

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEPemerintahan BERBASIS WEBSITE: SUATU INOVASI PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KEHIDUPAN

Muhammad Taufiqurrahman
STIT Raden Wijaya Mojokerto
taufiqmail92@gmail.com

Abstract: In the digital era, the internet is one of the most influential sources of learning in various sectors, including the education sector. With the digitalization process in the education sector, the learning process can be carried out anywhere and anytime, the concept of "space and time" which has been an indicator in determining the speed and understanding of students begins to fuse with digital learning in the form of virtual learning, this is in line with the concept of a life-based curriculum which emphasizes that the learning process can be carried out anywhere, in any situation and circumstance. This study aims to develop a website-based government learning product as a learning innovation in the implementation of a life-based curriculum. The specific objectives of this study are (1) how the characteristics of the development of website-based government learning are, and (2) how effective the development of website-based government learning is. The development is carried out using the development model from Sugiyono (2013) which has been adjusted by the researcher. The product of the learning model was then tested for validity and product trial with students of the Islamic Religious Education study program STIT Raden Wijaya Mojokerto as test respondents.

Keywords: Digital Learning, Web-Based Learning Models, Citizenship.

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman dan revolusi industri 4.0, Indonesia dihadapkan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat serta digitalisasi disegala sektor termasuk pada sektor pendidikan (Efendi, 2018). Pendidikan

merupakan proses peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang melalui proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan melalui pembelajaran. Pasal 1 UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Abad XXI menurut Daryanto merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi yang berkembang secara pesat (Daryanto, 2010). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta digitalisasi pada sektor pendidikan, konsep “ruang dan waktu” yang menjadi indikator dalam menentukan kecepatan pemahaman peserta didik selama ini mulai melebur dengan munculnya pembelajaran digital berupa *virtual learning* (Setyosari, 2012; Staron, 2011). Konsepsi penyelenggaraan proses pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern (Darmawan, 2012). Perkembangan teknologi dan digitalisasi mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan serta menyebarkan informasi baik secara audio, visual, audiovisual serta multimedia, hal ini sejalan dengan pernyataan Munir bahwa layanan dan sumber belajar dapat diakses dengan mudah melalui pembelajaran digital (Munir, 2017). Konsep ini berkembang sehingga mengemas *setting* pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan pengondisian secara psikologis adaptif kepada peserta didik di manapun mereka berada.

Konsepsi penyelenggaraan pembelajaran pada abad XXI yang ditandai dengan pembelajaran berbasis digital serta meleburnya konsep ruang dan waktu ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis kehidupan yang beranggapan bahwa proses pembelajaran perlu mencari dan memanfaatkan berbagai sumber belajar secara kontinu, konteks belajar harus dipertimbangkan sehingga tidak terbatas ruang dan waktu, sumber belajar dapat beraneka ragam serta pembelajaran dapat bersifat adaptif terhadap konteks pembelajaran. Proses pembelajaran dalam model belajar berbasis kehidupan menekankan pada pengintegrasian berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis proyek dan

Pengembangan Pembelajaran

pembelajaran berdasarkan pengalaman hidup sehingga dapat mengembangkan kapabilitas dan talenta peserta didik.

Pembelajaran berbasis website merupakan pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh bantuan teknologi internet. Secara terminologi, website merupakan kumpulan dari beberapa halaman situs dan dokumen dengan berbagai format yang tersebar di beberapa server komputer yang berada di seluruh penjuru dunia yang kemudian menjadi satu melalui sebuah jaringan. Batubara (2018) menjelaskan bahwa aplikasi teknologi website dalam dalam sektor pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang biasa disebut dengan *webbased training (WBT)* atau *web based education (WBE)*. Internet pada era digital ini merupakan salah satu sumber belajar yang sangat berpengaruh (Sari & Suswanto, 2017), berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa pada tahun 2018 terdapat 171 juta pengguna internet aktif yang berada di Indonesia. Sadikin & Hakim (2019) memaparkan keunggulan yang ditawarkan oleh teknologi internet selain kecepatan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran terdapat juga fitur yang membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik yaitu berupa multimedia sehingga dapat menambah motivasi peserta didik.

