



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021 Halm 333 - 340

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar

Septiana Intan Pratiwi^{1✉}, Wahyudi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail : septianaintanpratiwi01@gmail.com¹, yudhi@uksw.edu²

Abstrak

Pada masa pandemi perubahan pembelajaran membuat peserta didik kesulitan, keterbatasan fasilitas membuat peserta didik bergantung kepada guru. Dengan demikian perlu adanya inovasi bahan ajar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis website untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar untuk menumbuhkan kemandirian. Metode penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Kevalidan produk yang telah dikembangkan dinilai berdasarkan uji pakar bahan ajar dan materi melalui lembar uji pakar. Hasil presentase uji pakar materi sebesar 75,7% dengan kategori baik dan presentase uji pakar bahan ajar sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Sedangkan kepraktisan produk diuji dengan uji terbatas 6 peserta didik. Hasil respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis website sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar terbukti praktis digunakan untuk pembelajaran berdasarkan uji terbatas oleh 6 peserta didik. Pada penelitian ini tidak menguji keefektifan produk karena pandemi sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahan ajar berbasis website valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran siswa kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Tematik, Website, Sekolah Dasar.

Abstract

During the pandemic, changes in learning make students difficult. Limited facilities made students dependent on teachers. Thus there needs to be an innovation in teaching materials. The purpose of this study was to develop website-based teaching materials for fourth-grade elementary school students to foster independence. This research method uses R & D (Research and Development) with the ADDIE development model consisting of 5 steps, namely 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The validity of the products have been developed assessed based on the expert test of teaching materials and materials through expert test sheets. The result of the percentage of material expert test was 75.7% with a good category and teaching material expert test percentage was 84% with a very good category. While the practicality of the product was tested with a limited test of 6 students. The results of student responses after using website-based teaching materials were 90% with a very good category. Therefore, the teaching materials proved to be practical to use for learning based on limited tests by 6 students. This study did not test the effectiveness of the product due to the pandemic so it was not possible to carry out direct learning. Based on the results of the research, it can reveal web-based teaching materials that are valid and practical for learning fourth grade students of SD Kanisius Cungkup Salatiga.

Keywords: Teaching Materials, Thematic, Website, Elementary School.

Copyright (c) 2021 Septiana Intan Pratiwi, Wahyudi

✉ Corresponding author

Email : septianaintanpratiwi01@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman, pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan. Namun sekarang ini pendidikan di Indonesia sedang terhambat akibat *Coronavirus Diseases 2019*. Tidak hanya di Indonesia namun di sebagian besar belahan Dunia sedang digemparkan dengan virus ini. Virus ini diidentifikasi belum pernah menyerang manusia dan virus ini tergolong virus yang mematikan. Penularan virus ini sangat mudah yaitu melalui kontak langsung sehingga perlu diwaspada. Ciri-ciri virus ini seperti penyakit flu yaitu batuk, demam, panas tinggi dan sesak nafas. Virus ini juga menyerang imun manusia (Amalia et al., 2020) Menanggapi hal ini, menteri pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Hal ini tertuang pada Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. (*Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 / GTKDIKMENDIKSUS / 2020*, n.d.)

Perubahan pembelajaran secara daring ini berdampak pada guru dan peserta didik. Sebagian besar guru dan peserta didik merasa sangat kesulitan (Bilfaqih, n.d.) Peserta didik dan guru belum terbiasa dalam melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Walaupun demikian pembelajaran harus tetap dilaksanakan. Melihat pentingnya pendidikan sebagai wadah dalam menumbuh kembangkan potensi seseorang. Salah satunya potensi yang perlu di kembangkan adalah kemandirian. Sikap mandiri dapat mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, berinisiatif, serta mampu melakukan sesuatu dengan atau tanpa bantuan orang lain (Nurhayati, 2011). Kemandirian ini juga dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik sehari-hari pada situasi yang secara langsung maupun tidak langsung Melihat pentingnya hal ini maka kemandirian harus di tumbuh kembangkan sejak dini.

