

**PENGEMBANGAN WEB GIFFT.ME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA****GIFFT.ME WEB DEVELOPMENT AS AN INDONESIAN LANGUAGE
LEARNING MEDIA****Kanaya Afflaha Nissa****Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta**Posel: kanayaafflahan@gmail.com

Naskah Diterima Tanggal 27-12-2021—Direvisi Akhir Tanggal 21-07-2023—Disetujui Tanggal 21-07-2023

doi: 10.26499/mm.v21i1.4450

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran juga berpengaruh pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dapat memberikan suatu pengetahuan pengalaman belajar yang menarik perhatian serta rasa keingintahuan dan meningkatkan prestasi peserta didik, semua itu merupakan tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini. Peneliti ingin mendeskripsikan rancang bangun *web gift.me*, serta mengetahui efektivitas penggunaan *web gift.me* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*)). Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode pencatatan dokumen serta kuesioner. Kemudian peneliti menganalisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dari penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa membuat *web gift.me* sangatlah mudah dirancang, serta *web gift.me* merupakan *web* yang efektif digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata-kata kunci: Web Giffit.Me; Media Pembelajaran; Pengembangan Bahasa Indonesia**Abstract**

Today's rapid technological developments have an effect on the learning process as well as on learning materials and the way in which material is delivered in the process of teaching and learning activities. While learning media that utilize technological developments can provide a knowledge of learning experiences that attract attention and curiosity and improve student achievement, all of these are the objectives of this development research. The researcher wants to describe the design of the gift.me web, and to find out the effectiveness of using the gift.me web as a medium for learning Indonesian. The model used in this development research is the ADDIE model (analyze stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage). The data in this study were collected by means of document recording and questionnaires. Then the researcher analyzed the data using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. From this research, it was found that creating a gift.me web is very easy to design, and the gift.me web is an effective web used for Indonesian language learning media.

Keywords: Web Giffit.Me; Learning Media; Development Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang membangun ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Hal ini membuat peran pendidikan dirasakan sangat penting bagi setiap Bangsa. Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu pendidikan juga membangkitkan motivasi untuk masyarakat agar dapat bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan (Asmarani, 2019).

Menurut Deni Hardiyanto (2015), pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik.

Yektyastuti, dkk, (2016) menyebutkan bahwa, pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak faktor yang mempengaruhi proses interaksi, baik faktor internal yang terjadi dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang

datang dari lingkungan. Tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah selain berkaitan dengan materi, juga berkaitan dengan penggunaan media. Masih banyak guru yang dalam melakukan pembelajaran di sekolah belum menggunakan media, padahal penggunaan media pembelajaran akan membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Anshori (2018) menyebutkan bahwa, perkembangan teknologi dewasa ini yang begitu pesat dan tak terhindarkan lagi mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan membawa kita ke arah dunia digital. Pengguna teknologi dapat kita jumpai hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan dunia teknologi yang demikian membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan umat manusia di muka bumi ini. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu internet.

Perkembangan teknologi internet yang berlangsung sangat pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Perkembangan tersebut telah memberikan dampak terhadap perkembangan hukum, ekonomi, sosial,

budaya, dan politik. Pencapaian teknologi internet yang demikian pesat dan maju, mempermudah dalam berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam android kita.

Guna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektivitas dan keefisiensi sebuah pembelajaran. Peneliti menemukan sebuah *web* menarik yang banyak orang tidak mengetahuinya. *Web* tersebut merupakan *web* yang bisa digunakan untuk membuat ucapan ulang tahun kepada orang tersayang. Tetapi peneliti tertarik menjadikannya sebagai media pembelajaran untuk zaman sekarang ini, *web* tersebut ialah *web gift.me*.

Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan pengembangan pada *web gift.me* untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti juga melakukan riset atau menanyakan kelayakan *web gift.me* sebagai media pembelajaran ke beberapa mahasiswa melalui kuesioner.

