

## Pengaruh Media Belajar Daring terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Fitri Handayani\*, Yatha Yuni, Rida Hatiarsih  
Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara  
\*fitrihandayani1997@gmail.com

### Abstrak

Pembelajaran jarak jauh atau daring masih dilaksanakan di Indonesia, dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19. Pada proses belajar di rumah melalui pembelajaran jarak jauh sangatlah terbantu dengan menggunakan media belajar daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan di kelas VIII SMP, dengan sampel penelitian 30 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan instrumen soal bentuk objektif yang sudah valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk menghitung harga mean, median, modus, dan simpangan baku, dan uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas. Analisis data untuk uji hipotesis menggunakan uji- $t$  dan untuk mengetahui besarnya pengaruh digunakan uji normalisasi gain. Hasil penelitian menunjukkan perhitungan  $n$ -gain yang dilakukan mendapatkan hasil belajar dengan kriteria rendah sebanyak 26 siswa, 3 siswa yang mempunyai kriteria sedang dan 1 siswa yang mempunyai kriteria tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-1,751 < -1,699$ ) pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan tidak ada pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas VIII SMP.

Kata kunci: belajar daring, hasil belajar matematika, media.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

### PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 bisa dikatakan sebagai musibah bagi seluruh penduduk bumi (Santoso, 2020). Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, kasus terkonfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus (Apriliani dkk., 2020).

Dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh kehidupan manusia di bumi termasuk pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa

proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID-19 (Ahsani & Mulyani, 2020). Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pembelajaran daring secara jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Seluruh jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar/Ibtidaiyah sampai Perguruan Tinggi semuanya memperoleh dampak karena pelajar, siswa atau mahasiswa dipaksa belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan COVID-19 (Purwanto dkk., 2020). Namun, pembelajaran daring mempermudah pelajar dalam mengikuti pembelajaran, seperti yang sudah diterapkan ketika banyak sekolah yang diliburkan karena untuk mencegah penyebaran COVID-19 dan sudah digantikan dengan pembelajaran yang diterapkan di rumah dengan menggunakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring bukan hanya berkutat dengan internet, melainkan ada aspek yang lebih penting yaitu lebih aman (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Pembelajaran di rumah dengan metode daring mewajibkan siswa atau para orang tua untuk selalu siap sedia dengan ponsel androidnya (Mustafa, 2021). Kebanyakan guru mengirimkan materi ajar dan tugas melalui grup WhatsApp Messenger atau Google Classroom yang kemudian pengumpulannya juga via WhatsApp Messenger ataupun Google Classroom. Bahan ajar yang dikirim dalam bentuk video pembelajaran, Power Point atau Microsoft Word kemudian siswa dalam pendampingan orang tua diharuskan untuk memahami sendiri. Kondisi siswa yang berbeda-beda menjadikan output yang dihasilkan juga berbeda beda. Namun dituntut untuk paham seperti ketika melakukan sekolah seperti normal biasanya. Karena dengan keadaan yang baru ini, pelaksanaan pembelajaran tidak akan sama dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah.

### **Hasil Belajar Matematika**

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) (Hamalik, 2000). Dengan kata lain belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman itu sebenarnya usaha dari individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Seperti ahli yang berpendapat bahwa belajar adalah proses interaksi dan bukan sekedar proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari individu yang belajar (Santoso, 2000). Dapat dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman itu sebenarnya usaha dari individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud tidak lain adalah interaksi edukatif yang memungkinkan terjadinya interaksi proses belajar mengajar.

Menurut beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama-sama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi sebelumnya.

Hasil belajar terbagi menjadi tiga macam, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita (Sudjana, 2008). Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam pembagian macam hasil belajar, ada lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik (Sudjana, 2008). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi secara berkesinambungan dan tidak statis (Slameto, 2003; Mentari, Yuni & Vioreza, 2021). Hasil dari aktifitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu.

Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan (Suriasumantri, 2009). Lambang-lambang matematika bersifat *artificial* yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan padanya. Matematika adalah metode berpikir logis (Suriasumantri, 2009). Artinya matematika adalah metode atau teknik yang digunakan dalam berpikir logis. Oleh karena itu, kebenaran dalam matematika didasarkan pada logika, bukan pengalaman atau kenyataan. Hal ini dikarenakan objek yang dipelajari dalam matematika merupakan objek abstrak atau imajiner, seperti angka dan simbol.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli, maka disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan suatu perubahan tingkah laku yang bisa diukur dan dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan indikator, dapat menguraikan dan mengklasifikasikan serta seseorang yang dikatakan berhasil dapat menunjukkan perubahan pada dirinya hasil belajar kognitif matematika dari kegiatan belajar yang berupa perubahan dalam hal kemampuan tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika yang berkesinambungan serta dapat diukur atau diamati. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah perubahan siswa setelah mengalami proses belajar yang berlangsung di sekolah formal.

### **Media Belajar Daring**

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Rahadi, 2003). Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang, untuk menyalurkan pesan (Aprinawati, 2017). Media termasuk jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Tafonao, 2018). Media juga sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar (Hafid, 2011). Media sering digunakan dalam proses pembelajaran dan kegiatan lain seperti seminar, rapat, dan ceramah (Shadiq, 2009). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut ada persamaan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian.

Media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Tafonao, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta motivasi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Istilah daring (dalam jaringan) adalah istilah untuk menggantikan *online*, yaitu pertemuan maupun komunikasi yang dilakukan melalui jaringan internet” (Mastuti dkk., 2020). Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Firmansyah, Kejora & Akil, 2021). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang sudah maju. Pembelajaran daring atau sering disebut *e-learning* adalah proses belajar dan pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi elektronik untuk kepentingan pembelajaran dan pendidikan, yang diakses oleh peserta didik, kapan saja dan dimana saja berbasis TIK (Ahmad & Wibawa, 2021).

Berdasarkan teori-teori di atas, maka media belajar daring adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima belajar (peserta didik) menggunakan perangkat yang siap terhubung jaringan internet berbasis aplikasi pembelajaran daring sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan efisien serta tujuan intraksional dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran daring mempunyai banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa, guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja.

Sejak belajar secara daring, internet merupakan suatu hal yang wajib bagi dunia pendidikan karena di masa pandemi virus Corona ini pembelajaran, pemberian materi, tugas, ataupun praktek dilakukan di rumah dan disampaikan melalui daring mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Guru dapat menyampaikan materi via Group WhatsApp Messenger, aplikasi Zoom Meeting, aplikasi Google Classroom, dll. Internet sangatlah membantu dan mempunyai peranan yang sangat penting karena di masa pandemi ini dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan bantuan internet.

Peran orang tua menjadi hal yang sangat penting dalam keberlangsungan proses belajar di rumah (Putro dkk., 2020; Prihatin, 2021). Karena pendampingan dan kontrol orang tua sangatlah dibutuhkan demi kelancaran proses belajar mengajar via daring ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena penelitian ini memerlukan perlakuan (Sugiyono, 2010). Perlakuan yang dilakukan pada variabel bebas dan dilihat hasilnya pada variabel terikatnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 106 Jakarta pada kelas VIII. Penentuan tempat didasarkan pada pertimbangan bahwa lokasi penelitian melaksanakan pembelajaran menggunakan media belajar secara daring. Kondisi tersebut sesuai dengan kebutuhan untuk pengambilan sampel dalam penelitian. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada semester genap antara

bulan April sampai dengan Juni 2021 Tahun Pelajaran 2020/2021. Subyek penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 24 kelas sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas VIII yang berjumlah delapan kelas. Sampel dari penelitian ini adalah 30 siswa yang diambil secara acak.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu tes. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal setelah penggunaan media belajar daring selama jam pembelajaran berlangsung. Penyusunan instrumen berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan dari silabus pembelajaran matematika yang sudah baku. Berdasarkan kisi-kisi disusun soal tes sebanyak 30 butir dalam bentuk tes obyektif dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Selanjutnya instrument diuji validitasnya menggunakan rumus  $r$  product moment dan diuji realibilitasnya menggunakan rumus teknik *Kuder-Richardson* yang populer dengan istilah KR-20.

