

PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE DAN KEBIASAAN BELAJAR DARI RUMAH TERHADAP HASIL BELAJAR

Kartini, Ansharullah, Dirgantara Wicaksono

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,

Jln.KH. Ahmad Dahlan Cireundeu-Ciputat Tangerang Selatan 15419

kartini.rafarafi@gmail.com, step_ansharullah@yahoo.com, dirgantara.wicaksono@umj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in the learning outcomes of students who learn to use Edmodo and students who learn to use Whatsapp. This research was conducted in class II SD Rawa Badak Utara 19. This study used a 2x2 factorial research design. The results of this study are as follows the significant differences between the average thematic learning outcomes of students who study with Edmodo learning media and the average thematic learning outcomes of students who study with WhatsApp learning media, for students with good study habits the thematic results are higher when studying with the Edmodo learning media learning strategy, students with poor study habits have higher thematic results when studying with WhatsApp learning media, there is an interaction effect between the use of learning media and study habits on the value of thematic learning outcomes.

Keywords: learning media, study habits, study results

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan Edmodo dan siswa yang belajar menggunakan Whatsapp dan dilihat dari perbedaan kebiasaan belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Rawa Badak Utara 19. Penelitian ini menggunakan desain penelitian faktorial 2x2. Hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata Nilai hasil belajar tematik siswa yang belajar dengan media pembelajaran edmodo dan rata-rata nilai hasil belajar tematik yang belajar dengan media pembelajaran whatsapp, untuk siswa dengan kebiasaan belajar baik hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan strategi pembelajaran media pembelajaran Edmodo, Siswa dengan kebiasaan belajar buruk hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan media pembelajaran whatsapp, terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap nilai hasil belajar tematik

Kata Kunci: media pembelajaran, kebiasaan belajar, hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung sedemikian pesatnya, sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi (Nasution, 1992). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah

semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Darmawan, 2013) (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006)

Arti dari teknologi sendiri berasal dari kata “tekhne” dan “logia” (dalam bahasa Yunani). Tekhne yang berarti seni atau keahlian, sedangkan logia

berarti ilmu tentang seni dan keahlian. Kata teknologi juga berasal dari bahasa latin yaitu *texere* yang berarti membangun atau mendirikan. Namun demikian, pada perkembangannya teknologi dipahami sebagai proses penciptaan alat dan mesin oleh manusia.

Secara umum, teknologi dapat diklasifikasikan kedalam dua kategori, yaitu *hardware* (perangkat keras/berbentuk fisik) dan *software* (perangkat lunak/dasar informasi dalam penggunaan *hardware*). Saat ini kebutuhan akan teknologi, baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat tinggi, dari mulai golongan menengah ke bawah sampai golongan menengah ke atas. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang saat ini sangat cepat adalah teknologi komunikasi, salah satunya adalah *telephone seluler* yang biasa disebut dengan *smartphone*. Kehadiran *telepone seluler* atau *handphone* dalam kehidupan sekarang ini merupakan suatu lompatan besar dalam sejarah komunikasi manusia. Teknologi *seluler* adalah teknologi komunikasi yang paling modern dan paling menjanjikan baik dari segi kualitas, efisiensi dan ekonomi. Salah satu kelebihan *handphone* adalah dapat memberikan keleluasaan bagi para penggunanya untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, bahkan

sambil bergerak sekalipun (Suranto, 2010).

Telephone yang pada awalnya di temukan pada tahun 1876 diniatkan sebagai media untuk mengirimkan pesan suara atau sebagai media komunikasi sekarang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tidak hanya mengirimkan pesan saja, data pun mampu dikirim melalui media *telephone*. Selain itu berbagai macam aplikasi dapat di instal di *telephone*, layanan sosial media seperti *Opera mini*, *WatsApp*, *Facebook*, *Instagram* dan lainnya. Selain media sosial, anak-anak usia sekolah lebih suka dengan aplikasi game (Mufid, 2012).

Perubahan-perubahan yang kelak terjadi, terutama disebabkan berbagai kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan berkomunikasi hampir tanpa batas. Beberapa keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lain, seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan dan lain-lain, kini dapat diatasi dengan dengan dikembangkannya berbagai sarana komunikasi mutakhir. Dengan penggunaan satelit misalnya, hampir tidak ada jarak dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju dimanapun, dan kapanpun diperlukan (Nasution, 1992).

