



## Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

Novitasari Farhan<sup>1\*</sup>, Muhammad Dinar<sup>2</sup>, Rahmatullah<sup>3</sup>, Mustari<sup>4</sup>, Tuti Supatminingsih<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

E-mail: farhamnovitasari@gmail.com; muhammaddinar@unm.ac.id; rahmatullah@unm.ac.id; mustarihamid@yahoo.co.id; tuti.supatminingsih@unm.ac.id

\*Corresponding Author

### History Article

Received 22 Januari 2021  
Approved 24 Maret 2022  
Published 31 Maret 2022

### Keywords:

Penggunaan e-money,  
Pengeluaran Konsumsi,  
Mahasiswa

### Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara penggunaan E-money dengan pengeluaran konsumsi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan Regresi linier sederhana digunakan sebagai strategi analisis. Partisipan dalam penelitian ini adalah 62 Mahasiswa Aktif Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017-2020. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket (kuesioner). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan E-money berpengaruh positif secara simultan dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

### How to Cite

Farhan, N., Dinar, M., Rahmatullah, Mustari, Supatminingsih, T. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar, *Journal Of Social Science and Character Education*, 1(1).

e-ISSN: 2829-7016

, terkait erat dengan sistem keuangan di zaman modern (disebut uang elektronik) (Anam, 2019).

Di Indonesia, ada banyak platform e-wallet yang semakin populer. Penting untuk diketahui bahwa lebih dari 38 dompet elektronik telah resmi. Dari sisi pengguna aktif bulanan, Go-Pay, Ovo, dan Dana masing-masing menempati peringkat pertama, kedua, dan ketiga, pada kuartal kedua tahun 2019. Riset Bank Indonesia menunjukkan bahwa transaksi nontunai (elektronik) **INTRODUCTION**

Semakin maju teknologi semakin memudahkan dalam menghitung hampir semua aktivitas sehari-hari dari transaksi yang sudah populer saat ini yaitu e-money yaitu alat pembayaran yang nilai moneterinya disimpan di bank dalam bentuk elektronik akun server atau kartu. Kemudahan ini mendukung aktivitas manusia, termasuk transaksi keuangan. Peralatan perdagangan di sebabkan oleh rusaknya peralatan pertukaran tradisional (yaitu keberadaan mata uang digital) (Dirwan, 2020) Pemanfaatan teknologi digital dalam bisnis UMKM merupakan buat mendesak kenaikan mutu produk serta layanan kepada konsumen, aktivitas transaksi elektronik, selaku perlengkapan bantu mengendalikan serta mengatur bisnis, persediaan ( stock manajemen) dan persiapan keuangan statement (Rahmatullah et al., 2020)

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap perkembangan system pembayaran sedangkan menurut penelitian (Febriaty, 2019) Sistem pembayaran ialah bagian terutama dalam perekonomian, paling utama dalam menjamin terwujudnya transaksi pembayaran buat aktivitas public serta komersial. Di dalam dan luar negeri, pemakaian teknologi modern selaku perlengkapan pembayaran non tunai tumbuh pesat, diiringi dengan bermacam inovasi agar lebih efektif, aman, cepat dan nyaman digunakan. Evolusi mata uang, yang sebagian besar dari pembayaran tunai menjadi pembayaran

elektronik nontunaimeningkat pada 2019 dengan margin yang besar (Wulansari et al., 2018). Fintek Karya Nusantara (Finarya) juga membuat e-wallet Indonesia bernama LinkAja yang beranggotakan berbagai BUMN, antara lain PT. Aplikasi pembayaran digital yang saat ini sedang booming di masyarakat antara lain Ovo, Go-Pay dan Dana (Dewi & Ariyanti, 2020).

Menurut (Legi, 2010), 3 Aplikasi e-money terbesar di Indonesia adalah Go-Pay, Ovo dan Dana. Menurut penelitian (Mia AS, 2019) mengemukakan bahwa di wilayah Jabodetabek, daya tarik promosi mempengaruhi minat untuk memanfaatkan produk e-wallet Gopay dan LinkAja.. Dompot digital dapat dibuat lebih bermanfaat seiring kemajuan teknologi dan menjadi lebih terhubung ke internet. Semakin banyak pilihan pembayaran di berbagai kota, semakin mudah orang bertransaksi dengan lancar (Rofiah & Setiyadi, 2020) Menurut (Rofiah & Setiyadi, 2020) Gaya hidup berdampak baik terhadap perilaku konsumsi karena perilaku konsumsi seseorang akan lebih wajar jika menjalani pola hidup sehat dan non-hedonistik.

