

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *SMARTPHONE* TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA

Nirma Iza Afidati¹, Haning Hasbiyati^{2*}, Diah Sudiarti³

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Jember

*Corresponding Author: haninghasbiyati@gmail.com

DOI: 10.24929/lensa.v12i1.192

Received: 12 Oktober 2021

Revised: 30 April 2022

Accepted: 11 Mei 2022

ABSTRAK

Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VII di MTs. Zainul Hasan Balung tahun ajaran 2020/2021 dan sampel penelitian pada kelas VII B 19 siswa dan VII C 22 siswa. Pengambilan data dengan metode tes dan analisis data menggunakan uji Mann Whitney yang dioperasikan menggunakan SPSS. Data berdistribusi normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik, dikarenakan hasil dari uji normalitas menunjukkan data berdistribusi tidak normal sehingga menggunakan analisis statistik non parametrik. Berdasarkan hasil penelitian, pengambilan keputusan uji statistik non parametrik diperoleh nilai Asymp.Sig sebesar 0,413 maka dapat disimpulkan "hipotesis ditolak" artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diperlukan berbagai upaya untuk memunculkan lagi semangat pada diri siswa, guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga semangat siswa akan tetap konsisten baik pada masa pandemi, maupun setelah masa pandemi. Menerapkan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran dikelas lebih menarik dan tidak membosankan, media *e-book* berbasis *smartphone* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Book* berbasis *Smartphone*, Ketuntasan belajar, Model *Discovery Learning*

ABSTRACT

The effect of *discovery learning* model with *smartphone*-based *e-book* media on student's learning compliance. This study aims to determine the effect of *discovery learning* learning model with *smartphone* based *e-book* media on student learning completeness on environmental pollution material. This type of research is a *quasi-experimental design*. The research population was all seventh grade students in MTs. Zainul Hasan Balung for the 2020/2021 academic year and the research sample was in class VII B 19 students and VII C 22 students. Data retrieval using the test method and data analysis using the Mann Whitney test which is operated using SPSS. Data with normal distribution is an absolute requirement before performing parametric statistical analysis, because the results of the normality test show that the data is not normally distributed so that non-parametric statistical analysis is used. Based on the results of the research, non-parametric statistical test decision making obtained the Asymp.Sig value of 0.413, it can be concluded "the hypothesis is rejected" meaning that there is no significant effect of the *discovery learning* learning model with *smartphone* based *e-book* media on student learning completeness. Through this research, it can be concluded that various efforts are needed to bring back enthusiasm in students, in order to increase students' motivation and interest in learning. So that the spirit of students will remain consistent both during the pandemic, and after the pandemic. Applying

the use of learning media so that classroom learning is more interesting and not boring, smartphone based e-book media can be used as a variation of learning media.

Keywords: *Smartphone based e-book, Complete learning, Discovery learning model*

PENDAHULUAN

Pada saat ini, sistem pendidikan berusaha harus sama dan senada dengan perubahan zaman dan segala fakta yang ada di lapangan. Sebagai suatu cara untuk meningkatkan pendidikan, pemerintah menetapkan kurikulum 2013 untuk pembelajaran (Kulsum et al., 2020). Kurikulum tersebut berisi standar kompetensi yang disusun secara khusus untuk memperhitungkan segala resiko yang terjadi akibat dari perubahan sikap, kebutuhan, dan keterampilan agar siswa siap menghadapi segala ujian saat perubahan zaman (Dewi et al., 2018). Masa pandemi ini termasuk salah satu tantangan bagi tenaga pendidik untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan perubahan zaman dan tidak melenceng dari kurikulum.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di MTs. Zainul Hasan Balung Kabupaten Jember yang terlaksana pada tanggal 13 Januari 2021, melalui wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPA didapatkan bahwa selama masa pandemi ini pembelajaran menggunakan model konvensional. Media yang digunakan berupa video, audio maupun gambar yang dikirimkan kepada siswa melalui WhatsApp grup.

Upaya untuk sampai pada tujuan kurikulum pembelajaran pada proses kbm, dibutuhkan berbagai ketrampilan dalam prosesnya. Salah satunya adalah media yang baik, dikatakan media tersebut baik jika bisa membangkitkan minat belajar siswa, sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak melenceng atau keluar dari kurikulum yang ditetapkan (Dewi et al., 2018). Penyajian materi pelajaran menggunakan E-Book berbasis Smartphone diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatkan keinginan belajar terhadap materi yang telah tersaji pada multimedia (teks, gambar dan video) dan berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik.