Bagi lapangan pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi telah membukakan kesempatan yang amat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan system belajar jarak jauh (*distance learning*). Disamping itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Siswa SD yang memiliki motivasi belajar tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan smartphone untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti *e-book*, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. Sebaliknya, apabila siswa menggunakan smartphone secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain games, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan smartphone yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung

memilih menggunakan smartphone dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas.

Akan tetapi, dengan adanya kemajuan teknologi, tidak hanya dampak positif saja yang dihasilkan, tetapi dampak negatif dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi problem dalam kesehariannya terutama bagi kalangan pelajar. Sebagai contoh, bagi anak yang masih aktif sekolah atau pelajar, sering sekali kita jumpai mereka menggunakan smartphone, tak sedikit guru menjumpai peserta didik membawa atau pun memainkan Handphone atau Smartphone saat pelajaran berlangsung. Tak sedikit peserta didik yang mengalami ngantuk, lemas, pusing dan kurang konsentrasi saat sekolah disebabkan tidur terlalu malam karena bermain smartphone mereka, selain itu banyak juga yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sejak bulan Maret Tahun 2020 para guru tidak dapat memberikan pembelajaran secara langsung di sekolah dikarenakan adanya pandemi Covid mengharuskan peserta didik belajar dari rumah masing-masing. Pembelajaran akhirnya dilaksanakan dalam jaringan (*daring*) dengan memberikan tambahan penjelasan materi yang sudah ada pada buku peserta didik dan memberikan tugas-tugas kepada peserta didik melalui Whatsapp dan edmodo.

Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring peserta didik akan fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Tidak akan ada interaksi atau pembicaraan yang berlangsung. Semua yang dikerjakan merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Karena itu, melalui pembelajaran daring diharapkan mampu menjadikan peserta didik mandiri dalam mengkonstruksi ilmu pengeahuan (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring dapat dilaksanakan pada semua mata pelajaran. Karena guru dapat memberikan file materi dan tugas-tugas mata pelajaran kepada siswa melalui aplikasi Whatsapp dan edmodo. Termasuk dalam pembelajaran tematik guru juga bisa mengirimkan materi tugas untuk siswa.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema berdasarkan beberapa muatan mata pelajaran yang dipadukan. Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh (Rusman, 2012). Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA,

tematik, PPKn, SBK, dan Pendidikan Jasmani.

Berdasarkan studi pendahuluan di sekolah diperoleh nilai peserta didik yang menyesuaikan standar rapor paling rendah yaitu 70 sedangkan nilai tertingginya yaitu 85. Proses kegiatan belajar di SDN Rawa Badak Utara 19 Jakarta Utara dalam pembelajaran tematik biasanya guru melakukan tatap muka di kelas. Namun, untuk saat ini guru hanya bisa melakukan pembelajaran secara daring dengan memberikan tugas kepada peserta didik melalui aplikasi Whatsapp dan Edmodo.

Perubahan sistem pembelajaran ini salah satunya mempengaruhi kebiasaan belajar siswa. Siswa yang biasanya menerima pembelajaran di sekolah dan di rumah, namun saat ini siswa harus mengemban ilmu sepenuhnya di rumah dengan bantuan media elektronik. Unsur terkait dalam kebiasaan belajar adalah gaya belajar yang dilakukan secara berulang-ulang. Setiap siswa mempunyai kebiasaan belajar matematika yang berbeda-beda, terlebih pada saat masa sekolah di rumah sekarang ini. Karena kebiasaan belajar siswa serta tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa (Rokhmah, 2014).

Berdasarkan pembahasan diatas maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi

pembelajaran online dan Kebiasaan Belajar dari Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Rawa Badak Utara 19 Jakarta Utara”

2. KAJIAN TEORI

• HAKEKAT PEMBELAJARAN ONLINE

Pada mulanya sistem belajar dengan menggunakan komputer dirancang berdasarkan pendekatan behavioristik, yang menyatakan bahwa tingkah laku yang dapat dilihat menunjukkan apakah peserta didik telah belajar sesuatu atau tidak, dan bukan apa yang terjadi pada pikiran peserta didik (Ally, 2007). Psikologi kognitif menyatakan bahwa belajar mencakup penggunaan daya ingat, motivasi dan pikiran, dan refleksi merupakan hal yang penting dalam belajar. Teori konstruktivis menyatakan peserta didik menginterpretasi informasi dan dunia sesuai dengan realitas personal mereka, dan mereka belajar melalui observasi, proses, dan interpretasi dan membentuk informasi tersebut kedalam pengetahuan personalnya. ketiga teori belajar tersebut diatas memiliki kontribusi atau digunakan dalam merancang materi belajar online.

online menurut John M. Echols dan Hasan Shadily on berarti sedang berlangsung dan line berarti garis, barisan jarak dan tema. Singkatnya, online berarti proses pengaksesan informasi yang sedang berlangsung

melalui media internet (Echols & Hassan, 2012).

