

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG SEBAGAI SARANA PENGUMPULAN TUGAS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 CILIMUS

Nurohman¹, Sofhian Fazrin Nasrulloh²

¹Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

e-mail: nurohmanr577@gmail.com

e-mail: sfn@upmk.ac.id

ABSTRACT

This research includes research and development entitled Blog-Based Learning Media Development as a Means of Collecting Student Assignments in Informatics Subjects at SMK Negeri 1 Cilimus. The problem in this study is the limitation of suitable learning media used by schools. This study aims to determine how the development of blog-based learning media as a means of collecting student assignments, knowing the feasibility of blog-based learning media, and student understanding in using blog-based learning media when learning takes place and when collecting student assignments. The test subjects taken were 33 students of class X MPLB 3 and 35 students of class X Culinary 3 of SMK Negeri 1 Cilimus. The research method used is the ADDIE Research and Development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that blog-based learning media as a means of collecting student assignments was very feasible to use, this was based on the assessment of 2 media experts with the results obtained a score of 184 out of 200 and included in the "very feasible" category with a percentage of 92% and 2 material experts with the results obtained a score of 131 out of 150 and included in the "very feasible" category with a percentage of 87.33%. The results of the student response questionnaire obtained a score of 1,394 out of 1,725 and fell into the "very feasible" category with a percentage of 80.81%. Based on these results, it can be concluded that the blog-based learning media as a means of collecting student assignments in informatics subjects at SMK Negeri 1 Cilimus that has been developed is in the category of easy to use and understand.

Keywords: Development; Learning Media; Blog.

ABSTRAK

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus. Masalah pada penelitian ini adalah keterbatasan media media pembelajaran yang cocok digunakan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa, mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis blog tersebut, dan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis blog ketika pembelajaran berlangsung maupun saat mengumpulkan tugas siswa. Subjek uji yang diambil adalah 33 orang siswa kelas X MPLB 3 dan 35 orang siswa kelas X Kuliner 3 SMK Negeri 1 Cilimus. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan model ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa sangat layak digunakan, hal tersebut berdasarkan penilaian dari 2 ahli media dengan hasil yang diperoleh skor 184 dari 200 dan masuk kategori "sangat layak" dengan persentase sebesar 92% dan 2 ahli materi dengan hasil diperoleh skor 131 dari 150 dan masuk kategori "sangat layak" dengan persentase sebesar 87,33%. Hasil angket respon

siswa didapatkan skor 1.394 dari 1.725 dan masuk kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 80,81%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus yang telah dikembangkan masuk dalam kategori mudah digunakan dan dipahami.

Kata kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Blog

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Dimulai dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered learning), berkembang menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (students-centered learning). Proses belajar dalam pendidikan merupakan proses yang terjadi antara pengajaran dan siswa serta dipengaruhi oleh hubungan yang ada dalam proses tersebut. Hubungan yang ada dalam proses tersebut diantaranya adalah sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Lingkungan sekitar banyak sekali sarana yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang relevan. Sebagai pendidik, sarana yang ada di lingkungan sekitar harus bisa digunakan sebagai media pembelajaran. (Nopitasari et al., 2021)

Hal ini tidak lepas dari peran seorang guru. Guru yang mampu membuat peserta didiknya lebih berhasil dari pada dirinya maka guru tersebut dapat dikatakan berhasil dalam mengajar. Namun keberhasilan seorang

guru tidak lepas dari sarana dan prasarana yang ada di sekolah tempat ia mengajar. Proses pembelajaran di dalam kelas tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dapat terbantu dengan adanya sarana dan prasarana tersebut.

Sebagaimana yang kita ketahui, bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi semakin cepat terjadi di mana-mana. Dampak dari perkembangan ini dapat dirasakan di berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah aspek pendidikan. Pada dasarnya pendidikan haruslah selalu mengalami perkembangan dan kemajuan dengan mengikuti situasi pada masanya. Setiap orang dari berbagai lapisan, terutama pada daerah-daerah maju sudah tidak asing dengan produk-produk yang dihasilkan dari berbagai temuan dan inovasi manusia dalam berbagai bidang, terutama bidang komunikasi dengan ditemukannya internet.

Sehubungan dengan hal ini, (Warsita, 2008) menuliskan bahwa pada pembelajaran dengan komputer dalam jaringan internet, interaktivitas peserta didik menjadi lebih banyak alternatifnya. Aktivitas yang dapat dilakukan di sini adalah mulai dari membaca, mengunduh (men-download) materi pembelajaran, melakukan interaksi tanya jawab, dan mengumpulkan tugas secara online.

