



Transformasi Pembelajaran: Bagaimana E-learning Meningkatkan Prestasi Mahasiswa Vokasional

St Hutami Haryati¹, Andi Dio Nurul Awalia²

^{1,2}Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya, Parang Tambung, 90224, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: shtutami@gmail.com, dionurulawalia07@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Kata kunci: <i>E-learning;</i> <i>Prestasi Akademik;</i> <i>Mahasiswa Vokasional;</i>	Transformasi digital dalam pendidikan menghadirkan peluang sekaligus tantangan, tergantung pada kesiapan lembaga pendidikan dalam menghadapinya. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah e-learning, yang berkembang pesat sebagai alternatif pembelajaran tatap muka selama masa pandemi COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan e-learning dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa vokasional, Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei, melibatkan 55 responden mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui platform e-learning. Pengumpulan data dilakukan pada Oktober–November 2023 menggunakan kuesioner digital, dan hasilnya dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat variasi persepsi terhadap beberapa fitur e-learning, secara umum responden menunjukkan sikap positif terhadap penggunaannya. Mahasiswa merasa bahwa e-learning mendukung efektivitas belajar, meningkatkan produktivitas, serta mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, akses fleksibel dan kemudahan interaksi turut memperkuat persepsi positif terhadap platform ini. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan literatur empiris mengenai integrasi teknologi digital dalam pendidikan vokasional, serta menekankan pentingnya perencanaan e-learning yang terstruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi mahasiswa secara berkelanjutan.

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#)



1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, muncul alat pendidikan kreatif yang mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran mereka. Tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran antara pengajar dan siswa tidak dapat berjalan secara efisien, menurut Prasetya dalam Setiawan (2018). Hal ini sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 bagian (a) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa pendidik harus membina lingkungan belajar yang positif dan menggairahkan[1].

Transformasi digital merupakan sebuah metamorfosis dari suatu perusahaan atau organisasi yang melibatkan beberapa aspek, mulai dari sumber daya manusia, proses, strategi, dan struktur melalui adopsi teknologi untuk meningkatkan kinerja [2]. E-learning atau pembelajaran daring/online, adalah salah satu dari fitur transformasi digital dalam dunia pendidikan saat ini. Transformasi digital dalam konteks pendidikan bisa menjadi peluang dan tantangan tergantung

bagaimana institusi pendidikan menyikapinya. Salah satu contohnya adalah pembelajaran daring adalah proses sosial baru sebagai pengganti pembelajaran tatap muka di masa pandemi Covid-19, tetapi bagi yang belum siap menghadapinya, akan menjadi tantangan[3].

Media pembelajaran berbasis IT disebut sebagai ide pembelajaran online atau e-learning [1]. E-learning adalah sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet[4]. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah berkembangnya teknologi telekomunikasi media pembelajaran berbasis online dalam berbagai macam platform, salah satunya adalah platform e-learning. Sehingga mahasiswa dapat menyerap dan mendapatkan berbagai materi atau bahan yang diajarkan, mendorong untuk berperan aktif dan meningkatkan kemadirian dalam belajar, serta meningkatkan mutu materi dan bahan dari proses pembelajaran[5]. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah berkembangnya teknologi telekomunikasi media pembelajaran berbasis online dalam berbagai macam platform, salah satunya adalah platform e-learning [6]. Dengan menggunakan e- learning memudahkan dosen ataupun mahasiswa untuk berinteraksi, sehingga pelaksanaan kuliah tidak lagi terbatas pada ruang kelas, serta memudahkan juga dalam mengakses informasi dan ilmu pengetahuan[6].

Oleh karena itu penelitian ini hendak melihat suatu kemungkinan adanya faktor lain yang mungkin saja terlupakan yang ikut mempengaruhi prestasi belajar anak secara lebih spesifik. Lebih lanjut bisa saja faktor tersebut sebenarnya justru sangat penting namun terkesan tidak begitu penting sehingga terluput dari skala prioritas, sehingga mesin pencetak generasi muda yang berbudaya melalui lembaga formal akhirnya gagal melahirkan produk sosial manusia siap pakai dari semua ranah pendidikan yang seharusnya kongkret untuk mampu bersaing dan berkompetisi di dalam dan luar negeri yang semuanya tentu dimulai dari saat anak usia dini[7].

Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa dalam pencapaian berfikir yang tinggi yang terdiri dari tiga aspek, yaitu kognitif, affektif dan psikomotor. Prestasi Belajar juga merupakan hasil yang dicapai sebaik-baiknya pada seorang anak dalam pendidikan baik yang dikerjakan atau bidang keilmuan. Prestasi Belajar dari siswa adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa yang didapat dari proses pembelajaran. sehingga untuk menilai pendidikan tersebut berkualitas atau tidak, maka dapat dilihat dari prestasi belajar siswa tersebut[8]. Sedangkan prestasi belajar menurut Sarlito Wirawan, adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya sebagian dinyatakan dengan nilai-nilai dalam buku raportnya[9].

Dengan penelitian adanya implementasi E-learning ini, diharapkan akan memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran karena sudah menemukan cara belajar yang baik dari dosen pengampu mata pelajaran[10]. E-learning ini memiliki beberapa fitur yang sangat membantu proses pembelajaran, seperti: pengelolaan tugas, diskusi online, pembuatan kuis, pembuatan materi pembelajaran, dan lain-lain [11]. Dengan e-learning ini memungkinkan mahasiswa universitas untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan membantu dosen dalam mengelola proses pembelajaran. Selain itu, e-learning juga memungkinkan para mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran [12].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survei dengan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data dari mahasiswa vokasional yang mengikuti pembelajaran melalui platform pembelajaran online (E-learning) [13]. Survei digital akan menjadi alat utama untuk mengukur persepsi dan pengalaman mahasiswa mengenai dampak pembelajaran online (E-learning) terhadap prestasi mereka. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program vokasional Universitas Negeri Makassar yang menerapkan E-learning. Sampel dipilih secara acak dan kuesioner dibagikan secara online kepada mahasiswa terpilih yang ingin berpartisipasi.

2.2 Instrument Penelitian

Instrumen yang peneliti gunakan yaitu, kuesioner digital: merupakan instrumen utama yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terstruktur untuk mengukur aspek-aspek tertentu terkait transformasi pembelajaran melalui e-learning, seperti pengalaman (kepuasan mahasiswa), kemudahan akses, dan dampaknya terhadap keberhasilan sekolah[14].

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner digital yang akan disebarluaskan kepada responden melalui email atau platform pembelajaran online [15]. Mahasiswa yang setuju untuk berpartisipasi akan diminta untuk mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman mereka berpartisipasi dalam pembelajaran profesional melalui E-learning. Jawaban diberikan dengan mengisi checklist pada angket digital yang diberikan. Rincian serta struktur dari kuesioner sebagai berikut:

Table 1. Variabel Instrumen

N o	Aspek/Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan	Referensi
1	Pengalaman Mahasiswa	E-learning meningkatkan efektivitas	1E	Validating the Component of E-Learning Antecedents, Digital Readiness and Usage Behavior
		E-learning meningkatkan produktivitas	2E	
		E-learning meningkatkan keterampilan dan hasil belajar	3E	
		E-learning membantu saya berpikir positif terhadap platform digital	4E	
		E-learning membantu untuk melakukan pembelajaran kreatif	5E	
2	Fitur learning	E-learning cocok untuk keberhasilan pembelajaran	6E	E- Learning Performance: A Pilot Study [16]
		E-learning memiliki pilihan sinkron atau asinkron	7E	
		E-learning bisa diakses dimana saja dan kapan saja	8E	
		E-learning membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran	9E	
		E-learning bisa menjadi sumber inspirasi untuk belajar	10E	
3	Dampak learning	E-learning berperan meningkatkan kinerja akademik	11E	
		E-learning meningkatkan kemampuan merumuskan solusi yang efektif	12E	
		E-learning memungkinkan secara responsif dan cepat menyesuaikan dengan perubahan	13E	
		E-learning membantu mencapai tujuan hasil belajar	14E	

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik seperti excel. Teknik analisis data adalah suatu proses untuk mengolah data dan informasi ke dalam proses penelitian, nantinya data tersebut akan dijadikan sebagai hasil penelitian atau informasi baru. Proses analisis data perlu dilakukan agar tahu kevalidan data yang didapat sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses-proses selanjutnya. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan akumulasi data dasar yang sifatnya hanya menerangkan tanpa melakukan penarikan kesimpulan atau membuat prediksi.

3. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2023. Penelitian ini adalah bagaimana e-learning meningkatkan prestasi mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi vokasional di Universitas Negeri Makassar. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dalam peningkatan prestasi selama menggunakan e-learning dengan metode kuantitatif. Hasil penelitian ini menggunakan hasil pernyataan responden (kuesioner digital) yang telah dibagikan yang dimasukkan dalam aplikasi microsoft Excel.

Data ini diambil dari mahasiswa Universitas Negeri yang ada di Makassar dengan 55 responden sebagai sample dalam observasi menggunakan angket kuesioner.

Table 2. Demografi Responden

Gender	N	Percentage(%)	Mean age (years)
Male	16	71	18
Female	39	29	19
Total	55	100	

Data dibawah merupakan hasil dari observasi dengan menggunakan kuesioner, nilai Mean, Median, Modus, Minimum, Maksimum, Sum didapatkan dengan Skala Likert menggunakan excel.

ASPEK PENGALAMAN

Pada pernyataan pertama, responden memberikan nilai rata-rata sebesar 3,79 dari 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan yang relatif tinggi terhadap efektivitas e-learning. Nilai median dan modus sebesar 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang konsisten, sedangkan nilai maksimum 5 menandakan adanya persepsi yang sangat positif dari sebagian responden. Meskipun terdapat variasi nilai (skor minimum 2), rerata yang tinggi menunjukkan bahwa secara umum e-learning dipersepsikan efektif dalam mendukung proses belajar.

Pernyataan kedua juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,79, yang menunjukkan bahwa e-learning dinilai berkontribusi positif terhadap peningkatan produktivitas mahasiswa. Konsistensi penilaian responden tercermin dari nilai median dan modus sebesar 4, sementara nilai maksimum 5 mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa e-learning mendorong kinerja akademik mereka secara lebih efisien.

Pada pernyataan ketiga, responden memberikan nilai rata-rata 3,77. Walaupun sedikit lebih rendah dibandingkan dua pernyataan sebelumnya, keseragaman pada median dan modus (4)

serta nilai maksimum 5 menunjukkan bahwa e-learning tetap dipersepsi mampu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar mahasiswa secara positif.

Sementara itu, pernyataan keempat mencatat nilai rata-rata tertinggi, yaitu 3,81. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa e-learning membantu mereka membentuk persepsi yang positif terhadap platform digital. Nilai median dan modus yang konsisten sebesar 4, serta nilai maksimum 5, mengindikasikan bahwa kontribusi e-learning terhadap perubahan sikap terhadap teknologi dinilai sangat baik oleh mahasiswa.

Pernyataan kelima juga memperoleh nilai rata-rata 3,79, yang memperkuat pandangan bahwa e-learning dianggap mampu menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran. Konsistensi penilaian responden ditunjukkan melalui nilai median dan modus sebesar 4 serta nilai maksimum 5, yang menandakan pengakuan atas potensi e-learning sebagai media pembelajaran yang mendorong pembelajaran kreatif.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Syaifulah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan blended learning berbantuan e-learning secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terutama dari sisi efektivitas pembelajaran [17]. Selain itu, Hafizah (2023) juga mengemukakan bahwa pemanfaatan platform e-learning seperti Google Form dan Google Classroom dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan memfasilitasi asesmen tanpa batasan ruang dan waktu, yang berkontribusi terhadap produktivitas dan keterampilan belajar [18].