## METHODS

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka digunakan analisis data yaitu statistic deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Pada penelitian ini Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dengan anailisis instrument penelitian menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Penelitian ini melibatkan mahasiswa Pendidikan ekonomi Angkatan 2017 – 2020. Terdapat dua jenis variable penelitian yang digunakan yaitu variable bebas terdiri dari penggunaan e-money dan variable terikat terdiri dari pengeluaran konsumsi. Pendekatan pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling atau purposive sampling yaitu salah satu jenis teknik pengambilan sampel yang biasa digunakan dalam penelitian ilmiah. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008). Rumus penentuan sampel menggunakan rumus slovin.

Peneliti menggunakan metode tingkat kategorisasi untuk menentukan besaran kecenderungan skor tinggi dan rendah variabel tersebut menggunakan E-money (X) yang dikemukakan oleh (Mardapi, 2008) :

- 1) Untuk penggolongan tinggi menggunakan rumus  $m + 1SD$
- 2) Gunakan rumus  $m - 1SD$  sampai  $m+1SD$  untuk kelas menengah.
- 3) Gunakan rumus  $m - 1SD$  untuk kategorisasi rendah.

Dengan Ketentuan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Analisis uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Penelitian ini memanfaatkan data digital yang dikumpulkan melalui analisis statistik dengan SPSS, maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif (Static Forecast and Service Solutions). Prosedur pengambilan sampel secara acak, alat pengumpulan data dan pengolahan data kuantitatif adalah bagian dari metode penelitian kuantitatif. untuk mengevaluasi demografi atau survei tertentu / statistik yang telah ditentukan sebelumnya memeriksa hipotesis (Darna et al., 2018). Dengan menggunakan alat statistik, analisis data baru dapat dilakukan setelah semua data terkumpul.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Uji Validitas

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaa e-money (X1)**

No Item	Pearson Corelation	Sig	Kriteria
P1	0,612	0,000	
P2	0,578	0,000	
P3	0,508	0,000	
P4	0,504	0,000	
P5	0,674	0,000	
P6	0,598	0,000	
P7	0,550	0,000	
P8	0,499	0,000	
P9	0,503	0,000	

P10	0,600	0,000	Valid
P11	0,616	0,000	
P12	0,597	0,000	
P13	0,645	0,000	
P14	0,635	0,000	
P15	0,608	0,000	
P16	0,646	0,000	
P17	0,791	0,000	
P18	0,483	0,000	
P19	0,677	0,000	
P20	0,610	0,000	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021

Pernyataan yang mewakili Penggunaan e-money (X1) sebanyak 20 item pertanyaan yang menunjukkan coefisien person correlation pada setiap item pertanyaan > 0,2108 yang berarti item pertanyaan tersebut dinyatakan valid, sehingga semua item dianggap dapat mewakili variable Penggunaan e-money.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)**

No Item	Pearson Corelation	Sig	Kriteria
P1	0,521	0,000	Valid
P2	0,563	0,000	
P3	0,565	0,000	
P4	0,342	0,000	
P5	0,627	0,000	
P6	0,503	0,000	
P7	0,267	0,007	
P8	0,633	0,000	
P9	0,431	0,000	
P10	0,541	0,000	
P11	0,637	0,000	
P12	0,586	0,000	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021

Diketahui pernyataan yang mewakili variable Pengeluaran Konsumsi (Y) sebanyak 12 item pernyataan yang menunjukkan coefisien person correlation pada setiap pertanyaan > 0,2108 yang berarti item pernyataan tersebut dinyatakan valid, sehingga semua item dianggap dapat mewakili variable Pengeluaran Konsumsi.

**Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas**

Variabel	Cronbach Alpha	r-kritis	Kriteria
Penggunaan E-money	0,903	0.600	Reliabel
Pengeluaran Konsumsi	0,753	0.600	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021

### Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif Variabel Penggunaa E-money (X)

Variabel Penggunaan e-money terdiri dari empat indikator yaitu kemudahan, promosi, manfaat, dan efisien. Dari keempat indikator tersebut dibuat duapuluh butir pertanyaan, Skor ditentukan menggunakan skala Likert dengan lima kemungkinan balasan, dengan skor terbesar adalah 5 dan terendah adalah 1. Pengumpulan data variabel menggunakan e-money (X) dengan skor maksimal 100 dan skor minimal 78 sesuai data angket yang diolah dengan SPSS 16 dengan jumlah responden sebanyak 62 responden. Sedangkan mean (M) 89,31 dan standar deviasi (SD) 6,538 dihitung. Hasil perhitungan selengkapnya pada table dibawah ini :

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan E-money (X)**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
1.	78-80	4	6,4
2.	81-83	11	17,7
3.	84-86	10	16,1
4.	87-89	8	12,8
5.	90-92	5	8,1
6.	93-95	8	12,9
7.	96-98	10	16,2
8.	99-100	6	9,7
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>100</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021

Berlandaskan hal tersebut, kelas interval 81–83 memiliki frekuensi tertinggi, dengan 11 tanggapan (17,7 persen). Dengan frekuensi satu responden, frekuensi terendah berada pada interval kelas 78-80. (6,4 persen). Tabel tingkatan klasifikasi dapat dibangun dari hasil klasifikasi sebagai berikut:

**Tabel 5. Penggolongan Kategori Variabel Penggunaan E-money (X)**

No	Interval Kelas Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1.	>95	16	25,9	Tinggi
2.	82-95	39	62,9	Sedang
3.	<82	7	11,2	Rendah
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>100</b>	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021

Tabel 1.5 menunjukkan bahwa kategori variabel penggunaan E-money (X) memiliki kecenderungan berada pada kategori sedang, dengan 39 responden (62,9%), menunjukkan bahwa mahasiswa ekonomi dan bisnis percaya bahwa E-money memiliki pengaruh yang moderat. Mahasiswa pendidikan ekonomi fakultas ekonomi dan bisnis percaya bahwa penggunaan E-money (X) memiliki pengaruh yang tinggi, menurut 16 responden (25,9%). Berdasarkan parameter kemudahan, promosi, manfaat, dan efisiensi, 7 responden (11,2 persen) mahasiswa pendidikan ekonomi fakultas ekonomi dan bisnis meyakini bahwa penggunaan E-money (X) memiliki dampak yang kecil.

#### **Analisis Deskriptif Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)**

Variabel Pengeluaran konsumsi terdiri dari empat indikator yaitu status social, faktor social, gaya hidup, kepuasan. Dari keempat indikator tersebut dibuat duabelas butir pertanyaan, Skor ditentukan menggunakan skala Likert dengan lima kemungkinan balasan, dengan skor terbesar adalah 5 dan terendah adalah 1. Data variabel pengeluaran konsumsi (Y) diperoleh dengan skor maksimal 60 dan skor minimal 44 sesuai pengolahan dari data memakai SPSS 16. Sedangkan mean (M) 54,13 dan standar deviasi (SD) 3,695 dihitung, Tabel berikut berisi hasil perhitungan lengkap:

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan E-money (X)**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
1.	44-45	1	1,6
2.	46-47	0	0
3.	48-49	0	0
4.	50-51	19	30,7
5.	52-53	9	14,6
6.	54-55	9	14,5
7.	56-57	10	16,2
8.	58-59	7	11,3
9.	60-61	7	11,3
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>100</b>

Sumber: Pengolahan Data 2021

Tabel diatas mengindikasikan, kelas interval 50-51 memiliki frekuensi tertinggi yaitu sebanyak

19 responden (30,7 persen). Dengan frekuensi 0 tanggapan, kelas interval 46-47 dan 48-49 memiliki frekuensi paling rendah. Tabel tingkatan klasifikasi dapat dibangun dari hasil klasifikasi sebagai berikut:

**Tabel 7. Penggolongan Kategori Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)**

No	Interval Kelas Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1.	>58	14	22,6	Tinggi
2.	48-58	47	76	Sedang
3.	<48	1	1,6	Rendah
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>100</b>	

Sumber: Pengolahan Data 2021

Berdasarkan tabel 1.7, trend kategori variabel pengeluaran konsumsi (Y) berada pada kategori sedang, dengan 47 responden (76%) berpendapat bahwa pengeluaran konsumsi (Y) berpengaruh sedang, dan 14 responden (22,6%) mahasiswa pendidikan ekonomi fakultas ekonomi dan bisnis meyakini bahwa pengeluaran konsumsi (Y) berpengaruh sedang berarti percaya bahwa pengeluaran konsumsi (Y) memiliki pengaruh yang rendah dilihat dari indikator status social, faktor social, gaya hidup, kepuasan.

