

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E- LEARNING APLIKASI WEB BLOG PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

*by* Firman, Firman

---

**Submission date:** 27-May-2023 05:00PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2103039962

**File name:** EB\_BLOG\_PADA\_MATA\_KULIAH\_PENDIDIKAN\_KEWARGANEGARAAN\_-\_FIRMAN.pdf (355.29K)

**Word count:** 5531

**Character count:** 37187

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *E-LEARNING* APLIKASI WEB BLOG PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Dr. Firman, M.Pd.<sup>1</sup>

### Abstrak:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut adanya inovasi pembelajaran. Bahan ajar cetak mengalami pergeseran menuju bahan yang berbasis teknologi dengan dukungan komputer dan internet. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *e-learning* dengan aplikasi *webblog* pada matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa STKIP PGRI Jombang. Penelitian Pengembangan ini menggunakan model Borg and Galik (2003), meliputi sepuluh tahapan. Dengan tahapan penelitian melalui (1) validasi ahli isi/materi, (2) validasi ahli media pembelajaran, (3) uji coba kelompok kecil (4) uji coba kelompok besar. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis *e-learning* aplikasi *webblog* pada matakuliah pendidikan kewarganegaraan yang tersusun secara sistematis dalam aplikasi *weblog* jenis *wordpress.com* dengan data *storage* yang di *link*-kan dalam *google drive* dan *ziddu.com*. Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian produk, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *e-learning* aplikasi *webblog* ini (1) efektif dengan indikator dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (2) Efisien, memberikan kemudahan kepada pembelajar untuk belajar, kapan dan dimana saja, karena tidak terganggu oleh ruang kelas dan jam pelajaran yang sudah terjadwal, (3) menarik karena sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta karakteristik pembelajar.

**Kata Kunci :** Pengembangan Bahan Ajar, *e-Learning*, Kewarganegaraan

### Pendahuluan

Dalam struktur kurikulum pendidikan tinggi, pendidikan kewarganegaraan termasuk dalam kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), yaitu mata kuliah yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa, yang menunjang pembentukan kepribadian dan kompetensi profesional lulusan perguruan tinggi (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2003). Disebutkan dalam visi misi mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan : "Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi bertujuan mewujudkan nilai dasar agama dan kebudayaan serta kesadaran berbangsa dan bernegara dalam menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dikuasainya dengan rasa tanggung jawab

Sementara, itu waktu yang dialokasikan untuk mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan kiranya sangat minim untuk mencapai tujuan tersebut di atas. Oleh karena itu, dituntut kepada mahasiswa untuk banyak mengkaji dan memperdalam ajaran Islam di luar kelas dan di luar jam pelajaran.

Kualitas dan kesiapan pembelajar, perancangan pembelajaran menjadi titik awal upaya perbaikan kualitas pembelajaran, yang berarti kualitas desain pembelajaran harus diperbaiki (Degeng, 1998). Termasuk adalah bagaimana mendesain bahan ajar yang berkualitas agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat pula meningkatkan wawasan pengetahuan pembelajar.

<sup>1</sup> Dosen Lektor Kepala Prodi PPKn STKIP PGRI Jombang.

9 Berdasarkan pengalaman lapangan, hasil belajar yang ideal akan dicapai secara optimal apabila pembelajar bekal pendekatan dan metode yang relevan, namun demikian proses pembelajaran juga harus didukung oleh bahan ajar atau materi pelajaran yang menarik, dan inovatif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dewasa ini, mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan darimana saja, di samping itu materi pembelajaran dapat diperkaya dengan cepat dapat diperbaharui (*update*) oleh pembelajar.

Salah satu sarana untuk pembelajaran *e-learning* adalah dengan menggunakan *weblog*. *Weblog* adalah istilah yang pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu di *update* secara kontinyu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri (Heni, 2008)

Berdasarkan uraian latar belakang, bahwa terdapat keterbatasan alokasi waktu yang tersedia pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan membuat kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya ketersediaan alokasi waktu pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terbatas juga berdampak pada kurang teroptimalkannya penggunaan bahan ajar yang memungkinkan pembelajar memahami dan menghayati materi pelajaran, maka perlu pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan yang efektif, efisien dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan bahan ajar berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, dan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *e-learning* dengan aplikasi *weblog*.

### Kerangka Dasar Teori

27 Bahan ajar didefinisikan sebagai bahan pembelajaran yang berupa barang-barang (media atau perangkat lunak "*software*" yang berupa pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan) (AECT, 1996). Bahan ajar ini dapat dilihat dari dua sudut, yakni sebagai proses dan sebagai produk.

Sebagai proses, bahan ajar berfungsi sebagai alat penunjang proses pembelajaran dalam rangka penyampaian bahan pembelajaran kepada mahasiswa. Sedangkan sebagai produk bahan ajar yang merupakan hasil dari serangkaian bahan yang dimuat dalam bentuk buku sesuai kurikulum yang berlaku dan sebagai sumber belajar. Degeng (1993) mengatakan bahwa bahan ajar memiliki komponen-komponen yang disusun mengikuti yang disusun mengikuti prinsip-prinsip penyusunan bahan ajar.

Dengan demikian maka yang disebut dengan bahan ajar adalah sejumlah materi ajar baik yang dicetak maupun yang tidak dicetak yang dipersiapkan oleh pembelajar untuk pembelajar dalam proses pembelajaran. Dengan merujuk/berdasarkan penyusunan bahan ajar yang baik dan benar (dengan menampilkan komponen-komponen bahan ajar) terbukti dapat memfasilitasi, memudahkan, dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

*E-learning* merupakan pembelajaran berbasis teknologi, mencakup sejumlah aplikasi dan proses, termasuk pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis *web*, *virtual classroom* dan *digital collaboration*. Implementasinya dapat berwujud *web-based*, *web distributed*, atau *web-capable*, untuk tujuan pendidikan *e-learning* mendukung konsep *student centered learning* (Djunaidi : 2005). 15

Rosenberg (2001) (dalam Rusman 2011) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) (dalam Rusman 2011) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat *e-learning*. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet.

