

PENGEMBANGAN *PLATFORM* MATERI MURAH BERBASIS *WEBSITE* MENGUNAKAN CMS SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR SISWA KELAS X TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 KUNINGAN

Tria Sutriana¹, Ipan Ripai²

¹Tria Sutriana Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

²Ipan Ripai Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: tria@upmk.ac.id

Email: ipan@upmk.ac.id

ABSTRACT

Vocational High School (SMK) is a form of formal education unit that organizes vocational education at the secondary education level, this SMK prints its students to have skills and abilities that can compete in the world of work and in the teaching and learning process of teachers and students. have not been able to maximize the use of the Internet, especially websites, it is necessary to have innovative learning resources that can support it all. The objectives of this study are: (1) to develop a website-based material platform (2) to determine the feasibility of your material platform (3) to determine the response of class X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. The results of this study are: this research uses CMS Wordpress. Collecting data using interview guidelines, observations and questionnaires. This study uses the Research & Development (R&D) method using the ADDIE model. (2) product feasibility test is carried out in 2 stages, namely alpha test and beta test. The alpha test was carried out by 2 media experts and material experts, then the beta test was carried out on 25 people consisting of 12 men and 13 women students of SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. The results of this study were 84.5% in the Very Eligible category. (3) student responses regarding your material platform are very good because they are helped in the learning process with the innovation of learning resources.

Keywords: *Platforms, Learning Resources, Wordpress*

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah, SMK ini mencetak siswa/siswinya agar memiliki skill dan kemampuan yang dapat bersaing di dunia kerja dan dalam proses belajar mengajar para guru maupun siswa belum bisa memaksimalkan penggunaan Internet terutama website maka perlu ada inovasi sumber belajar yang dapat menunjang itu semua. Tujuan dari penelitian ini : (1) mengembangkan platform materi murah berbasis website (2) mengetahui kelayakan platform materi (3) untuk mengetahui respon kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Hasil Penelitian ini adalah : penelitian ini menggunakan CMS Wordpress. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi dan angket. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Research & Development (R&D) menggunakan model ADDIE. (2) uji kelayakan produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji alpha dan uji beta. Uji alpha dilakukan oleh 2 orang ahli media dan ahli materi kemudian uji beta dilakukan kepada 25 orang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan siswa/siswi SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Hasil dari penelitian ini adalah 84,5% dengan kategori Sangat Layak. (3) respon siswa mengenai platform materi ini sangat baik karena mereka terbantu dalam proses belajar dengan adanya inovasi sumber belajar.

Kata Kunci: Platform, Sumber Belajar, Wordpress

PENDAHULUAN

Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan (Budiman, 2017). Saat ini adanya teknologi dapat menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama kualitas pendidikan dalam negeri. Jelas ini menjadi tanggung jawab kita dalam memajukan pendidikan pada era industri 4.0 ini, Penggunaan teknologi digital untuk pendidikan sangatlah berpengaruh, terutama dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah masih kurang memaksimalkan penggunaan sumber belajar menggunakan teknologi digital.

Adanya virus covid-19 pada tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan (Yunitasari & Hanifah, 2020). Hal ini berefek sangat besar kepada proses belajar dan mengajar di sekolah menjadi sangat terbatas dalam penyampaian materi dan praktek kurang efektif. sebelumnya mungkin para guru dan siswa terbiasa secara langsung hari ini dilakukan secara online. Maka dari itu guru dan siswa tidak bisa terlepas dari teknologi digital serta harus mengikuti perkembangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan magang lanjutan/asistensi mengajar ketika semester 6 selama 1 semester berlangsung di sekolah SMK Muhammadiyah 2 Kuningan bahwa para guru dan siswa dalam proses belajar mengajar masih sering menggunakan buku, *ebook*, *power point* dan belum memaksimalkan sumber belajar dari internet terutama *website*.

Dari permasalahan tersebut, munculah sebuah inovasi untuk membuat *platform* sumber belajar *website* yang diberi nama materimu berbasis CMS Wordpress. khususnya dalam kondisi pandemi covid-19 seperti ini yang mengakibatkan proses

belajar mengajar menjadi terbatas sehingga sumber belajar ini bisa menjadi salah satu solusi dan harapan bisa membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Sumber belajar ini pastinya mudah digunakan dan bisa di akses secara online dengan menggunakan internet kapanpun dan dimanapun lebih fleksibel.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Platform*

Menurut (Eka Yuda Wibawa, 2021) pengertian *platform* adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Misalnya, untuk kegiatan pembelajaran daring, maka *platform* yang digunakan berbasis digitalisasi.