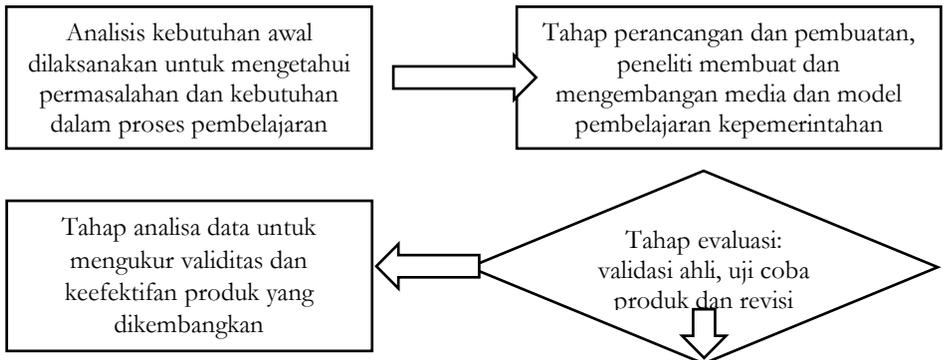
Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan dosen pengampu mata kuliah Kewarganegaraan di STIT Raden Wijaya Mojokerto diketahui bahwa proses pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan yang selama ini dilakukan belum bisa dilakukan secara maksimal dikarenakan beberapa faktor, kemampuan dosen, keterbatasan ruang dan waktu yang menjadi kendala utama dosen dalam menerapkan pembelajaran digital sehingga fleksibilitas terhadap kebaruan perkembangan teknologi informasi dalam proses pembelajaran belum maksimal. STIT Raden Wijaya Mojokerto sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai untuk dilaksanakannya pembelajaran digital. Kurang maksimalnya inovasi pembelajaran digital dalam proses pembelajaran pemerintahan ini menjadikan pertimbangan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran pemerintahan berbasis website sebagai inovasi pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kehidupan.

Metode Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Sugiyono (2013),

adapun tahapan penelitian adalah sebagai berikut: (1) Tahap perancangan dan pembuatan, pada tahapan ini peneliti merancang, membuat dan mengembangkan pembelajaran pemerintahan berbasis website dalam bentuk desain seluruh objek media, sintaks pembelajaran serta instrumen soal tes untuk menguji pencapaian kompetensi peserta didik. (2) Tahap evaluasi, pada tahapan ini dilakukan dalam beberapa langkah yaitu (a) tahap validasi dan uji coba yang meliputi: validasi ahli pembelajaran; validasi ahli materi dan uji coba produk dengan mahasiswa sebagai responden uji coba, (b) tahap revisi, tahapan ini dilaksanakan ketika terdapat masukan terkait produk yang dikembangkan berdasarkan masukan validator ahli dan responden uji coba (Lestari et al, 2018). (3) Tahap analisa data, pada tahapan ini dilaksanakan untuk mengukur validitas dan efektifitas produk pengembangan pembelajaran pemerintahan berbasis website. Rancangan penelitian dibuat flowchart seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Flowchart Prosedur Pengembangan

2. Subyek Penelitian

Subyek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) validator ahli pembelajaran yang merupakan pakar di bidang pembelajaran terutama pembelajaran digital; (2) validator ahli materi yang merupakan pakar dibidang Kewarganegaraan; dan (3) responden mahasiswa sebagai subjek uji coba produk sebanyak 69 mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif, merupakan kritik, saran serta pendapat terkait produk media yang

Pengembangan Pembelajaran

telah dikembangkan dari validator ahli media, ahli materi dan responden uji coba yang kemudian dianalisis dengan cara dibaca kembali dan ditarik simpulan serta disampaikan secara deskriptif (Raco, 2013). Sedangkan data kuantitatif berupa hasil penilaian terhadap media pembelajaran pemerintahan berbasis *website* yang dihimpun melalui angket dari hasil validasi ahli dan uji coba produk. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dengan menggunakan skala *likert*.

4. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan, pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif (Jamaluddin et al, 2018). Rumus yang digunakan untuk analisis data hasil validasi dan uji coba produk adalah sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{x}{\sum xi} \times 100\%^n$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

x = total skor empirik yang dicapai

Σxi = total skor maksimal

(Akbar, 2013)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran cardthink dapat digunakan tabel konversi (Akbar & Sriwiyana, 2011) berikut:

Tabel 1 Konvensi Validasi Produk Pembelajaran

Kriteria Pencapaian Nilai Kevalidan	Kategori Validitas	Tindak Lanjut
76,00% - 100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan
51,00% - 75,00%	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
26,00% - 50,00%	Kurang Valid	Perlu perbaikan besar
01,00% - 25,00%	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan

Hasil Penelitian

Produk hasil pengembangan pembelajaran pemerintahan berbasis website terdiri atas website berbasis *learning management system* yang dapat diakses oleh mahasiswa secara online melalui berbagai perangkat melalui halaman *www.nalargaruda.com*, buku panduan dan pembelajaran *offline* menggunakan multimedia interaktif. Menggabungkan pembelajaran digital dengan pembelajaran konvensional atau tatap muka dapat menciptakan pembelajaran terpadu (Abdussalam et al, 2018; Adhi & Deddy, 2018) serta dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan oleh dosen (Alfiah & Fitriana, 2012). Produk pembelajaran pemerintahan berbasis website dibuat dengan tujuan fleksibilitas terhadap keterbaharuan perkembangan teknologi dalam pembelajaran Kewarganegaraan serta mengonstruksi pemahaman mahasiswa terkait mata kuliah Kewarganegaraan secara *blended learning* baik melalui pembelajaran tatap muka maupun tanpa harus bertatap muka dengan dosen (*online*).

1. Desain Sistem Pembelajaran Pemerintahan Berbasis Website

Pembelajaran Pemerintahan berbasis website dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu terkait materi birokrasi dan kepemimpinan pemerintahan, dengan langkah-langkah penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran baik *online* maupun *offline* (Sukarno, 2011), penggunaan metode pembelajaran, dan penilaian serta alokasi waktu pembelajaran dalam tempo waktu tertentu. Rancangan pembelajaran didasarkan dari rancangan perkuliahan semester (RPS) mata kuliah Kewarganegaraan.

Sistem pembelajaran pemerintahan berbasis website direncanakan untuk dibuat dengan model pembelajaran *blended learning*. Metode yang digunakan yaitu menggabungkan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* menjadi satu sehingga proses pembelajaran pemerintahan tidak hanya dilaksanakan secara konvensional atau tatap muka saja, tetapi bisa juga secara *online* melalui portal website yang telah dikembangkan (Chaeruman, 2017; Rosenberg, 2001). Untuk pembelajaran *online* digunakan *web-based* media yang telah terintegrasi dengan beberapa website penunjang seperti *youtube*, *google doc* dan beberapa website pendukung lain. Sedangkan untuk pembelajaran konvensional dilakukan dengan pemberian multimedia interaktif secara tatap muka.

Pengembangan Pembelajaran

2. Desain Produk Website berbasis *learning management system (LMS)*

Setelah dilakukan tahap perencanaan dan pengembangan, dihasilkan produk website yang dikembangkan menggunakan *learning management system (LMS)* yang kemudian diupload ke dalam *server hosting* sehingga dapat diakses secara *online* melalui halaman *www.nalargaruda.com*. Produk website yang telah dikembangkan ini terdiri dari berbagai halaman situs yang meliputi: halaman masuk (*log in*), halaman pendaftaran (*register*), halaman awal (*dashboard*), halaman materi, penugasan dan evaluasi. Materi yang terdapat dalam website ini terdiri dari dua materi yaitu materi birokrasi pemerintahan dan kepemimpinan pemerintahan yang masing-masing materi dibagi oleh peneliti menjadi beberapa *section* materi. Pada materi birokrasi pemerintahan berisikan tentang pengertian birokrasi, teori dan perkembangan birokrasi serta ciri-ciri birokrasi. Pada materi kepemimpinan pemerintahan berisikan tentang pengertian kepemimpinan pemerintahan, teori kepemimpinan, sifat-sifat kepemimpinan, asas-asas kepemimpinan pancasila serta perilaku kepemimpinan pemerintahan.