Table 3. Data Deskriptif Aspek/Faktor Awareness

No	Pernyataan	Analisis					Sum
		Mean	Median	Modus	Maksimum	Minimum	
1	E-learning meningkatkan efektivitas	3,79	4	4	5	2	205
2	E-learning meningkatkan produktivitas	3,79	4	4	5	2	205
3	E-learning meningkatkan keterampilan dan hasil belajar	3,77	4	4	5	2	204
4	E-learning membantu saya berpikir positif terhadap platform digital	3,81	4	4	5	2	206
5	E-learning membantu untuk melakukan pembelajaran kreatif	3,79	4	4	5	2	205

ASPEK FITUR

Pada pernyataan pertama, responden memberikan nilai rata-rata sebesar 3,77 dari 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan yang cukup tinggi terhadap kesesuaian e-learning dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Nilai median dan modus sebesar 4 menunjukkan konsistensi penilaian di antara responden, sementara skor maksimum sebesar 5 menandakan bahwa sebagian mahasiswa memiliki pandangan sangat positif. Meskipun terdapat variasi skor hingga minimum 2, secara umum persepsi terhadap fitur ini tetap cenderung positif.

Pernyataan kedua memperoleh nilai rata-rata 3,68. Meskipun tergolong baik, persepsi responden terhadap keberadaan opsi sinkron dan asinkron pada e-learning cenderung lebih bervariasi. Hal ini terlihat dari median 4 dan modus 5, namun dengan nilai maksimum hanya mencapai 4, menunjukkan bahwa beberapa responden memberikan penilaian lebih rendah, menandakan adanya ketidaksesuaian harapan atau pengalaman terhadap fleksibilitas waktu belajar yang ditawarkan.

Pada pernyataan ketiga, e-learning sebagai platform yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 3,83. Hal ini mencerminkan apresiasi responden terhadap fleksibilitas akses pembelajaran yang diberikan. Konsistensi penilaian ditunjukkan melalui median dan modus sebesar 4, serta nilai maksimum 5 yang memperkuat persepsi positif terhadap keunggulan aksesibilitas.

Pernyataan keempat mencatat rata-rata sebesar 3,70. Skor ini menunjukkan tingkat persetujuan positif sedang terhadap kemampuan e-learning dalam membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Median dan modus yang sama (4) menunjukkan pandangan responden yang relatif seragam, sementara skor maksimum 5 menandakan bahwa sebagian mahasiswa merasa sangat terbantu oleh fitur-fitur pemecahan masalah yang ditawarkan oleh platform e-learning.

Pada pernyataan kelima, e-learning dinilai sebagai sumber inspirasi belajar, dengan nilai rata-rata sebesar 3,77. Median dan modus sebesar 4 menunjukkan pemerataan respons, sementara skor maksimum 5 mengindikasikan bahwa beberapa responden sangat mengapresiasi peran e-learning dalam memotivasi proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Syaifulah et al. (2024), yang menegaskan bahwa e-learning memberikan fleksibilitas pembelajaran dan memungkinkan mahasiswa mengakses materi secara mandiri kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung keberhasilan belajar secara menyeluruh [17].

Table 4. Data Deskriptif Aspek/Faktor Awarenes

No	Pernyataan	Analisis					Sum
		Mean	Median	Modus	Maksimum	Minimum	
1	E-learning cocok untuk keberhasilan pembelajaran	3,77	4	4	5	2	204
2	E-learning memiliki pilihan sinkron atau asinkron	3,68	4	5	4	2	199
3	E-learning bisa diakses	3,83	4	4	5	1	207

	dimana saja dan kapan saja						
4	E-learning membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran	3,70	4	4	5	2	200
5	E-learning bisa menjadi sumber inspirasi untuk belajar	3,77	4	4	5	1	204

ASPEK DAMPAK

Pada pernyataan pertama, responden memberikan nilai rata-rata sebesar 3,70 dari 5, yang menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup signifikan terhadap peran e-learning dalam meningkatkan prestasi akademik. Nilai median dan modus sebesar 4 mengindikasikan konsistensi penilaian, sedangkan nilai maksimum 5 menunjukkan bahwa sebagian responden sangat mendukung efektivitas e-learning dalam mendongkrak capaian belajar. Meskipun terdapat responden yang memberikan nilai minimum 1, rata-rata yang tinggi tetap mencerminkan persepsi positif secara umum.

