



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Mahasiswa

Andy Hakim

STAIN Mandailing Natal, Mandailing Natal, Indonesia

Email: andyhakim@stain-madina.ac.id

Email Penulis Korespondensi: andyhakim@stain-madina.ac.id

Submitted: 05/02/2022; Accepted: 17/02/2022; Published: 25/02/2022

Abstrak—Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dua arah dilakukan oleh Tenaga Pengajar dan Mahasiswa yang dilakukan pada sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada perguruan tinggi dibantu oleh sebuah media ataupun bisa juga disebut dengan media pembelajaran. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah pengalaman keterampilan. Tujuan dari penelitian adalah untuk melihat apakah pembelajaran daring dan juga pemanfaatan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dimana pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan melakukan pengujian menggunakan SPSS. Hasil pada penelitian H0 ditolak yang artinya pembelajaran daring tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi penelitian. H1 diterima dimana media pembelajaran daring memiliki peran pengaruh pada motivasi bagi mahasiswa. Dan secara keseluruhan variabel memiliki pengaruh secara stimulant terhadap motivasi mahasiswa dengan diterimanya H3 penelitian.

Kata Kunci: Pengaruh; Media; Pembelajaran; Motivasi

Abstract—Learning is a two-way activity carried out by teaching staff and students carried out in a learning environment. Learning that is carried out online at universities is assisted by a media or it can also be called learning media. Learning motivation is a psychological driving force from within a person to be able to carry out learning activities and increase skill experience. The purpose of the study was to see whether online learning and the use of learning media had an influence on students' learning motivation. Where in this study using quantitative research methods by testing using SPSS. The results in the H0 study were rejected, which means that online learning has no effect on research motivation. H1 is accepted where online learning media has an influencing role on motivation for students. And overall the variables have a stimulant effect on student motivation with the acceptance of H3 research.

Keywords: Influence; Media; Learning; Motivation

1. PENDAHULUAN

Teknologi tidak lepas dari kehidupan dimasyarakat pada saat ini. Seluruh sektor kehidupan sudah menggunakan serta memanfaatkan peran dari pada teknologi tersebut. Peran teknologi berguna untuk membantu memudahkan proses aktifitas ataupun kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat, baik itu aktifitas pribadi ataupun kelompok, aktifitas skala besar ataupun skala kecil. Perkembangan dari teknologi juga tidak luput digunakan pada sektor pendidikan baik itu tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan juga khususnya pada perguruan tinggi (PRASAJA, 2017).

Dimasa sekarang ini tidak sedikit lingkungan didalam perguruan tinggi ataupun juga di luar dari perguruan tinggi telah menerima dan juga memanfaatkan fitur – fitur yang telah disediakan oleh teknologi tersebut seperti penggunaan gadget atau perangkat teknologi lainnya. Pemanfaatan tersebut didasari atas kemudahan pada proses yang dilakukan, selain kemudahan proses juga kecepatan didalam informasi yang didapatkan. Pemanfaatan teknologi yang sangat tampak jelas dilakukan pada perguruan tinggi adalah pada proses pembelajaran.

Beberapa tahun belakangan ini Dunia sedang mengalami masa pandemi yang cukup panjang, dimana pandemi ini juga dirasakan di Indonesia. Dampak dari pandemi bagi perguruan tinggi adalah proses kegiatan pembelajaran yang semulanya dilaksanakan secara Luring (tatap muka) kini dilakukan secara Daring (virtual). Tentu saja proses daring yang dilakukan tidak terlepas dari penggunaan teknologi didalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan pada perguruan tinggi tersebut (Haryadi & Kansaa, 2021).