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Suyono & Hariyanto, 2011). Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak (Riyana, 2018).

Menurut (Kitao, 2015) berpendapat bahwa model pembelajaran online bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan, sewaktu-waktu dapat diakses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi sharing yang secara sederhana dapat disebut sebagai jaringan (*networking*).

A.W Bates dan K Wulf (Wijaya dkk., 2016) menjelaskan bahwa manfaat dari pembelajaran onlline sebagai berikut: Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pengajar dan

pelajar. memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mempermudah peserta didik dalam cakupan yang luas (*Potensial to reach a global audience*). Selain manfaat yang diutarakan di atas, pembelajaran online juga dapat melatih, membentuk dan meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran online memiliki beberapa ciri-ciri secara umum. Ciri-ciri tersebut didasarkan atas gabungan dari beberapa teori dan pendekatan yang mendukung pembelajaran online. Secara garis besar didapatkan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran online antara lain yaitu: Pengalaman belajar pada pembelajaran online diciptakan oleh siswa itu sendiri. Pada pembelajaran online siswa berdiri di atas pijakan sendiri. Salah satu keuntungan dari pembelajaran online yaitu, siswa dapat menciptakan sendiri suasana belajar yang nyaman dan sesuai keinginan. Siswa dalam pembelajaran online akan belajar secara sendiri dan mandiri. Ada beberapa faktor internal maupun eksternal yang akan mempengaruhi keberhasilan dari pembelajaran online yang dilakukan oleh siswa. Faktor internal yang dapat mempengaruhi yaitu kecerdasan, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi, kepribadian dan lain sebagainya.

Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran online yaitu teknologi yang dipakai, lingkungan sekitar, kecepatan akses internet dan lain sebagainya.

Sama seperti pembelajaran konvensional, pembelajaran online dilakukan secara terstruktur. Sebelum diadakannya kegiatan belajar mengajar secara online, terlebih dahulu guru menyiapkan silabus, materi pelajaran, media dan sumber belajar. Semua kegiatan tersebut dilakukan secara terstruktur. Selain terstruktur secara teknis, materi pelajaran pun diatur sedemikian rupa agar dapat terstruktur sesuai tingkatan kemampuan. Materi yang lebih mudah akan diberikan di awal pertemuan dan materi yang sulit akan diberikan di akhir pertemuan. Selain itu materi-materi yang dirasa sulit akan diberikan penjelasan dan contoh.

Proses belajar terjadi akibat adanya proses aktif dari siswa. Proses aktif ini sangat diperlukan dalam pembelajaran konvensional maupun pembelajaran online. Pada pembelajaran online memerlukan kegiatan aktif dari siswa. Dalam pembelajaran online, cara mengaktifkan siswa dapat menggunakan teknologi. Teknologi dipilih, karena dapat memfasilitasi dan menyediakan berbagai hal yang dapat mengaktifkan siswa. Dengan menggunakan teknologi, guru dapat merancang berbagai aktifitas yang dapat membuat siswa aktif, baik

dalam aktif berfikir, aktif bersosialisasi maupun aktif dalam hal lainnya.

Pembelajaran online dikenal sebagai pembelajaran mandiri. Perlu diketahui bahwa pembelajaran online masih memungkinkan adanya pertemuan antar kelas siswa, bedanya pertemuan dilakukan secara online. Pembelajaran online tidak merubah kebiasaan-kebiasaan yang terjadi pada pembelajaran konvensional seperti adanya pertemanan, ataupun interaksi dengan guru. Salah satu karakteristik dari pembelajaran online yaitu adanya konektivitas. Aktivitas pembelajaran online menghubungkan antara siswa dan guru, siswa yang satu dan lainnya, menghubungkan antara tim pengajar ataupun siswa dengan staf pendidik lainnya (Rusman, 2010).