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang semakin luas terutama di negara maju merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media internet dimungkinkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Dengan demikian maka *e-learning* atau pembelajaran melalui *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, video tape, transmisi satelit atau komputer.

Pembelajaran ‘*e-learning*’ fokus utamanya adalah pebelajar (*student centered*) Pebelajar belajar secara mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran ‘*e-learning*’ akan ‘memaksa’ pebelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat rancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. Oleh karena itu pembelajaran berbasis *e-learning* ini didasarkan pada teori konstruktivisme. Ada beberapa keuntungan yang bisa diambil dari penggunaan *e-learning*, yaitu :

a. Fleksibilitas

Jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan pebelajar untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu (seringkali jam ini bentrok dengan kegiatan rutin pebelajaran), maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.

b. Pembelajaran yang Efektif, Efisien dan Menarik

Menurut Reigeluth (dalam Uno, 2009), bahwa hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 aspek, yakni (1) keefektifan pembelajaran, (2) efisiensi pembelajaran, (3) daya tarik pembelajaran. Aspek keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian pebelajar pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efisiensi biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu dan atau biaya yang terpakai, sedangkan daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan pebelajar untuk terus belajar.

Setyosari (2006), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif menekankan pentingnya belajar sebagai suatu proses personal, dan memuat strategi-strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai konteks, perangkat isi yang harus diajarkan (bahan ajar) oleh pebelajar, dan pebelajar dengan berbagai latar belakang, kebutuhan dan permasalahan.

Internet atau *e-learning* sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan hasil belajar menduduki peran yang penting karena merupakan salah satu program yang memanfaatkan media komputer. Pada dewasa ini penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif (Kedasih, 2008).

c. Pembelajaran yang Independen

*E-learning* memberikan kesempatan bagi pebelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar bagi masing-masing. Hal ini berarti pebelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Pebelajar bisa mulai dari topik-topik ataupun halaman yang menarik minatnya terlebih dulu, ataupun bisa melewati saja bagian yang ia anggap sudah ia kuasai. Jika ia mengalami kesulitan untuk memahami suatu bagian, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu



memahami. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum dipahami, pebelajar bisa menghubungi instruktur/narasumber melalui *e-mail* atau ikut dialog interaktif pada waktu tertentu.

Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 mengatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan Kewarganegaraan memberikan pengetahuan tentang peraturan Negara yang mengikat agar para siswa bisa hidup dalam aturan hukum yang berlaku. Pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa. Dengan demikian, diharapkan rasa nasionalisme dapat ditumbuhkan melalui pelajaran ini. Banyak kalangan yang melihat perkembangan politik, sosial, ekonomi di Indonesia sudah sangat memprihatinkan. Bahkan kekuatiran semakin nyata ketika menjelajah pada apa yang dialami oleh negara, yakni memudarnya wawasan kebangsaan. Yang disebut dengan Wawasan Kebangsaan adalah cara pandang bangsa Indonesia tentang diri dan lingkungannya yang mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa serta kesatuan wilayah yang dilandasi Pancasila, Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945, Bhineka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Nilai wawasan kebangsaan terwujud dalam persatuan dan kesatuan bangsa, memiliki enam (6) dimensi manusia yang bersifat mendasar dan fundamental, yaitu:

1. Penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan.
2. Tekad bersama untuk berkehidupan kebangsaan yang bebas, merdeka dan bersatu.
3. Cinta akan tanah air dan bangsa.
4. Demokrasi atau kedaulatan rakyat
5. Kesetiakawanan sosial
6. Masyarakat adil dan makmur

Wawasan kebangsaan membentuk manusia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya sebagai usaha pembangunan nasional menuju masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Tekad bersama untuk berkehidupan kebangsaan yang bebas, merdeka, maju dan mandiri akan berhasil dengan kesatuan dan persatuan bangsa yang kukuh dan berjaya. Cinta akan tanah air dan bangsa menegaskan nilai sosial dasar dan wawasan kebangsaan menempatkan penghargaan tinggi akan kebersamaan yang luas yang melindungi setiap warga dan menyediakan tempat untuk perkembangan pribadi bagi setiap warga dan sekaligus hormat terhadap solidaritas manusia yang mengakui hak asasi sesama manusia.

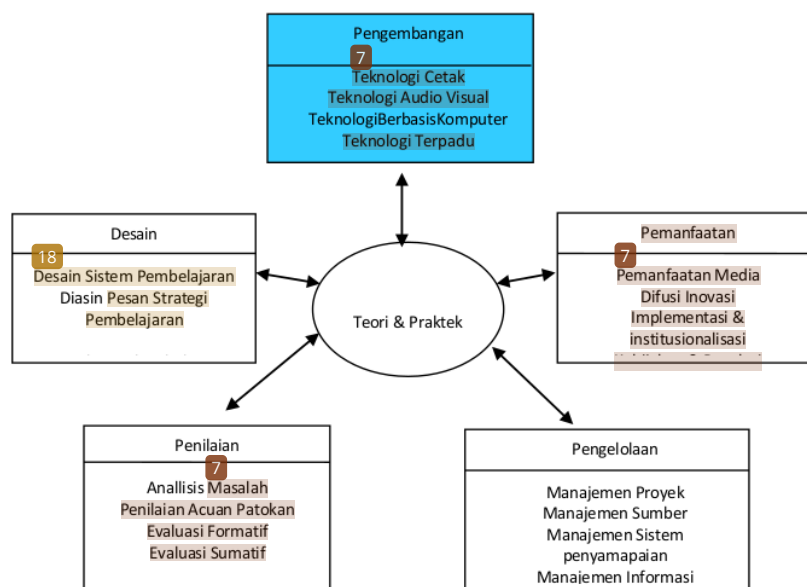
Krisis kepercayaan sebagai bangsa untuk mengatasi persoalan mendasar yang terus menerus datang, seolah-olah tidak habis mendera Indonesia. Aspirasi politik untuk merdeka di berbagai daerah merupakan salah satu manifestasi wujud krisis kepercayaan diri sebagai suatu bangsa (nation).