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dua arah dilakukan oleh Tenaga Pengajar dan Mahasiswa yang dilakukan pada sebuah lingkungan belajar dengan tujuan untuk melakukan sharing ilmu. Selain itu pembelajaran merupakan sebuah sistem yang cukup kompleks dimana tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran dapat dilihat pada aspek produk dan juga aspek proses. Keberhasilan pada aspek produk adalah keberhasilan yang dihasilkan oleh Mahasiswa terhadap hasil yang didapatkan. Sedangkan keberhasilan pada aspek proses dilihat dari proses yang dilakukan oleh Tenaga Pengajar (Jayanti & Kusmiyanti, 2021).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada perguruan tinggi dibantu oleh sebuah media ataupun bisa juga disebut dengan media pembelajaran. Peran media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi bagi mahasiswa didalam proses pelaksanaan pembelajaran (Wolo & Nugroho, 2021).

Tujuan pembelajaran bagi perguruan tinggi adalah untuk melahirkan generasi penerus bangsa agar tetap bisa bersaing dikemudian harinya. Oleh karena itu bagi setiap Tenaga Pengajar diharapkan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun penggunaan media pembelajaran juga terdapat beberapa kendala seperti para Mahasiswa menginginkan proses pembelajaran yang



interaktif, inovatif, kreatif dan tidak membosankan. Yang dimana hal tersebut sangat sulit untuk didapatkan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya dilakukan komunikasi satu arah tanpa ada interaktif didalamnya, sehingga Mahasiswa merasa bosan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan (Suwastika, 2018).

Sedangkan bagi Tenaga Pengajar juga tidak sembarangan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran merupakan fasilitas ataupun kesepakatan yang sudah ditentukan oleh pihak perguruan tinggi. Pada proses pembelajaran pada perguruan tinggi terdapat sebuah tantangan sendiri dimana daya pikir mahasiswa lebih kritis dibandingkan dengan tingkatan dimasa Sekolah Menengah Atas (SMA) sehingga media pembelajaran serta proses pembelajaran diharuskan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar bagi mahasiswa (Aurora & Effendi, 2019).

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah pengalaman keterampilan. Motivasi sebagai keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai tujuan. Motivasi yang ada dalam diri seseorang merupakan kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku guna mencapai kepuasan dirinya (Saraswati et al., 2018).

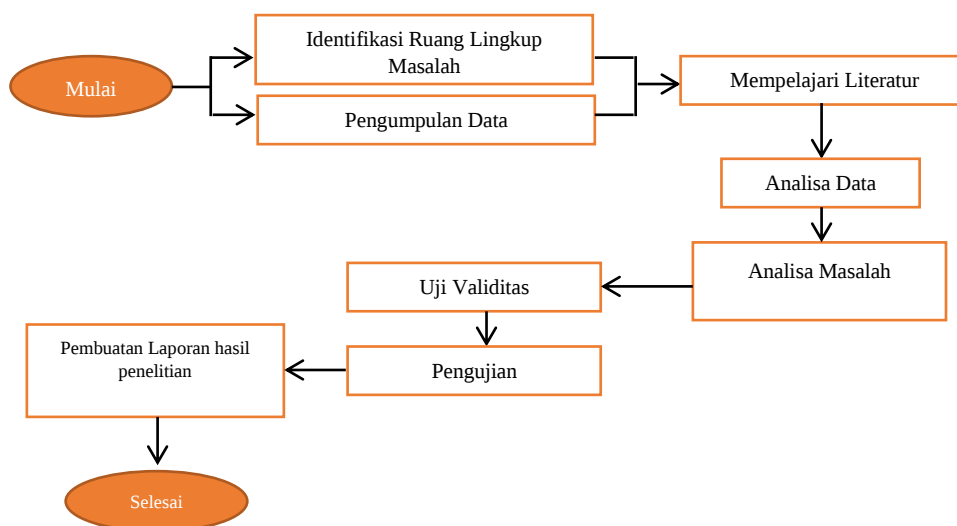
Motivasi belajar dapat dilakukan pada proses pembelajaran meskipun proses pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan media pembelajaran. Motivasi biasanya didapatkan oleh mahasiswa akan muncul begitu saja yang diakibatkan oleh suasana yang mendukung pada proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran secara daring menggunakan media pembelajaran mampu untuk meningkatkan semangat dan juga motivasi mahasiswa, akan sangat membantu bagi Tenaga Pengajar dan tentu saja mempermudah bagi mahasiswa untuk memahami dari pembelajaran yang dilakukan. Ketika mahasiswa sudah memiliki motivasi pada proses pembelajaran mahasiswa dapat belajar secara efisien dengan sendirinya (Nisa, 2012).

Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi bagi mahasiswa didalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun juga secara umum penelitian dilakukan untuk menjelaskan apakah terdapat pengaruh dari media pembelajaran bagi motivasi bagi para mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu pencarian yang dilakukan melalui penyelidikan yang akurat dan sempurna terhadap suatu masalah. Sehingga memperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut. Metodologi penelitian memiliki rancangan penelitian tertentu, rancangan ini menggambarkan langkah-langkah yang harus di tempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi arti data dikumpulkan dan dengan cara bagaimana data itu diolah.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.2 E-Learning

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukan merupakan hal yang mudah. Salah satu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi adalah Internet. Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model e-learning, blended learning, hybrid learning, distance learning, web-based learning, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Dalam pemanfaatan media internet metode yang digunakan yaitu berbasis e-learning (Tomo & Widada, 2015). E-learning merupakan



gabungan dari dua kata, yaitu E yang merupakan singkatan dari electronic (elektronik) dan learning (belajar). Jadi E-learning adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (distance learning) yang memanfaatkan teknologi komputer jaringan komputer, dan internet. E-learning memungkinkan siswa untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing, tanpa harus pergi mengikuti pelajaran dikelas. E-learning sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Materi elearning tidak harus didistribusikan secara online, baik melalui jaringan lokal maupun internet. Distribusi secara off-line dengan menggunakan media CD/DVD juga termasuk pola e-learning (Triama, 2021).

2.3 Media Pembelajaran

Tiap proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, dari guru ke murid. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung.

Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai (Sidiq & Nuswantoro, 2021)

2.4 Motivasi

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Setyaningsih & Atmaja, 2021). Dimana motivasi itu akan muncul pada saat-saat tertentu, terutama bila dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi (Innayah, 2020). Maka dari itu seorang dosen harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut (PARAWANTI, 2019):

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
4. Adanya penghargaan dalam belajar;
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

2.5 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti baik di Indonesia maupun negara lain seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Sumber
1	(Sujiwo & A'yun, 2020)	Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung yang lebih besar dari t-tabel sebesar 11,737 > 2,02439. berdasarkan R Square menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi	JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia) Vol. 5 No. 2



No	Nama	Judul	Hasil	Sumber
2	(Hakim & Mulyapradana, 2020)	Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19	sebesar 77,3% dalam penelitian ini dan sebesar 22,7% dipengaruhi oleh variabel dari luar penelitian. Hasil riset menunjukkan bahwa variabel penggunaan media daring dan motivasi belajar memiliki nilai positif berarti semakin baik pilihan dalam penggunaan media daring dan motivasi maka mahasiswa akan merasa puas.	Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen Vol 4. No. 2
3	(Sary & Prasetyo, 2021)	Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah E-Commerce Di Universitas Telkom Bandung	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X1 (penggunaan E-Learning) tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan variabel X2 (Motivasi) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. E-Learning belum mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan menurut siswa pembelajaran E-Learning belum menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan.	Edum Journal Vol. 4 No. 1
4	(Puspitasari et al., 2018)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi	Metode Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi pada mahasiswa IKIP Siliwangi	Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol 1 No. 2
5	(Tohari et al., 2019)	Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa	Hasil pengolahan data diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa dalam kategori sangat baik. Hasil uji sign test menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji Regresi Linier menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa.	Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 7 No. 1

2.5 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berlandaskan penelitian yang menggunakan data primer diambil langsung melalui responden. Jenis data yang digunakan dan diolah merupakan data kuantitatif. Responden pada penelitian sebanyak 30 orang.

2.6 Teknik Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang. Data dikumpulkan menggunakan survey / kuesioner dan data diolah menggunakan SPSS. Kuesioner berisikan pertanyaan berdasarkan dengan Skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis komparatif yaitu suatu teknik dengan menggunakan uji rata-rata atau uji beda dengan perlakuan yang tidak sama.

