional, sehingga fasilitas pembelajaran yang

lebih baik dengan memanfaatkan pesatnya teknologi informasi dibutuhkan untuk mengembangkannya (Panigrahi, Srivastava, & Sharma, 2018). Akan tetapi, kondisi pandemi Covid-19 ini seakan-akan mempercepat proses perkembangan pembelajaran tatap muka yang sudah dianggap tradisional ini menjadi pembelajaran daring yang sarat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan diprediksi akan memperbaiki kualitas pembelajaran. Proses adaptasi terhadap model pembelajaran daring ini tidak bisa dikatakan mudah. Berbagai kendala muncul bahkan masih banyak yang perlu dicarikan solusi terbaiknya. Contoh permasalahan-permasalahan yang sering muncul seperti sinyal dan gawai yang tidak memadai, aplikasi yang bermasalah, ketidakhadiran pendidik secara langsung yang mengurangi proses pemahaman materi, dan lain sebagainya. Saputro (2020) berpendapat bahwa bagaimanapun kondisinya, pembelajaran daring harus tetap berorientasi pada prinsip tercapainya tujuan pembelajaran tetapi tetap memperhatikan kemampuan aksesibilitas mahasiswa.

Pembelajaran matematika adalah salah satu yang juga mengalami tantangan berat di masa pembelajaran daring ini. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berisi ilmu abstrak dan ilmu konkret dimana pembelajaran seperti ini memerlukan bimbingan dan pengawasan. Sadikin dan Hamidah (2020) berpendapat bahwa salah satu kelemahan dari proses pembelajaran secara daring adalah kurangnya fungsi pengawasan. Diperlukan strategi yang baik untuk dapat melaksanakan pembelajaran matematika secara daring, baik dari perencanaan pelaksanaan sampai pada pemilihan media yang tepat. Zhafira dkk. (2020) memberikan saran bahwa sebagai tenaga pengajar sebaiknya memahami terlebih dahulu preferensi peserta didik agar dapat menentukan cara yang tepat dan media pembelajaran yang dapat memotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi media pembelajaran

mahasiswa Pendidikan Matematika ditinjau dari prestasi belajar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Sebagai batasan masalah dan merujuk pada fungsi bimbingan dan pengawasan yang diperlukan dalam proses pembelajaran matematika, penelitian ini fokus pada dua media pembelajaran daring yang berbasis *chatting*, atau obrolan jarak jauh, dengan yang berbasis *video conference*. Dari penggalan data awal penelitian ini diketahui bahwa dari seluruh media pembelajaran daring yang sudah dimanfaatkan di Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA, mahasiswa lebih memilih Edmodo untuk media pembelajaran yang berbasis *chatting* dan Google Meet untuk media pembelajaran yang berbasis *video conference*. Selanjutnya, penelitian ini ingin meninjau preferensi mahasiswa Pendidikan Matematika terhadap kedua media pembelajaran daring tersebut dari perbandingan rata-rata prestasi belajar melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian diambil secara acak dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang dan didapatkan 72 responden berdasarkan umpan balik yang diberikan. Penggalan data dilakukan melalui pemberian angket kepada calon responden melalui Google Form. Angket berisi beberapa pertanyaan yang meliputi penggalan nilai IPK beserta preferensi mahasiswa terhadap Edmodo atau Google Meet. Data yang diperoleh dideskripsikan dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk meninjau preferensi mahasiswa terhadap media pembelajaran daring melalui nilai IPK.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t sampel bebas yang berfungsi untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang tidak berhubungan satu dengan yang lain (Santoso, 2015). Field (2009) menjelaskan bahwa uji t sampel bebas digunakan pada situasi dimana terdapat dua kondisi eksperimental dimana pada masing-masing kondisi digunakan kelompok yang berbeda. Persamaan uji t adalah sebagai berikut (Field, 2009).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{N_1} + \frac{s_2^2}{N_2}}}$$

dimana t = nilai t hitung

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

s = nilai standar deviasi

N = jumlah sampel

Hipotesis uji t untuk membandingkan dua rata-rata adalah sebagai berikut (Santoso, 2015).

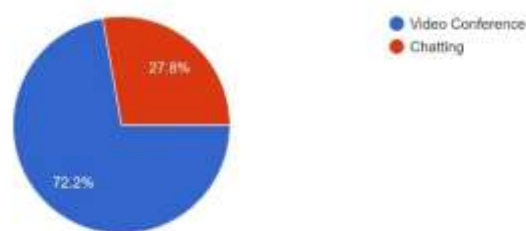
H_0 : Kedua rata-rata populasi adalah sama.

