



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 15/12/2023
 Reviewed : 16/12/2023
 Accepted : 16/12/2023
 Published : 25/12/2023

Muhammad
 Yuliansyah¹
 Kasypul Anwar²

PENGARUH KREATIVITAS GURU DAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SMPN 14 KOTA BANJARMASIN

Abstrak

Berbicara masalah guru yang baik dalam konotasi kualitas pribadi (*a good teacher*), atau guru yang berhasil (*a successful teacher*), dan ada pula yang berbicara tentang guru yang efektif (*an effective teacher*). Sekarang perlu memahami citra atau profil seorang guru, mengetahui statusnya di tengah masyarakat pendidikan yang selalu berubah secara tiba-tiba dan mengejutkan sehingga menempatkan peranan guru sebagai agen perubahan dan mengembangkan tanggung jawab secara moral serta berkomitmen dan abstraksi yang tinggi dalam melakukan misi mendidiknya. Aspek kinerja guru, hasil survey awal menunjukkan bahwa kurangnya (prestasi kerja, kemampuan kerja, penampilan kerja, produksi kerja, rendahnya disiplin kerja, rendahnya kreativitas) sebagai indikator yang terlihat waktu itu adalah tingkahlaku atau perbuatan yang tampak dari guru-guru kurang menunjukkan kinerja yang seharusnya.

Kata Kunci: *E-learning, Hasil Belajar, Kreativitas Guru.*

Abstract

Talks about a good teacher in terms of personal qualities, or a successful teacher, and some talk about an effective teacher. Now it is necessary to understand the image or profile of a teacher, know his status in the midst of an ever-changing educational society that is always changing suddenly and surprisingly so as to place the role of the teacher as an agent of change and develop moral responsibility and high commitment and abstraction in carrying out the mission of the teacher his education. Aspects of teacher performance, the results of the initial survey showed that lack (work performance, work ability, work performance, work production, low work discipline, low creativity) as an indicator that was seen at that time was the behavior or actions that appeared from teachers did not show proper performance.

Keywords: *E-learning, Learning Outcomes, Teacher Creativity.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, dalam waktu sepuluh tahun terakhir ini menunjukkan kemajuan yang pesat, baik di bidang perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), maupun infrastruktur lain seperti jaringan komunikasi yang dapat mendukung terciptanya suatu sistem informasi yang handal. Kemunculan sebuah teknologi baru di bidang teknologi informasi akan menghasilkan reaksi bagi pengguna yaitu berupa penerimaan (acceptance) maupun penolakan (avoidance) namun demikian dengan tidak terbandungnya pengaruh teknologi disegala sisi kehidupan baik bisnis, pendidikan, maupun ke publik yang dilakukan oleh pemerintah. Maka perlu diketahui bagaimana tingkat penerimaan teknologi tersebut bagi penggunaanya.

Pada saat ini dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi

¹ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan M A B
 e-mail: m.yuliansyah@yahoo.com

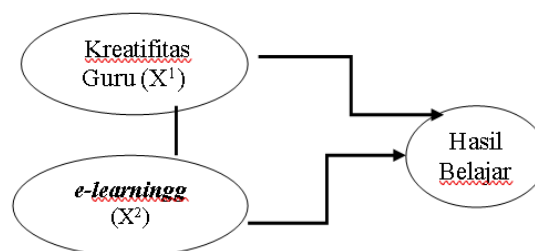
² Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan M A B
 e-mail: k.anwar@gmail.com

banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan (Abdurahman, 2017). Hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (teacher centered) menjadi berpusat pada peserta didik (student centered). Menurut (Amalia, Farah Fadhillah & Rachmawati, Rini, 2013) Teknologi informasi dan komunikasi mutakhir telah berhasil menembus batas antar benua di seluruh dunia. Selain itu memungkinkan untuk peningkatan kualitas pendidikan, perangkat lunak pendidikan yang interaktif adalah jalan untuk memperkaya pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi merupakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Teknologi dalam dunia pendidikan biasanya disebut *E-learning*. Manfaat dari pemakaian fasilitas dari *E-learning* adalah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Melalui *E-learning*, belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. (Budiana, 2015) Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar termasuk dalam faktor internal memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar. Hal ini berarti selain dampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif pada minat belajar dan (Budiman, 2017). Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan. Menurut (Satya, 2014) “Penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa karena proses pembelajaran yang bersifat konvensional dirasa kurang menyenangkan dan terbilang monoton”. Selain itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada dosen dan buku akan membuat mahasiswa bosan dengan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran yang berbasis teknologi agar tampilan dan gaya belajar menjadi lebih menarik, membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian Muali, dkk yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran secara lebih baik (Muali et al., 2018).

