

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*, KREATIVITAS DOSEN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA
PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
STAMBUK 2021 FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**Enda Claudia Layasina Br Pinem, Hasyim
Universitas Negeri Medan**

Email: hasyimns65@gmail.com Claudiapinem563@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media Pembelajaran *E-Learning* dan kreativitas dosen terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2021 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran secara kreatif agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2021 yang berjumlah 89 mahasiswa dan seluruhnya dijadikan sampel penelitian dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner dengan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan program SPSS.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa secara parsial media pembelajaran *E-Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan nilai t hitung $5,200 > t$ tabel $1,988$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan kreativitas dosen juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai t hitung $8,019 > t$ tabel $1,988$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, media pembelajaran *E-Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai t hitung $6,098 > t$ tabel $1,988$, serta kreativitas dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai t hitung $5,474 > t$ tabel $1,988$. Secara simultan, media pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas dosen berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai F hitung $97,870 > F$ tabel $3,10$, serta terhadap hasil belajar dengan nilai F hitung $21,834 > F$ tabel $3,10$. Nilai koefisien determinan menunjukkan bahwa kedua variabel independen memberikan kontribusi $69,5\%$ terhadap motivasi belajar dan $40,7\%$ terhadap hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Learning* dan kreativitas dosen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *E-Learning*, Kreativitas Dosen, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of e-learning learning media and lecturer creativity on students' learning motivation and learning outcomes of students in the Office Administration Education Study Program, Class of 2021, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan.

This research used a quantitative approach with an ex post facto method. The population consisted of 89 student and all were selected as research samples using the total sampling technique. Data were collected using questionnaires with a Likert scale that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using multiple linear regression analysis with SPSS software.

The results showed that partially *E-Learning* learning media had a positive and significant effect on learning motivation with t value $5,200 > t$ table $1,988$ and significance $0,000 < 0,05$, while lecturer creativity also had a positive and significant effect on learning motivation with t value $8,019 > t$ table $1,988$. Furthermore, *E-Learning* learning media had positive and significant effect on learning outcomes with t value $6,098 > t$ table $1,988$, and lecturer creativity had positive and significant effect on learning outcomes with t value $5,474 > t$ table $1,988$. Simultaneously, *E-Learning* learning media and lecturer creativity significantly influenced learning motivation with F value $97,870 > F$ table $3,10$, and learning outcomes with F value $21,834 > F$ table $3,10$. The coefficient of determination indicated that the independent variables contributed $69,5\%$ to learning motivation and $40,7\%$ to learning outcomes.

It can be concluded that *E-Learning* learning media and lecturer creativity have a positive and significant influence on student's learning motivation and learning outcomes.

Keywords: *E-Learning*, Lecturer Creativity, Learning Motivation, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan. Dengan mengubah tingkah laku siswa sehingga mereka menjadi individu mandiri dan kreatif yang berkualitas, bertanggung jawab, serta mampu menghadapi kemajuan di masa mendatang. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara".

Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan

kemampuan sumber daya manusia dengan cara memberikan kemudahan, pengarahan, dan membimbing peserta didik menuju kehidupan yang lebih baik (Munir *et al.*, 2022). Pendidikan adalah salah satu elemen krusial dalam meningkatkan kualitas dan taraf hidup setiap individu. Setiap orang memiliki hak untuk menggali dan mengembangkan potensinya. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan individu untuk berkembang dari tahap dasar menuju tingkat yang lebih dewasa. Proses pembelajaran yang diikuti oleh setiap individu akan mengakibatkan perubahan positif dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Oleh karena itu, melalui belajar, seseorang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik (Belajar *et al.*, 2024).