H_1 : Kedua rata-rata populasi adalah tidak sama

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini akan dibantu dengan perangkat lunak IBM SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji t pada SPSS didasarkan pada nilai probabilitas yang biasa disimbolkan dengan kode *Sig (2-tailed)*. Kriteria pengambilan keputusan uji t pada SPSS menurut Santoso (2015) adalah jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari umpan balik 72 responden yang telah mengisi angket Google Form diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa Pendidikan Matematika memang lebih memilih media pembelajaran berbasis *video conference*. Hal ini ditunjukkan pada gambar berikut.

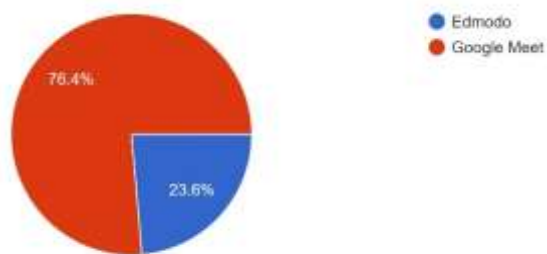


Gambar 1. Preferensi Mahasiswa Pendidikan Matematika terhadap Media Pembelajaran Daring Berbasis *Chatting* dan *Video Conference*

Sebanyak 72,2% mahasiswa Pendidikan Matematika memang lebih memilih media pembelajaran daring berbasis *video conference*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Loviana dan Baskara (2020). Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa masih lebih memilih pembelajaran tatap muka. Mahasiswa masih banyak yang tergantung pada kehadiran dosen dalam menerangkan materi pembelajaran matematika. Berdasarkan data angket, mahasiswa

berpendapat bahwa materi matematika akan lebih mudah dipahami ketika dosen tampak menjelaskan materi meskipun jarak jauh melalui media pembelajaran daring berbasis *video conference*. Penjelasan dosen dirasa lebih rinci dan luas, interaksi dengan sesama mahasiswa dianggap lebih mudah dan dapat langsung saling merespon. Di lain pihak, mahasiswa juga menyampaikan bahwa media pembelajaran daring berbasis *video conference* memiliki kendala kondisi sinyal yang memang harus sangat memadai dan konsumsi paket data yang cukup banyak.

Kemudian, responden diminta untuk fokus pada dua media pembelajaran daring yang berdasarkan hasil penggalan data pendahuluan diketahui menjadi dua media pembelajaran yang menjadi preferensi mahasiswa yang mewakili media pembelajaran daring berbasis *chatting* dan *video conference*. Media pembelajaran daring tersebut adalah Edmodo dan Google Meet. Data penelitian menunjukkan bahwa terdapat 76,4% responden lebih memilih Google Meet dibandingkan Edmodo, dan sebaliknya terdapat 23,6% responden yang lebih memilih Edmodo dibandingkan dengan Google Meet. Hasil tersebut disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Preferensi Mahasiswa Pendidikan Matematika terhadap Edmodo dan Google Meet

Data angket menunjukkan bahwa mahasiswa dengan Google Meet sebagai preferensi media pembelajaran daringnya berpendapat bahwa dengan dosen menjelaskan secara langsung melalui tatap muka secara daring akan lebih memudahkan mahasiswa untuk memahami materi matematika yang sedang dipelajari. Mahasiswa juga berpendapat bahwa Google Meet merupakan media yang lebih hemat kuota dibandingkan dengan media pembelajaran daring berbasis *video conference* lainnya. Penyampaian pertanyaan juga bisa dilakukan secara langsung tanpa harus mengetik terlebih dahulu. Mahasiswa merasa bahwa Google Meet ini lebih efisien digunakan dalam pembelajaran

matematika dengan karakteristik mata kuliah yang banyak bersifat teori dan membutuhkan kehadiran dosen untuk dapat membimbing dan melakukan pengawasan secara langsung.

Data angket juga menunjukkan bahwa mahasiswa dengan Edmodo sebagai preferensi media pembelajaran daringnya berpendapat bahwa Edmodo unggul dalam proses pembagian materi kuliah dan pengumpulan tugas. Proses tugas atau ujian secara daring dirasakan lebih terorganisir menggunakan Edmodo. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Batita dkk. (2019) yang menyatakan bahwa Edmodo memiliki fitur-fitur yang mampu memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa batas tempat dan waktu, terutama pada fitur *online quiz/assignment*. Diskusi di Edmodo yang dilakukan melalui obrolan di kolom komentar dapat terekam dengan baik sehingga sewaktu-waktu dibutuhkan kembali masih bisa untuk dibaca lagi. Bagi mahasiswa dengan Edmodo sebagai preferensi media pembelajaran daringnya, komunikasi dengan dosen lebih mudah pada pembelajaran menggunakan Edmodo. Hal ini karena komunikasi pada Edmodo adalah secara tertulis tanpa perlu bertatap muka sehingga mahasiswa lebih bebas dalam menyampaikan pemikirannya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudibjo dan Wasis (2013) dimana menunjukkan bahwa penggunaan media edmodo dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Pada penelitian tersebut, mahasiswa yang belajar dengan menggunakan Edmodo memiliki kemampuan komunikasi yang tinggi dengan persentase indikator responden setuju terhadap hal ini adalah sebesar 70%.