(Triandini et al., 2019) mengemukakan pendapat bahwa *platform* didalam teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah dikembangkan menjadi *platform* berbasis *website*, *mobile*, dan *desktop*.

Sedangkan (Febriyanti & Sundari, 2020) berpendapat bahwa media *platform* dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses KBM. Dimana *platform* tersebut dapat diaplikasikan dengan kelas berbasis daring yang artinya proses pembelajaran tidak harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Ada beberapa penggunaan *platform* seperti *Zoom*, *Google Hangouts*, *Google Meet*, dan *website*.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *platform* adalah sebuah tempat atau media yang memberikan suatu layanan dengan fitur-fitur tertentu kepada pengguna sesuai kebutuhan. *platform* ini erat kaitannya dengan Teknologi IT sekarang, baik itu di dalam sistem komputer, *hardware*, *software*, *aplikasi*, *website*.

2. *Website*

Menurut Menurut (Divayana et al., 2016) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait. (Asmara, 2019) mengemukakan *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Didalam *website* ini terdapat kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya juga saling terkait. adapun web ini terdiri dari beberapa unsur yakni diantaranya page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan home page.

Sedangkan (Wulandari, 2017) berpendapat bahwa *Website* merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima HTTP atau HTTPS dari klain yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML dan terdapat kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis.

Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah media sekaligus fasilitas internet yang memberikan layanan informasi sesuai kebutuhan dalam bentuk laman yang di dalamnya berupa gambar, *video*, *audio*, teks dan animasi lainnya.

3. *CMS Wordpress*

Menurut Menurut (Zulkarnain et al., 2020) CMS (Content Management System) *Wordpress* dapat dengan mudah dilakukan dalam membangun website karena CMS *wordpress* sangat mudah untuk di kustomisasi sesuai dengan kebutuhan.

(Siagian, 2021) mengemukakan *Wordpress* adalah aplikasi CMS

(*Content Management System*) yang dapat berfungsi untuk memudahkan membuat post, halaman statis, menu, dan lainnya tanpa perlu bersusah payah mempelajari bahasa pemrograman yang sulit dan memudahkan untuk membangun website tanpa perlu memahami coding.

Sedangkan (Prawira & Wardani, 2017) berpendapat bahwa *Wordpress* merupakan aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai *blog engine*. *WordPress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

Dapat disimpulkan bahwa CMS *Wordpress* adalah salah satu CMS untuk membangun sebuah website yang dapat di kustomisasi sesuai dengan kebutuhan dan di dalamnya memiliki banyak fitur yang lengkap serta gratis bisa dikembangkan oleh siapa pun, ada beberapa kelebihan memakai CMS *Wordpress*:

- a. Ramah untuk Pemula dan Ahli
- b. Komunitas Besar
- c. Tersedia Banyak Tutorial
- d. Plugin Melimpah

4. *Sumber Belajar*

Menurut (Sasmita, 2020) Sumber Belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar, Dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

(Gede Dharman Gunawan et al., 2020) mengungkapkan bahwa Sumber Belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

(Putri, 2017) berpendapat bahwa Sumber belajar tidak hanya bersumber dari buku-buku pelajaran saja, namun

dapat didukung dari lingkungan maupun budaya setempat yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosional, dan perasaan. sumber belajar seperti dari guru, buku, internet atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan oleh siswa dan guru.

5. **SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)**

Menurut (Indra et al., 2021) Sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu bentuk pendidikan yang diselenggarakan pemerintah untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, sehingga lulusannya diharapkan dapat masuk ke lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional sesuai dengan bidangnya masing-masing.

(Saputra et al., 2019) mengungkapkan bahwa pendidikan kejuruan menurut penjelasan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 15. "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Sejalan dengan pernyataan di atas, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada saat ini menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran yang berpusat kepada siswa, dan siswa dalam hal ini dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Dapat disimpulkan bahwa melalui sekolah kejuruan dapat membentuk seseorang menjadi tenaga yang profesional serta memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Dalam menciptakan lulusan yang profesional diperlukan usaha dan

fasilitas yang memadai seperti sarana dan prasarana, dan peningkatan kualitas tenaga pengajar.