✓ **Edmodo**

Menurut (Putri dkk., 2017) Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Selain itu Evenddy & Hamer dalam (Fadloli & Ersanghono, 2019) Edmodo adalah platform pembelajaran sosial pribadi untuk guru dan peserta didik. Edmodo adalah media privasi layanan micro-blogging yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memungkinkan siswa untuk bertukar informasi atau umpan balik baik

secara kolektif, individual, maupun tanggapan. Edmodo sangat mudah digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran karena menyediakan beberapa fitur terbaik dan bersifat praktis, sehingga peserta didik dan guru selalu terhubung dan mampu mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah.

Menurut Buescher dalam (Sukardi, 2014) Edmodo dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran berbasis online karena Edmodo cocok untuk semua tingkatan kelas dan kurikulum, serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan. Edmodo sebagai suatu media pembelajaran yang digunakan yang mampu membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Selain itu Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Edmodo mampu memudahkan guru dalam melacak kemajuan belajar siswa. Materi dan tugas diberikan secara online yang mampu memudahkan siswa dan guru. Selain itu semua nilai dan tugas belajar yang diberikan melalui Edmodo tersimpan secara otomatis dalam sistem dan mudah diakses. Menurut (Arifin, Muhammad Ekayati, 2019) Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial, Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran

di kelas bahkan terhubung dan berkolaborasi dengan orang tua.

Dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan suatu media pembelajaran berbasis online yang mampu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dalam proses pembelajarannya Edmodo mampu memberikan kemudahan serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan, menciptakan pengalaman belajar yang efektif, selain itu terdapat pengelolaan kelas berbasis kelompok yang memudahkan siswa untuk bertukar informasi atau umpan balik baik secara kolektif, individu ataupun tanggapan. Selain itu Edmodo memiliki fitur seperti facebook yang mampu memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran menggunakan Edmodo.

✓ **Whatsapp**

Whatsapp adalah aplikasi pesan berbasis pesan untuk smartphone dengan basik mirip Blackberry Messenger. Whatsapp massanger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya sms, karena Whatsapp Massanger menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain.

Cara menggunakan perangkat ini yaitu cukup pasang WhatsApp dan verifikasi nomor telepon pada

perangkat baru tersebut untuk terus menggunakan WhatsApp. Perlu diperhatikan bahwa WhatsApp hanya dapat diaktifkan dengan satu nomor telepon pada satu perangkat dalam satu waktu. Dan saat ini tidak ada opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna antar platform. Akan tetapi WhatsApp menyediakan opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna yang dilampirkan ke dalam email. WhatsApp sangat memanjakan penggunanya dengan meluncurkan aplikasi WhatsApp Web pada 22 Januari 2015. Aplikasi ini memfasilitasi WhatsApp untuk pengguna berbasis komputer atau personal komputer. Layaknya WhatsApp berbasis telepon selular, fitur ini membutuhkan koneksi internet sebagai jalur menyampaikan informasi.

• **HAKEKAT KEBIASAAN BELAJAR DI RUMAH**

Belajar merupakan salah satu aktivitas mencari pengetahuan. Dalam proses pencarian ilmu tersebut berdampak pada perilaku manusia itu sendiri. Hal ini disebut juga teori belajar behavioristik. Menurut teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang mempelajari perilaku manusia (Thorndike dalam (Fahyuni dkk., 2016)). Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik.

Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan, dan bisa ditentukan. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya, melalui pengalaman-pengalaman terdahulu, menghubungkan tingkah laku tersebut dengan hadiah. Seseorang menghentikan suatu tingkah laku, mungkin karena tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman. Karena semua tingkah laku yang baik bermanfaat ataupun yang merusak, merupakan tingkah laku yang dipelajari.

Belajar merupakan masalah yang selalu dihadapi setiap individu dalam kesehariannya, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja individu itu berada. Belajar sudah tak asing lagi karena merupakan kebutuhan bagi kita semua. “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2010)

Hilgrad dan Bower yang mengemukakan pengertian belajar sebagai berikut: Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana

perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya) (Purwanto, 2007).