Pendidikan dan pengajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan kesadaran akan tujuan yang ingin dicapai, yaitu memungkinkan seseorang

menjadi manusia yang berkualitas dengan moral, nilai, dan berkarakter yang lebih unggul Tujuan tersebut dapat dipahami sebagai upaya untuk merumuskan hasil yang diharapkan dari peserta didik setelah mereka menjalani pengalaman belajar. Keberhasilan pengajaran dapat diukur, salah satunya, melalui hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik (Fernando *et al.*, 2024)

Proses pembelajaran selalu diwarnai oleh berbagai tantangan yang muncul dalam pelaksanaannya. Pada hakikatnya, belajar mengajar adalah sebuah interaksi edukatif antara guru dan siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, peran seorang guru sangatlah penting dalam menyiapkan bahan ajar dan media yang akan digunakan. Selain itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam melaksanakan aktivitas pendukung di kelas. Salah satu aktivitas pendukung tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran (Munir *et al.*, 2022). Oleh karena itu, kemajuan teknologi mutakhir sangat diperlukan di semua jenjang pendidikan, mulai dari dasar hingga menengah dan tinggi, untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran secara efektif. Di tingkat pendidikan tinggi, di mana mahasiswa diharapkan untuk mengambil peran yang lebih aktif dalam pembelajaran mereka, teknologi juga terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka secara signifikan (Fauzan *et al.*, 2024).

(IPTEK) (M Fitri & H Nur, 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong lahirnya alat komunikasi canggih dan kemudahan akses internet yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui media inovatif

seperti *E-Learning*. (Haryadi *et al.*, 2021). *E-Learning*, sebagai salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan akses internet, mendorong para pendidik untuk mengubah model atau strategi pembelajaran yang biasanya diterapkan secara konvensional menjadi format digital (Magdalena *et al.*, 2020). *E-Learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media dan alat elektronik sebagai pendukungnya. Dengan bantuan teknologi, *E-Learning* menjadi salah satu metode pembelajaran yang lebih efektif, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih baik (Assiddiqi *et al.*, 2023).

Media pembelajaran *E-Learning* kini telah menjadi suatu yang tidak boleh dihindari dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mahasiswa perlu mengikuti perkembangan zaman, terutama di tengah globalisasi teknologi saat ini (Suparman, A, 2019). Di sisi lain, seorang pendidik bertanggung jawab dalam membangun lingkungan pembelajaran yang nyaman dan efisien. Dengan terciptanya suasana tersebut, mahasiswa yang terlibat dalam proses belajar dapat lebih berkonsentrasi, sehingga mendorong terbentuknya sikap mandiri. Keadaan ini juga mendukung mereka untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan serta mengasah dan mengembangkan potensi yang dimiliki secara pribadi (Xanda *et al.*, 2023). Kualitas proses pembelajaran ditentukan oleh sejumlah faktor, seperti metode pengajaran yang digunakan, keberagaman teknik pembelajaran, sikap dan perilaku mahasiswa, serta lingkungan belajar yang mendukung. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga memiliki peran

penting dalam menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar (S. Wulandari, 2022)

2. KAJIAN TEORI

Teori Motivasi

Terkait dengan motivasi belajar, adapun beberapa teori motivasi menurut para ahli yang mengemukakan teori nya berdasarkan sudut pandangnya masing-masing menurut Majid (2021:314) Teori motivasi belajar menurut para ahli yaitu:

1. Abraham Maslow

Mengemukakan bahwa aetiap manusia memiliki kebutuhan yang tersusun secara bertingkat (hierarki). Kebutuhan pada tingkat bawah harus relatif terpenuhi terlebih dahulu sebelum seseorang dapat memenuhi kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi. Teori ini dikenal sebagai Hirarki Kebutuhan Maslow:

1) Kebutuhan psikologis

Merupakan kebutuhan paling dasar yang harus dipenuhi untuk mempertahankan hidup. Contohnya :

- Makan dan minum
- Udara (bernapas)
- Tidur dan istirahat
- Tempat tinggal

Jika kebutuhan ini belum terpenuhi, maka manusia akan sulit memikirkan kebutuhan lainnya.

2) Kebutuhan rasa aman (*safety need*)

Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, manusia membutuhkan rasa aman dan perlindungan dari ancaman. Contohnya :

- Keamanan fisik (terhindar dari bahaya)
- Stabilitas pekerjaan

- Jaminan Kesehatan
- Lingkungan yang aman dan tertib

Kebutuhan ini memberikan rasa tenang dalam menjalani kehidupan.

3) Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (*Love and Belonging Needs*)

Pada tahap ini, manusia mulai membutuhkan hubungan sosial dan interaksi dengan orang lain. Contohnya :

- Kasih sayang dari keluarga
- Persahabatan
- Hubungan sosial atau komunitas
- Rasa diterima dalam suatu kelompok

Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, seseorang dapat merasa kesepian atau terasing.

4) Kebutuhan akan penghargaan (*Esteem Needs*)

Kebutuhan ini berkaitan dengan penghargaan terhadap diri sendiri maupun dari orang lain. Contohnya :

- Rasa percaya diri
- Pengakuan atas prestasi
- Status social
- Dihargai dan dihormati oleh orang lain

Pemenuhan kebutuhan ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri seseorang.

5) Kebutuhan actualisasi diri (*Self-Actualization Needs*)

Ini adalah tingkat tertinggi dalam hirarki kebutuhan. Pada tahap ini, seseorang berusaha

mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Contohnya :

- Mengembangkan bakat dan kemampuan
- Mencapai tujuan hidup
- Kreativitas dan inovasi
- Menjadi pribadi yang terbaik sesuai potensi diri

Kebutuhan ini bersifat sangat pribadi karena setiap orang memiliki cara yang berbeda dalam mengaktualisasikan dirinya.

2. Teori motivasi Herzberg

Menurut Herzberg ada dua jenis faktor mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauh dari ketidakpuasan. Dua faktor tersebut adalah faktor *hygenie* (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsik)

3. Teori motivasi V-Room

Menurut teori ini, motivasi merupakan suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seseorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkan tersebut. Menurut V-Room tinggi rendahnya motivasi seseorang ditentukan oleh tiga komponen yaitu:

- 1) Ekspektasi (harapan)
- 2) Instrumentalis (penilaian)
- 3) Valensi (respon)

4. Teori motivasi Mc. Clelland

Menurut Me. Clelland dikenal dengan teori kebutuhan untuk mencapai prestasi atau *need for achievement* (N.AcH) yang menyatakan bahwa motivasi itu berbeda-beda sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Mc. Clelland menyatakan bahwa ada tiga hal penting yang menjadi kebutuhan manusia yaitu:

- 1) *Need for achievement* (kebutuhan akan prestasi)
- 2) *Need for affiliation* (kebutuhan akan hubungan sosial)
- 3) *Need for power* (dorongan untuk mengatur)

5. Teori motivasi Aldefer ERG

Menurut Clayton Aldefer teori motivasi ERG yang didasarkan pada kebutuhan manusia akan keberadaan (*existence*), hubungan (*relatedness*) dan pertumbuhan (*Growth*).

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tidak tunggal sifatnya, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara kebutuhan internal dan kondisi eksternal. Pemahaman yang menyeluruh terhadap teori-teori ini memungkinkan pendidik untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Clayton Alderfer (Nashar, 2024:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan,

menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar (Koeswara, 1989 ; Siagia, 1989 ; Sehein, 1991 ; Biggs dan Tefler, 1987 dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Menurut Atkinson, J.W motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu (Purwa Atmaja, 2019). Sardiman mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2020). Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi. yang lebih baik lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, dapat disebabkan seseorang mempunyai

keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya.

Dari berbagai pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar (Yogi Fernando *et al.*, 2024).

Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi bagi guru dan peserta didik sangat penting, bagi peserta didik motivasi menunjukkan kekuatan belajar, menunjukkan adanya proses belajar yang berkesinambungan. Sedangkan bagi guru motivasi membangkitkan semangat siswa, memahami masing-masing motivasi siswa, memahami peranan guru, peluang untuk kerja. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar menurut (M. Andi Setiawan, n.d:32) sebagai berikut.