LANDASAN TEORI

Kualitas pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Peran pendidik sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidik sering sekali kurang tanggap terhadap perkembangan pendidikan dalam hal ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar di sekolah, pembelajaran masih terpusat pada guru, kurangnya mengintegrasikan kearah pembentukan karakter siswa. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, salah satu bentuk sumber belajar yang seharusnya ada untuk kepentingan belajar peserta didik. Kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah, sangat berperan dalam ketersediaan bahan ajar tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, ketersediaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Asyhar (2012) berpendapat bahwa “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*)”.

Media mempunyai peranan sangat penting dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran serta sebagai sarana komunikasi guna menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. “Media pembelajaran juga harus dikembangkan oleh seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi” (Mardati & Wangit, 2015). Selain itu, media memiliki peran penting dalam

menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter pada diri siswa (Desak Putu Parmiti, dkk. 2020).

Media pembelajaran suatu hal yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar terutama pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, yang dapat berupa suatu alat, lingkungan sekitar maupun kegiatan, yang telah direncanakan atau diatur secara sengaja serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran agar dapat menunjang serta mendukung tercapainya suatu proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan suatu pengetahuan pengalaman belajar karena media mampu menarik perhatian serta rasa keingintahuan peserta didik hal tersebut tentu akan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik (Astuti. 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pembelajaran dapat dengan mudah dipahami apabila seorang pengajar melibatkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk membantu ketercapaian pembelajaran.

Menjaga keefisienan serta keefektifan dalam proses belajar mengajar jarak jauh, penggunaan media teknologi informasi sangat dibutuhkan. Terlebih penggunaan media teknologi informasi yang terhubung menggunakan fasilitas internet baik itu berbasis aplikasi *website*, media sosial, android atau media pendukung lainnya (Rusman, 2012). Seperti diketahui bahwa *website* merupakan salah satu sarana belajar yang menggunakan jaringan internet dan menyediakan segala bentuk informasi (Dewanto dalam Divayana, Suyasa, & Sugihartini, 2016) sehingga pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya dengan cara tatap muka dan dibatasi oleh waktu (Lim, 2017). Pembelajaran menggunakan *website* diharapkan menjadi lebih menyenangkan, karena kegiatan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga bisa berlangsung dalam kelas kelas *virtual*, *e-learning* (Herayanti, Lovy. Fuaddunnazmi & Habibi, 2017). Pembelajaran berbasis web juga dapat membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran dan sebagai alat penyampaian materi yang sulit. *Website* dapat digunakan untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, animasi bergerak atau gabungan kesemuanya yang saling terkait dan dihubungkan dengan jaringan halaman atau yang bisa disebut hyperlink. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menambah pengalaman belajar karena dapat memperdalam pemahaman yang lebih baik dari subjek. (Lee & Owens, dalam Tambunan, 2016).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna

untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran (Fajar Sukma Pratama, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah *web*, yaitu *web gift.me* untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan *web gift.me* ini diharapkan mampu memotivasi guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam melaksanakan pembelajaran dengan para siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (Nazir, 2011), metode deskriptif adalah metode yang meneliti suatu kelompok manusia, suatu subjek, atau pemikiran pada masa sekarang. Metode deskriptif ini digunakan untuk memberi gambaran hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti.

Metode deskriptif dipilih oleh peneliti karena metode ini dapat memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, bahasa, gejala, atau kelompok.

Prosedur pengembangan mengacu pada lima tahapan model ADDIE. Tegeh, dkk (2015) menjelaskan “lima tahapan model ADDIE meliputi: (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)”.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *web gift.me* sebagai media yang akan diteliti dan dikembangkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini yakni menggunakan metode pencatatan dokumen serta kuesioner. Pencatatan dokumen bertujuan guna mengumpulkan data mengenai rancang bangun pengembangan media. Sedangkan Kuesioner digunakan saat analisis, kuesioner tersebut disebar kepada mahasiswa kelas 5C UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Kuesioner yang digunakan terbuat dari *google formulir* yang berisikan 4 (empat) pertanyaan, yaitu :

1. Apakah menurut anda, *gift.me* cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberi atau mengingatkan tugas kepada siswa?
2. Apakah menurut anda, media *gift.me* menarik?
3. Apakah ada kesulitan mengakses *gift.me*?
4. Bagaimana pendapat anda tentang *gift.me*?