Kemandirian ini dapat ditumbuh kembangkan melalui proses kegiatan pembelajaran di Sekolah. Sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa kegiatan pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat mendorong peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Sehingga pembelajaran yang cocok adalah dengan menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik ini perpaduan dari beberapa muatan pelajaran yang diintegrasikan menjadi satu (Prastowo, 2019). Kegiatan pembelajaran tematik dapat mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mandiri, serta memberikan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Kadarwati, Ani dan Malawi, n.d.) Pengalaman bermakna dapat diberikan dengan kegiatan pembelajaran yang sifatnya kontekstual. Hal ini dikarenakan pada umumnya peserta didik masih berfikir secara abstrak. Memberikan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan bersifat kontekstual akan mendorong peserta didik untuk aktif dalam belajar sehingga mempermudah penanaman konsep pada peserta didik.

Namun, perubahan pembelajaran ini membuat guru harus melakukan inovasi pembelajaran. Hingga sekarang ini, masih terlihat keterbatasan guru dalam mengopersikan teknologi. Hal ini membuat sebagian besar guru hanya memberikan materi dan tugas melalui fasilitas berupa *WhatsApp Group* (Susilowati, 2020). Pembelajaran yang seperti ini akan membuat peserta didik merasa jemu dan bosan sehingga pembelajarannya dirasa sangat monoton (Agustina et al., 2019) Selain itu, sampai saat ini belum tersedianya bahan ajar yang dapat memuat materi, latihan soal, video pembelajaran dan forum pengumpulan tugas yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Banyak keluhan peserta didik yang mendapatkan tugas melalui *WhatsApp Group* yang dapat membuat memori HP peserta didik penuh karena selalu mengunduh materi. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran saat ini masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang sudah disediakan dari pemerintah, yayasan atau pabrik (Hamid, 2011) Selain itu terkadang materi yang disajikan tidak sesuai atau kurang tepat dengan konteks dan situasi peserta didik namun tetap saja digunakan (Daryanto, n.d.) Peserta didik juga menjadi memiliki ketergantungan kepada guru karena hanya menunggu tugas melalui *WhatsApp Group* saja. Selain itu keterbatasan fasilitas yang dimiliki peserta didik juga tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran daring dengan tatap muka melalui teknologi informasi seperti *zoom*, *google meet*, *video conference*, *live chat* pada setiap harinya. Peserta didik Sekolah Dasar umumnya belum memiliki

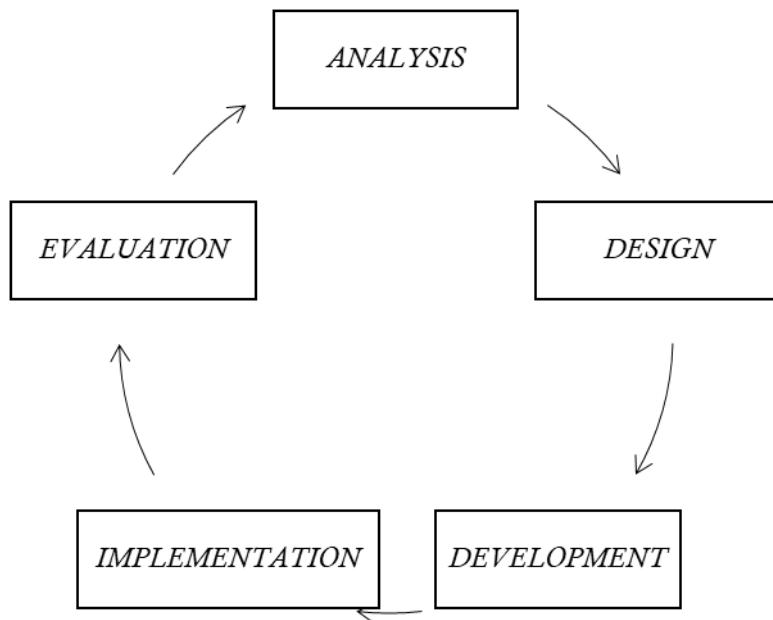
handphone pribadi dan belum mahir dalam mengoperasikannya. Hal ini membuat peserta didik mengerjakan tugas atau melakukan pembelajaran pada saat orang tua pulang bekerja. Selain itu, sulitnya mengakses internet didaerah tertentu dan borosnya kuota internet juga menghambat proses pembelajaran secara daring.