1. Motivasi sebagai penentu pembelajaran yang efektif, ataupun penentu keberhasilan ataupun kegagalan belajar, karena motivasi sebagai sumber dorongan untuk berhasil dalam belajar
2. Pembelajaran yang memiliki motivasi akan menyesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, dan minat dari peserta didik
3. Motivasi mendorong peserta didik untuk kreatif dan inovatif dalam mencapai tujuan dari pembelajaran
4. Berhasil atau tidaknya menumbuhkan

motivasi dalam pembelajaran terkait dengan kelas.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Pemilihan lokasi tersebut karena proses pembelajaran di Universitas Negeri Medan sudah menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* sebagai pengantar materi atau bahan ajar pada proses belajar mengajar dalam kelas. Waktu penelitian ini yaitu semester ganjil tahun ajar 2025/2026.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Sesuai dengan pendapat Sugiono (2019), *penelitian ex post facto* bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel, di mana penyebabnya telah terjadi atau variabel independen telah terjadi sebelum penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti tidak memberikan perlakuan atau memanipulasi variabel independen, tetapi mengamati akibat atau dampaknya pada variabel. Data akan dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang menghasilkan data kuantitatif, selanjutnya dianalisis menggunakan prosedur statistik. Untuk memastikan penelitian terarah dan menghindari penyimpangan, ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengaruh media pembelajaran *E-Learning* dan kreativitas dosen terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan

pendekatan sensus/sampling total, di mana seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2019:126) populasi merupakan seluruh objek penelitian yaitu manusia maupun objek nyata yang memiliki karakteristik dalam penelitian yang di jadikan sebagai sumber data. Selanjutnya dari populasi ini di pilih sebagai sampel yang merupakan bagian dari jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2019:127) Sampel adalah bagian dari jumlah yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Namun, karna penelitian ini menggunakan sensus maka seluruh populasi menjadi sampel

Populasi dan sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2021 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang mengambil mata kuliah Manajemen Arsip Dinamis sebanyak 88 orang yang terdiri dari kelas ADP A 44 Orang dan ADP B 45 Orang.

Tabel 3 1Populasi dan Sampel Penelitian

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1.	ADP A	44	44
2.	ADP B	45	45
	Jumlah	89	89

Sumber : Data Adminitrasi (2025)

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diukur, diubah, dan diamati yang dapat membantu peneliti. Dalam penelitian variabel digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara satu dengan hal lainnya. Menurut Sugivono (2019:68)

variabel adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variable bebas dan dua variable terikat yaitu :

- a. Variable bebas (Independen)
Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah : Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Dosen
- b. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah : Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar

Media pembelajaran *E-Learning* merupakan sebuah aplikasi atau laman yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar agar mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan teori awal tentang teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan (Ullayah, 2022). Pengajar dapat memanfaatkan media berbasis *E-Learning* yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dalam kegiatan belajar.

Hasil analisis penelitian, variabel Media Pembelajaran *E-Learning* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar mahasiswa

Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2021 dengan hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $5,200 > 1,988$. Dengan signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis pertama (H1) diterima. Koefisien regresi sebesar 0,326 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu-satuan pada penerapan media pembelajaran *E-Learning* akan menumbuhkan motivasi belajar sebesar 0,326 satuan, dengan asumsi variabel lainnya konstan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Ullayah & Rosy (2022) yang penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini juga konsisten dengan penelitian Aurora & Effendi (2019) yang menyebutkan hubungan penggunaan *E-Learning* dengan motivasi belajar mahasiswa sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis, teori, dan temuan penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambuk 2021 dapat diterima.

Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y2)

Media Pembelajaran *E-Learning* adalah pembelajaran inovatif berpusat pada peserta didik, interaktif, dengan menggunakan sumber-sumber dari berbagai macam teknologi digital selama materi pembelajaran tersebut sesuai untuk pembelajaran terbuka, fleksibel, dan lingkungan pembelajaran (Haryadi, 2021). Hal ini sesuai dengan hasil angket