Pernyataan kedua mencatat nilai rata-rata terendah dalam aspek ini, yakni 3,64. Meskipun demikian, skor ini masih berada dalam kategori baik. Median dan modus sebesar 4 menunjukkan adanya penilaian yang konsisten, namun sebaran nilai yang lebih bervariasi mengindikasikan perbedaan pandangan responden terhadap kemampuan e-learning dalam membangun solusi pembelajaran yang efektif. Skor maksimum 5 menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa memandang fitur ini sangat bermanfaat, sementara sebagian lainnya memberikan penilaian yang lebih rendah.

Pada pernyataan ketiga, responden memberikan nilai rata-rata sebesar 3,83. Nilai ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa memandang e-learning sebagai sarana yang responsif dan adaptif terhadap perubahan dalam proses pembelajaran. Median dan modus sebesar 4, serta nilai maksimum 5, menunjukkan bahwa e-learning dipersepsikan mampu mengikuti dinamika kebutuhan pembelajaran secara cepat dan fleksibel.

Selanjutnya, pada pernyataan keempat, responden memberikan nilai rata-rata sebesar 3,88. Nilai ini mengindikasikan adanya konsensus positif terhadap kemampuan e-learning dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemerataan skor dengan median dan modus 4 serta nilai maksimum 5 mencerminkan bahwa fitur-fitur e-learning secara konsisten dianggap membantu mahasiswa dalam memenuhi capaian akademik.

Pernyataan kelima mencatat nilai rata-rata tertinggi di antara seluruh pernyataan dalam aspek ini, yakni 3,90. Median dan modus sebesar 4 menunjukkan pemerataan penilaian yang baik, sementara nilai maksimum 5 menunjukkan bahwa mayoritas responden sangat mengapresiasi kontribusi e-learning dalam mendukung pengelolaan pekerjaan akademik dan penelitian ilmiah. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Irfandi et al. (2023), yang menyatakan bahwa pemanfaatan Learning Management System (LMS) dalam e-learning berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi akademik dan membentuk persepsi positif mahasiswa terhadap proses pembelajaran daring [19].

Table 5. Data Deskriptif Aspek/Faktor Awareness

No	Pernyataan	Analisis					Sum
		Mean	Median	Modus	Maksimum	Minimum	
1	E-learning berperan meningkatkan kinerja akademik	3,70	4	4	5	1	200
2	E-learning meningkatkan kemampuan merumuskan solusi yang efektif	3,64	4	4	5	1	197
3	E-learning memungkinkan secara responsif dan cepat menyesuaikan dengan perubahan	3,83	4	4	5	1	207
4	E-learning membantu mencapai tujuan hasil belajar	3,88	4	4	5	1	210
5	E-learning bermanfaat mengatur pekerjaan akademis	3,90	4	4	5	1	211

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan e-learning memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar, pemanfaatan fitur pembelajaran, dan peningkatan prestasi akademik mahasiswa vokasional. Meskipun terdapat variasi dalam persepsi mahasiswa terhadap beberapa fitur tertentu, mayoritas responden menunjukkan sikap positif terhadap efektivitas, fleksibilitas, dan kontribusi e-learning dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan produktif. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kajian empiris tentang integrasi teknologi dalam pendidikan vokasional, serta menegaskan pentingnya perencanaan dan pengembangan e-learning yang terstruktur dan berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian akademik mahasiswa secara optimal.