6. **Komputer dan Jaringan Dasar**

Menurut (Saputra et al., 2019) Komputer dan Jaringan Dasar merupakan mata pelajaran wajib dasar bidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang harus dijalani oleh siswa, Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar disampaikan di kelas X semester 1 dan semester 2 masing-masing 3 jam pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran pelajaran wajib dasar bidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) akan di fokuskan pada kelas X semester 1 dan semester 2, salahsatu kompetensi dasar yang akan di pelajari yaitu dasar hardware, software, dan jaringan.

METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan (Hanafi, 2017).

Menggunakan model ADDIE yang dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (Budiarta, 2014).

1. **Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas x TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan yang berjumlah 25 siswa pada tahun 2022 dilihat dari absensi kelas dan DAPODIK Kemendikbud. Pada penelitian kali ini peneliti mengambil sampel 25 siswa kelas x TKJ.

No	Kelas	Jumlah
1	X TKJ	1 Kelas
	Total	1 Kelas

2. Sampel

Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik probability sampling dan pengambilan sampelnya menggunakan simple random sampling, karena simple random sampling ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel yang di ambil 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

No	Siswa Kelas X TKJ	Jumlah
1	Siswa Laki-Laki	12 Siswa
2	Siswa Perempuan	13 Siswi
	Total	25 Siswa

HASIL PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Produk dalam penelitian ini berupa Platform materimu berbasis website menggunakan CMS Wordpress sebagai sumber belajar kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan yang bisa di akses di www.materimu.my.id atau panduan penggunaan di youtube channel Tria Sutriana.

Produk ini dibuat agar dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan adanya sumber belajar yang sesuai untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Produk platform materimu ini diharapkan mampu digunakan sebagai inovasi sekaligus alternatif sumber belajar utama di sekolah.

2. Tampilan Produk



Berikut merupakan setelah menganalisis penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan melalui obserbasi dan wawancara, maka informasi yang terkumpul dapat dijadukan sebagai acuan dalam pengembangan platform materimu.

Produk yang di dihasilkan berupa website sumber belajar dengan menggunakan CMS Wordpress. Adapun tampilan website materimu adalah sebagai berikut:

- a. Platform materimu memiliki fitur *log in, log out, register, forgot, dashboard, cari, daftar materi, course info, curriculum, reviews, q&a, announcements, artikel, ebook, video, quiz, hubungi kami, faq.*

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini meruokan jenis oenelitian R&D (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE. Untuk mengetahui kelayakan platform materimu ini, produk akan diuji dengan cara penyebaran angket untuk melihat respon dari siswa/pengguna di kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan terhadap platform yang sudah digunakan.

Dalam penelitian ini, penlitu menggunakan dua jenis angket yaitu angket pengukuran aspek *functionaity suitability* dan *usability*.

Yang dilakkukan untuk menguji *functionaity suitability* adalah menggunakan *test case* berupa *checklist* yang telah dibuat oleh peneliti dengan sasaran peneliti ahli media dan ahli

materi, sedangkan pada aspek *usability* akan dilakukan menggunakan angket yang sudah dibuat oleh peneliti dengan sasaran 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Angket *functionality suitability* berisi 18 pertanyaan sedangkan *usability* berisi 11 pertanyaan.

Dari hasil perhitungan *functionality suitability* dapat disimpulkan bahwa dari ahli media dan ahli materi didapatkan hasil.

$$\begin{aligned} \text{Presentase kelayakan (\%)} &= \frac{A}{B} \times 100 = \dots\% \\ &= \frac{18}{18} \times 100 = 100\% \end{aligned}$$

Dapat dilihat dari tingkat presentase 100% masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Sedangkan dari hasil perhitungan *usability* dapat disimpulkan bahwa dari 25 *responded* siswa/pengguna didapatkan hasil.

$$\begin{aligned} \text{Index (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{1.162}{25 \times 11 \times 5} \times 100 \\ &= \frac{1.162}{1.375} \times 100 \\ &= 84,5\% \end{aligned}$$

Dapat dilihat dari tingkat presentasi 84,5% masuk dalam kategori "Sangat Layak".

SIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan teknologi digital sebagai sumber belajar kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Platform* materimu memiliki fitur *log in*, *log out*, *register*, *forgot*, *dashboard*, cari, daftar materi, course info, curriculum, reviews, *q&a*, *announcements*, artikel, *ebook*, *video*, *quiz*, hubungi kami, *faq*.
- Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan CMS *Wordpress*

dalam proses pengembangan materimu. tahap awal peneliti melakukan analisis secara observasi ke tempat sekolah dan kelas, setelah itu penelitian membuat desain dan *flowchart* alur pengguna/siswa sumber belajar, dilanjutkan pembuatan *platform*, validasi ahli media, dan validasi ahli materi, kemudian peneliti mengimplementasikan platform nya dan diakhiri oleh evaluasi dengan menggunakan angket *usability* dan *functionality*.

- Hasil pengembangan platform materimu secara keseluruhan semua fitur yang ada sudah berfungsi dengan baik dan dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar di sekolah, namun ada beberapa yang harus dikembangkan lagi.
- Respon siswa mengenai *platform* materimu ini cukup baik karena mereka terbantu dalam proses belajar terutama pemilihan materi yang tepat, sehingga sumber belajar ini bersifat gratis bisa diakses siapa pun, kapan pun, dan dimana pun karna bersifat *online*.

2. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai *platform* yang dibuat adalah sebagai berikut :

- Pada penelitian ini peneliti menggunakan CMS *Wordpress* kombinasi dengan plugins Tutor LMS, dan Elementor. nah di Tutor LMS ini ada beberapa fitur berbayar seperti *award certificates*, *quiz*, *email notifications* dan yang lainnya serta di elementor juga untuk penggunaan *template* masih terbatas karna berbayar. masih ada beberapa saran yang belum bisa diperbaiki oleh peneliti dikarenakan fitur yang dibutuhkan itu berbayar.
- Materi yang ada di *platform* materimu sementara masih di

khususkan untuk kelas X TKJ saja biar lebih fokus, kedepannya mungkin akan bertambah sesuai kebutuhan mata pelajaran dan kelas X, XI, XII.

- c. Platform materimu yang sudah dikembangkan harus dimanfaatkan secara maksimal agar siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi skill dengan adanya sumber belajar ini.
- d. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan pengembangan platform ini masih banyak kekurangan. oleh karena itu, untuk para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi kekurangannya

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, G., & Rizki, F. (2016). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Blog*. 561–566.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Budiarta, I. wayan. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 1–12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/3620>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Coleman, B. D., & Fuoss, R. M. (1955). Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine Derivatives in Tetramethylene Sulfone. *Journal of the American Chemical Society*, 77(21), 5472–5476. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *RANGKIANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 17–27. <https://doi.org/10.22202/rangkiang.2020.v2i1.4148>
- Gede Dharman Gunawan, I., Ketut Suda, I., & Hengki Primayana, K. (2020). Webinar Sebagai Sumber Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *PURWADITA: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(2), 127–132.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R.

- (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 14–22.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/33609>
- Lamada, M. S., Miru, A. S., & Amalia, R.-. (2020). Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal MediaTIK*, 3(3).
<https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>
- Mulyanto, E. (2011). *Pengembangan sumber belajar berbasis WEB untuk pembelajaran jarak jauh pada materi pembuatan desain banner sebagai media promosi*.
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/45668>
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>
- Prawira, J. J. C. ., & Wardani, T. I. (2017). Aplikasi Cms Wordpress Untuk Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Di Wisata Keramik Diyono Kota Malang. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(2), 578–583.
- Putri, L. (2017). Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 4(1), 136837.
<https://doi.org/10.30659/pendas.4.1>
- Saputra, E. A., Wakhinuddin, W., & Rizal, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(2), 39–44.
<https://doi.org/10.24036/jptk.v2i2.5023>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>
- Siagian, G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran Yang Digunakan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.2010>
- Suhadi, S., & Heriansyah, H. (2018). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Dalam Menunjang Kegiatan Belajar Pada Prodi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Raden Fatah. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya (JIFP)*, 2(2), 34–48.
<https://doi.org/10.19109/jifp.v2i2.2659>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63.
<https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>

- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22.
<https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>
- Wulandari, S. A. (2017). Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 4(0), 41–47.
<http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/36/36>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
<https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zulkarnain, A., Tirtana, A., & Susanto, D. W. S. (2020). Sistem Informasi Karya Inovatif berbasis CMS Wordpress Studi Kasus STIKI Malang. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 93.
<https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.474>