



## ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PADA KELAS E-LEARNING

Paskalina Widiastuti Ratnaningsih<sup>1</sup> Ria Triayomi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Katolik Musi Charitas

Email: [paskalinawidiastuti@ukmc.ac.id](mailto:paskalinawidiastuti@ukmc.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Musi Charitas

Email: [riatriayomi@ukmc.ac.id](mailto:riatriayomi@ukmc.ac.id)

---

**Abstract.** *E-learning learning became the platform used during the Covid 19 pandemic. Teachers synchronized appropriate teaching during E-learning. E-learning is a form of learning model that is facilitated and supported by the use of information and communication technology. Lecturers and students in the university scope also focus on E-learning. This study aims to analyze the delivery of learning materials, assignments, learning methods, and media used in E-learning. This study used a survey method. The instruments in this study were questionnaires and interviews. The results of the questionnaires and interviews can be explained that the learning material is mostly delivered with Google Meet or Zoom and the material is delivered well. Respondents also seek knowledge independently on the internet. In the learning task it can be explained that there are many tasks in E-learning, but the assignments given deepen the knowledge taught. In the E-learning learning method, it can be explained that the method used is mostly lectures, discussions, and assignments. There are also problem-solving and self-discovering methods used in learning. In the E-learning learning media used, there are various media used, most of which use university learning management systems, namely Lumen and virtual conferences such as Google Meet or Zoom. The factors that support the implementation of e-learning are students and lecturers who are sufficiently literate with digital information. Internet media is so effective optimally to support the system.*

**Keywords :** *learning models, E-learning, learning Materials, Assignments.*

---

**Abstrak.** *Pembelajaran E-learning menjadi platform yang digunakan selama pandemi Covid 19. Pengajar mensinkronkan pengajaran yang tepat selama E-learning. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dosen dan mahasiswa di lingkup universitas juga berfokus pada E-learning. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa penyampaian materi pembelajaran, tugas, metode pembelajaran, dan media yang digunakan dalam pembelajaran E-learning. Penelitian ini menggunakan metode survey. Instrumen pada penelitian ini yaitu kuesioner dan wawancara. Hasil dari kuesioner dan wawancara dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan Google Meet atau Zoom dan materi disampaikan dengan baik. Responden juga mencari pengetahuan secara mandiri di internet. Pada tugas pembelajaran dapat dijelaskan bahwa terdapat banyak tugas pada pembelajaran E-learning, namun tugas yang diberikan memperdalam pengetahuan yang diajarkan. Pada metode pembelajaran E-learning dapat dijelaskan bahwa metode yang digunakan lebih banyak dengan ceramah, diskusi, dan tugas. Terdapat pula metode pemecahan masalah dan menemukan secara mandiri yang digunakan dalam pembelajaran. Pada media pembelajaran E-learning yang digunakan, terdapat beragam media yang digunakan dimana sebagian besar menggunakan learning management system universitas yaitu Lumen dan virtual conference seperti Google Meet atau Zoom. Faktor yang mendukung implementasi e-learning adalah mahasiswa maupun dosen sudah cukup melek informasi digital. Media internet sedemikian berdaya guna optimal untuk mendukung sistem tersebut.*

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran, E-learning, Materi Pembelajaran, Tugas.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi turut memberikan dampak pada perkembangan proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran CORONA VIRUS DISEASE (COVID – 19). Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau on line (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Dengan demikian, pembelajaran dilaksanakan dengan E-learning. Menurut Milman (2015) penggunaan teknologi digital memungkinkan interaksi antara mahasiswa dan dosen dapat dilaksanakan walaupun mereka ditempat yang berbeda. E-learning adalah pembelajaran antara mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E., 2017).