METODE

Menurut Sutarna (2016: 43) penelitian kuantitatif berkaitan erat dengan teknik-teknik survei sosial termasuk wawancara terstruktur dan kuesioner yang tersusun, eksperimen, observasi terstruktur, analisis isi, analisis statistik formal dan masih banyak lagi. Penelitian ini menggunakan desain korelasional yaitu hubungan antara variabel bebas X terhadap variabel terikat Y. Terdapat variabel bebas (independent) yaitu Kreativitas Guru (X^1) Dan *E-learning* (X^2). Sedangkan variabel terikat (dependent) yaitu Hasil Belajar (Y)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Seperti yang telah dibahas dalam bab sebelumnya bahwa sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 14 Kota Banjarmasin. Adapun data mengenai siswa yang menjadi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

Karakteristik Responden Jenis Kelamin Pada SMPN 14 Banjarmasin

No	Jenis Kelamin	Jumlah siswa	Persentasi (%)
1	Laki Laki	54	54
2	Perempuan	46	46
Jumlah		100	100

Sumber: Data Primer diolah oleh penulis, 2022

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa berdasarkan jenis kelamin dari 100 siswa SMPN 14 Banjarmasin didominasi oleh laki-laki yaitu 54 orang sedangkan siswa perempuan sebanyak 46 orang.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Instrumen dikatakan valid apabila terdapat korelasi yang signifikan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang kurang dari nilai $\alpha = 0,05$ dan nilai r hitung lebih besar dari nilai r -tabel. Untuk lebih jelasnya mengenai uji data secara validitas dapat dilihat pada Tabel berikut:

Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Validitas		
		R	Sig	Ket
Kreativitas Guru (X_1)	X _{1.1}	0,582	0,000	Valid
	X _{1.2}	0,738	0,000	Valid
	X _{1.3}	0,687	0,000	Valid
	X _{1.4}	0,593	0,000	Valid
	X _{1.5}	0,798	0,000	Valid
	X _{1.6}	0,506	0,000	Valid
	X _{1.7}	0,497	0,000	Valid
	X _{1.8}	0,762	0,000	Valid
	X _{1.9}	0,682	0,000	Valid
	X _{1.10}	0,679	0,000	Valid
E Learning (X_2)	X _{2.1}	0,640	0,000	Valid
	X _{2.2}	0,584	0,000	Valid
	X _{2.3}	0,531	0,000	Valid
	X _{2.4}	0,680	0,000	Valid
	X _{2.5}	0,593	0,000	Valid
	X _{2.6}	0,633	0,000	Valid
	X _{2.7}	0,793	0,000	Valid
	X _{2.8}	0,718	0,000	Valid
	X _{2.9}	0,692	0,000	Valid
Hasil Belajar (Y)	Y.1	0,731	0,000	Valid
	Y.2	0,663	0,000	Valid
	Y.3	0,763	0,000	Valid
	Y.4	0,810	0,000	Valid
	Y.5	0,574	0,000	Valid

Sumber: Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian dapat dinyatakan valid karena nilai signifikansi yang kurang dari nilai $\alpha = 0,05$.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan *Cronbach's Alpha* > 0,60. Untuk lebih jelasnya mengenai nilai *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Reliability
Kreativitas Guru (X ₁)	X _{1.1}	0,853	Reliabel
	X _{1.2}	0,857	Reliabel
	X _{1.3}	0,857	Reliabel
	X _{1.4}	0,857	Reliabel
	X _{1.5}	0,869	Reliabel
	X _{1.6}	0,865	Reliabel
	X _{1.7}	0,855	Reliabel
	X _{1.8}	0,853	Reliabel
	X _{1.9}	0,866	Reliabel
	X _{1.10}	0,818	Reliabel
Total Keseluruhan		0,815	Reliabel
E Learning (X ₂)	X2.1	0,748	Reliabel
	X2.2	0,743	Reliabel
	X2.3	0,735	Reliabel
	X2.4	0,746	Reliabel
	X2.5	0,879	Reliabel
	X2.6	0,818	Reliabel
	X2.6	0,818	Reliabel
	X2.6	0,818	Reliabel
	X2.6	0,818	Reliabel
Total Keseluruhan		0,871	Reliabel
Hasil Belajar (Y)	Y.1	0,949	Reliabel
	Y.2	0,948	Reliabel
	Y.3	0,946	Reliabel
	Y.4	0,962	Reliabel
	Y.5	0,949	Reliabel
Total Keseluruhan		0,954	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah (2022).