Kendala-kendala tersebut membuat pembelajaran dirasa kurang efektif dan efisien karena kurang sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik (Ngurah Laba Laksana et al., 2016) Sehingga guru perlu menginovasi pembelajaran seperti mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik pada saat pandemi seperti sekarang ini. Pengembangan bahan ajar tersebut dapat berupa bahan ajar berbasis *website*. Pembelajaran ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan jaringan internet dengan alat bantu berupa *Handphone*, komputer, laptop dan lain-lain. Salah satu *platform* pembuat *website* untuk bahan ajar adalah *weebly*. *Website* ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti : gambar, teks, suara, file, video dan lain-lain (Kirana, 2013). Pembelajaran berbasis *website* ini sangat cocok digunakan saat pandemi karena sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan *website* memiliki beberapa kelebihan yaitu biaya operasional lebih terjangkau karena tidak perlu mengunduh dan pada *platform* tersebut juga sudah disediakan tempat untuk mengumpulkan tugas, dapat diakses melalui *handphone*, laptop ataupun komputer, dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran yang seperti ini dapat meningkatkan kemandirian, keaktifan, dan bertanggung jawab dalam belajar. Selain itu, dapat menjadi referensi belajar selain buku cetak (Rusman, 2011). Selain itu, guru juga lebih mudah memperbarui materi sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik karena dapat diperbarui kapan saja. Kemajuan teknologi informasi ini dapat menumbuhkan semangat peserta didik dan daya tarik dalam belajar sehingga peserta didik tetap aktif belajar meskipun melakukan pembelajaran secara jarak jauh, serta dengan bahan ajar berbasis *website* ini dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi.

Website sangat efektif dan efisien digunakan sebagai bahan ajar di masa pandemi seperti sekarang ini. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Purmadi dan Surjono pada tahun 2016 melakukan penelitian yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis *website* berdasarkan gaya belajar siswa untuk mata pelajaran fisika, hasil dari penelitian tersebut efektif digunakan dan terdapat kenaikan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, bahan ajar ini dapat mendorong peserta didik dalam belajar mandiri (Purmadi & Surjono, 2016). Selain itu, Fauziah. F pada tahun 2012 juga melakukan penelitian dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *website* menggunakan exe (*e-learning xhtml editor*) pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok kelas VII SMPN 3 Kuningan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selain itu bahan ajar ini juga praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *website* menggunakan exe (*e-learning xhtml editor*) juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fitria Fauziah, 2012). Didukung penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Farizha Irmawati, Ika Oktaviana, Lia Rahayu pada tahun 2016 yaitu melakukan pengembangan bahan ajar pengetahuan lingkungan berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang dinyatakan efektif dan efisien digunakan serta pengembangan bahan ajar ini berhasil memotivasi mahasiswa dalam belajar(Irmawati et al., 2016). Namun berdasarkan penelitian diatas, hingga sekarang ini penerapan bahan ajar berbasis *website* masih banyak di kalangan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Pada jenjang Sekolah Dasar belum banyak yang menerapkan pembelajaran berbasis *website*. Melihat pentingnya pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemandirian sejak Sekolah Dasar, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Website* Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation* (Sadikin & Hakim, 2019). Model penelitian ini memiliki langkah-langkah yang mudah dan sistematis sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif dan efisien. Model pengembangan ADDIE dapat ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1 : Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik uji pakar dan non tes. Uji pakar pada penelitian ini adalah uji pakar bahan ajar dan uji pakar materi. Uji pakar ini digunakan untuk menguji kelayakan atau kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Penilaian pada uji pakar ini menggunakan skala likert dengan rentang 1-5. Adapun aspek kategori skala linkert tersebut yakni : sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4) dan sangat baik (5). Sedangkan teknik pengumpulan data non tes dilakukan melalui wawancara dan angket respon peserta didik melalui uji terbatas kepada subjek penelitian yaitu dengan 6 peserta didik kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga. Wawancara dan angket respon peserta didik ini digunakan untuk menguji kepraktisan bahan ajar berbasis *website*. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase dan kategoris untuk melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Skor yang didapatkan dari uji pakar, dipresentasikan dengan rumus berikut :

$$AP = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dengan skor maksimal.