### Uji Hipotesis Penelitian

**Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

Uji Hipotesis	B	e
Constanta	12.629	3.720
Penggunaan <i>e-money</i>	0.465	0.042

a. Dependent Variable: Pengeluaran konsumsi

Pengolahan Data 2021

Persamaan regresi dapat dilihat pada tabel di atas yang menggambarkan hasil analisis regresi sederhana menggunakan program SPSS 16, dengan nilai koefisien variabel X (*E-money*) sebesar 0,465 dan nilai konstanta sebesar 12,629:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 12,629 + 0,465X$$

Penjelasan berikut didasarkan pada persamaan di atas yaitu nilai konstanta adalah 12,629, sesuai dengan persamaan regresi di atas dibaca sebagai peningkatan Pengeluaran Konsumsi sebesar 12,629 jika variabel penggunaan *E-money* dianggap konstan atau tidak bervariasi dan penggunaan *e-money* memiliki koefisien beta positif sebesar 0,465, mengindikasikan bahwa variabel penggunaan uang elektronik dan pengeluaran konsumsi memiliki hubungan yang positif. Koefisien regresi 0,465 menunjukkan bahwa setiap kenaikan unit penggunaan *E-money* meningkatkan pengaruh Pengeluaran Konsumsi sebesar 0,465.

**Tabel 9. Hasil Analisis Uji Hipotesis**

No.	Uji Hipotesis	Skala Pengukuran	Nilai
1.	Uji Parsial	Nilai T	11.186
2.	Korelasi	Nilai R	0.822
3.	Determinasi	Nilai R <sup>2</sup>	0.676

Sumber: Pengolahan Data 2021

Nilai t yang ditentukan adalah 11.186, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Jika t dari hasil hitung lebih tinggi dari F tabelnya dan signifikansinya kurang dari 5%, menandakan penolakan H<sub>0</sub> dan penerimaan H<sub>a</sub> disetujui. Akibatnya, variabel penggunaan *E-money* meningkatkan pengaruh pengeluaran konsumsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM.

Nilai R sebesar 0.822 menunjukkan hubungan yang kuat, hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *e-money* terhadap pengeluaran konsumsi memiliki hubungan yang signifikan. Nilai R Square sebesar 0,676 dikalikan 100 persen, variabel X (Penggunaan *E-money*) memberikan kontribusi sebesar 67,6 persen terhadap variabel Y (Pengeluaran Konsumsi), sedangkan 32,4 persen dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **Pengaruh Penggunaan E-money terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM**

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM dapat menyimpulkan bahwa penggunaan e-money berdampak pada pengeluaran konsumen. Penggunaan uang elektronik telah terbukti membantu. Dalam penelitian ini menunjukkan hubungan positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNM.

Hasil tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Dias (2001) ditinjau dari segi makroekonomi, terdapatnya pemakaian duit elektronik( e- money) hendak mendesak mengkonsumsi serta permintaan warga terhadap benda serta jasa yang pada gilirannya berpotensi mendesak kegiatan zona riil. Berusia ini, orang enggan bawa duit dalam jumlah yang besar didalam sakunya sebab tidak hanya ditatap tidak nyaman pula tidak instan. Dikemukakan pula oleh Ramadani (2016) Perihal ini disebabkan pemakaian kartu debit yang terus menjadi besar hendak tingkatkan pengeluaran mengkonsumsi mahasiswa. Perihal ini diakibatkan sebab secara psikologis seorang hendak lebih gampang menghasilkan duit dalam wujud nontunai dibandingkan tunai. Besar kecilnya duit yang dibawa dalam melaksanakan pembayaran bisa jadi pertimbangan selaku hambatan keefisienan dalam pembayaran. Kedatangan perlengkapan pembayaran non tunai. semacam duit elektronik yang berupa kartu melenyapkan hambatan tersebut serta berpotensi buat mendesak peningkatan tingkatan mengkonsumsi (Abidin, 2016). Dalam sistem transaksi menggunakan uang elektronik mewujudkan efisiensi dengan kegiatan yang sederhana dan mudah diimplementasikan dikatakan oleh (Prasetya & Putra, 2020).