Kretivitas guru Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin

Dari hasil pengujian data dapat diketahui Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel dependen terlihat pada angka sig (signifikansi atau besaran nilai probabilitas). Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai probability sebesar 0,027 lebih kecil dari 0,05 signifikansi dengan probability sebesar 5% dalam arti ($\alpha = 0.05$).

Berdasarkan hipotesis yang kedua (H1) yang berbunyi Diduga kreativitas berpengaruh terhadap Motivasi Belajar, dengan hasil penelitian berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar siswa pada Siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin sehingga hipotesis pada penelitian ini dapat diterima. Penelitian tersebut mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh (Darto, Setyadi, Riadi, & Hariyadi, 2015), (Sani, 2013) dan juga (UIndag, Khan, & Guden, 2011).

Hal tersebut diketahui bahwa siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin mendapatkan kesempatan untuk melakukan pekerjaan yang berbeda dari waktu ke waktu dan juga Menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab dengan baik sehingga Kreativitas yang ada pada Hasil Belajar siswa

Pada SMPN 14 Banjarmasin terbentuk kemudian membantu rekan kerja dalam melakukan pekerjaan sehingga Kreativitas guru merupakan variabel yang memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar siswa.

Hal yang perlu diperhatikan lagi oleh SMPN 14 Banjarmasin adalah supervisi dari atasan. Atasan sebaiknya tidak sekedar check-clock saja, tetapi ikut bekerja di lapangan dan lebih mengakrabkan diri dengan siswa sehingga siswa tidak merasa ada perbedaan yang terlalu jauh atau kecanggungan dengan atasan. Atasan yang semakin memperhatikan bawahannya dengan memberikan semangat, dorongan, dan motivasi yang lebih, akan menambah Kreativitas yang terus tercapai, sehingga siswa menjadi lebih berkomitmen dengan rasa tanggung jawab secara sukarela terhadap pekerjaannya yang timbul dari dalam diri masing-masing siswa.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Engla Dika Putri, 2017 dan juga Rubi'ah Sugiarti, 2017 dengan hasil penelitian komitmen organisasi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar

***E-learning* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin**

Dari hasil pengujian data dapat diketahui Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel dependen terlihat pada angka sig (signifikansi atau besaran nilai probabilitas). Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai probality sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005 signifikansi dengan probality sebesar 5% dalam arti ($\alpha = 0.05$).

Berdasarkan hipotesis yang ketiga (H2) yang berbunyi Diduga Kreatifitas Guru berpengaruh terhadap Hasil Belajar. Dengan hasil penelitian *E-learning* Guru berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar pada SMPN 14 Banjarmasin. Hasil penelitian tersebut mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh (Saxena & Saxena, 2015) dan (Dimitriades, 2007) bahwa adanya pengaruh yang positif antara *E-learning* dengan Hasil Belajar.

Dengan demikian pengungkapan minat pribadi dalam pekerjaan SMPN 14 Banjarmasin, kemudian saran-saran dan kepedulian terhadap perusahaan yang penuh kebebasan untuk melakukan pekerjaan di luar pekerjaan tidak dilakukan oleh siswa

E-learning berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar pada SMPN 14 Banjarmasin. Dengan demikian pengungkapan minat pribadi dalam pekerjaan siswa SMPN 14 Banjarmasin, kemudian saran-saran dan kepedulian terhadap SMPN 14 Banjarmasin yang penuh kebebasan untuk melakukan pekerjaan di luar pekerjaan tidak dilakukan oleh siswa. Alangkah baiknya bila SMPN 32 Banjarmasin memberikan kesempatan kepada siswa apabila mempunyai gagasan positif yang menunjang kemajuan organisasi. Dengan demikian SMPN 14 Banjarmasin lebih memberikan penghargaan yang adil berdasarkan pekerjaan yang dilakukan siswa dengan baik agar dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Siswa yang memulai dan menyelesaikan pekerjaan hendaknya diberikan pengertian atas kemampuannya, ketrampilannya dan potensinya. Siswa juga berhak memberikan ide-ide, penilaian dan kritik terhadap sesuatu dalam pekerjaan. Perusahaan dapat memberikan reward atau kompensasi kepada siswa yang memiliki kinerja yang bagus. Hal tersebut akan dapat memotivasi siswa sekaligus membuat siswa merasa dihargai atas pekerjaan yang mereka lakukan

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Engla Dika Putri, 2017 dan juga Rubi'ah Sugiarti, 2017 dengan hasil penelitian *E-learning* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar.

