



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Pemanfaatan Aplikasi Zenius Sebagai Sarana Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Yunita Firdiyanti¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Seni Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Yunitafirdy77@gmail.com¹

Abstrak— Era globalisasi ini generasi muda memiliki tanggung jawab dalam mewujudkan cita-cita bangsa, dan dalam rangka menyiapkan masa depan dengan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran aplikasi Zenius dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka, peneliti perlu meneliti dan menggunakan penelitian terdahulu seperti artikel ilmiah, jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Peneliti menggunakan teori Marry W. George. Pada data Validasi peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Zenius merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai media pembelajaran salah satunya bahasa Indonesia. Sebelum mengakses aplikasi Zenius kita perlu membuat akun dengan alamat *email*, *Facebook* maupun nomor ponsel. Setelah membuat akun, kita dapat mencoba berbagai fitur dalam aplikasi Zenius dan dapat mengerjakan soal yang telah tersedia di aplikasi tersebut.

Kata kunci— aplikasi zenius, hasil belajar, mata pelajaran bahasa indonesia

Abstract— In this era of globalization, the younger generation has a responsibility in realizing the ideals of the nation, and in preparing for the future by improving learning outcomes. This study aims to determine the role of the Zenius application in improving student learning outcomes in Indonesian lessons. This research is a literature study, researchers need to research and use previous research such as scientific articles, journals and books related to the topic under study. Researchers used the theory of Mary W. George. In data validation, researchers used data triangulation techniques. Zenius is an application that provides various learning media, one of which is Indonesian. Before accessing the Zenius app, we need to create an account with an email address, Facebook or mobile number. After creating an account, we can try various features in the Zenius application and can work on questions that are already available in the application.

Keywords— zenius application, Learning outcomes, Indonesian language subjects

PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran pokok yang ada disemua jenjang pendidikan di di Indonesia. Anzar (2017) menjelaskan bahwa di Indonesia bahasa yang digunakan untuk sarana berpikir dan berkomunikasi adalah bahasa Indonesia, sehingga sangat penting untuk dipelajari.

Perlu diketahui pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari dua makna kata yaitu pembelajaran dan Bahasa Indonesia. Pelajaran adalah sebuah proses (*sistematis*) dan (*sistemik*) yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar (Farhrohman, 2017). Bahasa merupakan alat komunikasi yang terintegrasi, meliputi bahasa ujaran, serta membaca dan menulis (Abdurrahman dalam Farhrohman 2017). Sehingga, pembelajaran bahasa Indonesia sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah yang rata-rata dalam penerapannya diharuskan untuk menyimak, mendengarkan, dan menulis.

Tapi Bagi para siswa, pelajaran Bahasa Indonesia dianggap terlalu mudah karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga para siswa sering kali berspekulasi bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tidak perlu untuk dipelajari dengan serius. Namun berbeda dengan kenyataan, Habiburrahman dalam Anzar (2018) menjelaskan bahwa ada beberapa kasus di mana dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, tidak sedikit siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut.

Rahim dalam Nurhsliza (2019) menambahkan pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan oleh sebagian dari siswa karena materi yang dipaparkan lebih menekankan teori dibanding praktik. Selain itu karena keseragaman dalam kurikulum dan pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa mudah jenuh dan kurang mengerti akan Pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan (Muslimin dalam Basuki, 2017).

Padahal Hakikatnya, belajar merupakan proses interaksi seseorang pada situasi yang ada disekitar orang tersebut (Trinova, 2012). Menurut Arfani, (2016) tujuan pendidikan bisa berhasil atau tidak dapat dilihat dari penerapan proses belajar itu berlangsung. Belajar juga dapat mempengaruhi tingkah laku siswa (Faizah, 2017). Artinya suatu proses interaksi yang dapat mempengaruhi tingkah seseorang dalam hal melihat, mengamati juga memahami sesuatu. Ditujukan untuk memenuhi tujuan dan hal itu tergantung pada berlangsungnya proses belajar seseorang disebut belajar.

Namun yang terjadi, hakikat dari belajar tersebut tidak diterapkan dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia karena kurangnya komunikasi antara murid dan guru yang disebabkan oleh pembelajaran satu arah. Tidak hanya itu, Taufani dalam Simbolon (2013) menjelaskan bahwa siswa sering kali menunjukkan sikap kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Selain itu, keberhasilan dalam memenuhi tujuan belajar dibedakan menjadi dua: faktor dalam dan faktor luar.