Perguruan tinggi pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring (Darmalaksana, 2020). Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan E-learning. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Google Meet, Zoom, Edmodo, dan Schoology dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. E-learning mempunyai ciri-ciri, antara lain (Clark & Mayer 2008:10): 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (synchronous e-learning) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous e-learning); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Sedangkan menurut Rusman dkk (2011: 264) e-learning memiliki karakteristik, antara lain (a) interactivity (interaktivitas); (b) independency (kemandirian); (c) accessibility (aksesibilitas); (d) enrichment (pengayaan). E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169). Penerapan di Indonesia menurut penulis masih sebatas suplemen dan komplemen dalam pembelajaran. E-learning yang diterapkan di beberapa perguruan tinggi di Indonesia ditujukan untuk mendukung sistem pembelajaran tatap muka yang ada dalam perkuliahan.

Terdapat dua pendekatan pembelajaran yaitu behaviorisme dan pendekatan kognitif. Pertama, "behaviorisme adalah pandangan yang menyatakan bahwa perilaku harus dijelaskan melalui pengalaman yang dapat dialami, bukan dengan proses mental." (Santrock, 2004: 266) Kedua adalah pendekatan kognitif, yang terdiri dari kognitif sosial, pemrosesan informasi kognitif, konstruktivis kognitif, dan konstruktivitis sosial. Kognitif sosial berkaitan dengan bagaimana lingkungan mempengaruhi pembelajaran. Pemrosesan informasi kognitif berkaitan dengan memproses informasi dalam pikiran. Konstruktivitis kognitif berkaitan dengan konstruksi pengetahuan dan pemahaman. Konstruktivitis sosial berkaitan dengan kolaborasi dalam pengetahuan dan pemahaman. (Santrock, 2004: 266 - 267)

Pada proses pembelajaran, terdapat teacher-centered dan student-centered. Strategi pada pembelajaran teacher-centered adalah mengorientasikan, advance organizer, comparative advance organizer, pengajaran, penjelasan, demonstrasi, pertanyaan dan diskusi, mastery learning, seatwork, pekerjaan rumah (Santrock, 2004: 474 – 479). Strategi pembelajaran student-centered adalah pembelajaran berbasis problem, pertanyaan esensial, dan pembelajaran penemuan (Santrock, 2004:

488 – 491). Materi pembelajaran pada kelas E-learning terdapat beberapa penyampaian. Penyampaian materi dapat dilaksanakan dengan virtual conference menggunakan Google Meet atau Zoom. Zoom digunakan dalam pembelajaran daring (Febriyanti & Sundari, 2020: 22). Video dalam pembelajaran E-learning dapat memberikan interaksi pada siswa dan dapat digunakan menjadi kegiatan utama pada pembelajaran (Lange & Costley, 2020: 1). Dengan pembelajaran E-learning, siswa juga mencari tahu secara mandiri pengetahuan di internet. Pembelajaran self-directed learning membuat siswa berpartisipasi aktif dalam tugas seperti membaca materi secara online (Geng, Law, Niu, 2019: 5)

Pada pembelajaran E-learning terdapat pula tugas. Pelaksanaan tugas dengan mempertimbangkan alokasi waktu, keterampilan teknologi, dan fasilitas yang digunakan (Setiawardhani, 2013: 90). Tugas pembelajaran berfokus pada tujuan pembelajaran (Richards & Rodgers, 2014: 177). Metode pembelajaran pada E-learning terdapat beberapa macam metode. Beberapa metode tersebut adalah diskusi, pemecahan masalah, tugas, ceramah, menemukan secara mandiri, komunikatif, dan latihan berulang. Metode diskusi digunakan dalam pembelajaran E-learning (Li, Qi, Wang, & Wang, 2014: 48). Problem-based learning bertujuan untuk memecahkan masalah (Sari, Supandi, Ariyanto, 2020: 103). Tugas berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan meningkatkan komunikasi (Surkamp & Viebrock, 2018: 206). Ceramah dapat digunakan pada proses pembelajaran (Li, Qi, Wang, & Wang, 2014: 48)