Media pembelajaran *E-book* berbasis *Smartphone* ini adalah sebuah cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran diharapkan bisa memiliki variasi dan efisien, serta bisa berjalan secara jarak jauh (Alwan, 2018). Mengingat kondisi pandemi seperti saat ini dan media *e-book* yang dapat diakses tanpa selalu menggunakan internet. Media E-Book ini memanfaatkan kegemaran atau hobi siswa menggunakan *Smartphone*, supaya *Smartphone* mampu memberikan dampak positif pada minat belajar siswa, sehingga alternatif yang digunakan adalah pemanfaatan kecanggihan *Smartphone* untuk pembelajaran, karena belajar tidak hanya dengan menggunakan buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

E-book merupakan bentuk digital dari buku cetak, buku cetak biasanya berisi sekumpulan kertas dijilid yang terdiri dari gambar dan teks, maka E-Book berisi informasi meliputi gambar, teks, video, audio, yang bisa dibaca di *Smartphone*, tablet, komputer dan laptop (Koriaty & Manggala, 2016). *E-Book* yang digunakan berekstensi Epub. Pada Epub dapat memasukkan gambar, video, dan suara. Tapi gambar dan video pada format Epub peletakannya tidak paten tidak seperti yang ditampilkan pada format PDF (Hasbiyati, 2017).

Pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan siswa saat penemuan konsep, salah satunya adalah metode *discovery* (Kemendikbud, 2013). Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam penyelidikan dan sikap ilmiah melalui *discovery learning* yang bisa mengembangkan ketrampilan untuk pemecahan masalah, serta untuk menemukan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa aktif dalam belajar (Melani, 2012).

Model pembelajaran *discovery learning* bisa meningkatkan keingintahuan siswa, dan cara berfikir luas serta dapat memecahkan masalah sendiri (Kulsum et al., 2020). Selain itu, melalui penemuan sendiri atau mandiri, siswa bisa merasa kan arti dari proses yang telah dilakukan, jadi konsep-konsep yang mereka peroleh tidak mudah dilupakan. Menurut Mustofa (2017) *discovery learning* dimaknai sebagai suatu model pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa agar siswa bisa dengan sendirinya mendapatkan pengetahuan atau berpikir dengan mandiri. Berdasarkan uraian diatas, maka dilaksanakan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Quasi-experimental design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain *The Posttest-only control grup* karena waktu pelaksanaan penelitian hanya memungkinkan untuk dilakukan hanya *posttest*. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media E-Book berbasis *Smartphone* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara daring, yaitu guru memberikan materi pembelajaran melalui *WhatsApp Group* menggunakan media video, audio dan gambar.

Populasi dan Sampel

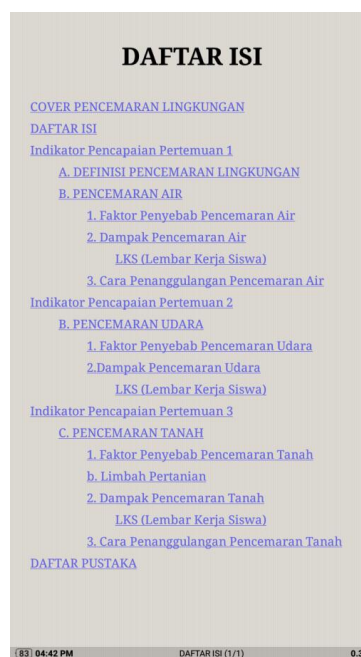
Populasi penelitian ini yaitu siswa MTs. Zainul Hasan Balung pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Kelas VII terdapat beberapa kelas, sehingga pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* karena terdapat pertimbangan dalam pemilihannya dan diambil dua kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media E-Book berbasis *Smartphone*. Variabel terikatnya yaitu ketuntasan belajar siswa. Berikut tampilan media E-Book berbasis *Smartphone*.