Berdasarkan hasil skor diatas, maka dapat dilihat aspek kategori pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Aspek Kategori

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
1-20%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa bahan ajar berbasis *website* untuk mengembangkan kemandirian peserta didik pada pembelajaran tematik. Bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut :

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan pertama ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan proses pembelajaran selama proses daring kepada guru kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga dengan melakukan wawancara. Permasalahan yang didapat adalah minimnya fasilitas yang dimiliki peserta didik, memori *hand phone* yang penuh karena mengunduh materi, keterbatasan akses internet disetiap daerah yang berbeda-beda. Dengan demikian, tidak memungkinkan melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan teknologi informasi seperti *zoom*, *google meet*, *live chat* dan lain-lain. Pembelajaran tatap muka juga sangat boros jika dilakukan setiap hari. Selain itu, belum tersedianya bahan ajar yang berisi materi, video pembelajaran, soal evaluasi, pengumpulan tugas yang dapat diakses kapan dan dimana saja tanpa perlu mengunduh. Data awal ini digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan kedua ini peneliti melakukan perancangan bahan ajar berbasis *website*. Pada tahapan ini menentukan judul, tema, materi/sumber belajar, prosedur pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan soal evaluasi serta melakukan perancangan produk. Produk ini dirancang dengan dilengkapi beberapa fitur seperti *home*, absensi, prosedur pembelajaran, standar kompetensi, materi (teks dan video pembelajaran), soal evaluasi dan profil pengembang.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga ini yaitu mengembangkan produk yang telah dirancang. Kemudian pada tahapan ini dilakukan uji pakar atau validasi yaitu validasi bahan ajar dan materi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan hasil validasi pakar kemudian dijadikan pedoman dalam merevisi produk bahan ajar. Hasil uji pakar materi dan bahan ajar dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Pakar

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP(%)	Kategori
1.	Materi	70	53	75,7 %	Baik
2.	Bahan Ajar	50	42	84 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji pakar diatas, bahan ajar yang dikembangkan termasuk pada kategori baik dan sangat baik (>61%). Dengan demikian, bahan ajar berbasis *website* ini dinyatakan layak digunakan. Sehingga bahan ajar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD yang sudah ditentukan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya adalah pengimplementasian bahan ajar. Peneliti menguji cobakan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga. Setelah melakukan kegiatan dengan bahan ajar ini, peserta didik diminta untuk mengisi angket evaluasi terkait bahan ajar yang digunakan. Hasil ini digunakan sebagai data untuk menentukan kepraktisan bahan ajar. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor
1	Saya merasa yakin dalam mengerjakan latihan soal dengan benar.	24
2	Jika mendapat tugas yang sulit, saya mampu menyelesaiannya sendiri.	18
3	Saya mempelajari materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.	21
4	Saat saya merasa bingung saya berani bertanya kepada guru.	23
5	Saya mampu mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	22
6	Saya mengumpulkan tugas yang diberikan dengan tepat waktu	23
7	Saya langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	23
8	Saya belajar sendiri tanpa diperintah orang tua.	20
9	Saya dapat belajar dengan mudah menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> .	21
10	Saya senang belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> .	22
11	Saya tertarik belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> .	21
12	Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> dapat memudahkan saya dalam memahami materi.	21
13	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> dapat menambah keterampilan saya dalam mengoperasikan laptop/komputer.	23
14	Belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>website</i> dapat memudahkan saya untuk belajar secara mandiri.	21
Jumlah		303
Presentase		90%