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran juga berpengaruh pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar (Tommy Bustomi, dkk. 2013). Terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *website* ini (*web giff.me*), akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Tidak membuat siswa tegang atau takut ketika mendapat tugas. Melainkan siswa terhibur karena bentuk tugasnya yang sangat menarik. Berikut adalah rancang bangun serta hasil uji keefektifan *web giff.me* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia;

Rancang Bangun Web Giff.me

Giff.me merupakan *website* berbentuk kartu ucapan yang biasa digunakan sebagai kartu ucapan ulang tahun untuk keluarga, saudara, teman, sahabat atau orang tersayang lainnya. *Website Giff.me* mempunyai 4 (empat) macam kartu ucapan di dalamnya, yaitu *Surprising Gift Box*, *Happy Birthday*, *Love Letter*, *Bubble Wrapped*.

Keempat macam *giff* tersebut mempunyai keunikannya masing-masing. *Surprising Gift Box* unik karena berisi box-box di dalamnya, sebelum masuk kepada inti *giff*. Lain halnya dengan *Happy Birthday* yang sebelum masuk kepada intinya kita akan disuguhkan oleh banyak sekali balon. Selanjutnya *Love Letter* unik karena berbentuk sebuah amplop surat. Dan yang terakhir, *Bubble Wrapped*. Sebelum masuk kepada inti *giff*, kita harus memecahkan gelembung-gelembung plastik terlebih dahulu.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan *Surprising Gift Box* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rancang bangun menggunakan media tersebut adalah sebagai berikut:

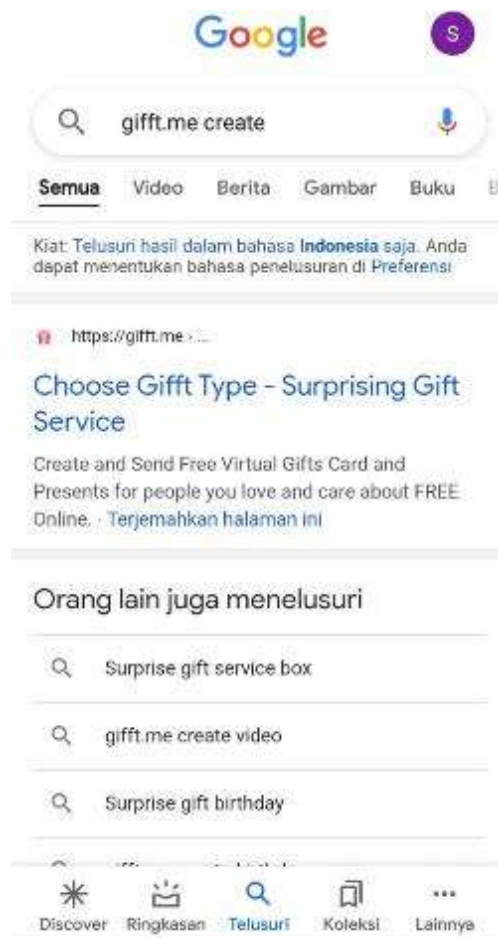
1. Pertama, kita masuk ke google dan menetik "*giff.me*"



Gambar 1. Langkah Pertama

Proses tersebutlah yang harus dilakukan pertama kali untuk masuk kepada *website giff.me*.

2. Lalu yang kedua, akan muncul seperti berikut:



Gambar 2. Langkah Kedua

Setelah muncul seperti gambar yang di atas, kita pilih “*Choose Giff Type*” untuk nantinya kita bisa memilih mau menggunakan *giff* seperti apa.