Apabila krisis politik dan krisis ekonomi sudah sampai pada hilangnya kepercayaan diri, maka eksistensi Indonesia sebagai bangsa (nation) dipertaruhkan. Sekarang ini saat yang tepat untuk melakukan reevaluasi proses terbentuknya nation and *character building* bangsa Indonesia selama ini, karena boleh jadi persoalan-persoalan yang di hadapi saat ini berawal dari kesalahan dalam menghayati dan menerapkan konsep awal “kebangsaan” yang menjadi fondasi ke-Indonesia-an. Kesalahan inilah yang dapat menjerumuskan Indonesia, seperti yang ditakutkan Sukarno, “menjadi bangsa kuli dan kuli di antara bangsa-bangsa.” Bahkan mungkin yang lebih buruk lagi dari

kekuatiran Sukarno, “menjadi bangsa pengemis dan pengemis di antara bangsa-bangsa.” *Nation and character building* mencakup empat hal yaitu :

- Kemandirian (self-reliance) diharapkan terwujud dalam percaya akan kemampuan manusia dan penyelenggaraan RI dalam mengatasi krisis-krisis yang dihadapinya.
- Demokrasi (democracy) atau kedaulatan rakyat sebagai pengganti sistem kolonialis. Masyarakat demokratis yang ingin dicapai adalah sebagai pengganti dari masyarakat warisan yang feodalistik. Masyarakat dimana setiap anggota ikut serta dalam proses politik dan pengambilan keputusan yang berkaitan langsung dengan kepentingannya untuk mencapai kesejahteraan dan kemakmuran.
- Persatuan nasional (national unity) dalam konteks aktual dewasa ini diwujudkan dengan kebutuhan untuk melakukan rekonsiliasi nasional antar berbagai kelompok yang pernah bertikai maupun terhadap kelompok yang telah mengalami diskriminasi selama ini. Sedangkan dalam hal ini martabat nasional (bargaining positions).
- Martabat nasional (bargaining positions) Indonesia tidak perlu mengorbankan martabat dan kedaulatannya sebagai bangsa yang merdeka untuk mendapatkan prestise, pengakuan dan wibawa di dun<sup>48</sup> internasional.

Teknologi pembelajaran mempunyai lima kawasan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Seels and Richey (1994) menjelaskan setiap kawasan (domain) teknologi pembelajaran dalam gambar berikut ini :



Pengembangan merupakan salah satu sub. kawasan dan <sup>18</sup>kawasan teknologi pembelajaran. Dijelaskan oleh Seels and Richey (1994) bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fis<sup>33</sup> Kawasan pengembangan ini memiliki empat sub domain, yaitu pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknolo<sup>13</sup>terpadu.

Seels and Richey (1994) mengatakan bahwa teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual <sup>6</sup>ng statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau Teknologi Audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan

6ekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Teknologi komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perang<sup>26</sup> dan bersumber pada mikro-prosesor. Sedangkan Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer.

Dari uraian di atas maka pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* adalah termasuk dalam kategori pengembangan teknologi terpadu, karena memadukan antara bahan ajar cetak yang kemudian digitalisasi dan di *upload* dalam *weblog*. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini adanya interaktivitas pebelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.

*Center for Applied Special Technology* (CAST) (dalam Harisanty, 2006) menyebutkan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pendidikan menunjukkan positif terhadap hasil belajar peserta didik. Mengembangkan pembelajaran berbasis *web* yang efektif, memerlukan penerapan suatu pendekatan sistem dan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Pendekatan sistem memberikan suatu kerangka kerja atau panduan kepada seorang pengembang untuk mendesain materi pembelajaran. Menerapkan suatu pendekatan sistem saja tidaklah cukup untuk berhasil mengembangkan pembelajaran berbasis *web*. Guna mendapatkan desain materi pembelajaran yang efektif dan menarik, pengembang harus berpegang pada prinsip-prinsip desain pembelajaran. Bila ini dilakukan akan memberikan keyakinan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan memang berorientasi kepada pebelajar dan akan meningkatkan efektivitas materi yang disajikan. Dengan suatu pemahaman yang jelas mengenai tipe pengguna sistem akan menunjang seseorang dalam mendesain suatu sistem yang efektif, interaktif, dan berguna.

Haughey (dalam Rusman, 2011) membagi pengembangan penggunaan *web* untuk pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.

*Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana pebelajar dan pembelajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan jarak jauh.

*Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada pebelajar untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Pebelajar juga diberikan arahan untuk mencari sumber-sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, pebelajar dan pembelajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

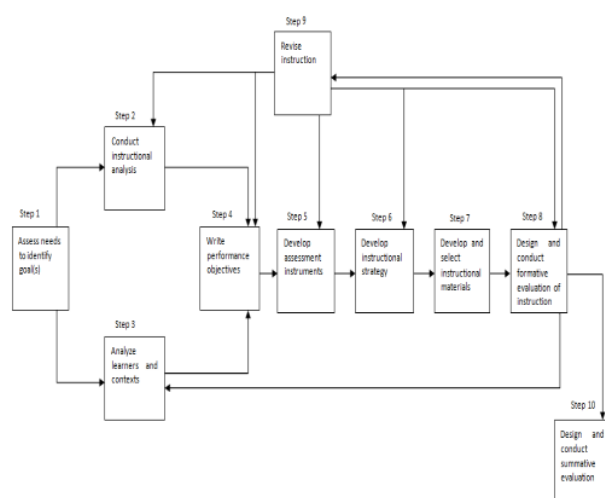
*Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara pebelajar dengan pembelajar, sesama pebelajar, anggota kelompok, atau pebelajar dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pembelajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui *web* yang menarik dan diminati, melayani, bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Membaca keterangan Haughey di atas maka pengembangan bahan ajar *e-learning* dalam penelitian pengembangan ini dapat dikelompokkan dalam *web centric course*, yaitu penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi dan terintegrasi dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada pebelajar untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Pebelajar juga diberikan arahan untuk mencari sumber-sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, pebelajar dan pembelajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

32

### Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang sudah mengadaptasi model Dick and Carey. Secara lengkap, prosedur penelitian dan pengembangan model Borg and Gall (2003) mencakup 10 langkah umum, sebagai berikut :



- Assess needs to identify goals*. Identifikasi kebutuhan instruksional, pada dasarnya adalah proses membandingkan kompetensi pebelajar saat ini dengan kompetensi yang seharusnya dikuasai.
- Conduct Instructional Analysis*. Melakukan analisis instruksional. Analisis instruksional adalah proses penjabaran perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis.
- Analyze Learners and Contexts*. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar.
- Write Performance Objective*. Merumuskan tujuan instruksional khusus (TIK), adalah tujuan instruksional yang lebih spesifik yang merupakan penjabaran dari TIU.
- Develop Assessment Instrument*. Menyusun tes acuan patokan. Tes acuan patokan adalah tes yang mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terhadap perilaku yang terdapat dalam TIK.
- Develop Instructional Strategy*. Mengembangkan strategi instruksional khusus untuk membantu pelajar mencapai setiap tujuan atau secara umum bisa disebut perancangan rencana pembelajaran.



- g. <sup>19</sup> *Develop and select Instructional Material*, Mengembangkan bahan ajar, meliputi bahan cetak seperti buku teks dan manual pelatihan guru, atau media lain seperti kaset <sup>43</sup> atau sistem video interaktif
- h. *Design and Conduct formative Evaluation of instruction*. Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif.
- i. *Revise Instruction*, Merevisi instruksional yang telah dilakukan, yang meliputi tujuh tahap yang telah dilakukan, yaitu tujuan instruksional, analisis instruksional, perilaku awal, tujuan khusus, item tes, strategi instruksional, dan atau bahan instruksional yang merupakan dasar dalam mengadakan evaluasi formatif.
- j. *Design and Conduct Summative Evaluation*. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif, untuk mengukur keefektifan bahan ajar *e-learning (weblog)* yang <sup>5</sup> dikembangkan.

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan (PPKI UM, 2010)

**Desain Uji Coba.** Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis *e-learning* mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan pada Prodi Bahasa Indonesia semester II STKIP PGRI Jombang, diujicobakan dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut : (1) tahap pengembangan produk awal. Selanjutnya dilakukan review oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk menguji validitas isi, penetapan standar kelayakan produk. Hasilnya dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan draf II. (2) Setelah dilakukan perbaikan atau revisi maka dilakukan uji coba kelompok kecil, uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan menentukan apakah bahan ajar berbasis *e-learning* mengalami kendala secara teknis, Hasilnya akan dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan draf III. (3) Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan, bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Data <sup>64</sup> yang dikumpulkan adalah berupa skor yang dari hasil pretest posttest. Uji lapangan ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiono, 2008).

<sup>16</sup>

Desainnya digambarkan sebagai berikut :

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Subyek uji coba untuk kelompok kecil berjumlah 9 pebelajar prodi Bhs. Indonesia semester II STKIP PGRI Jombang, dan uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh pebelajar prodi Bhs. Inggris semester II kelas B yang berjumlah 37 orang.

Jenis data yang diperoleh berdasarkan uji coba produk bahan ajar berbasis *e-learning* mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran-saran perbaikan yang diperoleh dari hasil wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket yang disebarkan kepada subyek uji coba.

<sup>3</sup>

Instrumen pengumpulan data Untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan, digunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan tes. Wawancara, dilakukan untuk mencari informasi tentang latar belakang pendidikan pebelajar. Angket diberikan kepada mahasiswa, ahli materi dan ahli media bertujuan untuk mendapatkan tanggapan tentang rancangan produk yang dipergunakan untuk kepentingan perbaikan. Tes

jenis essay digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman materi sasaran adalah jenis tes yang dibuat pembelajar. Arikunto (2004) mengatakan, dengan tes essay pembelajar dapat memilih kata-kata, kekayaan informasi, kemampuan berbahasa, kemampuan memadukan ide-ide dan proses berfikir.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif, untuk mengolah data yang terhimpun dari hasil wawancara. Dan analisis statistik deskriptif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

<sup>8</sup>  
Keterangan :

P = presentase penilaian

$\sum xi$  = jumlah jawaban dari validator

$\sum x$  = jumlah jawaban tertinggi

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan, metode yang digunakan adalah uji t berpasangan. Perhitungan uji t dilakukan dengan bantuan perangkat lunak (*software*) statistik parametrik, yaitu SPSS.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dari pengembangan produk bahan ajar berbasis *e-learning* dapat dilihat bahwa hasil akhir bahan ajar yang dikembangkan ini telah melalui beberapa revisi dari para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dan telah menunjukkan kelayakan pada ujicoba kelompok kecil serta memperlihatkan keefektifitasnya dalam pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar pembelajar, yang dibuktikan melalui ujicoba kelompok besar (uji coba lapangan).

