

---

**PENGEMBANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA KULIAH STUDI KELAYAKAN BISNIS**

Nurrahmadina<sup>1</sup>, Susanti<sup>2</sup>, Zaudah Cyly Arrum Dalu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>nurrahmadinaaa@gmail.com, <sup>2</sup>susanti.sufyadi@ulm.ac.id, <sup>3</sup>zaudah.dalu@ulm.ac.id

**Abstrak**

Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan metode perkuliahan yang bergaya konvensional menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan *website* pembelajaran diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut. Pengembangan *website* pembelajaran adalah solusi atau alternatif media pembelajaran yang efisien serta praktis dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun menggunakan *smartphone* yang terhubung jaringan internet. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut (1) Mengembangkan *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan *website* pembelajaran, (3) Meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat setelah belajar menggunakan *website* pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) serta dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate* yang telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan *website* pembelajaran ini bisa membangkitkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah studi kelayakan bisnis layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Website* Pembelajaran, Mata Kuliah Studi Kelayakan Bisnis, Minat Belajar.

**Abstract**

*Learning media that are less varied and conventional-style lecture methods lead to low student interest in learning. These problems trigger researchers to find solutions to create innovation in learning. With the development of a learning website it is hoped that it can solve these problems. The development of learning websites is an alternative to efficient and practical learning media that can be used anytime and anywhere using a smartphone connected to the internet network. The aims of this study were (1) to develop a learning website to increase interest in learning in the Feasibility Study course in Economics Education Business at Lambung Mangkurat University, (2) to determine the feasibility of developing a learning website to increase interest in learning in the Feasibility Study course in Economics Education Business at Lambung Mangkurat University, (3) Increasing students' interest in learning in the Feasibility Study course of Economic Education Business at Lambung Mangkurat University after learning to use a learning website. This research is a type of R&D (Research and Development) research and uses 4D development procedures defined, designed, developed, and disseminated modified according to research needs. The results of this study indicate that the development of this learning website can increase student learning interest in the business feasibility study course. Based on the results of the research, it can be concluded that developing a learning website to increase interest in learning in the business feasibility study course is appropriate for use as a learning medium for college students.*

**Keywords:** Development, Learning Website, Business Courses, Learning Interest.

## Pendahuluan

Sistem teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Pengaruhnya sangat besar terhadap kehidupan sosial, ekonomi, kebudayaan, politik dan juga terhadap dunia pendidikan. Khususnya di dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan (Pramana, 2020:910). Perkembangan dunia pendidikan yang disertai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mencapai keseimbangan antara pembangunan teknologi dan Kecerdasan sumber daya manusia. Semakin berkembang teknologi informasi dan komunikasi, semakin banyak pula sarana dan prasarana pembelajaran serta ilmu pengetahuan yang semakin berkembang. Seiring berkembangnya teknologi berkembang pula ilmu pengetahuan. Hal tersebut membuat banyaknya gebrakan dalam pembaharuan yang memanfaatkan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran mahasiswa dilakukan di beberapa tingkat pendidikan, salah satunya di universitas. Pembelajaran di beberapa universitas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (Ibrohim, 2015:22). Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dalam perkuliahan. Hal ini disebabkan oleh minimnya media pembelajaran, mahasiswa yang kurang memperhatikan serta perkuliahan yang menggunakan cara konvensional. Perkuliahan yang bergaya konvensional atau tradisional dalam penyampaian materi yang masih bergantung pada modul pembelajaran, serta pemberian materi kepada mahasiswa yang menggunakan metode ceramah dari dosen. Mahasiswa cenderung melupakan apa yang mereka dengar karena berbagai alasan. Salah satu alasan paling yaitu kecepatan dosen berbicara dan kecepatan mendengarkan mahasiswa. Tanpa adanya media pembelajaran mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi walaupun materinya menarik, karena tidak mudah untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama, sehingga dibutuhkan media

pembelajaran. Hal tersebut juga terjadi di Universitas Lambung Mangkurat di salah satu program studi yaitu Pendidikan Ekonomi. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan serta keaktifan mahasiswa yang kurang menyebabkan tidak maksimalnya pemahaman mahasiswa.

Adapun permasalahan yang didapatkan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen program studi Pendidikan Ekonomi dalam mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis didapatkan hasil berupa media pembelajaran hanya terbatas pada PowerPoint, media pembelajaran yang digunakan kurang memberikan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis. Wawancara pun dilakukan pada mahasiswa semester 5 Pendidikan Ekonomi mengenai perkuliahan Studi Kelayakan Bisnis dan didapatkan permasalahan berupa aktifnya mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari mahasiswa kurang merespon ketika dosen mengajukan pertanyaan atau memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memberikan pendapat. Kurangnya minat mahasiswa terhadap mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis juga menjadi salah satu permasalahan yang didapatkan pada saat wawancara.