Pertama Faktor dalam, aspek ini dapat muncul pada diri siswa, contohnya motivasi, minat dan cara belajar siswa tersebut. Kedua adalah faktor luar yang meliputi keadaan lingkungan siswa baik rumah, sekolah, maupun keluarga. Faktor guru juga mempengaruhi hasil belajar dari seorang siswa (Suparman dalam Pingge, 2016). Dalam keberhasilan belajar seorang siswa peran orang tua juga sangat diperlukan (Umar, 2015). Ditambah lagi seiring waktu berjalan perkembangan IPTEK dan arus globalisasi meningkat pesat, tentunya hal ini menimbulkan masalah baru pada lingkup pendidikan (Sobandi, 2017).

Seperti kepanjangannya, kini IPTEK semakin canggih hingga mampu menciptakan teknologi baru untuk mempermudah kehidupan (Mulyani, 2021). Namun ka-

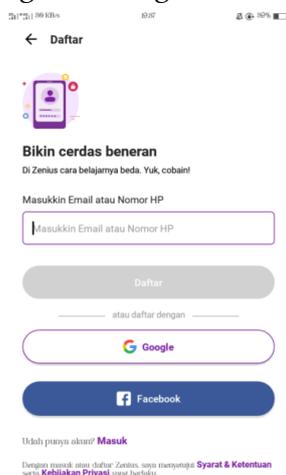
rena perkembangan yang terlalu pesat kini malah membuat masalah baru khususnya pada sistem pembelajaran. Salah satunya yaitu ketergantungan akan adanya *gadget*.

Jamun (2018) menjelaskan bahwa *gadget* dapat membuat seorang siswa kecanduan dunia maya hal tersebut terjadi saat siswa tidak mempunyai sikap kritis dan skeptic pada suatu hal yang baru. Karena hal itu di zaman sekarang banyak siswa yang mengeluh pada pembelajaran bahasa Indonesia yang di dalamnya diharuskan memiliki minat dan sikap kritis. Artinya aspek yang mempengaruhi hasil belajar sebenarnya tidak hanya dapat dilihat dari faktor dalam dan luar dari siswa tersebut, namun teknologi yang canggih sekarang juga dapat mempengaruhi hasil dari belajar siswa.

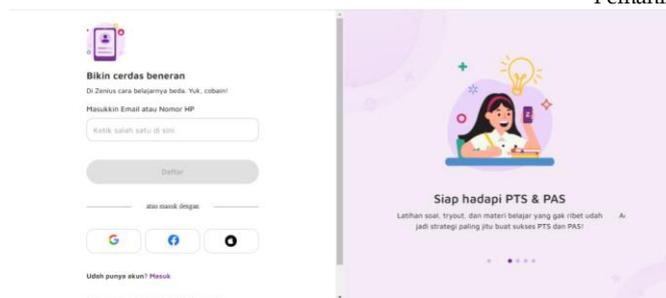
Namun dibalik itu, terdapat sisi baik dari perkembangan IPTEK bagi dunia pendidikan. Budiman (2017) menjelaskan bahwa IPTEK mampu merubah sistem pendidikan yang awalnya adalah konvensional menjadi lebih terbuka. Yusrizal, (2021) menambahkan, terlebih pada saat ini pemerintah masih waspada terhadap wabah Covid-19 sehingga banyak negara termasuk Indonesia mengeluarkan aturan belajar di rumah sejak 24 Maret. Mengharuskan siswa dan guru untuk menjalankan proses belajar mengajar secara daring (Ariati, 2020). Karena hal itu diperlukan aplikasi pembelajaran untuk mempermudah akses dalam pembelajaran daring (Jati dalam Wilson, 2020).

Sekarang ini banyak aplikasi penunjang belajar yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah aplikasi Zenius. Zenius merupakan aplikasi belajar *online* praktis dengan berbagai fitur yang memudahkan setiap siswa untuk mempelajari materi yang ada. Dimana Zenius telah mencapai 11 juta pengguna diaplikasi Google Play (Rizal dalam Firdaus, 2020).

Selain itu dalam aplikasi Zenius terdapat lebih dari 80 ribu *free learning videos* menggunakan format *whiteboard* agar dapat menghemat kuota, aplikasi ini terdapat *room* untuk guru dan murid berinteraksi, selain itu terdapat *live teaching* dengan fitur *live chat*, di mana orang tua dapat memantau aktifitas belajar anaknya sehingga orang tua tidak perlu cemas akan jadwal belajar anak (Znius dalam Anwar 2021). Aplikasi Zenius dapat diakses melalui IOS, PC maupun Android (Angreani, 2021). Berikut ini merupakan tampilan *login* dan *sign in* akun zenius di Android dan web.