Cover e-book



Daftar isi

Gambar 1. Tampilan E-book Berbasis Smartphone

Teknik Pengumpulan Data

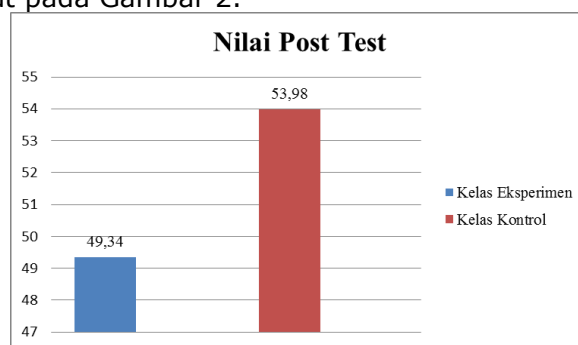
Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh yang terdapat pada nilai kognitif dan ketuntasan belajar siswa setelah perlakuan. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, sebelum di berikan pada kelas eksperimen dan kelas lainnya sebagai kelas kontrol, soal tersebut telah diujikan pada kelas uji coba. Setelah soal diuji cobakan pada kelas uji coba, kemudian hasilnya di analisis melalui SPSS untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda butir soal. Sedangkan observasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung pada proses pembelajaran.

Analisis Data

Sebelum uji hipotesis, di lakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data yang di peroleh berdistribusi normal atau tidak (Badria et al., 2018). Uji normalitas penelitian ini memakai uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Analisis data menggunakan program SPSS 20, yaitu uji parametrik (uji *independent t-sample*) jika data berdistribusi normal dan menggunakan uji non parametrik (uji *mann whitney*) jika data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi tidak normal, sehingga analisis data dilanjutkan dengan menggunakan uji non- parametrik. Analisis tes, nilai rata- rata didapatkan dari jumlah data keseluruhan kemudian di bagi dengan jumlah responden (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan, peneliti melakukan post test untuk mengetahui hasil kognitif siswa. Adapun grafik hasil kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan nilai rata-rata post-test siswa

Berdasarkan Gambar 2 bisa di lihat rata-rata nilai post test pada kelas eksperimen adalah 49,34 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 53,98. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol dan kelas eskperimen. Nilai Rata-rata di peroleh dari jumlah data keseluruhan kemudiian di bagi dengan jumlah responden.

Beberapa faktor yang berpengaruh pada hasil penelitian ini diantaranya, kurangnya minat belajar, siswa malas membaca, dan mereka juga belum terbiasa menggunakan media *smartphone*. Terbatasnya waktu pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang maksimal mengikuti pembelajaran. Siswa lebih malas serta kurang motivasi belajar disebabkan masa pandemi dan pembelajaran daring yang sudah terlalu lama.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil dari penelitian ini di antaranya, kurangnya minat belajar, siswa malas membaca, dan mereka juga belum terbiasa menggunakan media *smartphone*. Terbatasnya waktu pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang maksimal mengikuti pembelajaran. Siswa lebih malas serta kurang motivasi belajar disebabkan masa pandemi dan pembelajaran daring yang sudah terlalu lama.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian, dan peneliti melakukan wawancara terhadap waka kurikulum sekolah. Menurut waka kurikulum kurang lebih 1 tahun siswa menjalani pembelajaran daring, sehingga pembelajaran mereka kurang maksimal dan semangat belajar siswa pun berkurang. Ditinjau dari kehadiran siswa tiap pertemuan yang selalu berbeda-beda dan jumlahnya selalu kurang dari jumlah siswa satu kelas. Berdasar jumlah siswa 1 kelas 28 siswa, 50% yang bisa dikatakan tuntas mengikuti pembelajaran mulai awal pertemuan. Ketuntasan belajar ditunjukkan dengan hasil belajar memenuhi KKM. Sisanya jarang mengikuti pembelajaran, hanya mengikuti dua atau satu pertemuan saja bahkan ada yang tidak masuk selama empat pertemuan.

Minat belajar siswa sangat penting dalam proses KBM sehingga siswa akan selalu bersemangat dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Senada dengan Charli et al. (2019) siswa yang mempunyai minat akan lebih memperhatikan dan lebih penasaran pada materi

belajar yang dipelajari. Minat belajar siswa selalu dibutuhkan guna meningkatkan rasa tertarik siswa pada materi pembelajaran (Fauziah et al., 2017).

Peneliti melihat dari kehadiran siswa tiap pertemuan, jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran selalu berubah-ubah dan kurang dari jumlah siswa keseluruhan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa minat siswa untuk belajar masih kurang, sehingga berpengaruh pada ketuntasan belajar siswa. Senada dengan hasil penelitian Nurhasanah dan Sobandi (2016) minat belajar berpengaruh baik pada hasil belajar sehingga meningkat minat belajar maka meningkat juga hasil belajarnya.