1. Hipotesis :

H0 = (Terdapat pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Mahasiswa)

H1 = (Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Mahasiswa)

H2 = (Terdapat pengaruh Stimulant X1 dan X2 terhadap Motivasi Mahasiswa)

2. Uji Instrumen

Uji instrument terdiri dari uji Validasi dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Jika alat tersebut menjalankan fungsinya dengan baik dan benar, maka angka validitasnya dapat dikatakan tinggi. Artinya, hasil pengukuran tersebut merupakan besaran yang mengacu pada fakta atau keadaan yang sesungguhnya. Tes validitas menunjuk kepada fungsi pengukuran suatu tes. Suatu tes validitas, memfokuskan masalah pada apakah tes itu benar mengukur apa yang



ingin diukur. Artinya adalah, bagaimana tes itu dapat mengungkapkan dengan benar ciri-ciri yang dimiliki oleh suatu obyek ukur. Pengujian ini menggunakan rumus Korelasi Pearson. Dengan ketentuan :

- i. hitung r -hitung $>$ r -tabel, maka setiap item yang berisikan pertanyaan kuisioner dapat dikatakan valid.
- ii. dan Jika nilai r -hitung $<$ r -tabel, maka setiap item yang berisikan pertanyaan kuisioner dapat dikatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability yang memiliki arti seberapa besar hasil pengukuran itu dapat dipercaya. Reliabilitas ukuran menyangkut seberapa jauh skor individu, skor-z, relative konsisten apabila dilakukan pengulangan pengadministrasian dengan tes yang sama. Reliabilitas konsistensi gabungan butir berkaitan dengan tingkat kesempurnaan antara butir yang ada. Pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas ini menggunakan Cronbach's Alpha dengan ketentuan sebagai berikut:

- i. Jika Cronbach Alpha nilai $>$ r -tabel, berarti data kuesioner dikatakan konsisten dan dapat dipercaya.
- ii. Jika nilai Cronbach's Alpha $<$ r -tabel, berarti data kuesioner dikatakan tidak konsisten dan tidak dapat dipercaya.

3. Uji statistik yang digunakan adalah uji t :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{\sqrt{\frac{S_A^2}{n_A} + \frac{S_B^2}{n_B}}} \quad \text{atau} \quad t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dibandingkan dengan $t_{tabel} = \pm t (\alpha/2, n_A+n_B-2)$ dengan derajat kesalahan $\alpha = 10\%$

4. Kriteria uji

Terima H_0 , jika $-t_t \leq t_h \leq \pm t_t$ hal lain tolak H_0 dengan kurva distribusi normal

5. Kesimpulan

Terima atau tolak H_0 . Karena penelitian mengelola data dengan menggunakan software maka dikatakan signifikan, jika nilai sig $<$ dari kesalahan $\alpha = 10\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan hasil akhir gabungan dari latar belakang masalah, hipotesis, pengumpulan data dan pengujian literatur dengan menggunakan metode analisis data yang dilaksanakan pada objek penelitian untuk mencari titik penyelesaian permasalahan yang dihadapi.

3.1 Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Sebelum dilakukan penyebaran kuesioner kepada para responden, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan juga realibilitas terhadap instrument yang digunakan

Tabel 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien	R Tabel	Validitas	Cronbach's Alpha	Reliabilitas
Pembelajaran Daring	0,759	0,361	Valid	0,887	Realabel
Penggunaan Media Pembelajaran	0,874		Valid		

3.2 Uji T dan Uji F

Setelah dilakukannya Uji Validitas dan juga Uji Reliabilitas pada instrument penelitian. Tahapan langkah yang dilakukan seterusnya adalah melakukan pengujian terhadap Uji T dan Uji F. Uji T dan Uji F dilakukan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesa. Apakah hipotesa yang sudah dijabarkan dapat diterima ataupun ditolak. Adapun untuk Uji T dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Uji T

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	3.296	1.092		3.017
	Pembelajaran Daring (X1)	.084	.189	.084	.660
	Penggunaan Media Pembelajaran (X2)	.152	.181	.158	3.837
a. Dependent Variable: Motivasi (Y)					

Berdasarkan dari hasil Uji T yang telah dilakukan bahwasannya nilai batas untuk Uji T adalah 2,060. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan bahwasannya nilai Sig. X1 terhadap Y adalah 0,660 $>$ 0,05 dan nilai T hitung 0,445 $<$ T tabel 2,060, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh terhadap Y.