Media dapat meningkatkan pembelajaran dan instruksi pembelajaran (Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, 1993: 11-12). Media juga digunakan pada distance education, seperti radio, broadcast televisi, dan teleconference (Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, 1993: 15). Beberapa media digunakan dalam pembelajaran E-learning. Pertama adalah learning management system. Learning management system digunakan di perguruan tinggi (Malyana, 2020: 71) Kedua adalah virtual conference dengan Google Meet atau Zoom. Ketiga adalah Google Classroom. Google Classroom dapat meningkatkan pembelajaran (Alim, Linda, Gunawan, Saad, 2019: 241). Keempat adalah Whatsapp. Whatsapp dapat meningkatkan dalam memberi pendapat (Lestiyawanawati & Widyantoro, 2020: 75).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elyas (2018) mengenai penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menyatakan hasil bahwa model pembelajaran dengan kelas virtual (e-learning) merupakan sebuah terobosan baru dibidang pengajaran dan pembelajaran, karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten.

Menurut Kudwand dan suryadi model pembelajaran E-learning yang dikembangkan dapat dilakukan dengan presentation model, interaktif model, collaborative model dan atau gabungan ketiganya (hybrid) didasarkan pada tujuan, materi bahan ajar dan sistim evaluasi, serta sesuai dengan karakteristik mata kuliahnya. Terdapat pula beberapa penelitian terdahulu mengenai E-learning. Kusmana (2011) meneliti mengenai pembelajaran E-learning. Silahuddin (2015) meneliti mengenai E-learning dan inovasi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pertanyaan berikut: Bagaimana model pembelajaran pada kelas E-learning ? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan secara menyeluruh model pembelajaran pada kelas E-learning.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah survey. Penelitian survey dilaksanakan untuk menggambarkan sikap atau pendapat (Creswell, 2012: 376). Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan interview. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 1, 3, 5, dan 7 pada Universitas Katolik Musi Charitas. Validitas kuesioner menggunakan Pearson Product Moment dan realibilitas kuesioner menggunakan Cronbach Alpha. Pada uji validitas dan realibilitas, terdapat 32 responden. Pada penyebaran kuesioner yang valid, terdapat 100 responden. Sebelum uji validitas dan reliabilitas, terdapat pula validitas konstruk pada kuesioner. Validitas konstruk juga terdapat pada pertanyaan wawancara. Wawancara dilaksanakan dua kali dengan 10 responden dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sistem Informasi, Teknik Industri, dan Manajemen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu hasil dari kuesioner dan hasil dari wawancara. Pada uji validitas kuesioner dengan Pearson Product Moment, terdapat 28 pernyataan dimana 18 pernyataan adalah valid dengan dengan significance value < 0,05. Dari 10 pernyataan yang tidak valid, 8 pernyataan tidak digunakan dan 2 pernyataan direvisi sehingga terdapat 20 pernyataan pada kuesioner dimana terdapat 5 pernyataan mengenai materi pembelajaran E-learning, 4 pernyataan mengenai tugas pembelajaran E-learning, 7 pernyataan mengenai metode pembelajaran E-learning, dan 4 pernyataan mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran E-learning. Pada uji realibilitas, nilai Cronbach's Alpha adalah 0,867 dimana > 0,6 sehingga kuesioner adalah realibel. Berikut Tabel 1 mengenai pemaparan presentase dari hasil kuesioner.