Pembuatan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dapat menjadi rangsangan bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran (Nurita, 2018:172). Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi efisien sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (mahasiswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya (Usman B. , 2002:11). Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ilmu dari pengajar ke mahasiswa. Media pembelajaran sangat berguna bagi mahasiswa, dengan adanya media pembelajaran akan dapat memperjelas

penyampaian materi agar memberikan pemahaman maksimal. Media pembelajaran juga berguna untuk mengurangi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera hal tersebut dapat menambah keinginan atau minat belajar pada mahasiswa. Media pembelajaran pula dapat melatih mahasiswa belajar secara mandiri

Menurut Setianto web adalah sebuah tempat di internet yang terdiri atas kumpulan gambar, video dan file-file lain yang ditempatkan dalam server web, sehingga bisa diakses secara online oleh siapapun melalui jaringan internet (Setianto, 2008:8). *Website* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang dapat dijadikan media yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran (Octaria, 2013: 108).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh dilakukan oleh Moh. Irsyad Karim Amrulloh (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN Kesamben Jombang” menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Skor hasil peningkatan minat awal dan minat akhir sebesar 0,45.

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana peran *website* pembelajaran dalam menunjang pembelajaran mata kuliah studi kelayakan bisnis pada mahasiswa S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan *Website* Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat”.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dikenal sebagai penelitian pengembangan atau biasa disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini merupakan *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. *Research and Development* adalah metode penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Hal yang sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2009:164). Dengan kata lain (*Research and Development* atau R&D) merupakan suatu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Metode pengembangan *website* pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Terdapat empat langkah dalam model 4D ini, yang meliputi *define, design, development* dan *disseminate*.

Tahap 4-D pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu pada tahap *define* terdiri dari analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta mahasiswa (*learner analysis*) analisis materi (*material analysis*) analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Pada tahap *design* terdiri dari pemilihan media (*media selection*) pemilihan format (*format selection*) rancangan awal (*initial design*). Pada tahap *develop* terdiri dari validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*). Uji validasi dan uji coba pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik, dan dan terakhir merupakan tahap penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan Ekonomi, sasarannya adalah mahasiswa semester 5 konsentrasi bisnis pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini

menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara analisis data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini adalah prosedur yang dilakukan untuk mengolah hasil data penelitian menjadi informasi yang nantinya akan digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala *Likert***

Skor	Bentuk Pertanyaan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan *website* pembelajaran menggunakan teknik kuisisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media akan dianalisis dengan teknik persentase. Kriteria persentase skor menurut skala *likert* sebagai berikut:

**Tabel 2. Skor Persentase**

Interval	Kriteria
84% > skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% > skor ≤ 84%	Layak
52% > skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% > skor ≤ 52%	Kurang Layak
20% > skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh *website* pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana *website* pembelajaran dapat menambah minat belajar mahasiswa. Skor minat awal dan minat akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan

ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

**Tabel 3. Kriteria Nilai Gain**

Nilai (g)	Kategori
$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$	Sedang
$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Pengembangan Dan Uji Kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. Metode penelitian ini merupakan penelitian *R&D (Research & Development)*. Model pengembangan pada *website* pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, development, dan disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan untuk mengetahui serta mendefinisikan apasaja kekurangan di dalam proses pembelajaran serta mencari beberapa informasi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, diperoleh informasi berupa metode pembelajaran konvensional atau ceramah, media pembelajaran yang terbatas pada *Powerpoint* sederhana yang menyebabkan kurang terpusatnya perhatian mahasiswa terhadap materi yang dijelaskan oleh dosen. Solusi yang diberikan oleh peneliti adalah pengembangan *website* pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada dosen dan mahasiswa mata kuliah studi kelayakan bisnis program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. Analisis

Mahasiswa bertujuan untuk mengamati karakteristik mahasiswa yang berkaitan dengan kemampuan akademik, minat, serta gaya belajar mahasiswa. Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi apasaja yang akan disusun atau diterapkan kedalam *website* pembelajaran. Analisis konsep dilakukan untuk menyusun isi materi pada *website* pembelajaran agar materi pada *website* pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran pada *website* pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang suatu *website* pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah studi kelayakan bisnis. Tahap *design* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Pemilihan media, tahap ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan guna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada pada mahasiswa pendidikan ekonomi. Pemilihan format, pada tahap ini dilakukan perancangan isi materi pembelajaran serta membuat desain *website* pembelajaran. Desain awal, tahap ini merupakan proses pembuatan *flowchart* dan *storyboard website* pembelajaran.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan *website* pembelajaran. Tahap *develop* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Validasi ahli, tahap ini bertujuan untuk memvalidasi konten materi mata kuliah studi kelayakan bisnis dalam *website* pembelajaran sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan *website* pembelajaran dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran minat belajar mahasiswa.