Terdapat berbagai video dan gambar pada media e-book, yang dibuat sedemikian rupa agar siswa tertarik untuk belajar. Menurut Yunitasari dan Hanifah (2020) Cara memunculkan minat belajar salah satunya dengan menampilkan video animasi yang bervariasi agar pembelajaran menarik. Pada awal pertemuan siswa begitu antusias dalam menggunakan media e-book berbasis *smartphone*, dikarenakan terdapat berbagai gambar, video dan juga teks. Tetapi pada pertemuan selanjutnya beberapa siswa kurang antusias, lebih banyak berbicara dan dituntun dalam hal mengerjakan tugas yang diberikan.

Malas membaca membuat siswa tidak menyerap seluruh materi yang terdapat pada e-book. Menurut Retariandalas (2017) Membaca memberikan pengaruh yang luas, dengan membaca pengetahuan dan wawasan kita bisa lebih luas. Tidak hanya baca buku pelajaran saja yang bisa memberikan pengaruh terhadap siswa tapi juga buku-buku bacaan lain. Tetapi, belajar dengan metode membaca jarang di pilih siswa. Siswa lebih memilih apa yang disampaikan oleh guru. Kesadaran berinisiatif belajar dengan membaca secara mandiri ini yang harus dilakukan siswa.

Siswa belum terbiasa menggunakan media *smartphone*, siswa kurang antusias karena beberapa siswa tidak memiliki *smartphone*. Siswa yang tidak memiliki *smartphone* sendiri harus bergabung dengan siswa di sebelahnya, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang konsentrasi. Beberapa siswa juga tidak memperhatikan e-booknya, tetapi malah membuka aplikasi lainnya. Padahal berdasarkan hasil penelitian Hasbiyati dan Khusnah (2017) diperoleh jika penerapan E-book berekstensi epub bisa meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SMP.

Terbatasnya waktu yang digunakan untuk pembelajaran juga berdampak pada ketuntasan belajar siswa. Terbatasnya waktu pembelajaran saat pandemi yang membuat pembelajaran kurang maksimal, siswa menjadi terburu-buru dalam memahami pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan. Karena kemampuan siswa berbeda-beda, tingkat pemahaman siswa juga berbeda-beda.

Siswa kurang semangat dalam belajar dikarenakan siswa sudah terlalu lama melakukan pembelajaran daring, berbagai kendala dan hambatan pada saat pembelajaran daring juga berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Menurut Juliya dan Herlambang (2021) apabila terdapat gangguan pada motivasi belajar sehingga memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran. Senada dengan yang diungkap Emda (2018) proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan jika motivasi belajarnya juga baik.

Motivasi adalah hal terpenting dalam kegiatan belajar siswa, tetapi kebiasaan pembelajaran daring bisa menjadi penghambat bagi siswa untuk membangun motivasi belajarnya. Senada dengan hasil penelitian Cahyani et al. (2020) pembelajaran daring yang diikuti siswa di tengah pandemi ini, membuat motivasi belajar siswa cenderung menurun. Menurut Septian dan Komala (2019) motivasi belajar siswa rendah bisa memberikan dampak pada tidak meningkat hasil belajar. Motivasi mempunyai andil untuk berhasilnya pembelajaran.

Pada hasil analisis statistik diperoleh hasil jika tidak terdapat pengaruh signifikan, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Mann Whitney

Variabel	Mann Whitney U	Sig.	Keterangan
Nilai Post Test	178,500	0,413	Sig. > 0,05 (hipotesis ditolak)

Berdasar dari tabel 1 didapatkan nilai Asymp.sig sebesar $0,413 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa tidak ada pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa.