mengenai Media Pembelajaran *E-Learning* yang telah dijawab oleh mahasiswa sebagai responden dimana peneliti dapat menyimpulkan bahwa mahasiswa menganggap media pembelajaran *E-Learning* SIPDA-UNIMED yang digunakan cukup tepat dalam pembelajaran. Artinya jika Media Pembelajaran *E-Learning* digunakan dalam mata kuliah Manajemen Arisp Dinamis maka hasil belajar mahasiswa akan berdampak positif.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda pada penelitian ini terhadap 89 responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambul 2021, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $6,098 > 1,988$ ($\alpha = 0,05$; $df = 86$), serta nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa variabel Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y2). Koefisien regresi sebesar 0,042 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu-satu penerapan *E-Learning* meningkatkan hasil belajar sebesar 0,042 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap konstan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Haryadi (2021) dan Siti Rahayu (2021) yang sama-sama membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran *E-Learning* membawa pengaruh dalam peningkatan hasil belajar. Dengan demikian hipotesis kedua (H_2) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambul 2021 dapat diterima.

Pengaruh Kreativitas Dosen (X2) Terhadap Motivasi Belajar (Y2)

Kreativitas dosen adalah kemampuan dosen untuk menciptakan ide-ide baru, metode pembelajaran yang inovatif, dan suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Evi, 2023). Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa untuk mencapai akademik (Desti, 2024) Dosen yang kreatif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga mahasiswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Kreativitas dosen dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta memberikan kesempatan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Irsyadiyah (2021) dan wulandari (2020) menunjukkan bahwa kreativitas dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil analisis dalam penelitian ini juga menunjukkan hal yang sejalan. Berdasarkan uji regresi linier berganda terhadap 89 responden, variabel Kreativitas Dosen (X2) memiliki koefisien regresi sebesar 0,681, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $8,019 > 1,988$, serta nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti kreativitas dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Artinya, setiap peningkatan satu-satuan skor motivasi belajar akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 0,681 satuan, dengan

asumsi variabel lainnya konstan.

Dengan demikian, hipotesis ketiga (H_3) yang menyatakan “Terdapat pengaruh antara Kreativitas Dosen terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambuk 2021” diterima.

Pengaruh Kreativitas Dosen Terhadap Hasil Belajar

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, memproses sesuatu yang sudah ada untuk membuatnya lebih imajinatif, atau menggabungkan banyak elemen untuk membuatnya lebih bermanfaat yang menunjukkan kreativitas mereka (Mubarok, 2021). Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran. Upaya kreatif dosen berupa evaluasi, atau penilaian terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar mahasiswa mengikuti serangkaian kemajuan dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian relevan turut mendukung pandangan tersebut. Septy (2024) dan Iqomudin (2022) menunjukkan bahwa kreativitas dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hasil analisis dalam penelitian ini juga menunjukkan hal yang sejalan. Berdasarkan uji regresi linier berganda terhadap 89 responden, variabel Kreativitas Dosen (X_2) memiliki koefisien regresi sebesar 0,051, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $5,474 > 1,988$, serta nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti kreativitas dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Artinya, setiap

peningkatan satu-satuan skor motivasi belajar akan mendongkrak hasil belajar mahasiswa sebesar 0,051 satuan, dengan asumsi variabel lainnya konstan.

Dengan demikian, hipotesis ketiga (H_4) yang menyatakan “Terdapat pengaruh antara Kreativitas Dosen terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambuk 2021” diterima.

Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Dan Kreativitas Dosen Terhadap Motivasi Belajar

Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Dosen merupakan dua faktor penting yang saling melengkapi dalam mendukung suasana belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga mahasiswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Akses *E-Learning* yang tidak mempunyai batasan memberikan kemungkinan pembelajaran dapat dilakukan tanpa waktu terbatas. Dosen memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu sangat penting meningkatkan perilaku kreatif dosen agar menghasilkan suatu aktivitas belajar yang kreatif, aktif, afektif dan menyenangkan sehingga tercapainya kualitas pendidikan lebih baik. Pembelajaran dengan sistem daring (online) dan dosen yang kreatif seharusnya dapat meningkatkan motivasi para pelajar khususnya mahasiswa karena tidak adanya keterbatasan dalam mengakses laman *E-Learning* tiap universitas.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda terhadap 89 responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas

Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021, diperoleh persamaan:

$$Y = 7,271 + 0,326X_1 + 0,681X_2 + e$$

Koefisien regresi masing-masing variabel menunjukkan bahwa peningkatan skor media pembelajaran *E-Learning* sebesar satu-satuan akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,326; peningkatan kreativitas dosen sebesar satu-satuan akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,681, dengan asumsi variabel lain tetap konstan.