REFERENSI

- [1] M. Apriyuliza and R. Yogica, "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi SMA," vol. 3, no. 1, pp. 0–7, 2023.
- [2] A. Armawi, C. Syaqira Makmur, M. Septiyanti, D. Wahidin, and G. B. Fakultas, "Transformasi pembelajaran berbasis digital dalam memperkuat ketahanan pribadi".
- [3] F. P. Ainun, "Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi," Kewarganegaraan, vol. 6, no. 1, pp. 1570–1580, 2022.
- [4] S. Sati, D. Setiana, and A. N. Amelia, "Implementasi Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19," J. Basicedu, vol. 6, no. 1, pp. 51–57, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.1899.
- [5] A. W. Sidiq and M. A. Nuswantoro, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (E-Learning) dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa S1 Akuntansi FE Universitas Semarang," Solusi, vol. 19, no. 2, pp. 15–27, 2021, doi: 10.26623/slsi.v19i2.3047.
- [6] R. F. Kadullah, K. Lanti, and A. Rahmat, "Mengembangkan Kompetensi Guru dan Melaksanakan Evaluasi Motivasi Belajar Menggunakan Platform E-Learning Pada Masa Pandemi di Era Merdeka Belajar," J. Pengabdi. Masy. DIKMAS, vol. 3, no. 2, pp. 369–374, 2023.
- [7] I. M. Jamil, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak," J. Ilm. Pendidik. Anak, vol. I, no. 1, p. 5, 2017.
- [8] S. Febrilianti and F. Widayarti, "Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK Negeri 4 Soppeng Kabupaten Soppeng," J. Ilm. Metansi (Manajemen dan Akuntansi), vol. 6, no. 2, pp. 192–200, 2023, doi: 10.57093/metansi.v6i2.227.
- [9] B. A. B. Ii, A. K. Pustaka, and P. Belajar, "No Title," 1996.
- [10] F. I. P. Universitas and P. Semarang, "Jurnal Sarjana Ilmu Pendidikan FIP UNIVERSITAS PGRI SEMARANG Vol. 2 No. 2 November 2022," vol. 2, no. 2, pp. 109–115, 2022.
- [11] D. Pada and M. Tehnik, "STUDY OF INFORMATIC ENGINEERING STUDENTS," vol. 4, no. 2, pp. 411–418, 2022.
- [12] P. Didik, D. Sekolah, K. Muhammadiyah, B. Santosa, and M. Sayuti, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," vol. 5, pp. 5820–5830, 2023.
- [13] P. Sudira and F. Mutohhari, "Perubahan Sikap selama Transisi Pembelajaran : Studi Eksploratif pada Pendidikan Vokasional Attitudes Changes during the Learning Transition : An Exploratory Study on Vocational Education," vol. 8, pp. 105–119, 2023, doi: 10.24832/jpnk.v8i1.3853.

- [14] D. Terhadap and E. Pembelajaran, "No Title," 2021.
- [15] P. Guru, M. Ibtidaiyah, and U. A. Ata, "Persepsi Guru Madrasah Ibtidaiyah terhadap Pembelajaran Daring Selama Program Belajar dari Rumah (BDR) di Masa Pandemi COVID-19," vol. XI, no. 2, 2020.
- [16] M. A. Hasim, J. Jabar, A. Sufian, and N. F. Ibrahim, "Validating the Component of E-Learning Antecedents, Digital Readiness and Usage Behavior towards E-Learning Performance: A Pilot Study," Int. J. Learn. Teach. Educ. Res., vol. 21, no. 10, pp. 178–194, 2022, doi: 10.26803/ijlter.21.10.9.
- [17] Syaifulah, L., Ambiyar, A., Zaus, M. A., & Arpan, M. (2024). Efektivitas Pendekatan Blended Learning Berbantuan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara, 4(1), 1–12. DOI: 10.58740/juwara.v4i1.73
- [18] Hafizah, P. (2023). Asesmen Kreativitas Mahasiswa di Masa Pandemi melalui Pembelajaran Platform E-Learning. Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 4(3), 192. DOI: 10.31004/aulad.v4i3.192
- [19] Irfandi, I., et al. (2023). Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan. ResearchGate. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/380376378_Inovasi_Pembelajaran_Dan_Pendidikan_Teknologi_Untuk_Peningkatan_Kualitas_Pendidikan