Gambar 1. Tampilan *login* dan *sign in* akun Zenius di Android (Sumber: dokumen peneliti, 2022)



Gambar 2. Tampilan login dan sign in akun Zenius di situs web (Sumber: dokumen peneliti, 2022)

Sebagai aplikasi belajar yang praktis, tentu saja Zenius memiliki beberapa keunggulan. Seperti aplikasi Zenius dapat diakses secara gratis, terdapat *fitur zenbot* yang digunakan untuk bertanya mengenai soal yang sulit yang dilengkapi dengan *fitur scan* tugas yang mempermudah siswa, terdapat *live class* yang dapat diakses secara gratis, bank soal dan fitur persiapan ujian. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar hingga sekolah menengah. Sekalipun Zenius adalah aplikasi belajar *online* gratis, terdapat fitur yang dinamakan paket belajar Zenius, tentu saja ini berbayar fitur ini bertujuan agar pelajar dapat lebih cepat menguasai soal-soal dan materi pembelajaran sesuai jenjang sekolah.



Gambar 3. Tampilan menu utama dalam aplikasi Zenius (Sumber: dokumen peneliti, 2022)

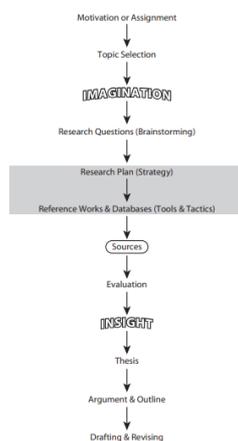
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka atau *literature research*. Di mana metode ini mengharuskan peneliti untuk mencari dan menggunakan artikel, jurnal ilmiah, serta buku sebagai sumber data yang berhubungan dengan topik penelitian (Mestika dalam Ifitah 2020) menjelaskan bahwa metode studi pustaka merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan mengumpulkan data, mencatat, membaca dan mengolah data penelitian yang akan digunakan peneliti untuk menjadi landasan atau topik masalah yang tegah atau akan diteliti.

Penelitian ini menggunakan data sekunder, di mana peneliti menggunakan data dari peneliti terdahulu, sumber dari jurnal, artikel ilmiah serta buku sesuai dengan topik pembahasan, seperti: peran aplikasi zenius dalam meningkatkan hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta fitur apa saja yang terdapat dalam aplikasi zenius.

Peneliti menggunakan teori dari Marry W. George di mana dalam karya buku *The Element of Library Research* miliknya, memaparkan bahwa terdapat beberapa langkah dalam melakukan penelitian:



Gambar 4. Langkah penelitian (George, 2008)

Pada langkah pertama dalam melakukan penelitian berdasarkan pendapat George (2008) adalah 1) menentukan topik yang akan dibahas, topik yang dibahas dalam penelitian ini merupakan cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, 2) mempermudah pemahaman belajar siswa dalam semua mata pelajaran terutama pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi zenius, 3) *research question*, penulis perlu menyiapkan jawaban atas berbagai pertanyaan tentang peran aplikasi zenius sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, 4) strategi penelitian yang digunakan adalah: (a) mengungkapkan gagasan mengenai peran aplikasi zenius sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia (b) penggunaan aplikasi zenius sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan penelitian terdahulu, 5) peneliti mencari sumber data dan referensi dari artikel ilmiah, buku dan jurnal nasional atau internasional, 6) mengidentifikasi data sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, 7) mengevaluasi sumber data, memilah data dan menyisihkan data yang tidak relevan dengan topik penelitian (Hasanudin, 2020), 8) menggunakan zenius sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, 9) menyusun kemudian menyimpulkan hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia melalui aplikasi zenius.

Pada validasi data, penulis memakai teknik triangulasi data. Teknik ini mengharuskan peneliti untuk mencari informasi dari berbagai sumber kemudian dibandingkan dengan sumber lainnya (Bachri, B. S., 2010). Teknik triangulasi digunakan untuk mencari dan membandingkan sumber data secara teliti oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintawana (2020) menjelaskan bahwa aplikasi zenius merupakan aplikasi yang dapat membantu siswa dalam hal belajar dan memiliki pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa. Dalam aplikasi zenius terdapat fitur chat yang dapat digunakan

sebagai sarana interaksi antara siswa dan tutor (Komalasari, 2020). Fitur ini juga dapat mengontrol keseharian belajar pada akun siswa oleh orang tua mereka (Zenius dalam Anwar, 2021). Zenius juga menyediakan berbagai fitur seperti *fitur zenbot* yang digunakan untuk bertanya tentang soal sulit, dilengkapi dengan *fitur scan* digunakan untuk mempermudah siswa bertanya soal, terdapat pula bank soal yang digunakan untuk mengasah sejauh mana kemampuan siswa terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia.