**Tabel 1. Presentase dari Hasil Kuesioner**

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
<b>A</b>	<b>Materi Pembelajaran pada E-learning</b>					
1	Materi pembelajaran dijelaskan secara langsung menggunakan media, seperti Google Meet, Zoom, dll.	26%	<b>47%</b>	22%	4%	1%
2.	Materi pembelajaran diberikan dalam bentuk video.	16%	36%	<b>44%</b>	4%	0%
3.	Materi pembelajaran pada kelas teori dijelaskan dengan baik.	28%	<b>50%</b>	20%	2%	0%
4.	Terdapat materi pada kelas teori yang hanya bisa dijelaskan secara tatap muka.	25%	<b>45%</b>	22%	8%	0%
5.	Mahasiswa banyak mencari pengetahuan teori secara mandiri di internet pada pembelajaran online.	33%	<b>42%</b>	21%	1%	3%
<b>B.</b>	<b>Tugas Pembelajaran pada E-learning</b>					
6.	Terdapat banyak tugas pada pembelajaran online.	<b>43%</b>	24%	21%	7%	5%
7	Terdapat lebih banyak tugas pada pembelajaran online daripada pembelajaran tatap muka.	<b>37%</b>	32%	18%	9%	4%
8	Durasi waktu yang diberikan dalam pengerjaan tugas berkisar seperempat sampai setengah waktu pembelajaran.	13%	26%	<b>44%</b>	13%	4%
9	Tugas yang diberikan memperdalam pengetahuan teori yang telah diajarkan.	21%	<b>47%</b>	29%	2%	1%
<b>C.</b>	<b>Metode Pembelajaran pada E-learning</b>					
10	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan diskusi.	9%	<b>56%</b>	33%	2%	0%
11	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan penjelasan/ceramah dari dosen.	11%	<b>61%</b>	22%	4%	2%
12	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan pemecahan masalah.	8%	<b>48%</b>	41%	2%	1%
13	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan tugas.	15%	<b>50%</b>	26%	8%	1%
14	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan menemukan secara mandiri.	15%	<b>41%</b>	38%	5%	1%
15	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dijelaskan secara komunikatif.	11%	<b>51%</b>	36%	2%	0%
16	Pembelajaran teori pada kelas E-leaning selama ini dengan latihan berulang.	9%	38%	<b>44%</b>	7%	2%

D.	Media Pembelajaran pada E-learning					
17	Media pembelajaran yang digunakan adalah learning management system universitas yaitu Lumen.	46%	45%	9%	0%	0%
18	Media pembelajaran yang digunakan adalah Google Meet atau Zoom.	39%	51%	8%	2%	0%
19	Media pembelajaran yang digunakan adalah Google Classroom.	32%	42%	22%	4%	0%
20	Media pembelajaran yang digunakan adalah Whatsapp.	45%	40%	14%	1%	0%

Dari hasil kuesioner di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada materi pembelajaran, 47% responden setuju bahwa materi pembelajaran dijelaskan dengan Google Meet atau Zoom, 44% responden netral pada penggunaan video pada penyampaian materi pembelajaran, 50% responden setuju bahwa materi pembelajaran dijelaskan dengan baik, 45% responden setuju bahwa terdapat materi yang hanya dapat dijelaskan dengan pembelajaran tatap muka, 45% responden setuju dalam mencari materi secara mandiri di internet.

Pada tugas dalam pembelajaran E-learning, 43% responden setuju bahwa banyak tugas pada pembelajaran E-learning, 37% responden setuju bahwa lebih banyak tugas pada pembelajaran E-learning daripada pembelajaran tatap muka, 44% responden netral dalam durasi waktu pengerjaan tugas, dan 47% responden setuju bahwa tugas yang diberikan memperdalam pengetahuan yang diajarkan.

Pada metode pembelajaran E-learning yang digunakan, 56% responden setuju bahwa metode yang digunakan adalah diskusi, 61% responden setuju bahwa metode yang digunakan adalah ceramah, 48% responden setuju bahwa metode yang digunakan adalah pemecahan masalah, 50% responden setuju bahwa metode yang digunakan adalah dengan tugas, 41% responden setuju bahwa metode yang digunakan adalah dengan menemukan secara mandiri, 51% responden setuju bahwa metode yang digunakan secara komunikatif, 44% responden netral pada metode pembelajaran dengan latihan berulang.

Pada media pembelajaran E-learning, 46% responden setuju bahwa media yang digunakan adalah learning management system universitas yaitu Lumen, 51% responden setuju bahwa media yang digunakan adalah Google Meet atau Zoom, 42% responden setuju bahwa media yang digunakan adalah Google Classroom, 45% responden setuju bahwa media yang digunakan adalah Whatsapp.