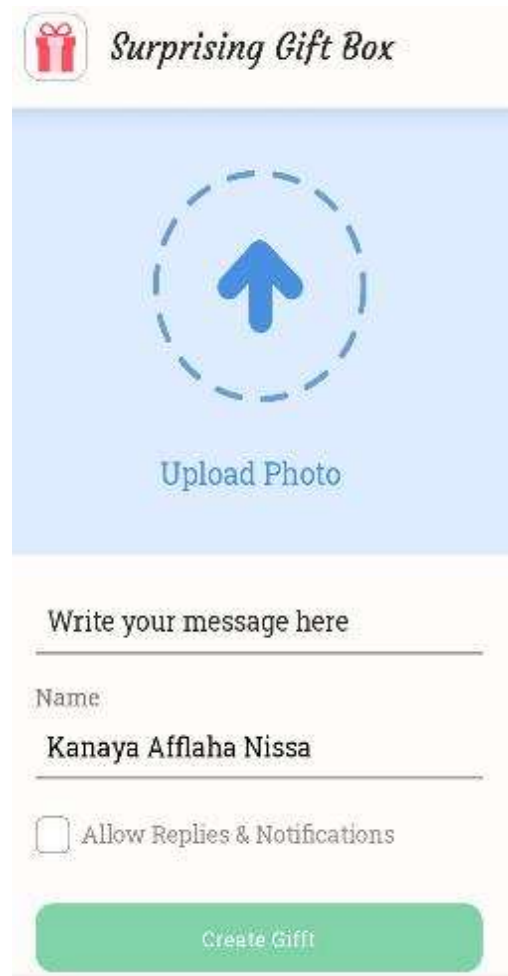
3. Setelah memilih “*Choose Giff Type*”, maka akan muncul gambar macam-macam dari *giff* atau kartu ucapan. Kita disajikan 4 (empat) pilihan. Yaitu: *Surprising Gift Box*, *Happy Birthday*, *Love Letter*, *Bubble Wrapped*.



Gambar 3. Langkah Ketiga

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *Surprising Gift Box*.

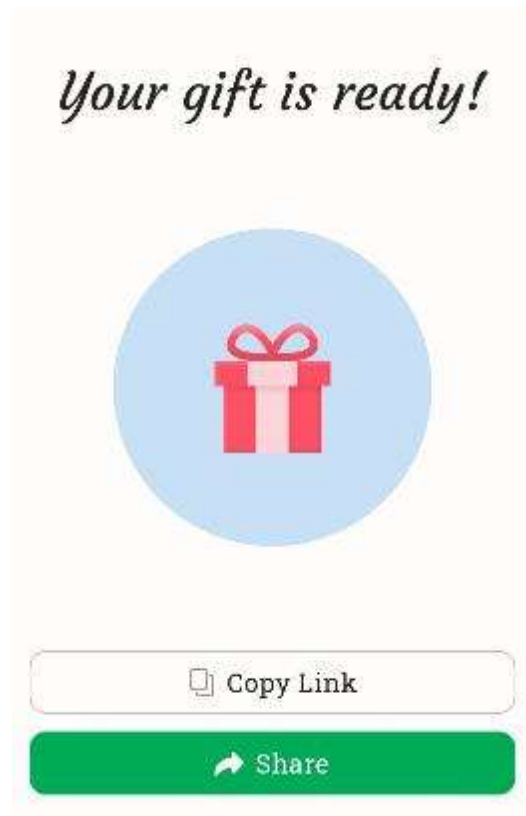
4. Setelah kita klik bagian *Surprising Gift Box*, maka akan muncul tampilan seperti berikut:



Gambar 4. Langkah Keempat (Inti)

Kita akan disuguhkan oleh tampilan *Surprising Gift Box* seperti gambar di atas. Ada bagian untuk upload photo, menulis pesan dan menulis nama. Setelah itu kita bisa klik *create giff* untuk membuat *giff*.