Desain tampilan website yang meliputi *user interface*, halaman *dashboard* dan *home* serta desain tampilan materi dikembangkan melalui beberapa perangkat lunak (*software*) pendukung seperti *software grafis* berbasis *bitmap* dan *vector* serta *software publisher*. Penggunaan *software* pendukung ini diharapkan dapat menambah nilai estetis dan kemenarikan tampilan produk website (Prasetio et al, 2012). Materi yang disajikan dalam produk website telah diintegrasikan dengan beberapa website pendukung untuk mendukung proses pembelajaran diantaranya *google slide*, *google doc*, *youtube* serta beberapa website pendukung lain. Contoh desain tampilan produk website berbasis *learning management system* yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2 – 5 berikut.

Gambar 2. Tampilan Halaman *Log In*
Gambar 3. Tampilan Halaman *Dashboard*





Gambar 4. Tampilan Halaman Materi
 Gambar 5. Tampilan Halaman Evaluasi

3. Desain Panduan Penggunaan

Panduan Penggunaan ini berisikan tentang cara penggunaan produk pembelajaran pemerintahan berbasis website yang telah dikembangkan. Petunjuk penggunaan dalam pengembangan ini dikembangkan dalam dua versi yaitu *soft file* berupa *electronic book (e-book)* yang dapat diakses secara langsung melalui halaman website *nalargaruda.com* dan versi *hard file* berupa buku cetak. Dengan adanya panduan penggunaan ini diharapkan dapat membantu dalam penggunaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (Kapitan et al, 2018). Berikut merupakan desain buku panduan penggunaan pembelajaran pemerintahan berbasis website yang dikembangkan.



Gambar 6. Desain Buku Panduan Pembelajaran Kepemerintahan Berbasis Website

4. Desain Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang digunakan merupakan hasil dari pengembangan aplikasi media pembelajaran menggunakan *software* presentasi dan *software* pengolahan grafis yang dapat langsung diaplikasikan pada perangkat komputer maupun laptop secara

Pengembangan Pembelajaran

offline. Multimedia Interaktif secara garis besar berisikan materi yang terdapat dalam produk website. Tampilan dasar dari multimedia interaktif dapat dilihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tampilan Desain Multimedia Interaktif

Pembahasan

Setelah dilaksanakan tahapan perencanaan dan pengembangan maka dihasilkan produk pembelajaran pemerintahan berbasis website. Produk pembelajaran ini berisikan 2 materi tentang birokrasi pemerintahan dan kepemimpinan pemerintahan yang dilengkapi dengan evaluasi berupa *computer based test* untuk mengukur pencapaian kompetensi mahasiswa (Hartoyo, 2008). Pembelajaran dirancang secara *blended learning* dengan memadukan pembelajaran *synchronous* dengan pembelajaran *asynchronous*. Apabila dosen berhalangan untuk hadir dalam perkuliahan, proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan melalui materi perkuliahan yang telah disediakan pada portal *website* yang telah dikembangkan. Hasil dari kategorisasi yang dihasilkan dari desain pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) materi pembelajaran: mencakup text materi, infografis terkait materi yang diberikan, *embedding* video materi dari *youtube*, *slide* presentasi yang sudah terintegrasi dengan *google slide*, serta beberapa link artikel terkait materi yang sudah disematkan di dalam produk website, (2) Pembelajaran *online*, terdiri dari *web based media* yang berisikan materi pembelajaran yang sudah dibagi menjadi beberapa *section* materi, halaman penugasan (*assignment*), halaman *forum* dan *chat* untuk menunjang komunikasi antar mahasiswa ataupun mahasiswa dengan dosen secara *online*, halaman evaluasi *computer based test* dengan soal yang teracak secara otomatis, (3) Pembelajaran konvensional, dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis media presentasi. Untuk mengetahui

kualitas produk pembelajaran pemerintahan berbasis *website* ini peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji coba produk.