Hal tersebut di atas didasarkan langkah-langkah desain uji coba yang dimulai dengan review oleh ahli isi atau materi. Pada hasil review ahli isi atau materi produk pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* yang terlihat pada sub variabel materi yang mendapat nilai rendah yaitu (1) kesesuaian antara gambar/ilustrasi dan materi (2) ketepatan contoh-contoh yang diberikan, (3) ketepatan pemilihan isi rangkuman dan sub variabel kemenarikan, yaitu kemenarikan susunan isi atau materi-materi yang terdiri teks, gambar dan video masih memerlukan beberapa revisi. Oleh pengembang kemudian dilakukan revisi pada sub-sub bab yang memerlukan perbaikan disesuaikan dengan saran dari ahli materi agar materi bahan ajar lebih efektif dan menarik.

Untuk langkah berikutnya pada review ahli media pembelajaran terlihat pada data hasil review bahwa pada sub variabel pemilihan media (1) ketepatan penggunaan pembelajaran *e-learning* dari segi ketercapaian tujuan pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan (2) kejelasan petunjuk penggunaan memerlukan revisi. Untuk mengatasi 2 permasalahan di atas maka yang pertama pengembang tidak menjadikan bahan ajar berbasis *e-learning* ini sebagai satu-satunya media pembelajaran, tetapi pembelajaran juga dilakukan dengan tatap muka, sehingga jika ada permasalahan yang belum terselesaikan ketika pembelajar belajar secara mandiri dapat dikonsultasikan dan didiskusikan ketika pertemuan tatap muka berlangsung. Yang ke dua Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar *weblog* diperjelas dengan memberikan gambar dan arahan yang lebih lengkap sehingga memudahkan pembelajar dalam belajar secara mandiri. Setelah revisi dilakukan maka bahan ajar berbasis *e-learning* yang dikembangkan sudah memenuhi syarat untuk diuji coba pada tahap selanjutnya.

Data hasil uji coba kelompok kecil di Prodi Bahasa Indonesia semester I diketahui bahwa rata-rata prosentase secara keseluruhan mengenai kelayakan bahan ajar berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah 76 %. Hal ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan memiliki nilai validitas yang memadai atau “baik” dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data dari ujicoba kelompok besar diketahui bahwa rata-rata persentase dari angket yang diberikan kepada 37 pebelajar di STKIP PGRI Prodi Bahasa Indonesia semester II sebagai responden tentang bagaimana kualitas bahan ajar berbasis *e-learning* ini secara keseluruhan adalah 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan memiliki nilai validitas yang memadai atau “baik” dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan, dengan demikian produk tidak perlu direvisi. Namun mengingat adanya beberapa permasalahan diantaranya adalah (1) kendala dalam mengakses operasional situs *e-learning* (*weblog*) dengan menggunakan *browser google chrome*. Untuk hal ini pengembang menyarankan kepada pebelajar untuk menggunakan browser yang lain seperti *browser Mozilla fire fox* yang relatif lebih mudah untuk mengakses internet, dan hal ini juga dipengaruhi oleh waktu yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses *weblog* karena jika akses dilakukan pada jam-jam sibuk (*internet traffick*) maka juga dapat memperlambat proses akses. Untuk itu pengembang menyarankan pebelajar untuk mengakses *weblog* pada waktu-waktu yang tidak sibuk, yaitu sekitar pukul 20.00 malam, seperti yang dilakukan pengembang dan beberapa mahasiswa yang telah berkali-kali melakukan akses *weblog* pada jam-jam tersebut ternyata akses mudah dan lancar.

Data dari hasil pretest dan posttest dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $23.286 > 2.028$ ) dan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat kita katakan bahwa ada perbedaan pada rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* pada proses pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-learning* (*weblog*). Dengan kata lain dapat kita simpulkan bahwa bahan ajar *e-learning* (*weblog*) dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis *e-learning* dengan aplikasi *weblog*. Bahan ajar ini dikembangkan pada matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Materinya meliputi 4 pokok bahasan, yaitu : (1) Demokrasi, (2) Hak Asasi Manusia, (3) Wawasan Nusantara dan (4) Hak dan Kewajiban Warganegara pokok bahasan tersebut telah dikembangkan menjadi bahan pembelajaran berbasis *e-learning* yang disediakan oleh pembelajar dengan tujuan untuk membantu pebelajar belajar diluar kelas dan jam belajar, disebabkan tersedianya waktu yang kurang dalam pembelajaran tatap muka. Sebagaimana dikemukakan oleh Seels and Richey (1994) bahwa pengembangan adalah proses menterjemahan spesifikasi desain ke dalam suatu produk, baik berupa media, materi pembelajaran, lingkungan belajar, maupun sistem pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan memperbaiki penyelenggaraan belajar dengan menggunakan pendekatan tertentu.

Berdasarkan hasil temuan penelitian memperlihatkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar berbasis *e-learning* dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya menunjukkan diperolehnya hasil belajar yang meningkat, sebagaimana diindikasikan dari perolehan nilai pada uji lapangan.