Setelah mengetahui preferensi mahasiswa dalam memilih Google Meet dan Edmodo, maka penelitian dilanjutkan pada perbandingan prestasi akademik antara mahasiswa yang memilih Google Meet dan Edmodo. Hal ini ditujukan untuk mengetahui apakah mahasiswa dalam kedua kelompok tersebut memiliki karakteristik rata-rata IPK yang sama atau tidak sehingga dapat diketahui apakah ada pengaruh nilai IPK terhadap preferensi media pembelajaran daring mahasiswa Pendidikan Matematika. Untuk uji hipotesis ini, hipotesis yang disusun adalah sebagai berikut.

H_0 : Rata-rata IPK mahasiswa dengan Edmodo sebagai preferensi media pembelajaran daring dan mahasiswa dengan Google Meet sebagai preferensi media pembelajaran daring

adalah sama.

H_1 : Rata-rata IPK mahasiswa dengan Edmodo sebagai preferensi media pembelajaran daring dan mahasiswa dengan Google Meet sebagai preferensi media pembelajaran daring adalah tidak sama.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu perlu melakukan uji asumsi. Field (2009) menyatakan bahwa asumsi untuk uji t sampel bebas adalah:

- 1) Data berdistribusi normal.
- 2) Jenis data adalah interval.
- 3) Ragam populasi adalah homogen.
- 4) Data harus independen satu dengan yang lainnya.

Asumsi kedua dan keempat sudah terpenuhi. Karena yang akan dibandingkan adalah nilai IPK, maka data berjenis interval dan berasal dari dua kelompok sampel yang berbeda, yaitu kelompok mahasiswa yang memilih Edmodo dan kelompok mahasiswa yang memilih Google Meet maka dipastikan data antar kelompok saling independen atau bebas. Untuk asumsi normalitas dan homogenitas data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 25. Hasil uji normalitas menunjukkan informasi sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Variabel	Shapiro-Wilk		Distribusi
	Statistic	Sig.	
Edmodo	0,919	0,141 ($p > 0,05$)	Normal
Google Meet	0,970	0,179 ($p > 0,05$)	Normal

Dari hasil uji tersebut diketahui bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan pengecekan asumsi ketiga yaitu homogenitas data. Hasil ujinya ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 2. Uji Homogenitas Data

Levene's Test	Sig.	Keterangan
0,360	0,550 ($p > 0,05$)	Homogen

Dari hasil tersebut tampak bahwa asumsi homogenitas data terpenuhi. Dengan

terpenuhinya seluruh asumsi, maka selanjutnya adalah melaksanakan uji hipotesis.

Uji t sampel bebas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25. Hasil uji t sampel bebas ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji t Sampel Bebas

	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Equal Variance Assumed	0,556	70	0,580	H_0 diterima

Dari hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0,580. Hal ini berarti nilai probabilitasnya lebih dari 0,05. Apabila disesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan uji t sampel bebas, maka hasil uji ini menunjukkan H_0 diterima. Dengan kata lain, berdasarkan hasil uji t sampel bebas diketahui bahwa rata-rata IPK mahasiswa dengan Edmodo sebagai preferensi media pembelajaran daring dan mahasiswa dengan Google Meet sebagai preferensi media pembelajaran daring adalah sama. Tidak ada perbedaan IPK antara mahasiswa yang lebih memilih Edmodo sebagai media pembelajaran daringnya dengan mahasiswa yang lebih memilih Google Meet sebagai media pembelajaran daringnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik tidak mempengaruhi preferensi mahasiswa Pendidikan Matematika dalam memilih media pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan hasil angket sebelumnya dimana mahasiswa cenderung berpendapat tentang kemudahan interaksi dengan dosen, kemudahan berkomunikasi di dalam pembelajaran, kemudahan pelaksanaan tugas dan ujian secara online, serta konsumsi internet pada setiap aplikasi pembelajaran, ketika memilih media pembelajaran daring mana yang dirasa lebih membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Loviana dan Baskara (2020) dijelaskan bahwa mahasiswa lebih memilih media pembelajaran daring berdasarkan kemudahan akses serta yang sudah dianggap biasa digunakan sehari-hari, tanpa harus mengunduh dan melakukan proses instalasi. Lebih jauh lagi, Loviana dan Baskara (2020) menjelaskan bahwa kreatifitas dosen juga diperlukan untuk dapat memberikan pembelajaran dengan media yang tepat dan sesuai untuk setiap karakteristik mata kuliah yang diampu, khususnya dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi segala bentuk

mekanisme pembelajaran daring akan dapat berjalan dengan baik dan efektif apabila ada kerjasama baik dari semua pihak, khususnya antara dosen dan mahasiswa. Secara lebih luas, Pangondian dkk. (2019) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa terdapat tiga hal penting yang harus diperhatikan agar penerapan pembelajaran daring dapat berjalan maksimal. Tiga hal tersebut adalah kualitas sistem dan infrastruktur, kualitas informasi dan pembelajaran, serta kualitas institusi dan layanan. Sehingga memang tetap diperlukan kerjasama yang baik secara menyeluruh dari berbagai pihak agar pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 tetap memberikan kualitas yang memadai demi pendidikan di Indonesia.