Berdasarkan hasil dari kuesioner dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan Google Meet atau Zoom dan materi disampaikan dengan baik. Febriyanti & Sundari (2020: 22) menyatakan Zoom digunakan dalam pembelajaran daring. Responden juga mencari pengetahuan secara mandiri di internet. Pada tugas pembelajaran dapat dijelaskan bahwa terdapat banyak tugas pada pembelajaran E-learning, namun tugas yang diberikan memperdalam pengetahuan yang diajarkan. Geng, Law, Niu (2019: 5) menyatakan pembelajaran self-directed learning membuat siswa berpartisipasi aktif dalam tugas seperti membaca materi secara online.

Pada metode pembelajaran E-learning dapat dijelaskan bahwa metode yang digunakan lebih banyak dengan ceramah, diskusi, dan tugas. Li, Qi, Wang, & Wang (2014: 48) menyatakan metode diskusi digunakan dalam pembelajaran E-learning. Terdapat pula metode pemecahan masalah dan menemukan secara mandiri yang digunakan dalam pembelajaran. Pada media pembelajaran E-learning yang digunakan, terdapat beragam media yang digunakan dimana sebagian besar menggunakan learning management system universitas yaitu Lumen dan virtual conference seperti Google Meet atau Zoom. Selain hasil dari kuesioner terdapat pula hasil dari wawancara. Hasil dari wawancara pertama dan kedua dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu materi pembelajaran E-learning, tugas pada pembelajaran E-learning, metode pada pembelajaran E-learning, dan media pembelajaran E-learning.

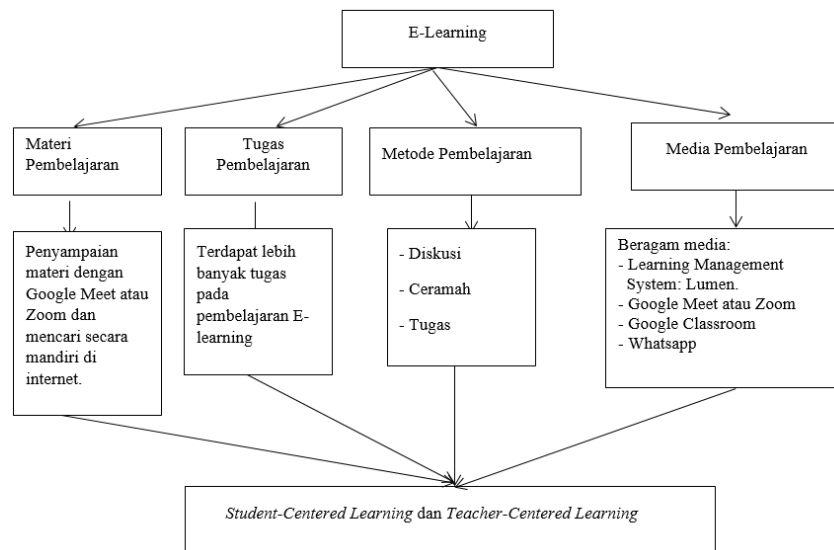
Pada materi pembelajaran E-learning, materi pembelajaran dijelaskan dengan menggunakan virtual conference seperti Google Meet atau Zoom. Terdapat pula diskusi dan pertanyaan pada

pembelajaran E-learning. Materi pembelajaran juga disampaikan sesuai silabus. Mahasiswa juga mencari beberapa materi secara mandiri di internet. Harapan responden adalah penyampaian materi pembelajaran yang beragam. Pada tugas dalam pembelajaran E-learning, terdapat tugas pada sebagian besar pertemuan. Tugas dikerjakan dan dikumpulkan secara online dan mempunyai jangka waktu. Frekuensi tugas lebih banyak pada pembelajaran E-learning.

Pada metode pembelajaran E-learning, metode yang lebih banyak digunakan adalah ceramah melalui virtual conference dan juga diskusi. Terdapat pula problem based learning pada mata kuliah tertentu. Pada media pembelajaran yang digunakan, terdapat beragam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran tersebut adalah Lumen yang merupakan learning management system universitas, Google Meet atau Zoom, Google Classroom, dan Whatsapp dalam penyampaian materi. Responden juga berharap media pengumpulan tugas yang beragam.