Uji simultan (F) menghasilkan F hitung = 97,870 > F tabel = 3,10 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa kedua variabel secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Nilai R Square sebesar 0,695 mengindikasikan bahwa 69,5% variasi motivasi belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel lain, sedangkan sisanya sebesar 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.

Temuan penelitian ini sejalan dengan (Nafi, 2021) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan proses belajar *E-Learning* dan kreativitas dosen secara simultan terhadap motivasi belajar. Hal ini diperkuat oleh (Rista, 2021) menunjukkan adanya pengaruh variabel *E-Learning* terhadap motivasi belajar yang artinya dengan menggunakan *E-Learning* proses pembelajaran akan semakin berkualitas dan akan menambah wawasan baik dosen maupun mahasiswa.

Dengan demikian, hipotesis ketiga (H_5) yang menyatakan “Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Dosen terhadap

Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambuk 2021” diterima.

Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Dan Kreativitas Dosen Terhadap Hasil Belajar

Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Dosen merupakan dua faktor kunci yang diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang optimal secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Akses *E-Learning* yang tidak mempunyai batasan memberikan kemungkinan pembelajaran dapat dilakukan tanpa waktu terbatas. Dosen memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu sangat penting meningkatkan perilaku kreatif dosen agar menghasilkan suatu aktivitas belajar yang kreatif, aktif, afektif dan menyenangkan sehingga tercapainya kualitas pendidikan lebih baik. Pembelajaran dengan sistem daring (online) dan dosen yang kreatif seharusnya dapat meningkatkan hasil belajar para pelajar khususnya mahasiswa karena tidak adanya keterbatasan dalam mengakses laman *E-Learning* tiap universitas.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda terhadap 89 responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021, diperoleh persamaan:

$$Y = 4,243 + 0,042X_1 + 0,051X_2 + e$$

Koefisien regresi masing-masing variabel menunjukkan bahwa peningkatan skor media pembelajaran *E-Learning* sebesar satu-satuan akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,042; peningkatan

keaktivitas dosen sebesar satu-satuan akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,051, dengan asumsi variabel lain tetap konstan.

Uji simultan (F) menghasilkan F hitung = 21,843 > F tabel = 3,10 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa kedua variabel secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Nilai R Square sebesar 0,407 mengindikasikan bahwa 40,7% variasi hasil belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel lain, sedangkan sisanya sebesar 59,3% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.

Temuan penelitian ini sejalan dengan (Rista, 2021) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan proses belajar *E-Learning* dan kreativitas dosen secara simultan terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh (Zebua, 2022) menunjukkan adanya pengaruh variabel *E-Learning* terhadap hasil belajar yang artinya dengan menggunakan *E-Learning* proses pembelajaran akan semakin berkualitas dan akan menambah wawasan baik dosen maupun mahasiswa.

Dengan demikian, hipotesis ketiga (H_6) yang menyatakan “Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Dosen terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNIMED Stambuk 2021” diterima.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, pembahasan dan analisis data yang menunjukkan hipotesis dari masalah yang diberikan, maka kesimpulan yang dapat

dikemukakan pada penelitian serta hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah :

1. Hipotesis pertama (H1) diterima. Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y1) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran sehingga berdampak meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang lebih baik.
2. Hipotesis kedua (H2) diterima. Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y2) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang lebih baik.
3. Hipotesis ketiga (H3) diterima. Kreativitas Dosen (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi

Belajar (Y1) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Pentingnya meningkatkan perilaku kreatif dosen agar menghasilkan suatu aktivitas belajar kreatif, aktif, afektif dan menyenangkan sehingga tercapainya kualitas pendidikan lebih baik. Mahasiswa akan bersungguh-sungguh belajar karena mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

4. Hipotesis ketiga (H4) diterima. Kreativitas Dosen (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y2) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Upaya kreatif dosen berupa evaluasi atau penilaian terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar mahasiswa mengikuti serangkaian kemajuan dalam proses pembelajaran.
5. Hipotesis ketiga (H5) diterima. Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) dan Kreativitas Dosen (X2) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y1) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi

Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi media *E-Learning* dan kreativitas dosen mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara optimal.