Setelah data hasil penelitian diperoleh, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis statistik dengan uji normalitas yaitu dengan uji Liliefors dan dilanjutkan dengan uji homogenitas yaitu dengan Uji Bartlett. Kedua uji persyaratan tersebut terpenuhi, maka dilanjutkan dengan uji- $t$  untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Nilai Pretes Matematika

Nilai pretes matematika peserta didik diperoleh rentang skor antara  $x_{maksimal}=100$  sampai dengan  $x_{minimal}=50$  dengan jumlah sampel 30 peserta didik. Rata-rata nilai sebesar 87, median sebesar 86 dan modus sebesar 100, varians 194,93 serta simpangan baku 13,73. Dari data yang telah diperoleh dibuat distribusi frekuensi seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Nilai pretes Matematika

Interval	Titik Tengah ( $x_i$ )	Frekuensi ( $f_i$ )	Batas Nyata
50 – 57	53,5	1	49,5 – 57,5
58 – 65	61,5	1	57,5 – 65,5
66 – 73	69,5	2	65,5 – 73,5
74 – 81	77,5	8	73,5 – 81,5
82 – 89	85,5	5	81,5 – 89,5
90 – 97	93,5	13	89,5 – 97,5

Dari Tabel 1 terlihat sebagian besar peserta didik memperoleh nilai matematika yang tinggi pada rentang 90-97 sebanyak 13 peserta didik atau sebesar 43,33%, sedangkan nilai terendah antara 50-57 hanya 1 peserta didik atau sebesar 0,03%. Jika dilihat berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa kelompok peserta didik yang memperoleh nilai di bawah nilai rata-rata sebanyak 12 peserta didik atau 40,00%, kelompok peserta didik yang memperoleh nilai di sekitar nilai rata-rata sebanyak 5 peserta didik atau 16,67% dan kelompok peserta didik yang memperoleh nilai di atas nilai rata-rata sebanyak 13 peserta didik atau 43,33%.

### Nilai Postes matematika

Hasil belajar matematika peserta didik diperoleh rentang skor antara  $x_{\text{maksimal}}=95$  sampai dengan  $x_{\text{minimal}}=29$  dengan jumlah sampel 30 peserta didik. Rata-rata nilai sebesar 66,03 median sebesar 71,43 dan modus sebesar 76,19, varians 459,35 serta simpangan baku 21,07. Dari data yang telah diperoleh dibuat tabel distribusi frekuensi pada table 2

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Nilai Postes Matematika

Interval	Titik Tengah ( $x_i$ )	Frekuensi ( $f_i$ )	Batas Nyata
29 - 39	34,5	6	28,5 – 39,5
40 – 50	46,5	2	39,5 – 50,5
51 – 61	58,5	3	50,5 – 61,5
62 – 72	70,5	6	61,5 – 72,5
73 – 83	82,5	6	72,5 – 83,5
84 – 94	94,5	7	83,5 – 94,5

Dari Tabel 2 terlihat sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pretes antara 84-94 sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 23,33%, nilai tertinggi antara 84-94 sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 23,33%, sedangkan nilai terendah antara 29-39 sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 20%. Jika dilihat berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa kelompok peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata sebanyak 11 peserta didik atau 36,67%, kelompok peserta didik yang memperoleh nilai disekitar rata-rata sebanyak 6 peserta didik atau 20% dan kelompok peserta didik yang memperoleh skor di atas rata-rata sebanyak 13 peserta didik atau 43,33%.

Hipotesis penelitian yang telah dirumuskan menyatakan bahwa terdapat pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data dilakukan dengan uji Liliefors. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Ringkasan Hasil Pengujian Normalitas Data

Nilai	$n$	Statistik Pengujian			Distribusi Data
		$\alpha$	$L_{\text{hitung}}$	$L_{\text{tabel}}(\alpha=0,05)$	
pretes	30	0,05	0,1587	0,1610	Normal
Postes	30	0,05	0,1038	0,1610	Normal

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa perhitungan uji liliefors untuk nilai pretes diperoleh nilai  $L_{\text{hitung}}=0,159$  dan  $L_{\text{tabel}}=0,161$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  dan  $n=30$ . Karena  $L_{\text{hitung}}=0,159 < 0,161=L_{\text{tabel}}$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretes berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil perhitungan uji liliefors hasil belajar matematika (nilai postes) diperoleh nilai nilai  $L_{\text{hitung}}=0,104$  dan  $L_{\text{tabel}}= 0,161$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  dan  $n=30$ . Karena  $L_{\text{hitung}}=0,104 < 0,161=L_{\text{tabel}}$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai postes (hasil belajar matematika) berdistribusi normal.