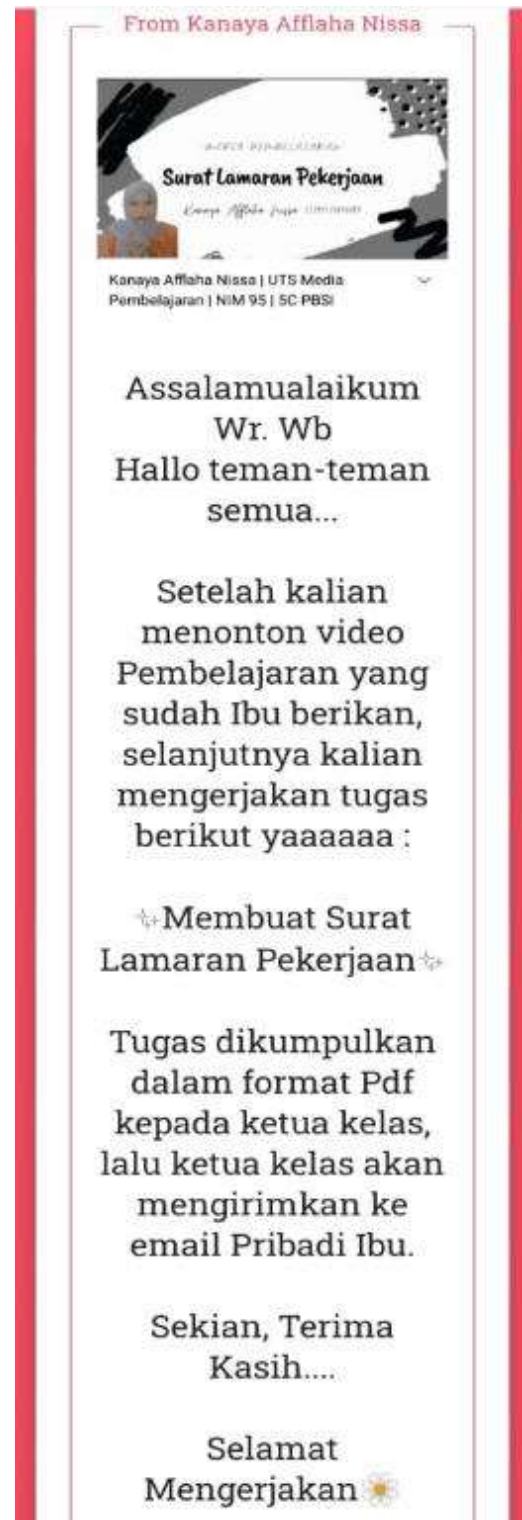
5. Tunggu beberapa menit, maka akan muncul sebagai berikut:



Gambar 5. Langkah Kelima (Akhir)

Tandanya bahwa *gift* kita sudah jadi. Kita bisa *copy link* atau langsung *share* ke beberapa media sosial.

Adapun media yang telah peneliti buat, tampilannya sebagai berikut:



Peneliti memasukkan foto berupa *screenshot* dari sebuah video *youtube*, yaitu video pembelajaran. Lalu

Berdasarkan diagram 3, dapat disimpulkan bahwa tidak ada kesulitan dalam mengakses media *giff.me*. Alasannya memang media ini berbentuk *website* bukan aplikasi. Jadi sangatlah mudah untuk mengaksesnya.

d. Data 4

Data 4 ialah hasil terkait pertanyaan kuesioner yang keempat. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Para pengisi kuesioner mengisi dengan berbagai jawaban, antara lain:

- (1) *Giff.me* sebuah media pembelajaran yang sangat unik untuk mengingatkan siswa untuk mengerjakan tugas
- (2) Bagus, menarik untuk media pembelajaran
- (3) Cukup menarik, tampilannya lucu
- (4) Menarik sekali untuk mengingatkan tugas
- (5) *Giff.me* media pembelajaran yang menarik, bisa membuat siswa penasaran terhadap apa yang ada dalam box, namun box yang digunakan terlalu banyak, sehingga cukup bosan ketika membukanya.
- (6) Menarik
- (7) Media pembelajaran *giff.me* cocok digunakan pada saat pembelajaran karena menarik

untuk peserta didik dan juga tidak membuat peserta didik menjadi bosan.