Hal ini karena secara psikologis seseorang akan lebih mudah mengeluarkan uang dalam bentuk nontunai dibanding tunai. Penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar (Anathar et al., 2019). Menurut Nurdin dkk (2015) Mahasiswa Hukum Bisnis Islam angkatan 2015 menggunakan e-money yang lebih praktis, efisien dan mudah digunakan daripada uang tunai, dan pembayaran dengan E-Money merupakan promosi yang menarik, sehingga produk dan Claim tertarik untuk membeli layanan tersebut. Menurut Wibowo & Rosmauli (2015) Keyakinan tentang proses pengambilan keputusan disebut persepsi kemudahan. Seseorang akan menggunakan suatu sistem informasi jika ia yakin sistem tersebut mudah digunakan. Menurut kesimpulan penelitian ini, penggunaan e-money meningkatkan pengeluaran konsumsi sebesar 67,6% di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM. Temuan ini menunjukkan bahwa sejauh mana e-money digunakan berdampak pada pengeluaran konsumsi. Menurut hasil penelitian (Onis et al., n.d.) bahwa Pola konsumsi dipengaruhi oleh status sosial, akibatnya semakin tinggi status orang tua maka semakin tinggi pula konsumsinya.

Menurut Budianti (2017) Gaya hidup berdampak baik terhadap perilaku konsumsi karena perilaku konsumsi seseorang akan lebih wajar jika menjalani pola hidup sehat dan non-hedonistik. Menurut penelitian Nurjanah (2020), kepuasan terhadap aplikasi OVO atau uang elektronik terkait dengan persepsi penghargaan, kemudahan, keamanan, dan risiko.

### **CONCLUDING COMMENTS**

Kesimpulan berikut dapat ditarik berdasarkan temuan analisis penelitian:

1. Pembelajaran Online pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM berada pada kategori "sedang" sebanyak 108 orang atau 73.5 persen
2. Hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM berada pada kategori "Sedang" sebanyak 110 orang atau 74.8 persen
3. Pembelajaran Online Berpengaruh positif dan Signifikan terhadap Hasil belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM

Berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti yaitu mengevaluasi penerapan pembelajaran daring yang telah dilakukan. Peran dan kerjasama stakeholder, dosen, dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM perlu ditingkatkan sebagai upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran daring yang telah dicapai menjadi sangat efektif.

Terdapat juga saran yang diberikan oleh responden Penelitian supaya pembelajaran daring di Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNM jauh lebih efektif, yakni :

1. Interaksi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran lebih sering dilakukan melalui *video conference*
2. Tetap memberikan materi sebelum penugasan
3. Tetap memberikan penjelasan materi yang diberikan
4. Memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran
5. Mengurangi Tugas

#### **REFERENCE**

- Bora, M. A. (2017). Analisa Kepuasan Penggunaan E-Learning Cloud Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam. *Kreatif Industri (JIK)*, 1(1), 55–62.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Journal of Educational Science*, 02(02), 81–89.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwekerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90-102.
- Hikmatiar, H., Suliworo, D., & Wahyuni, M. E. (2020). *Utilization Of Google Classroom-Based Learning Management System In Learning*. 8(1), 78-86. Doi:10.26618/Jpf.V8i1.3019
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang bermoral. *jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27-33.
- Marfuatun, Widjajanti, E., & Suwardi. (2013). *The Development Of Cooperative Learning Via Online On Lecture Of Physical Chemistry II*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2, 125–133.
- Mastuti, R., Maulana, S., Iqbal, M., Faried, A. I., Hakim, A. F., Jamaludin, & Wirapraja, A. (2020). *Teaching From Home: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Medan: Yayasan Menulis Kita.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi Covid19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 188-197.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, E. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemampuan Awal Mahasiswa*. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Program Pasca Sarjana.
- Tomo, S., & Widada, B. (n.d.). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 35-44.
- Yunus, M., & Rakib, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insan*, 19(2), 108–113.