Berdasarkan hasil respon peserta didik didapatkan hasil presentase sebesar 90%. Dengan demikian bahan ajar berbasis *website* terdapat pada kategori sangat baik sehingga dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi bahan ajar berbasis *website*. Tahapan ini menganalisis kevalidan dan kepraktisan dari bahan ajar tersebut. Bahan ajar dikatakan valid dilihat dari analisis validator yang menunjukkan kategori baik sedangkan dikatakan praktis apabila sebagian besar peserta didik dapat menggunakan bahan ajar berbasis *website* ini dilihat dari hasil respon peserta didik. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan dan bahan ajar berbasis *website* ini dapat diperbaiki dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar berbasis *website* ini dinyatakan layak dan praktis digunakan. Inovasi pembelajaran dengan bahan ajar berbasis *website* ini dapat meningkatkan kemajuan pendidikan khususnya di pendidikan dasar. Peserta didik dapat dilatih secara mandiri dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan diatas disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *website* valid dan praktis digunakan. Hal ini dilihat dari uji pakar dan respon peserta didik. Hasil penilaian uji pakar materi oleh validator dikategorikan baik dengan hasil presentase sebesar 75,7%. Sedangkan hasil penilaian pada uji bahan ajar dikategorikan sangat baik dengan hasil presentase sebesar 84%. Dengan demikian bahan ajar berbasis *website* ini dinyatakan layak digunakan. Respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis *website* ini dikategorikan sangat baik dilihat dari hasil presentase sebesar 90%. Dengan demikian bahan ajar berbasis *website* ini dinyatakan praktis digunakan untuk pembelajaran. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menguji kepraktisan produk yang dikembangkan dengan uji terbatas 6 peserta didik karena dimasa pandemi tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian ini banyak manfaat yang diperoleh dari pembelajaran berbasis *website* baik bagi guru maupun peserta didik. Sehingga, peneliti menyarankan agar guru perlu melakukan inovasi pembelajaran seperti menggunakan bahan ajar berbasis *website* yang pembuatannya mudah selain itu dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan bahan ajar dan mengoperasikan teknologi informasi. Selain itu, pembelajaran dengan bahan ajar *website* ini juga dapat melatih peserta didik belajar secara mandiri, tidak jemu, aktif, sehingga dapat meminimalisir peserta didik bergantung pada guru dan dapat menambah wawasan dalam mengoperasikan laptop atau komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Bahri, S., Program, A. B., Bimbingan, S., Konseling, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA KEJENUHAN BELAJAR PADA SISWA DAN USAHA GURU BK UNTUK MENGATASINYA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/7153>
- Amalia, L., Irwan, I., & Hiola, F. (2020). ANALISIS GEJALA KLINIS DAN PENINGKATAN KEKEBALAN TUBUH UNTUK MENCEGAH PENYAKIT COVID-19. *Jambura Journal of Health Sciences and Research*, 2(2), 71–76. <https://doi.org/10.35971/jjhsr.v2i2.6134>
- Bilfaqih, Y. (n.d.). (*PDF*) *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Retrieved March 24, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/291357368_Esensi_Pengembangan_Pembelajaran_Daring
- Daryanto. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Retrieved March 24, 2021, from <https://onesearch.id/Record/IOS13437.ACPUACTG000000000015381>
- Fitria Fauziah. (2012). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN EXE (E-LEARNING XHTML EDITOR) POKOK BAHASAN BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK KELAS VIII SMPN 3 KUNINGAN*.
- Hamid, S. M. (2011). *Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. //library.fmipa.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=6079&keywords=
- Irmawati, F., Oktaviana, I., & Rahayu, L. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENGETAHUAN LINGKUNGAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MAHASISWA IKIP BUDI UTOMO MALANG. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.25273/florea.v3i1.783>
- Kadarwati, Ani dan Malawi, I. (n.d.). *PEMBELAJARAN TEMATIK: (KONSEP DAN APLIKASI)*. Retrieved March 24, 2021, from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tq9yDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kadarwati,+Ani+%26+Malawi+Ibadullah+Ani.+%\(2017\).+Pembelajaran+Tematik:+\(%KONSEP+dan+Aplikasi+\)+.+Magenta:+CV+AE+Media+Grafika.&ots=rN-0Crw9Cx&sig=YrecltanUUw_sGiSiPlQ_Xgzjzw&redir](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tq9yDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kadarwati,+Ani+%26+Malawi+Ibadullah+Ani.+%(2017).+Pembelajaran+Tematik:+(%KONSEP+dan+Aplikasi+)+.+Magenta:+CV+AE+Media+Grafika.&ots=rN-0Crw9Cx&sig=YrecltanUUw_sGiSiPlQ_Xgzjzw&redir)

- Kirana. (2013). *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula.* <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/30980/desain-komunikasi-visual-dasar-dasar-panduan-untuk-pemula.html>
- Ngurah Laba Laksana, D., Agus Wawan Kurniawan, P., & Niftalia, I. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK SD KELAS IV BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT NGADA. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* (Vol. 3, Issue 1). <http://www.ejournal.citrabakti.ac.id/index.php/jipcb/article/view/74>
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif - IAIN Syekh Nurjati Cirebon.* <http://repository.syekhnurjati.ac.id/3599/>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu - Google Books.* https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Pembelajaran_Tematik_Terpadu/jeCxDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=rusman+pembelajaran+tematik&printsec=frontcover
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran - Google Books.* https://www.google.co.id/books/edition/Model_model_pembelajaran/yVCYtQEACAAJ?hl=id
- 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>
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 / GTKDIKMENDIKSUS / 2020.* (n.d.). Retrieved March 24, 2021, from <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>
- Susilowati, E. (2020). Bagaimana Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid 19 melalui. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 05, Issue 03). <https://doi.org/10.33449/JPMR.V5I3.12896>