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang (Ahmadi & Widodo, 2004). Karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap atau permanen, yang diperoleh dari hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tersebut tidak hanya bertambahnya ilmu pengetahuan, namun juga berwujud keterampilan, kecakapan, sikap, tingkah laku, pola pikir, kepribadian dan lain-lain.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar mengemukakan ada enam perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar, yaitu : 1) Perubahan terjadi secara sadar Seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya pengetahuannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku

yang terjadi karena mabuk atau keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena orang yang bersangkutan tidak menyadari perubahan itu. 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis (Slameto, 2010). Satu perubahan akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat menulis menjadi dapat menulis.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan, kebiasaan juga berarti pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama”. Kebiasaan juga dapat diartikan cara. Kamus Besar Bahasa Indonesia “cara adalah adat kebiasaan; perbuatan (kelakuan) yang sudah menjadi kebiasaan” (Depdikbud, 1995).

Kebiasaan merupakan cara berbuat atau bertindak yang dimiliki seseorang dan diperolehnya melalui proses belajar cara tersebut bersifat tetap, seragam dan otomatis. Jadi biasanya kebiasaan berjalan atau dilakukan tanpa disadari oleh pemilik kebiasaan itu. Kebiasaan itu pada umumnya diperoleh

melalui latihan. “Kebiasaan belajar timbul karena proses penyusutan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang-ulang” (Muhibbin, 2000). Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang diperlukan. Karena proses penyusutan atau pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.

kebiasaan study adalah segenap perilaku yang ditunjukkan secara ajeg dari waktu ke waktu dalam rangka pelaksanaan study. Kebiasaan study bukanlah bakat alamiah atau bawaan, melainkan perilaku yang dipelajari secara sengaja ataupun tak sadar dari waktu ke waktu secara berulang-ulang. Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktifitas belajar yang dilakukannya (Aunurrahman, 2010).

Teori kebiasaan diartikan sebagai reaksi bersyarat yang kompleks dan bervariasi, dan menjadi kanal kanal yang tetap bisa dilalui oleh tingkah laku manusia (Kartono, 2001). Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan dan keterampilan, cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan belajar juga akan mempengaruhi belajar itu sendiri. Kebiasaan merupakan produk

dari dorongan dan memberikan stabilitas serta kepastian pada tingkah laku individu. Kebiasaan diperoleh dengan jalan latihan-latihan, menirukan dan melakukan ulangan ulangan (Kartono, 2001).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar merupakan tingkah laku yang terbentuk karena dilakukan berulang-ulang sepanjang hidup individu dan biasanya mengikuti cara atau pola tertentu, sehingga akan terbentuk kebiasaan belajar. Jadi yang dimaksud dengan kebiasaan belajar di sini adalah cara-cara belajar yang paling sering dilakukan oleh siswa dan cara atau kebiasaan belajar dapat terbentuk dari aktifitas belajar, baik secara sengaja ataupun tidak sengaja.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kebiasaan belajar semakin tinggi usianya anak menjadi lebih bertanggungjawab atas proses belajar karena kebiasaan termasuk di dalamnya sehingga disiplin belajar menjadi semakin penting (Nasution, 1992).

Asal mula terbentuknya kebiasaan itu ada dua cara: Pertama, terjadinya adalah melalui kecenderungan orang untuk mengikuti upaya yang kurang hambatannya. Maksudnya, pada mulanya seseorang melakukan sesuatu maka hal itu dilakukannya menurut suatu cara tertentu karena cara itu adalah cara yang termudah dan tidak mengalami

suatu gangguan. Kedua, melalui suatu tindakan dengan sengaja dan hati-hati untuk membentuk pola reaksi secara otomatis. Hal itu terjadi apabila seseorang dengan sengaja mengganti kebiasaan lama dengan suatu kebiasaan yang baru.

Sesungguhnya ada 2 macam kebiasaan belajar. Yang pertama ialah kebiasaan studi yang baik yang membantu menguasai pelajaran, mencapai kemajuan studi dan meraih sukses. Yang kedua ialah kebiasaan studi buruk yang mempersulit memahami pengetahuan, menghambat kemajuan dan akhirnya mengalami kegagalan.