Berdasarkan hasil dari gabungan kuesioner dan wawancara dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran disampaikan dengan Google Meet atau Zoom dan terdapat pula dimana mahasiswa mencari materi di internet secara mandiri. Pada tugas pembelajaran E-learning, terdapat lebih banyak tugas pada pembelajaran E-learning dengan jangka waktu untuk pengumpulan tugas. Pada metode pembelajaran E-learning yang digunakan berfokus pada diskusi, ceramah, diskusi. Pada media pembelajaran E-learning, terdapat beragam media yang digunakan.

Model Pembelajaran E-Learning, Berdasarkan hasil dan pembahasan pada materi pembelajaran E-learning, tugas pembelajaran E-learning, metode pembelajaran E-learning, dan media pembelajaran E-learning, maka model pembelajaran E-learning dapat dijelaskan dalam diagram berikut ini.



Pada bagan di atas, materi pembelajaran, tugas, metode pembelajaran, dan media pembelajaran berfokus pada dua jenis pembelajaran yaitu student-centered learning dan teacher-centered learning. Materi pembelajaran dijelaskan dengan ceramah melalui Google Meet atau Zoom. Terdapat pula pertanyaan dan diskusi dalam pembelajaran. Pada E-learning siswa juga mencari secara mandiri di internet. Selain diskusi dan ceramah, terdapat pula tugas. Terdapat banyak tugas pada pembelajaran E-learning, namun tugas tersebut memperdalam pengetahuan. Berbagai media digunakan dalam pembelajaran, yaitu Lumen yang merupakan learning management system universitas, Google Meet atau Zoom, Google Classroom, dan Whatsapp.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran E-learning adalah gabungan student-centered learning dan teacher-centered learning. Mahasiswa mendapat penjelasan materi, namun juga mencari pengetahuan secara mandiri. Mahasiswa mendapat banyak tugas, namun memperdalam pengetahuan yang diberikan. Metode pembelajaran gabungan diskusi, ceramah, tugas, dan terdapat pula pada mata kuliah tertentu



dengan problem-based learning. Media pembelajaran yang digunakan adalah beragam dalam mendukung penyampaian materi, tugas, dan metode pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., Saad, M.S.M., The Effectiveness Of Google Classroom As An Instructional Media: A Case Of State Islamic Institute Of Kendari, Indonesia, *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7 (2), 240 – 246
- Febriyanti, R.H. & Sundari, H, Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring, *Rankiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2 (1), 17-27
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*, second edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Darmalaksana, W. (2020). *WhatsApp Kuliah Mobile*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89
- Geng, S., Law, K.M.Y., Niu, B., Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, 1-22
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., Smaldino, S.E. (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. 10.24235/ileal.v3i1.1820
- Kusmana, A., E-Learning dalam Pembelajaran, *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 14(1), 35-51
- Lange, C. & Costley, J, Improving online video lectures: learning challenges created by media, Christopher Lange1 and Jamie Costley, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1-18
- Lestyanawati, R., Widyantoro, A., The Strategies and Problems Faced by Indonesian Teachers in Conducting e-learning during COVID-19 Outbreak, *Journal of Culture, Literature, Linguistics and English Teaching*2 (1), 71-82
- Li, F., Qi, J., Wang, G., Wang, X., Traditional Classroom VS E-learning in Higher Education: Difference between Students' Behavioral Engagement, 9 (1), 48-51
- Malyana, A., Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2 (1), 67 – 75
- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching: Third Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Santrock, J. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sari, I.P., Supandi, Ariyanto, L., Pengembangan E-Learning Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII, *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2 (2), 102 – 107

- Setiawardhani, R.T., Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa, *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1 (2), 82 – 96
- Silahuddin, S, Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan, *Circuit: Jurnal Ilmu Pendidikan Elektro*, 1(1), 48-59
- Surkamp, Carola & Viebrock, Britta. (2018). *Teaching English as a Foreign Language: An Introduction*. Stuttgart: Springer-Verlag GmbH Deutschland