Hasil Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.127	1.371		2.281	.025
X ₁	.163	.073	.279	2.244	.027
X ₂	.283	.068	.521	4.183	.000

Sumber: Data Primer diolah (2022)

1. Nilai koefisien regresi variabel Kreatifitas Guru (X₁) 0,163 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada *E Learning* tinggi, maka hubungan terhadap Motivasi Belajar juga akan meningkat sebesar 0,163.

2. Nilai koefisien regresi variabel *E Learning* (X_2) 0.283 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada Kreativitas Guru tinggi, maka hubungan terhadap Motivasi Belajar juga akan meningkat sebesar 0.283

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin. Kreativitas Guru. Hal ini pengaruh positif antara kreativitas mengajar guru terhadap Hasil Belajar terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Dengan adanya pengaruh yang sangat berarti antara kreativitas mengajar guru dan Hasil Belajar maka baik buruknya Hasil Belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana cara mengajar gurunya.
2. *E-learning* berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMPN 14 Banjarmasin. Dengan demikian penerapan *E-learning* merupakan hal baru bagi siswa sehingga siswa menjadi penasaran dan ingin tahu. Siswa semakin bersemangat dan terpacu untuk mengetahui lebih jauh tentang pelajaran yang disajikan dengan *E-learning* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Ani Widayati, 2013, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Atas Swasta Babussalam Pekanbaru
- Anwar, Sanusi. 2014. Metodologi Penelitian Bisnis. Jakarta: Salemba Empat
- Azhari Zabir, 2016, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smpn 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang
- Creswell, John W. 2008. Educational Research, planning, conducting, and evaluating qualitative dan quantitative approaches. London: Sage Publications
- CNNIndonesia, 2020
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress
- Elisa, Gita, 2017, Pengaruh Kepuasan Siswa Pada Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
- Ferdinand, Augusty. 2014. Metode Penelitian Manajemen. BP Universitas Diponegoro. Semarang
- Ferismayanti, 2020, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19
- Ghozali, Imam. 2012. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Yogyakarta: Universitas Diponegoro
- Hamzah, B.U. (2012). Teori Motivasi & Pengukurannya. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta.
- Husein Umar. 2013. Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pers
- Husein Umar. 2014. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Edisi-2. Cetakan ke-13. Jakarta : Rajawali Pers.
- Imron, A. (2009). 17 Jurus Mempelajari MYOB Accounting. Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta.
- Irianto, Anton. (2005). Kunci Sukses yang Tak Pernah Gagal. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. Internet and Higher Education, 19, 18-26.
- Kadir, A. dan Terra, Ch. T. (2005). Pengenalan Teknologi Informasi Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta

- Korucu, A. T. and Alkan, A. (2011) 'Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning , basic terminology and usage of m-learning in education', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 15, pp. 1925–1930
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). *Social Media in Higher Education*. *International Journal of Information and Communication Technology Education*
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS Praktis dan Mudah Dipahami untuk Tingkat Pemula dan Menengah*. Yogyakarta: Gava Media
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Pioneer Karanganyar. *Unesa*, 6(2), 1– 12.
- Mona, N. (2020). Konsep isolasi data jaringan sosial untuk memanimalisasi efek contagious (Kasus penyebaran virus corona di Indonesia). *Sosial humaniora terapan*, 117-125 Vol 2 No 2
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*
- Muhasim, 2017, Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik
- Murhada. dan Yo Ceng Giap. (2011). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit Mitra Wacana Media. Jakarta
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Edisi Pertama. Penerbit Kencana. Jakarta.
- Riduwan dan Engkos, A.K. (2013). *Cara Menggunakan dan Memakai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Penerbit PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Sugiono. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sutabri, Tata. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yoyakarta.
- Ubaedy, AN. (2008). *Motivasi: Untuk Hidup yang Lebih Baik*. Penerbit Bee Media Indonesia. Jakarta