Tahapan penyebaran (*diseminate*) tahap ini memiliki tujuan untuk menyebarkan atau mempublikasikan *website* pembelajaran. *website* pembelajaran akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan pada mata kuliah Studi

Kelayakan Bisnis di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. *Website* pembelajaran ini akan di unggah pada *public\_html* di cPanel, agar alamat *website* pembelajaran ini dapat diakses oleh siapa saja terutama dosen dan mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Alamat *website* pembelajaran mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis yaitu <https://webpembelajaranskbulm.my.id>.

## 2. Kelayakan *Website* Pembelajaran

*Website* pembelajaran mendapat skor dari ahli materi sebesar 96% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,5% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan skor total yang didapatkan dari respon mahasiswa sebesar 81% dari nilai maksimal 100%. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan *website* pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media**

Indikator Penilaian	Skor ahli
Aspek <i>Usability</i>	100%
Aspek <i>Functionality</i>	100%
Aspek Komunikasi Visual	87,5%
Rata-Rata	95,5%

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	92%
Keakuratan Materi Teknik Penyajian Pembelajaran	80%
Penyajian Pendukung	100%
Penyajian Komunikatif	100%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Kelayakan	100%

bahasa Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa	100%
Rata-rata	96%

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Mahasiswa**

Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata
Segi Tampilan Media	87%
Peran Media dalam Proses Pembelajaran	84%
Manfaat Media	74%
Rata-rata	81%

### 3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang di ujicobakan kepada 20 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata minat awal 56,4 dari nilai maksimal 75. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata-rata 64,55 dari nilai maksimal 75. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir didapatkan nilai N-gain sebesar 0,44 kategori "sedang". Dapat disimpulkan bahwa bahwa *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis pendidikan ekonomi Universitas Lambung Mangkurat cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

**Tabel 7. Hasil Uji N-Gain**

Aspek	Hasil
Minat awal	56,4
Minat akhir	64,55
Nilai Maksimal	75
Gain	0,445
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir didapatkan nilai rata-rata minat awal 56,4 dari nilai maksimal 75. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai

rata-rata 64,55 dari nilai maksimal 75. Kemudian skor hasil minat awal dan minat akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,445 yang termasuk kedalam kategori sedang.

### Kesimpulan dan Saran

Pengembangan *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis program studi pendidikan ekonomi Universitas Lambung Mangkurat telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) yang dimodifikasi. Hasil penelitian ini adalah media *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 96% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 95,5%. kemudian rata-rata skor total penilaian Angket respon peserta didik sebesar 81%. Dari penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *website* pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan *website* pembelajaran pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar mahasiswa semester V (lima) Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa *website* pembelajaran meningkatkan minat belajar mahasiswa sebesar 0,44 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan penelitian ini, bagi dosen pengajar mampu menerapkan *website* pembelajaran pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, dapat menarik perhatian mahasiswa pada saat perkuliahan berlangsung.

Bagi mahasiswa, dapat menggunakan *website* pembelajaran agar dapat mendorong minat belajar serta yang mengalami kesulitan belajar dikarenakan media pembelajaran yang monoton, dapat menggunakan *website* pembelajaran ini sebagai media pembelajaran yang praktis dan efisien dengan menggunakan jaringan internet.

Bagi program studi pendidikan ekonomi, dapat mempertimbangkan *website* pembelajaran ini sebagai referensi media untuk mata kuliah lainnya dalam meningkatkan minat mahasiswa.

Bagi program studi teknologi pendidikan dapat digunakan sebagai bahan referensi serta bahan evaluasi penelitian dan pengembangan bagi mahasiswa program studi teknologi pendidikan yang akan datang.

Bagi peneliti selanjutnya, Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk membuat pengembangan *website* pembelajaran yang lebih baik lagi.

Usman, A., & Basyiruddin, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ibrohim. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mata Kuliah Mekanika Tanah Berbasis Macromedia Terhadap Prestasi Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan UNNES.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*.
- Octaria, D. (2013). Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 108.
- Pramana, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pasca Sarjana Unnes*, 910.
- Setianto, E. (2008). *Browsing Aja di Internet*. Jakarta: Elex Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT.Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.