Temuan penelitian ini didukung oleh Kuo Yao Tung (2000) (dalam Rusman 2011) yang mengatakan bahwa internet dapat menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil dosen/ yang menjadi sumber belajar yang penting di dunia, karena dapat memperkaya nilai belajar, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.



Temuan lain dari penelitian adalah bahwa terdapat efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, sebagaimana hasil angket tanggapan mahasiswa yang menga<sup>60</sup>kan bahwa dengan pembelajaran *e-learning* sangat memudahkan dan membantu mereka<sup>39</sup> tuk belajar secara mandiri di luar kelas dan jam pelajaran yang dirasakan sangat terbatas. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Djunaidi, 2005), yang mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari *e-learning*, antara lain : (1) tidak membutuhkan tempat belajar yang kaku, (2) Peserta didik dapat belajar kapan saja, sehingga tidak dibatasi oleh waktu. (3) Peserta didik yang belajar senantiasa dipantau oleh tutor. (4) Peserta didik mendapat materi sesuai dengan kemajuan belajarnya. (5) Peserta didik dapat segera memperoleh hasil penilaian dari proses belajar yang telah dilakukannya.

Hasil penelitian terdahulu juga mendukung keef<sup>7</sup>isienan bahan ajar *e-learning* ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Amerika Serikat Studi yang dilakukan oleh Amerika Serikat sangat mendukung dikembangkannya *e-learning* , yakni mengatakan bahwa *computer based learning* sangat efektif, memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah (Uno, 2009). Dan Bank Dunia (*World Bank*) pada 1997 telah mengumumkan program *Global Distance Learning Network* (GDLN) yang memiliki mitra sebanyak 80 negara di seluruh dunia, melalui GDLN World Bank memberikan *e-learning* kepada mahasiswa 5 kali lebih banyak (dari 30 menjadi 150 mahasiswa) dengan biaya 305 lebih murah (Uno, 2009).

Produk pengembangan adalah berupa bahan ajar berbasis *e-learning* yang berisikan materi mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Produk bahan ajar ini dikerjakan dengan aplikasi *weblog* dengan jenis *wordpress*.

Bahan ajar berbasis *e-learning* ini terdiri dari : (1) komponen pendukung, (2) komponen pembelajaran dan (3) profil produk.

- 1) Komponen pendukung pada produk pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* materi Pendidikan Kewarganegaraan pembelajar terdiri dari : (a) teknologi web (b) petunjuk penggunaan *weblog*.

Dalam produk pengembangan ini, *weblog* merupakan fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar, meliputi antara lain : (1) fasilitas *download*, (2) *Chat* (konsultasi) melalui *meebo*, (3) *Link to files*.

- 2) Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran dalam produk pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* pada matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan, terdiri : (1) tujuan pembelajaran yang mengacu pada standar kompetensi materi Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi Umum yaitu membangun komitmen kebangsaan n mahasiswa sebagai upaya peningkatan nasionalisme, patriotisme dan berkarakter serta bersikap toleran demokratis dan berwawasan nusantara.

(2) materi pembelajaran, dalam *weblog* merupakan bahan ajar yang terintegrasi dengan pembe<sup>14</sup>jaran tatap muka dikelas, penyusunan materi berdasarkan model format topik. Pada format ini, materi pada pembelajaran terbagi berdasarkan topik-topik, setiap topik dapat menggunakan aktifitas dan *resource* yang disediakan oleh aplikasi *weblog*.

- 3) Profil Produk

Selanjutnya kajian terhadap produk pengembangan berupa bahan ajar berbasis *e-learning* ini dipaparkan sebagai berikut :

a. Identitas Produk

Bentuk	: Aplikasi <i>web e-learning</i> (non cetak)
Judul	: firmanedu wordpress
Sasaran	: Mahasiswa STKIP PGRI Jombang,



Nama Perancang : Dr. Firman, M.Pd. & Dra. Mindaudah, M.Pd.  
 Aplikasi : *Weblog at Wordpress.com*  
 Theme : *Thirteen by Beccary*  
 Alamat Blog : *firmanedu.wordpress.com*

b. Karakteristik produk :

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *weblog*, merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet atau dengan bantuan teknologi informasi dan komputer. Secara spesifik karakteristik yang perlu dicermati terkait dengan produk bahan ajar *e-learning* ini adalah :

1. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan materi secara tekstual maupun audio-visual.
2. Pebelajar dimungkinkan belajar dengan kecepatan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta dapat mengkases materi pembelajaran secara non-linier.
3. Interaksi berlangsung antara pebelajar dengan pembelajar berlangsung secara asinkron. Sarana komunikasi asinkron berupa *e-mail*.
4. Diskusi berlangsung dengan tatap muka atau di kelas setelah pebelajar ditugaskan untuk membaca materi di luar jam pelajaran.

### Simulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar *e-learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk mahasiswa prodi Bahasa Indonesia semester II STKIP PGRI Jombang, terbukti efektif, efisien dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Efektif, karena produk bahan ajar berbasis *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan terpenuhinya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan serta telah melalui proses validasi (dari ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran) dan uji coba kelompok kecil maupun besar, memperoleh hasil yang signifikan. Efisien, artinya produk bahan ajar berbasis *e-learning* memberikan kemudahan kepada pebelajar untuk belajar, kapan dan dimana saja, karena tidak terikat oleh ruang kelas dan jam pelajaran yang sudah terjadwal.