Menurut ahli kebiasaan belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar anak didik itu sendiri. Motivasi dalam hal ini mampu memberikan dorongan belajar di rumah. Motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai kebiasaan belajar, bahwa kebiasaan belajar dapat didapat secara sengaja ataupun tidak sengaja. Maka kebiasaan dapat pula dibentuk melalui saran-saran yang dapat dilakukan untuk mendapatkan kebiasaan belajar yang baik. Cara atau kebiasaan belajar yang baik harus dilaksanakan oleh siswa. Dengan kebiasaan belajar yang baik akan lebih bermakna dan tujuan untuk

memperoleh prestasi belajar yang baik dapat sesuai dengan harapan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses belajar, yaitu:

- Cara mengikuti pelajaran Cara mengikuti pelajaran di sekolah merupakan bagian penting dari proses belajar, siswa dituntut untuk dapat menguasai bahan pelajaran. Jika guru memberikan pekerjaan rumah, ajaklah teman untuk diskusi pokok-pokok tugas yang diberikan.
- Cara belajar mandiri di rumah Belajar mandiri di rumah merupakan tugas pokok setiap siswa. Syarat utama belajar di rumah adalah keteraturan belajar yaitu memiliki jadwal belajar meskipun waktunya terbatas. Bukan lamanya belajar tetapi kebiasaan teratur dan rutin melakukan belajar setiap harinya meskipun dengan jam yang terbatas.
- Cara belajar kelompok Cara belajar sendiri di rumah sering menimbulkan kebosanan dan kejenuhan.

Perlu adanya variasi cara belajar seperti belajar bersama dengan teman yang bisa dilakukan di sekolah, perpustakaan, dirumah teman ataupun tempat-tempat yang nyaman untuk belajar. Pikiran dari banyak orang lebih baik dari pikiran satu orang itulah manfaat belajar bersama.

- Mempelajari buku teks Buku adalah sumber ilmu, oleh karena itu keharusan bagi siswa untuk membaca buku. Kebiasaan membaca buku harus dibudayakan oleh siswa agar lebih memahami bahan pelajaran dan

dapat pula lebih tahu terlebih dahulu sebelum bahan pelajaran tersebut diberikan guru (Sudjana, 2012).

Setiap penelitian tentunya diperlukan dimensi yang dapat digunakan untuk mengukur suatu variabel. Untuk dapat mengukur kebiasaan belajar, diperlukan dimensi yang dapat mengungkap bagaimana kebiasaan belajar siswa. Proses belajar adalah kegiatan yang sangat kompleks. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar, oleh sebab itu ada aspek yang harus diperhatikan selama proses itu berlangsung

✓ Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Bloom dalam (Rusmono, 2014) menurut teori hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2012). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar

merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut: a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode. b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari. c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip. d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil. e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program. f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil

belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif tematik yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

✓ **Gaya Belajar**

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku (Hidayah, 2015)

Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip

keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Secara sederhana apa yang dimaksudkan dengan pembelajaran tematik adalah kegiatan siswa bagaimana seorang siswa secara individual atau secara kelompok dapat menemukan keilmuan yang holistik.

Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inquiry secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya (Kadir, 2014).

Konsep demikian dielaborasi lebih lanjut oleh (Hadisubroto, 2000) dalam definisi yang lebih operasional, bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran

yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sekelompok subyek penelitian dari suatu populasi tertentu. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran jarak jauh (X_1) dan variabel moderat yaitu gaya belajar dari rumah (X_2) serta variabel terikat adalah hasil belajar. Untuk memperoleh hasil analisis yang lebih tepat, maka semua variabel termasuk variabel moderat dimasukkan kedalam desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain *treatment by level 2x2*.

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data primer dan sekunder untuk keperluan penelitian. Data primer atau data tangan pertama adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari melalui alat pengumpulan. Data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh melalui pihak lain atau tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitian. Pada penelitian ini di gunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu

angket dan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan perincian angket skala *likert* untuk mengukur kebiasaan belajar siswa dan tes tertulis berbentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar tematik siswa.

Indikator gaya belajar visual yaitu Belajar dengan cara visual, Mengerti baik mengenai posisi, bentuk, angka, dan warna, Rapi dan teratur, Tidak terganggu dengan keributan, Sulit menerima intruksi verbal. Indikator Gaya belajar auditori yaitu Belajar dengan cara mendengar, Baik dalam aktivitas lisan, Memiliki kepekaan terhadap music, Mudah terganggu dengan keributan dan Lemah dalam aktivitas visual (Kuntarto dkk., 2021)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, analisis terhadap uji persyaratan dan analisis differensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data. belajar Untuk mendeskripsikan data penelitian maka digunakan teknik statistik. Teknik tersebut terdiri atas rata-rata dan simpangan baku.