- (8) *Giff.me* seru hehe
- (9) Bagus
- (10) Menurut saya, aplikasi *giff.me* ini sangat menarik karena bisa menjadi *reminder* bagi peserta didik mengenai tugas ataupun test yang akan diberikan oleh guru.
- (11) Keren, bagus, efisien. Pembelajaran di sekolah butuh media pembelajaran seperti ini!
- (12) Baru mengetahui *giff.me*, dan ternyata lumayan menarik dan unik.
- (13) *Giff.me* menurut saya dapat membantu guru untuk mengingatkan tugas kepada murid dengan cara yang menarik.
- (14) Suatu media yang dapat memudahkan suatu proses pembelajaran
- (15) Bagus dan menarik digunakan.

Dapat dikatakan bahwa memang *giff.me* cocok digunakan untuk media pembelajaran. Tampilan menarik dan tidak membosankanlah yang menjadikan *giff.me* dianggap cocok untuk media pembelajaran terutama sebagai pengingat tugas yang diberikan guru kepada siswa siswi.

PENUTUP

Menjaga keefisienan serta keefektifan dalam proses belajar mengajar jarak jauh, penggunaan media teknologi informasi sangat dibutuhkan. Terlebih penggunaan media teknologi informasi yang terhubung menggunakan fasilitas internet baik itu berbasis aplikasi *website*, media sosial, *android* atau media pendukung lainnya.

Implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan tablet dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya, karena memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan berbantu media pembelajaran berupa aplikasi yang menarik.

Giff.me merupakan *website* berbentuk kartu ucapan yang biasa digunakan sebagai kartu ucapan ulang tahun untuk keluarga, saudara, teman, sahabat atau orang tersayang lainnya. *Website Giff.me* mempunyai 4 (empat) macam kartu ucapan di dalamnya, yaitu *Surprising Gift Box*, *Happy Birthday*, *Love Letter*, *Bubble Wrapped*.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa *web giff.me*

dianggap efektif digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berisikan 4 (empat) macam *giff* di dalamnya, *giff.me* mempunyai kesan yang sangat menarik dan tidak membosankan jika dijadikan bahan atau media untuk pembelajaran. Selain itu, untuk mengakses dan membuat sebuah *giff* atau media dalam *web giff.me* pun sangat mudah, tidak ada kesulitan dalam mengaksesnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori. Sodik. 2018. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*.
- Asmarani. Dewi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android. *Proposal skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Astuti. Sastika Widi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Asyhar, R. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Bustomi. Tommy. dkk. 2013. Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa

- Indonesia Berbasis Multimedia. SEBATIK STMIK WICIDA.
- 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*. Vol. 5. No. 3.
- Hardiyanto. Deni. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer, *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi, H. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis moodle pada mata kuliah fisika dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol. 1. No. 3.
- Lim, S. H. 2017. Hubungan kepemimpinan instruksional, budaya organisasi dan organisasi pembelajaran di sekolah berprestasi tinggi di Malaysia. *Doctoral dissertation*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mardati, Asih dan M.N., Wangit. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make A Match untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 3. No. 2.
- Nazir. 2011. Metode penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Parmiti. Desak Putu. dkk. 2020. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. 1. Januari.
- Pratama. Fajar Sukma. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 4. No. 2. Agustus.
- Rusman. 2012. Belajar dan pembelajaran berbasis komputer. Bandung: Alfabeta.
- Santoso. Agus Dwi. dkk. 2016. Pengembangan Website Pembelajaran Interaktif Untuk Mendukung *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 3 Banjar. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol. 5. No. 2.
- Tambunan, N. 2016. Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 6. No. 3.
- Tegeh, I.M., dkk. 2015. Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:yuBE7-FUnNgJ:eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352/+&cd=6&> (diakses 22 Desember 2021).
- Yektyastuti. dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA, *Jurnal Internasional-Jurnal Online LIPI*. Vol 2. No. 1.