Fleksibel dan menarik karena hampir seluruh komponen dalam aplikasi *weblog* yang digunakan dapat diatur secara fleksibel sesuai dengan karakteristik pebelajar, kebijakan dan kebutuhan proses pembelajaran dan pada umumnya *weblog* sudah akrab dengan keseharian dengan pebelajar.

Namun ada beberapa keterbatasan pada produk bahan ajar berbasis *e-learning* ini, diantaranya adalah :

- a. Produk ini menggantungkan energi listrik.
- b. Produk ini menggantungkan teknologi internet.
- c. Produk ini harus mewaspadaai kejahatan maya yang sewaktu-waktu dapat terjadi dan merusakkan data.
- d. Siswa yang tidak mempunyai kemauan belajar yang tinggi cenderung mengacuhkan.
- e. Kepemilikan perangkat pendukung (komputer/laptop, modem, speedy) dan ketersediaan internet tidak ada masalah. Masalah datang ketika siswa mengakses internet lewat *hotspot/wi-fi* kampus apabila terjadi gangguan, maka pebelajar menjadi kurang semangat.
- f. Komunikasi melalui internet seringkali terputus dan lambat. Terutama pada saat *chatting* hal ini dikarenakan terjadi *internet traffic* yang disebabkan banyaknya orang mengakses internet pada jam-jam sibuk.

## Daftar Pustaka

- AECT, 1996. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, dkk. Jakarta; IPTPI dan LPTK
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta ; Penerbit Rineka Cipta
- Borg, R, Walter . 2003. *Educational Research An Introduction*, Seventh Edition. Pearson Education, Inc.
- Degeng, I.N.S. 1989, *Teori Pembelajaran 2; Taksonomi Variabel Pengajaran Terapan*. Depdikbud, Dirjen Dikti. Jakarta; P2LPTK
- Degeng, I.N.S. dan Miarso, Y, 1993. *Terapan Teknologi.dalam Desain Pembelajaran*. Jakarta; PAU Dirjen Dikti.
- Depdiknas, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. 2003, *Modul Acuan Proses Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Kepribadian*, Jakarta.
- Djunaidi. 2005. *E-Learning di Indonesia : Kenapa Tidak ?*. Makalah Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 18 Juni 2005 (SNATI 2005). Yogyakarta
- Dick, W. & Carey, L. 2001. *The Systemic Design of Instruction*. Fifth Edition. USA; Harper Collin Publisher
- Ferguson, George, A. 1989. *Statistical Analysis in Psychology and Education*. Sixth Edition. Singapore; Mc Grow-Hill International Book Co.
- Fosnot, C. T. 1996. *Constructivisme; Theory, Perspective and Practice*. New York; Teacher College Press
- Hakim, R. 2001. *Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Tinjauan Seni Rupa Pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PSSJ TEP UM.
- Harisanty, Dessy. 2006. *Pembelajaran di Internet Melalui Webblog*. [http://3al.blogspot.com/2006\\_10\\_01\\_archive.html](http://3al.blogspot.com/2006_10_01_archive.html). Diakses pada 17 April 2012.
- Heny, Agnes, T.(Ed). 2008. *Langkah Mudah Mengembangkann dan Memanfaatkan Weblog*. Semarang; Kerjasama Penerbi ANDI dengan Wahana Komputer.
- Kamarga, Hanny. 2002. *Belajar Sejarah Melalui E-Learning*. Jakarta; Intimedia.
- Mustaji. 2005. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pola Kolaborasi dalam Matakuliah Masalah Sosial*. Disertasi (tidak diterbitkan). Malang; Universitas Negeri Malang Program Pascasarjana.
- Reigeluth, C. & Stein, F. (1983). *The Elaboration Theory Of Instruction*. In C. Reigeluth (ed), *Instructional Design Theories and Models*. Hillsdale, NJ. Erlbaum Associates.
- Reiser, R. & Dempsey, U. 2002. *Trends and Issues Instructional Design ang Technology*. Columbus, Ohio; Merril and Prentice Hall, Roblyer, M.D.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta; PT Raja Grafindo
- Seels, Barbara. B. & Richey, Rita. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington DC. Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Setyosari, Punaji. 2005. *Teori dan Aplikasi Sistem Online dalam Pembelajaran*. Malang ; Universitas Negeri Malang.
- Syahid, Ahmad. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Mata kuliah Rancangan Pembelajaran dengan Menerapkan Model Elaborasi*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PSSJ TEP PPS UM.
- Uno, Hamzah B., 2009. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta; PT. Bumi Aksara
- W. Purbo, Onno. 2002. *Buku Pintar Internet Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta; PT Elex Media Komputindo.

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E- LEARNING APLIKASI WEB BLOG PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://rudyrawanmaster.blogspot.com">rudyrawanmaster.blogspot.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://jurnal.iainkediri.ac.id">jurnal.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	<1%
4	Norhayati, Christia Putra, Catharina Elmayantie. "Penerapan E-Learning Terhadap Tingkat Pemahaman Membaca Teks Berbahasa Inggris dengan Tema Teknologi Pada Mahasiswa STMIK Palangkaraya", Jurnal Humaniora Teknologi, 2022 Publication	<1%
5	<a href="http://jaoeharalmoenawar.blogspot.com">jaoeharalmoenawar.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://anggyagustian.wordpress.com">anggyagustian.wordpress.com</a> Internet Source	<1%