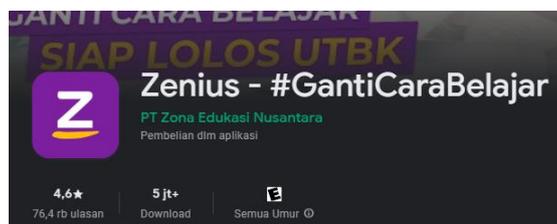


Gambar 5. Ikon aplikasi Zenius (Dokumentasi peneliti, 2022)

Untuk itu, aplikasi Zenius sangat cocok untuk digunakan sebagai media meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa. Penggunaan aplikasi Zenius sangat mudah. Berikut adalah tahap-tahap menggunakan aplikasi Zenius untuk mengakses fitur-fitur di dalamnya:

1. buka playstore kemudian cari keyword "Zenius" lalu download atau kalian bisa download aplikasi Zenius melalui link di bawah ini.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.zenius.mobile&hl=in&gl=US>.



Gambar 6. Tampilan zenius di google playstore (Dokumentasi peneliti, 2022)

2. Jika belum memiliki akun kita harus mendaftar menggunakan *e-mail*, akun *facebook* atau nomor telepon. Jika sudah memiliki akun, kita dapat menulis nama dan sandi kemudian melengkapi profil yang berisi pekerjaan, dan jenis kelamin. Tampilan *login* dapat dilihat di gambar 1 dan 2 sedangkan tampilan awal dapat dilihat pada gambar 3.
3. Untuk memulai kelas kita bisa menekan tombol *live class* yang berada di nomor dua kiri dari bawah, kemudian kita bisa mulai memilih kelas yang ingin kita ikuti.



Gambar 7. Fitur live class di Zenius (Dokumentasi peneliti, 2022)

4. Untuk mendapat jawaban dari jawaban yang sulit dapat menggunakan fitur zenbot yang terletak pada nomor tiga dari kiri bawah, kemudian kita dapat menanyakan soal yang ingin kita pecahkan. Fitur ini juga terdapat kamera scan yang bisa digunakan untuk menscan soal seperti soal matematika maupun bahasa Indonesia.



Gambar 8. Fitur zenbot di Zenius (Dokumentasi peneliti, 2022)

5. Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa aplikasi Zenius adalah aplikasi belajar online gratis. Namun terdapat satu fitur yang bisa digunakan oleh para siswa untuk menunjang belajar dengan menggunakan fitur pembelian, dengan fitur ini siswa akan mendapatkan *treatment* khusus seperti penambahan jadwal kelas yang disusun sedemikian agar siswa dapat dengan cepat memahami materi yang disampaikan tutor.



Gambar 9. Fitur pembelian pada Zenius (Dokumentasi peneliti, 2020)

Berdasarkan penelitian terdahulu, Zenius dianggap dapat meningkatkan minat belajar pada siswa, seperti hasil penelitian dari Pardede dan Astir (2022) yang menyebutkan bahwa:

1. Aplikasi Zenius dapat meningkatkan semangat dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Aplikasi Zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SMP.
3. Dengan menggunakan paket soal yang ada pada aplikasi Zenius siswa dapat mengerjakan soal tersebut tanpa kendala.

SIMPULAN

Zenius adalah sebuah media pembelajaran online. Zenius dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Langkah-langkah dalam meningkatkan hasil belajar melalui aplikasi Zenius adalah 1) melakukan registrasi atau pembuatan akun, 2) memahami fitur yang ada pada aplikasi Zenius, 3) mulai menggunakan aplikasi Zenius sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia.

REFERENSI

- Angreani, N., dkk. (2021). Zenius stimulation during a pandemic: framing of republika.co. and liputan6.com on distance learning issues in the pandemic era. *Jurnal dakwah dan komunikasi*, 15(1), 83-96. Doi <https://doi.org/10.24090/komunika.v15i1.4474>.
- Anwar, F., dkk. (2021). Instansi implementasi zenius sebagai aplikasi pembelajaran online di SD Muhammadiyah Wonorejo. *Jurnal SEMAR*, 10(2), 162-167. Doi <https://doi.org/10.20961/semar.v10i2.52163>.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2017). Analisis kesulitan belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Meulaboh Kabupaten Barat Tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 53-64.