4. Kesimpulan

Dari penelitian ini diketahui bahwa mahasiswa Pendidikan Matematika lebih memilih media pembelajaran daring berbasis *video conference*. Hal ini ditunjukkan pada hasil Analisa deskriptif data angket yang menunjukkan bahwa sebanyak 72,2% mahasiswa Pendidikan Matematika memang lebih memilih media pembelajaran daring jenis ini. Kehadiran dosen untuk menjelaskan materi secara langsung meskipun melalui media pembelajaran berbasis *video conference* lebih menambah pemahaman mahasiswa menjadi alasan yang paling banyak disampaikan.

Penggalan data awal penelitian ini menunjukkan bahwa dari seluruh media pembelajaran daring yang sudah dimanfaatkan di Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA, mahasiswa lebih memilih Edmodo untuk media pembelajaran yang berbasis *chatting* dan Google Meet untuk media pembelajaran yang berbasis *video conference*. Mahasiswa berpendapat bahwa Edmodo unggul dalam susunan kegiatan yang lebih terstruktur, sedangkan Google Meet dianggap lebih ringan dalam konsumsi kuota paket data dibandingkan dengan media berbasis *video conference* lainnya. Ketika diminta memilih diantara keduanya, sebagian besar mahasiswa tetap lebih banyak yang memilih Google Meet sebagai preferensi media pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan dari hasil Analisa deskriptif yang menunjukkan bahwa sebanyak 76,4% responden lebih memilih Google Meet dibandingkan Edmodo, dan sebaliknya terdapat 23,6% responden yang lebih memilih Edmodo dibandingkan dengan Google Meet. Alasan utama yang paling banyak dikemukakan adalah materi yang disampaikan

pada perkuliahan dengan Google Meet lebih mudah dipahami dan proses tanya jawab dengan dosen menjadi lebih mudah.

Peninjauan preferensi media pembelajaran daring mahasiswa Pendidikan Matematika dilakukan melalui perbandingan nilai IPK yang mewakili prestasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata IPK antara mahasiswa yang lebih memilih Edmodo sebagai media pembelajaran daringnya dengan mahasiswa yang lebih memilih Google Meet sebagai media pembelajaran daringnya. Hal ini berarti bahwa prestasi akademik tidak mempengaruhi preferensi mahasiswa Pendidikan Matematika dalam memilih media pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA yang telah memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk terlaksananya penelitian dan publikasi penelitian ini dengan baik.

6. Daftar Pustaka

- Batita, M.S.R., Wijoyo, S.H., & Herlambang, A.D. (2019). Analisis Perbandingan Blended Learning berbasis Edmodo dan Google Classroom ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3756-3764.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS* (p. 326). SAGE Publications Ltd.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165-175.
- Goje, K. (2017). Preventative Prophetic Guidance in Infection and Quarantine. *Journal of Ushuluddin*, 45(2), 155-170.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. (2014). Online IS Education for the 21st Century. *Journal of Information Systems Education*, 25(2), 101-106.
- Loviana, S. & Baskara, W. N. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 pada Kesiapan Pembelajaran Tadris Matematika IAIN Metro Lampung. *Epsilon: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung*, 2(1), 61-70.

- Pangondian, R.A., Santosa, P.I., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0. Pada Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS 2019) (pp. 56-60). Medan: STMIK Budi Darma.
- Panigrahi, R., Srivastava, P. R., & Sharma, D. (2018). Online Learning: Adoption, Continuance, and Learning Outcome - A Review of Literature . International Journal of Information Management. 43, 1-14.
- Sadikin, A. & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 6(2), 109–119.
- Santoso, S. (2015). Menguasai Statistik Parametrik: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS (p. 79). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Smith, A. W. & Freedman, D. O. (2020). Isolation, Quarantine, Social Distancing and Community Containment: Pivotal Role for Old-style Public Health Measures in The Novel Coronavirus (2019-nCoV) Outbreak. Journal of Travel Medicine, 27(2), 1-4.
- Sudibjo, A. & Wasis. Penggunaan Media Pembelajaran Fisika dengan *E-Learning* Berbasis Edmodo Blog Education pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Respons Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika. 2(3), 187 – 190.
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen, 4(1), 37-45.