Dari hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh hasil untuk aspek penyajian materi didapatkan skor persentasi sebesar 95% (sangat valid), untuk aspek kesesuaian materi didapatkan hasil persentase 87% (sangat valid), dan untuk aspek keakuratan materi didapatkan hasil 92% (sangat valid) sehingga secara keseluruhan didapat skor persentase sebesar 91% . Untuk saran dan masukan dari ahli pembelajaran adalah ukuran gambar pada produk *website* sebaiknya diperkecil sehingga aksesibilitas dalam mengakses produk *website* dapat lebih cepat dan lancar. Hasil validasi ahli materi Kewarganegaraan diperoleh untuk aspek kejelasan materi dengan skor persentase sebesar 95% (sangat valid), dan aspek substansi materi didapatkan hasil persentase 90% (sangat valid) sehingga secara keseluruhan didapat skor persentase sebesar 92%. Saran dan masukan ahli materi terkait pengembangan pembelajaran pemerintahan berbasis *website* adalah untuk beberapa gambar dan video yang ditampilkan dalam produk *website* sebaiknya dicantumkan sumber rujukan sehingga tidak melanggar hak cipta.

Dari hasil uji coba produk, pada aspek kemenarikan didapatkan skor persentase sebesar 85% (sangat valid), aspek kejelasan didapatkan skor persentase 90% (sangat valid) dan aspek kepraktisan didapatkan skor 87% (sangat valid) sehingga secara keseluruhan didapat skor persentase 87% dengan kategori sangat valid dan produk pembelajaran pemerintahan berbasis *website* yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji efektifitas menunjukkan produk hasil pengembangan efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. Uji efektifitas ini dilakukan dengan cara melihat tingkat signifikansi hasil belajar mahasiswa berdasarkan pre test dan post test (Suwarsito et al, 2011). Berdasarkan hasil pre test diketahui 65 mahasiswa responden uji coba (94%) mendapat kategori rendah, 2 mahasiswa (3%) mendapat kategori sedang dan 2 mahasiswa (3%) mendapat kategori tinggi. Pada hasil post test diketahui sebanyak 4 mahasiswa responden (7%) mendapat kategori rendah, 5 mahasiswa (7%) mendapat kategori sedang dan 60 mahasiswa (87%) mendapat kategori tinggi. Setelah diketahui hasil pre test dan post test yang dilakukan oleh responden uji coba kemudian dilakukan analisis data untuk menguji tingkat efektifitas (Hasyim et al, 2015) dengan melakukan uji non parameteris *Wilcoxon Signed Ranked Test* melalui program *IBM SPSS Statistic versi 25*

Pengembangan Pembelajaran

untuk mengukur signifikansi perbedaan nilai pre test dan post test responden uji coba yang ditampilkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranked Test*

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRETEST	69	53.6232	14.13912	20.00	90.00
POSTEST	69	94.3478	10.21508	50.00	100.00

Test Statistics ^a	
	POSTEST - PRETEST
Z	-7.202 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	68 ^b	34.50	2346.00
	Ties	1 ^c		
	Total	69		

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

a. POSTEST < PRETEST
b. POSTEST > PRETEST
c. POSTEST = PRETEST

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon signed ranked test* diketahui bahwa rata-rata nilai responden uji coba untuk pre test adalah 53,6 dan post test adalah 94,3, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar responden berdasarkan rata-rata hasil pre test ke post test. Pada tabel *test statistic* diketahui bahwa nilai Z yang didapat sebesar -7.202 dengan nilai probabilitas atau *p value* (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000 yang berarti nilai probabilitas yang didapat lebih kecil dari 0,05 (batas maksimal kesalahan) sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran pemerintahan berbasis website yang telah dikembangkan sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar responden mahasiswa.