- Retrieved from <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/25/24>.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81-97. Retrieved from <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160/4838>.
- Ariati, N., Andriani, Y. (2020). Pengenalan aplikasi belajar online di tengah masa pandemi pada kelompok belajar ikhtiari Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2), 110-116. Doi <http://dx.doi.org/10.36982/jam.v4i2.1271>.
- Ariati, N., Andriani, Y. (2020). Pengenalan aplikasi belajar online di tengah masa pandemi pada kelompok belajar ikhtiari Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2), 110-116. Doi <http://dx.doi.org/10.36982/jam.v4i2.1271>.
- Bachri, B. S. (2010) meyakinkan validasi data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62. Retrieved from <http://www.yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/meyakinkan-validitas-data-melalui-triangulasi-pada-penelitian-kualitatif.pdf>.
- Basuki, B., Suryani, Y. E., & Setiadi, D. B. P. (2017). Kesulitan belajara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal LITERA*, 16(1), 12-20. Doi <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i1.14247>.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. Doi <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Fahurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa indonesia di sd/mi. Primary. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-24. Retrieved from <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185. Doi <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Firdaus, M., dkk. (2020). Analisis sentimen dan topic modelling dalam aplikasi ru-angguru. *Jurnal Sains Komputer Dan Informatika*, 4(1), 66-76. Doi <http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v4i1.188>.
- Hasanudin, C., Supriyanto, R. T., & Pristiwati, R. (2020). Elaborasi model pembelajaran flipped classroom dan google classroom sebagai self-development siswa mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di era adaptasi kebiasaan baru (akb). *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 85-97. Retrieved from <https://ejournal.unisnu.ac.id/JI/article/view/1414>.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama "matahari di sebuah jalan kecil" karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. Doi <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.

- Iftitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemic covid-19. *Journal Of Childhood Education*, 4(2), 71-81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 48-52. Retrieved from <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat teknologi informasi dan komunikasi di masa pandemic covid 19. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 38-49. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/rita-komalasari-2/publication/345293819_manfaat_teknologi_informasi_dan_komunikasi_di_masa_pandemi_covid_19/links/5fb1fe5a299bf10c3683293c/manfaat-teknologi-informasi-dan-komunikasi-di-masa-pandemi-covid-19.pdf.
- Mulyani, F. & Haliza N. (2021). Analisa perkembangan ilmu teknologi (Iptek) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 101-109. Doi <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Nurhsliza, U. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok suatu paragraf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN PondokJagung 01 Serpong Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-10. Retrieved from <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/ibtidai/article/view/2493>.
- Pardede O. B., & Astri, N. D. (2022). Penerapan pembelajaran literasi di smp negeri 2 Sitioto dengan memanfaatkan teknologi informasi. *Jurnal Mitra Prima*, 3(2), 1-8. Retrieved from http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/mitra_prima/article/view/2531/1615.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Kota Tmbolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/71489-ID-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar-s.pdf>.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206-216. Doi <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>.
- Simbolon, N. (2013). Faktor yang mempengaruhi minat peserta didik. *Jurnal Kajian dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14-19. Doi <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v1i2.1323>.
- Sintawana N., Lazirkha D. P., & Sari S. N. (2020). Pengaruh media pembelajaran online berbasis e-learning pada aplikasi zenius terhadap hasil belajar siswa. *Journal Article*, 1-5. Retrieved from

[https://www.neliti.com/publications/325323/pengaruh-media-pembelajaran-online-berbasis-e-learning-pada-aplikasi-zenius-terh.](https://www.neliti.com/publications/325323/pengaruh-media-pembelajaran-online-berbasis-e-learning-pada-aplikasi-zenius-terh)

- Sobari, R. (2017). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VII MTS Negeri 1 Pangandaran. *DIKSATRASIA*, 1(2), 306-310. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/diksatrasia/article/view/634/529>.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al- Ta Lim*, 19(3), 209-215. Doi <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.
- Umar, M. (2015). Peran orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak. *Jurnal Edukasi (Media Kajian Bimbingan Konseling)*, 1(1), 20-28. Doi <http://dx.doi.org/10.22373/je.v1i1.315>.
- Wilson, A. (2020). Penerapan metode pembelajaran daring (online) melalui aplikasi berbasis android saat pandemi global. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 66-72. Doi <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6386>.
- Yusrizal, Y., fatmawati, F. (2021). Pelatihan penggunaan media daring sebagai alternatif pembelajaran era pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(6), 297-301. Doi <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.65>.