Hasil dari penelitian diakibatkan oleh beberapa faktor yang ditimbulkan dari masa pandemi dan pembelajaran daring yang terlalu lama. Faktor-faktor tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Wahyuningsih (2021) pembelajaran *online* pada pandemi memiliki berbagai macam problematika, diantaranya siswa merasa malas karena daring terlalu lama. Permasalahan yang diakibatkan pembelajaran daring diantaranya juga sulit memunculkan motivasi siswa sehingga timbul kemalasan dari siswa dalam menyelesaikan tugas (Bahar, 2020). Hasil penelitian Apriyanto dan Herlina (2020) menyebutkan tingginya nilai prestasi belajar siswa, sementara minat belajar siswa cenderung menurun di masa pandemi, hal tersebut tidak bisa membuat guru merasa lega karena tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu dan keberhasilannya tidak bisa berpatokan pada angka di atas kertas. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman antar siswa sehingga berpengaruh pada motivasi siswa, motivasi belajar cenderung menurun pada masa pandemi ini (Amma et al., 2021). Pembelajaran daring juga berpengaruh pada minat belajar sehingga siswa merasa bosan (Harike, 2021). Stres yang diakibatkan pembelajaran daring juga membuat siswa kehilangan minat belajar, kejenuhan yang dirasakan siswa lama kelamaan akan membuat siswa menarik diri dari segala aktivitas belajar atau malas (Rinawati & Darisman, 2020).

Maka dari itu, diperlukan berbagai upaya untuk memunculkan lagi semangat pada diri siswa, guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Jadi pembelajaran bisa berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Menjadi tugas guru pembimbing untuk menciptakan proses kbm yang menyenangkan dan menyesuaikan dengan kemampuan siswa, pembelajaran yang tidak memberatkan, tetapi mengandung berbagai motivasi di dalamnya. Sehingga semangat siswa akan tetap konsisten baik pada masa pandemi, maupun setelah masa pandemi. Motivasi dan minat belajar pun akan selalu tertanam saat pembelajaran dalam kondisi apapun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di simpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis *smartphone* terhadap ketuntasan belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan. Hasil analisis data menggunakan uji mann whitney diperoleh nilai Asymp.sig. (2-tailed) sebesar $0,413 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Terdapat beberapa faktor penyebab diperoleh hasil penelitian, salah satunya karena kurangnya peneliti mengoptimalkan pembelajaran siswa pada masa pandemi.

SARAN

Disarankan peneliti lanjutan untuk penggunaan media *e-book* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran yang lain, agar peneliti bisa melihat pengaruh yang lebih signifikan akibat dari pembelajaran masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang, I(2)*, 26–40.
- Amma, T., Setiyanto, A., & Fauzi, M. (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik. *Edification Journal, 3(2)*, 135–151. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika, 1*, 135–144. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4774>
- Badria, I. L., Fajarianingtyas, D. A., & Wati, H. D. (2018). Pengaruh Peran Orang Tua Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ipa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, 8(1)*, 19–27. <https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.33>
- Bahar, S. (2020). Permasalahan-Permasalahan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bunda Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Dampak Pandemi Covid-19. *Alasma: Jurnal*

Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah, 02(02), 217–230.

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dewi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.pp101-112>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Modul Di Smkn 2 Sumbawa. *Jurnal JPSD*, 4(3), 365. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6490>
- Harike, H. (2021). PENGARUH COVID-19 TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING PADA SMA NEGERI 11 LUWU. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 1(2), 98–106.
- Hasbiyati, H. (2017). E-book Berekstensi EPUB Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Smartphone. *UIJ Kyai Mojo*, 53(9), 70.
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(1), 281–294.
- Kemendikbud. 2013. Materi Pelatihan Guru, *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koriaty, S., & Manggala, E. (2016). Penerapan Media E-Book Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 5(2), 10.
- Kulsum, N. N. S., Surahman, E., & Ali, M. (2020). Implementasi Model Discovery Learning Terhadap Literasi Sains Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Pencemaran *... : Jurnal Biologi Dan ...*, 15(2). <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/biodidaktika/article/view/8722>
- Melani, R. (2012). Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA*, 66, 37–39.
- Mustofa, A. (2017). Keefektifan LKS Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS* 5 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/18038>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Retariandalas, R. (2017). Pengaruh Minat Membaca dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 190–197. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1529>
- Rinawati, D., & Darisman, E. K. (2020). Survei tingkat kejenuhan siswa SMK belajar di rumah pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan selama masa pandemi covid-19. *Journal of Science and Education (JSE)*, 1(1), 32–40.
- Septian, A., & Komala, E. (2019). Kemampuan Koneksi Matematik Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem-Based Learning (Pbl) Berbantuan Geogebra Di Smp. *Prisma*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.35194/jp.v8i1.438>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Wahyuningsih, K. S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Dharma Praja Denpasar. *Jurnal Pangkaja*, 24(1), 107–118.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>