Hasil penelitian pengembangan ini mengafirmasi penelitian sebelumnya dari Barokati & Annas (2013), Mahendra Darmawiguna (2013), Divayana et al(2016) dan Uno & Ma'ruf (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis website dapat diterapkan

dalam proses pembelajaran serta dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang diberikan oleh dosen.

Penutup

Produk hasil pengembangan pembelajaran pemerintahan berbasis website ini dikembangkan untuk perguruan tinggi pada mata kuliah Kewarganegaraan. Pengembangan pembelajaran berbasis website ini dipilih sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang memiliki fleksibilitas terhadap keterbaharuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta digitalisasi dalam pembelajaran Kewarganegaraan. Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran berbasis website sebagai inovasi pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kehidupan. Kualitas hasil pengembangan pada penelitian ini valid dan efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Hasil pengembangan pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan pembelajaran pemerintahan oleh para pengguna penelitian. Produk pembelajaran pemerintahan berbasis website yang telah dikembangkan dijadikan oleh dosen sebagai alternatif pembelajaran Kewarganegaraan dalam implementasi kurikulum berbasis kehidupan.

Daftar Pustaka

- Abdussalam, A., Sulthoni, S., & Munzil, M. (2018). Media Virtual Reality Tata Surya untuk Meningkatkan Kemampuan Retensi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1160–1167. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I9.11527>
- Adhi, S., & Deddy, S. A. (2018). Kajian Pemanfaatan Fitur Dan Fasilitas Moodle Dan Office-365 Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pada Tutorial Online. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/3700>
- Akbar, S. & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiah, A., & Fitriana, S. (2012). Pengaruh Pembelajaran Terpadu Model Webbed (Jaring Laba-Laba) Dan Model Fragmented (Penggalan) Terhadap Hasil Belajar Ungguh- Ungguhing Bahasa Jawa Di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan :*

- Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1).
<https://doi.org/10.26877/mpp.v6i1.353>
- APJII. (2018). *Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018*. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei>
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, 4(5), 352–359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Chaeruman, U. A. (2017). *Model Desain Sistem Pembelajaran Blended, Panduan Merancang Mata Kuliah Daring SPADA Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemristekdikti.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*, 2(2), 173–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Hartoyo, A. (2008). *No Title Rancang Bangun Aplikasi Learning Content Management System Yang Mendukung Peningkatan Efektifitas Proses Belajar Jarak Jauh Design And Implementation Of Learning Content Management System Application To Increase The Effectivity Of Long Distance Le*. Surabaya: STIKOM.
- Hasyim, A., Fitriawan, H., & Sumantri. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 3(2). Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/7925>

- Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. (2018). Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(10), 1373–1382. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I10.11737>
- Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Agus Basuki, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 100–106. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10378/5010>
- Lestari, W. W., Utaya, S., & Susilo, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Geography Critical Game Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(10), 1265–1269. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I10.11600>
- Mahendra Darmawiguna, I. G. (2013). Media Pembelajaran Berbasis Web Dan Flash Untuk Mata Kuliah Riset Operasi Di Jurusan Pti, Undiksha. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v1i1.1418>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, M. P., Najjoan, M. E. I., Lumenta, A. S. M., & Rumagit, A. M. (2012). Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 1(3). <https://doi.org/10.35793/JTEK.1.3.2012.607>
- Raco, J. . (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristiknya dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA: McGraw-Hill Companies.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V2I7.9734>

Pengembangan Pembelajaran

- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Staron, M. (2011). *Life-based learning model-a model for strength-based approaches to capability development and implications for personal development planning*. Retrieved from <http://lifewidedevelopmentsymposium.pbworks.com/f/Maret%2BStaron%2BFINAL%2BPAPER.pdf>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno. (2011). Blended Learning Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(2). Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/77>
- Suwarsito, S., Sutomo, S., & Fauziah, D. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUITA: Jurnal Informatika*, 1(3). <https://doi.org/10.30595/juita.v1i3.437>
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.1>
- UU Republik Indonesi No 20 Tabun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.24114/bss.v7i1.9320>