Melalui komputer atau bahkan handphone yang terkoneksi dengan internet kita bisa menggunakan website sebagai salah satu alternatif sumber materi dalam pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa. Salah satu website yang sudah sedemikian luas dikenal adalah blog. Blog merupakan website pribadi yang berisikan tulisan-tulisan dengan memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan, baik untuk menunjang proses pembelajaran maupun evaluasi belajar secara online. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran melalui blog dengan cara membaca, men-download materi pembelajaran, dan mengerjakan tugas melalui blog.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Cilimus, peneliti menemukan masalah yang beragam yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran dan kurang

optimalnya penggunaan media elektronik seperti *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Informatika diperoleh informasi bahwa kurangnya motivasi dan minat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang berimbas pada partisipasi atau interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga tidak memberikan respon yang baik pada proses pembelajaran. Selain itu, pendidik menyampaikan bahwa ketika pembelajaran seperti biasa, peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang bersemangat sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Peserta didik pasif dan belum memberikan respon yang positif dari pembelajaran. Selain itu diketahui bahwa peserta didik terlihat menggunakan *smartphone* setiap harinya, tetapi peserta didik jarang menggunakan *smartphone* sebagai media belajar, sehingga *smartphone* tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

Dengan adanya permasalahan sebagaimana dikemukakan di atas mengenai blog sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pengumpulan tugas, Oleh karena itu

peneliti berinisiatif untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang kreatif, dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

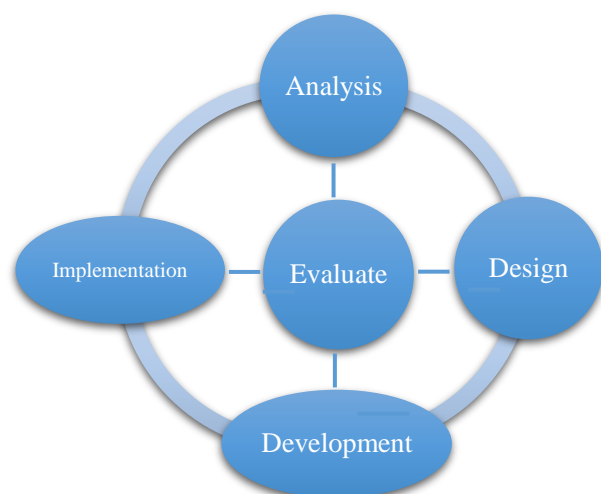
Secara sederhana penelitian dan pengembangan di definisikan sebagai model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan. Secara umum model dimaknai sebagai objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Pemahaman model dalam penelitian mengacu pada definisi yang diungkapkan oleh Miarso bahwa model adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis atau naratif dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya. (Barlian & Fatimah, 2021)

Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan.

1) Borg and Gall menggunakan nama Research and Development (R&D) yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan.

- 2) Richey dan Kelin menggunakan nama Design and Development Research yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan.
- 3) Thiagarajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination.
- 4) Dick and Carey menggunakan istilah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan Development Research yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation. Disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1
Model Penelitian dan Pengembangan
Robert Maribe Branch

Teori Gestalt memandang belajar adalah proses yang didasarkan pemahaman (insight). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik, dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta yang pelaksanaannya terkendali.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pembelajaran merupakan terjemahan kata dari “instruction”, pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Tidak bisa dipungkiri, sebuah media itu tidak serta merta selalu membantu di dalam proses belajar

mengajar, karena harus disesuaikan dengan kebutuhan saat itu, karena di dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menyesuaikan media dengan kebutuhan.

Blog adalah solusi untuk mengatasi kurangnya waktu pembelajaran di sekolah karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran blog ini juga bisa diakses di rumah dengan mudah, sepanjang ada jaringan internet. Blog merupakan media interaktif (hypermedia) antara pengelola laman blog (guru) dengan para peserta didik sebagai pembaca dan pengguna blog. Dinyatakan sebagai media interaktif karena melalui blog dapat terjadi interaksi langsung antara guru dengan peserta didik. (Hesti Lukitaningrum, 2016)

Adapun kriteria-kriteria dalam memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta,

konsep, prinsip, dan generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan sesuai kemampuan mental siswa. Misalnya, televisi tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OHP), proyektor slide, film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar.

- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

3. METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Multimedia-based Instructional Design, terdiri dari lima tahap. Lima tahap tersebut adalah Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Lima tahap di atas lebih dikenal dengan model tahapan ADDIE.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023. Yang kemudian akan dipilih 2 kelas untuk penelitian dengan berdasar atas pertimbangan guru mata pelajaran informatika yang bersangkutan yaitu kelas X Kuliner 3 dan X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 3.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) studi pendahuluan atau analisis kebutuhan meliputi studi pustaka, studi kurikulum, dan studi lapangan; 2) Perencanaan dan pengembangan draf/produk meliputi perencanaan desain blog, pembuatan desain blog, validasi produk oleh ahli, revisi produk hasil validasi dan uji coba

produk terbatas. 3) Evaluasi produk meliputi uji coba lapangan dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. pedoman penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
 Aturan Pemberian Skor

Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Bik	1

Menghitung jumlah skor hasil validasi oleh ahli media. Pengubahan skor dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut :

$$\%skor = \frac{n}{5 \times N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Banyaknya Indikator

Menghitung jumlah total skor pada tiap aspek respon siswa. Pengubahan skor dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut:

$$\%Skor = \frac{5n + 4n + 3n + 2n + n}{5N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah item (banyaknya responden \times banyaknya indikator)

Persentase setiap aspek yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi kategori kualitas media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media tersebut. Persentase skor media didasarkan pada kriteria interpolasi skor, yaitu :

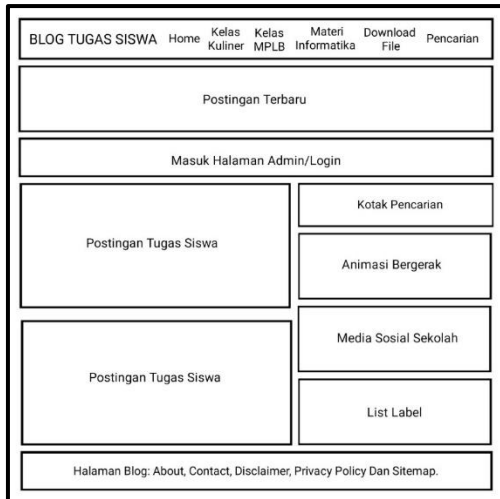
Tabel 2
 Kriteria Interpretasi Skor

Tingkat Penilaian (%)	Kategori
$86 \leq \text{Skor} \leq 100$	Sangat Layak
$76 \leq \text{Skor} < 86$	Layak
$65 \leq \text{Skor} < 76$	Cukup
$50 \leq \text{Skor} < 65$	Kurang Layak
$0 < \text{Skor} \leq 50$	Tidak Layak

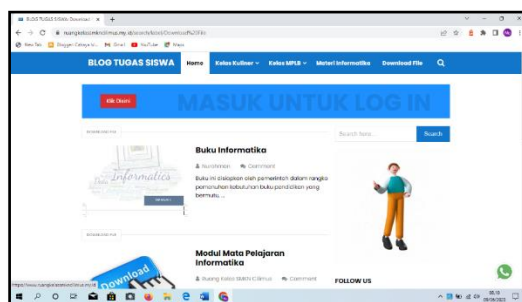
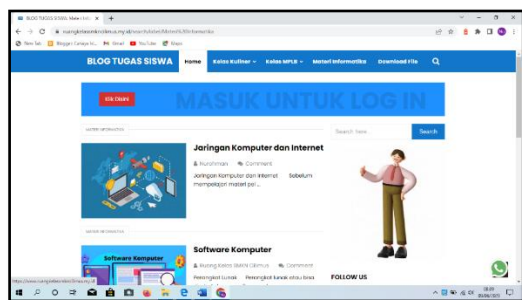
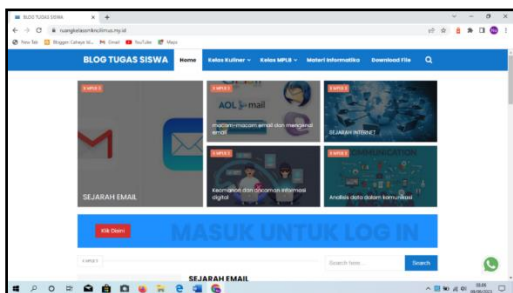
4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dalam tahap pengembangan ini kemudian mendesain tampilan blog dan isi blog sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran. Berikut desain prototype tampilan blog.



Dalam penelitian ini, desain yang telah dibuat kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk blog yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya; grafik, gambar, video, dan komponen blog itu sendiri. Berikut tampilan blog tersebut.