Pada uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji Liliefors (Lo). Dengan kriteria jika hasil pengujian

menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dan pengujian hipotesis menggunakan dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi data yang akan dianalisis homogen atau tidak. Hipotesis statistik yang digunakan pada uji homogenitas ini menggunakan metoda uji Bartlett. Dengan kriteria jika hasil pengujian menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data tersebut memiliki variansi yang homogen. Dan pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

4. PEMBAHASAN

Deskripsi data pada penelitian menjabarkan nilai hasil belajar tematik yang dipengaruhi oleh faktor strategi pembelajaran sebagai faktor pertama dan kebiasaan belajar sebagai faktor kedua. Faktor media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran edmodo dan media pembelajaran whatsapp. Sedangkan faktor kebiasaan belajar dibedakan berdasarkan kebiasaan belajar tinggi dan kebiasaan belajar buruk. Berikut ini disajikan hasil penghitungan hasil belajar tematik yang meliputi: nilai maksimum, nilai minimum, modus, median, rerata, standar deviasi seperti pada tabel di bawah ini

Tabel 1 Hasil Penelitian

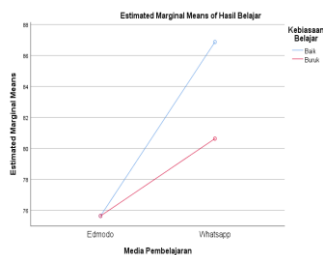
		Media Pembelajaran Online (A)		AB			
		A1 (edmodo)	A2 (whatsapp)	A1B1 (edmodo baik)	A2B1 (Whatsapp baik)	A1B2 (edmodo buruk)	A2B2 (whatsapp buruk)
Hasil Belajar tematik	Mean	75,63	83,75	75,63	86,88	75,63	80,63
	Count	16	16	8	8	8	8
	Median	75	90	72,50	90	80,00	80,97
	Maximum	100	90	100	90	90	90
	Minimum	50	65	55	75	50	75
	Range	50	25	45	15	40	25
	Variance	206,250	68,333	203,125	35,256	238,839	88,839
	Standard Deviation	14,361	8,266	14,252	5,939	15,454	9,425

Data hasil penelitian yang diperoleh dari jawaban responden sebanyak 16 orang siswa, Nilai hasil belajar tematik siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran edmodo secara keseluruhan memiliki rentang nilai 50, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Rerata nilai 75,63, median 75,00, varians 206,250 dan simpangan baku 14,361. Nilai hasil belajar tematik siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran whatsapp memiliki rentang nilai 25, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Rerata nilai 83,75, median 90, varians 68,333, dan simpangan baku 8,266. Berdasarkan hasil penelitian ini media pembelajaran

yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik adalah media whatsapp. Hal ini sejalan dengan penelitian (Suharti dkk., 2021) mengungkapkan bahwa whatsapp sebagai media pembelajaran yang efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Selain itu, berkaitan penggunaan whatsApp dalam pembelajaran, (Nabilla & Kartika, 2020) memaparkan hasil penelitiannya bahwa fitur dari WhatsApp yakni WA Group termasuk solusi yang bagus digunakan untuk pembelajaran online, ada banyak manfaat yang didapatkan serta membuat mahasiswa lebih aktif meski tidak bertatap muka. Sama halnya dengan

penelitian (Kurniawan, 2021) yang mendapatkan bahwa WhatsApp memberikan pengaruh yang positif.

Hasil perhitungan ANAVA bahwa F_{hitung} untuk faktor interaksi yaitu 12,552 lebih besar daripada F_{tabel} yaitu 4,20 pada taraf nyata $\alpha = 0.05$. dengan demikian tolak H_0 dan terima H_1 dan dapat disimpulkan Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap nilai hasil belajar tematik. Bentuk grafik interaksi antara media pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap nilai hasil belajar tematik disajikan pada grafik berikut :



Gambar 1 Interaksi media pembelajaran dan Kebiasaan belajar terhadap

Berdasarkan hasil hasil perhitungan anava dan terlihat dari gambar Grafik Interaksi diatas dapat disimpulkan pada kelompok dengan kebiasaan belajar baik lebih tepat jika menggunakan media pembelajaran edmodo sedangkan pada kelompok dengan kebiasaan belajar buruk lebih tepat menggunakan strategi pembelajaran whatsapp.