Uji homogenitas dua varian antara nilai pretes dan postes dilakukan dengan menggunakan Uji Bartlett. Dari hasil pengujian homogenitas nilai pretes didapat  $X^2_{\text{obs}}= 4.208$  dan  $X^2_{0,05;3}= 7.815$  dan nilai postes  $X^2_{\text{obs}}= 0.891$  dan  $X^2_{0,05;3}= 7.815$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$ ; derajat kebebasan 3. Karena  $X^2_{\text{obs}}= 4.208 < X^2_{0,05;3}=$

7.815. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut mempunyai kondisi yang homogen.

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji- $t$  untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen yaitu mengetahui pengaruh media belajar dengan hasil belajar matematika digunakan uji- $t$

Berdasarkan perhitungan uji  $t$  dari nilai postes,  $t_{hitung} = -1,751 < t_{tabel} = -1,699$  maka simpulan yang dapat diambil adalah tidak terdapat pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SMPN 106 Jakarta.

Selanjutnya dilakukan perhitungan  $n$ -gain atau normalisasi gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai pretes dan postes yang didapatkan oleh siswa. Dari hasil perhitungan  $n$ -gain atau normalisasi gain didapatkan 26 siswa dengan kriteria rendah, 3 kriteria sedang dan 1 siswa yang memiliki kriteria tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan kajian dan penelitian yang dilaksanakan bahwa media belajar daring mempengaruhi hasil belajar matematika. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji signifikansi menggunakan uji  $t$  diperoleh nilai  $t_{hitung} = -1,751 < t_{tabel} = -1,690$  sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti tidak terdapat pengaruh media belajar daring terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SMPN 106 Jakarta.

Pada perhitungan  $n$ -gain atau normalisasi gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai pretes dan postes yang didapatkan oleh siswa. Dari hasil perhitungan  $n$ -gain atau normalisasi gain didapatkan 26 siswa dengan kriteria rendah, 3 kriteria sedang dan 1 siswa yang memiliki kriteria tinggi. Dengan demikian, penggunaan media belajar daring tidak mempengaruhi terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

## REFERENSI

- Ahmad, J., & Wibawa, F. A. (2021). Peran Literasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 6(2), 237-243.
- Ahsani, E. L. F., & Mulyani, S. E. (2020). The implementation of distance learning based e-learning for developing student's life skills. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 115-120.
- Apriliani, F. T., Wibowo, H., Humaedi, S., & Irfan, M. (2020). Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2(2), 133-141.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Firmansyah, F., Kejora, M. T. B., & Akil, A. (2021). Studi Analisis Pemanfaatan Whatsapp dalam Pembelajaran Daring Akidah Akhlak pada Siswa Madrasah Aliyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2886-2897.

- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78.
- Hamalik, O. (2000). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Suriasumantri, J. S. (2009). *Filsafat Ilmu*. Pustaka Sinar Harapan.
- Mastuti, R., Maulana, S., Iqbal, M., Faried, A. I., Arpan, A., Hasibuan, A. F. H., ... & Vinolina, N. S. (2020). *Teaching from home: Dari belajar merdeka menuju merdeka belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Mentari, S. S., Yuni, Y., & Vioreza, N. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar di Masa Pandemi COVID-19. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 55-63.
- Mustafa, R. (2021). Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi siswa. *Alphateach (Jurnal Profesi Kependidikan dan Keguruan)*, 1(1), 7-12.
- Prihatin, P. (2021). Peran Orang Tua dan Kendala yang dihadapi dalam Pembelajaran di Rumah (daring) Saat Pandemi Covid-19. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 146-154.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124-140.
- Santoso, D. (2020). Potret Kehidupan Masyarakat Selama Masa Karantina Pandemi COVID-19. In Gani, T A Wahyuni, P & Fahrina A (Eds). *COVID-19: Dampak dan Solusi*. Syiah Kuala University Press & Universitas Borneo Tarakan.
- Shadiq, F. (2009). Model-model pembelajaran matematika SMP. *Yogyakarta: P4TK Matematika Depdiknas*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Santoso, S. (2000). *Problematika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Kreasi Pena Gading.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.