Data uji coba media pembelajaran ini diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi dengan mengisi instrumen berupa angket tentang pengujian kelayakan media pembelajaran blog yang sudah dibuat. Berikut data hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi.

Tabel 3

Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Ahli	Persentase kelayakan
1.	Kemudahan Blog	49	98%
2.	Fungsional Blog	66	94,28%
3.	Tampilan Blog	69	86,25%
Jumlah		184	
Skor Rata-rata			92%

Berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel diatas, maka media pembelajaran berbasis web dalam kriteria kelayakan **“Sangat Layak”** dengan persentase sebesar 92%.

Tabel 4

Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Ahli	Persentase kelayakan
1.	Desain Pembelajaran	35	87,50%
2.	Isi Materi	53	88,33%
3.	Bahasa Komunikasi	43	86%
Jumlah		131	
Skor Rata-rata			87,33%

Berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel diatas, maka materi dalam media pembelajaran berbasis blog dalam kriteria kelayakan **“Sangat Layak”** dengan persentase sebesar 87,33%.

Tabel 5

Analisis Data Hasil Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Skor dari Siswa	Persentase kelayakan
1.	Kemudahan Blog	182	79,13%
2.	Kinerja Blog	439	76,35%
3.	Informasi Blog	393	85,43%
4.	Desain Blog	380	82,61%
Jumlah		1.394	
Skor Rata-rata			80,81%

Berdasarkan hasil analisis diatas media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa mudah digunakan dan dipahami oleh siswa.

4.1.1 Isi Hasil Pembahasan

Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan yang diambil dari buku Multimedia-based Instructional Design karya William W. Lee dan Diana L. Owens yang telah disesuaikan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Secara garis besar tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini yaitu Assessment/

Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE).

Berdasarkan assessment/analysis yang telah dikumpulkan, proses design dilakukan. Pada tahap ini peneliti mendesain komponen-komponen yang akan terdapat dalam media pembelajaran berbasis blog, yaitu pemilihan materi dan penugasan secara spesifik, pemilihan pendekatan media yang digunakan dan perancangan menu. Berdasarkan desain tersebut kemudian dilakukan pengembangan (development) yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam bentuk web yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya; grafik, gambar, video, dan komponen blog itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti mendaftar blog melalui blogspot kemudian membuat rancangan awal dari media yang akan dibuat. Karena produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini berupa blog maka peneliti merancang tampilan dari blog yang akan dibuat, menyiapkan materi, dan membuat contoh tulisan untuk di posting di blog.

Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran yang terdiri dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta respon siswa yang dimana media pembelajarn blog tersebut dapat

membantu ketika belajar, terlebih lagi media tersebut terdapat beberapa fitur animasi bergerak yang menarik sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar dan juga dilengkapi buku dan modul ajar informatika sehingga siswa dapat lebih mudah mendapat sumber belajar materi informatika. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa dan sarana pengumpulan tugas siswa.

5. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa adalah salah satu jalan alternatif pemanfaatan smartphone yang digunakan oleh siswa terutamanya ketika disekolah dikarenakan perkembangan zaman yang semakin maju dan di era digital ditambah lagi dampak dari pandemi covid-19 siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan koneksi internet. Media pembelajaran blog mendapat kategori sangat layak digunakan oleh siswa berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media didapat rerata persentase kelayakan yaitu 92% dan ahli materi didapat rerata persentase kelayakan yaitu 87,33%. Setelah di implementasikan kepada siswa di dua

kelas yang berbeda media pembelajaran blog mendapat respon baik dari siswa dan setelah dilakukan penilaian dari siswa dengan memberikan angket respon siswa mendapat komentar baik karena mudah digunakan dengan smartphone dan mendapat skor dari respon siswa sebesar 80,81%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpul tugas siswa sangat layak digunakan dan mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1935–1941. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/699>.
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. 2020. “*Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika*”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8 (2), 150-157

- Nova Sulasmianti. (2018). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 144-158
- Suryanto, R., & Fitriawan, H. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Sumber Belajar E-Learning Berbasis Blog pada Pembelajaran Biologi SMA*. 4(6), 7503–7515.
- Warsita, Bambang. 2008. *“Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hesti Lukitaningrum. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas Xi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas Xi*, 1–140.
- Barlian, I., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 8(1), 62–72.
- Maryam, K., & Akram. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 139-147
- Lee, William W dan Diana L Owens. 2004. *“Multimedia-Based Instructional Design, Second Edition”*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Sugiyono. 2013. *“Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sartono. 2016. *“Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran di sekolah”*. *Transformatika*, Volume 1, Nomor 1