Nilai rata-rata Nilai hasil belajar tematik siswa yang belajar dengan

strategi pembelajaran media pembelajaran edmodo dengan kebiasaan belajar baik (A_1B_1) adalah 75,63 sedangkan nilai rata-rata nilai hasil belajar tematik yang belajar dengan media pembelajaran whatsapp dengan kebiasaan belajar baik (A_2B_1) adalah 86,88 dan Uji *Tuckey* menunjukkan perbedaan rata-rata nilai antara siswa yang belajar dengan media pembelajaran edmodo dengan kebiasaan belajar baik (A_1B_1) dan siswa yang belajar dengan media pembelajaran whatsapp dengan kebiasaan belajar baik sebesar 11,25 dan nilai p-value (Sig) sebesar 0,005, oleh karena nilai p-value lebih kecil dari nilai alpha ($0,000 < 0,05$) dengan demikian dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa untuk siswa dengan kebiasaan belajar baik hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan strategi pembelajaran media pembelajaran edmodo.

Nilai rata-rata hasil belajar tematik yang belajar dengan strategi pembelajaran media pembelajaran edmodo dengan kebiasaan belajar buruk (A_1B_2) adalah 75,63 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar tematik yang belajar dengan media pembelajaran whatsapp dengan kebiasaan belajar buruk (A_2B_2) adalah 80,63 dan Uji *Tuckey* menunjukkan perbedaan rata-rata nilai antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran media pembelajaran edmodo dengan Kebiasaan belajar buruk

(A₁B₂) dan siswa yang belajar dengan media pembelajaran whatsapp dengan Kebiasaan belajar buruk sebesar 7,00 dan nilai p-value (Sig) sebesar 0,002, oleh karena nilai p-value lebih kecil dari nilai alpha (0,002 < 0,05) dengan demikian dapat disimpulkan H₀ ditolak dan H₁ diterima yang berarti bahwa untuk Siswa dengan kebiasaan belajar buruk hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan media pembelajaran whatsapp.

5. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Nilai hasil belajar siswa yang belajar menggunakan whatsapp lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan Edmodo.
2. Siswa dengan kebiasaan belajar baik hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan strategi pembelajaran media pembelajaran edmodo.
3. Siswa dengan kebiasaan belajar buruk hasil belajar tematik lebih tinggi bila belajar dengan media pembelajaran whatsapp

6. REFERENSI

Ahmadi, A., & Widodo, S. (2004). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.

Ally, M. (2007). *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University.

Arifin, Muhammad Ekayati, R. (2019). *E-Learning Berbasis Edmodo*. CV. BUDI UTAMA.

Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.

Echols, J. M., & Hassan, S. (2012). *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.

Fadloli, & Ersanghono. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Untuk Pembelajaran Kimia Yang Efektif. *Journal of Chemistry In Education*, 6(2).

Fahyuni, Fariyatul, E., & Istikomah, I. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar (kunci sukses guru dalam interaksi edukatif)*. Nizamia Learning Center.

Hadisubroto, T. (2000). *Pembelajaran Terpadu*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 33–49.

Kadir, A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada.

Kartono, K. (2001). *Psikologi Umum*. Remaja Rosdakarya.

Kitao, K. (2015). *Animasi Pelajaran: Membantu Peserta Didik Membangun Hubungan Antara Kata dan Gambar Dalam Media Pembelajaran*. Idea Group Publishing.

Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49–62.

- <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Kurniawan. (2021). *Proses Pembelajaran Sejarah Menggunakan WhatsApp Pada Masa Pandemi di SMAN 6 Padang*. Universitas Negeri Padang.
- Mufid, M. (2012). *Etika Dan Filsafat Komunikasi*. Kencana.
- Muhibbin, S. (2000). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Nabilla, R., & Kartika, T. (2020). WhatsApp Grup Sebagai Media Komunikasi Kuliah Online. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 193–202. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v4i2.4595>
- Nasution. (1992). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bumi Aksara.
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 117–125.
- Riyana, C. (2018). *Learning Object Material*.
- Rokhmah, R. N. (2014). PENGARUH CARA BELAJAR MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD SE-GUGUS IMAM BONJOL KECAMATAN PURBALINGG. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, Nur, F., & Khusnah, N. (2021). WHATSAPP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1893–1901.
- Sukardi. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Bumi Aksara.
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press
- Suranto. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Graha Ilmu.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 SEBAGAI TUNTUTAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA GLOBAL. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016, 1*, 263–278.