7	Internet Source	<1 %
8	hadigunawansakti.blogspot.com Internet Source	<1 %
9	journalfai.unisla.ac.id Internet Source	<1 %
10	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
11	Munir Tubagus. "Pengembangan Media Internet untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Sya'riah STAIN Manado", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018 Publication	<1 %
12	amrinizulfasukmawati.blogspot.com Internet Source	<1 %
13	Rahmat Arofah Hari Cahyadi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model", Halaqa: Islamic Education Journal, 2019 Publication	<1 %
14	jurnal.iainwpancor.ac.id Internet Source	<1 %
15	Iwan Koerniawan Siti Kholifah. "Efektifitas pembelajaran mata kuliah akuntansi bisnis dengan pendekatan Construktivist Learning Design (CLD) berbantuan media E-learning",	<1 %



# EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2017

Publication

---

16	<a href="http://ar.scribd.com">ar.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://ejournal.umpri.ac.id">ejournal.umpri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://pustakapendidikan.wordpress.com">pustakapendidikan.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.uinib.ac.id">repository.uinib.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://tinangkung.blogspot.com">tinangkung.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
21	Juwandi Juwandi, Rahma Widyana. "Pengaruh kemandirian belajar terhadap pemanfaatan internet sebagai sumber belajar", JURNAL SPIRITS, 2019 Publication	<1 %
22	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	<1 %
23	<a href="http://ecampus-fip.umj.ac.id">ecampus-fip.umj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.um.ac.id">repository.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://journal.stkipppgtritenggalek.ac.id">journal.stkipppgtritenggalek.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

<1 %

26

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

27

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

28

Rike Widya Lestari, Fahdian Rahmandani.  
"Implementasi Problem Based Learning  
Berbasis E-LKPD Interaktif Untuk  
Meningkatkan Kemampuan Komunikasi  
Peserta didik", Jurnal Studi Guru dan  
Pembelajaran, 2023

Publication

<1 %

29

munadi150250541.wordpress.com

Internet Source

<1 %

30

publikasiilmiah.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

31

Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi  
Keagamaan Islam Kementerian Agama

Student Paper

<1 %

32

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

33

adoc.tips

Internet Source

<1 %

34

journal.ipts.ac.id

Internet Source

<1 %

35

[widhiya-guru.blogspot.com](http://widhiya-guru.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

36

Endro Setiawan, Swaditya Rizki.  
"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BARISAN  
DAN DERET MATEMATIKA BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF", AKSIOMA: Jurnal  
Program Studi Pendidikan Matematika, 2018

Publication

<1 %

37

[herlinnairine.wordpress.com](http://herlinnairine.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

38

[lib.lemhannas.go.id](http://lib.lemhannas.go.id)

Internet Source

<1 %

39

[elnasr.wordpress.com](http://elnasr.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

40

[repository.unitomo.ac.id](http://repository.unitomo.ac.id)

Internet Source

<1 %

41

Devi Wahyu Safitri, Zulkardi, Hapizah. "Bahan  
Ajar Determinan dan Invers Matriks Berbasis  
Android untuk SMA Kelas XI", Jurnal Gantang,  
2020

Publication

<1 %

42

Nevi Septianti, Rara Afiani. "Pentingnya  
Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar  
di SDN Cikokol 2", AS-SABIQUN, 2020

<1 %

43

Nyimas Muazzomi, Hendra Sofyan.  
"Pengembangan Bahan Ajar Pengembangan  
APE Berbasis Kewirausahaan S1 PG- PAUD  
FKIP Universitas Jambi", Jurnal Sains Sosio  
Humaniora, 2021

Publication

<1 %

---

44

[doaj.org](http://doaj.org)  
Internet Source

<1 %

---

45

[ejurnal.binawakya.or.id](http://ejurnal.binawakya.or.id)  
Internet Source

<1 %

---

46

[jbasic.org](http://jbasic.org)  
Internet Source

<1 %

---

47

[journal.ikopin.ac.id](http://journal.ikopin.ac.id)  
Internet Source

<1 %

---

48

[kuliahteknologi.blogspot.com](http://kuliahteknologi.blogspot.com)  
Internet Source

<1 %

---

49

[novisariansyah.wordpress.com](http://novisariansyah.wordpress.com)  
Internet Source

<1 %

---

50

Rodlial Ramdhan Tackbir Abubakar. "Analisis  
Perencanaan Electronic Learning Sekolah  
Tinggi Ilmu Administrasi Lembaga  
Administrasi Negara Bandung", Jurnal Wacana  
Kinerja: Kajian Praktis-Akademis Kinerja dan  
Administrasi Pelayanan Publik, 2019

Publication

<1 %

---



51	<a href="http://disdukcapil.cilacapkab.go.id">disdukcapil.cilacapkab.go.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://dokumen.pub">dokumen.pub</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://exocorriges.com">exocorriges.com</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://jurnalnasional.ump.ac.id">jurnalnasional.ump.ac.id</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://lib.um.ac.id">lib.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://ojs.fkip.ummetro.ac.id">ojs.fkip.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://rohidthwentyeight.blogspot.com">rohidthwentyeight.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://rosdianaiaain.blogspot.com">rosdianaiaain.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://siasat.fkip-umt.ac.id">siasat.fkip-umt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://www.idp.com">www.idp.com</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://zadoco.site">zadoco.site</a> Internet Source	<1 %
62	Anif Rachmawati, Evi Fatimatur Rusydiyah. "Implementasi Pembelajaran Berbasis E-	<1 %

learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2020

Publication

63

Cut Eka Fitriana, Atma Murni, Maimunah Maimunah. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB PADA MATERI SPLDV UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2022

Publication

<1 %

64

Juju Juhaeriah, Dadang Cunandar. "Pengaruh Penerapan Model Moody Terhadap Hasil Belajar Memahami Makna Lirik Lagu Wajib Nasional Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sindangbarang Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan", Jurnal Lensa Pendas, 2022

Publication

<1 %

65

[repositori.uin-alauddin.ac.id](https://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On