6. Hipotesis ketiga (H6) diterima. Media Pembelajaran *E-Learning* (X1) dan Kreativitas Dosen (X2) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y2) mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2021. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, didukung media *E-Learning* dan kreativitas dosen, mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Medan Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2021, maka dapat diberikan beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Mahasiswa
Memanfaatkan Media Pembelajaran *E-Learning* (seperti SIPDA-UNIMED) yang variatif membantu mahasiswa memahami konsep dengan lebih fokus,

yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan nilai mata kuliah dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

2. Bagi Universitas
Mengoptimalkan sistem pembelajaran *E-Learning* di masa depan, menyediakan pelatihan Kreativitas Dosen, serta mengembangkan sistem evaluasi yang menilai proses dan hasil belajar yang seimbang.
3. Bagi Dosen dan Tenaga Pendidik
Mendorong dosen untuk lebih kreatif dan inovatif agar mahasiswa tidak merasa bosan dan tetap termotivasi, membantu dosen bertransformasi menjadi fasilitator, mentor, dan teman belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Memperluas penelitian pada responden lintas program studi dan menambahkan variabel lain seperti lingkungan belajar, strategi belajar mandiri, kecerdasan emosional, atau dukungan sosial untuk memperkaya pemahaman faktor penentu prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, D. D., Zulyadaini, Z., & Yarmayani, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa Sman 2 Kota Jambi. *PHI: Jurnal Pendidikan*

Matematika, 8(2), 430.
<https://doi.org/10.33087/phi.v8i2.498>

Aurora, A., & Effendi, H. (2019). JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro Vokasional*, 5(2), 11–16.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>

Desti, H., & Indriyani, D. (2024). Pengaruh Metode Mengajar Dosen terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Politeknik STIA LAN Jakarta. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.434>

Dharma, A., & Sudewiputri, P. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 295–301.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Mengajar. In *CV. KAAFFAH LEARNING CENTER* (Vol. 162, Issue 2188).

Erdawati, S., & Sartika, T. (2024). Pengaruh *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education I*, 2, 105–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21580/jieed.v2i2.10676>

Fauzan, R. M., Sujaya, K., & Yusuf, I. (2024). Analisis Penggunaan Media *E-Learning* Mata Kuliah Kewirausahaan terhadap Motivasi

- Belajar Mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1899–1908.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>
- Fernando, yogi, Andriani, popi, & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Irsyadiyah, A. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Pai & Bp Di Smp Plus Daarul Jannah Kabupaten Tangerang. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(2), 22–27.
<https://doi.org/10.31000/rf.v17i2.5057>
- Isral, Nutosudjono, D., & Suhardi, E. (2022). Kreativitas Dosen. *Isral Nutosudjono, Didik Suhardi, Eka, 1*, 13.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHASAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313>
- M Fitri, & H Nur. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Muhamad Iqomudin. (2022). Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 492–510.
- Munir, N. S., Gani, H. A., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning*, Gaya Belajar, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Di Smk Negeri 2 Pinrang. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 6(1), 25.
<https://doi.org/10.26858/ujtv.v6i1.34285>
- Nofrianda, E., Febriansyah, A., Setiawan, A., Lubis, A., Pendidikan, P. S., Informasi, T., Keguruan, S. T., Ilmu, D., & Rokania, P. (2023). Media Pembelajaran *E-Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 3937–3941.
- Nurhalisyah, S., Putra, A. M., Rahmani, B. B., Kahfi, A. D., Qoyyum, M. A., Hidayatullah, M. H. F., Ammar, S., Fahriansyah, M. A., & Hanafi, H. A.

(2023). Pengaruh *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 1(1), 123–131.

P Hernik. (2019). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran e- learning berbasis web pada mata kuliah belajar pembelajaran i terhadap hasil belajar mahasiswa*. 4 No. 1, 26–36.