Sedangkan nilai Sig. X2 terhadap Y adalah $0,004 < 0,005$ dan nilai T hitung adalah $3,3937 > 2,060$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti memiliki pengaruh terhadap Y

Tabel 4. Uji F

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.569	2	.285	4.444	.006 ^b
	Residual	17.298	27	.641		
	Total	17.867	29			

a. Dependent Variable: Motivasi (Y)
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran (X2), Pembelajaran Daring (X1)

Berdasarkan dari hasil Uji F yang telah dilakukan bahwasannya nilai batas untuk Uji F adalah 2,53 dengan nilai sig < 0,05. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan bahwasannya secara keseluruhan Hipotesis diterima. Bahwasannya seluruh variabel yang digunakan pada penelitian berpengaruh secara stimulant terhadap motivasi mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan seluruh proses analisa pada penelitian maka didapatkan hasil penelitian bahwasannya H0 ditolak yang artinya pembelajaran daring tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi mahasiswa. Sedang H1 diterima yang artinya adalah penggunaan media pembelajaran memiliki dampak pengaruh terhadap motivasi pada mahasiswa. Sedang secara keseluruhan variabel memiliki pengaruh stimulant terhadap motivasi mahasiswa dimana hal tersebut dapat dilihat dari H3 yang diterima.

REFERENCES

- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i2.8853>
- Haryadi, R., & Kansaa, H. N. Al. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Innayah, R. (2020). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE, MOTIVASI BELAJAR, DAN KOMPETENSI DOSEN TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(2), 38–47. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- Jayanti, I. D., & Kusmiyanti. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E- LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR TARUNA MUDA POLTEKIP. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 4(2), 182–190.
- Nisa, L. C. (2012). PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH STATISTICS MAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS FAKULTAS TARBIAH IAIN WALISONGO. *Jurnal PHENOMENON*, 2(1), 7–27. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/416>
- PARAWANTI, A. (2019). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE.
- PRASAJA, A. H. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA TAHUN 2013 – 201. In *UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA*.
- Puspitasari, P., Putri, P. S. J., & Wuryani, W. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA IKIP SILIWANGI. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232.
- Saraswati, L. C., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING QUIPPER SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR LINTAS MINAT BIOLOGI PADA SISWA KELAS X BAHASA SEMESTER GENAP DI SMA NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 1–13.
- Sary, F. P., & Prasetyo, A. (2021). PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DI UNIVERSITAS TELKOM BANDUNG. *Edum Journal*, 4(1), 29–39.
- Setyaningsih, R., & Atmaja, H. E. (2021). Pengaruh motivasi belajar dan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas ekonomi universitas tidar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(2), 191–203. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Sidiq, A. W., & Nuswantoro, M. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (E-Learning) dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa S1 Akuntansi FE Universitas Semarang. *SOLUSI : Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Ekonomi*,



- 19(2), 15–27. <https://doi.org/10.26623/slsi.v19i2.3047>
- Sujiwo, D. A. C., & A'yun, Q. (2020). Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 5(2), 53–59. <https://doi.org/10.32528/justindo.v5i2.3469>
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>
- Tohari, H., Mustasi, & Bachri, B. S. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 1–13.
- Tomo, S., & Widada, B. (2015). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta). *Jurnal Ilmiah SINUS*, 35–44.
- Triama, R. A. R. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM.
- Wolo, K. A., & Nugroho, P. I. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa/Mahasiswi Feb Akuntansi UKSW di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 12(1), 212. <https://doi.org/10.23887/jap.v12i1.33559>