

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Teams Office 365 Kelas X Mata Pelajaran PPKN Di SMK YPM 8 Sidoarjo

Misbahul Ulum*, Achmad Noor Fatirul, Djoko Adi Walujo

Program Magister Teknologi Pendidikan

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email Corresponding: ulum999.mu@gmail.com

Abstract

The problem behind this research is the lack of availability of teaching materials in accordance with the characteristics of learning. In addition, the available teaching materials are still not in accordance with the characteristics of students. The existing test instruments are also not in accordance with the indicators that have been set by the teacher, this is not able to present the ability of students. So it is necessary to develop learning media that are able to involve students optimally. For this reason, the research method chosen is development research. The purpose of this development research is to obtain teaching materials that are in accordance with the characteristics of students. The results of this development research obtained teaching materials based on the Teams Office 365 application. So that it was obtained that the teaching materials developed could stimulate the involvement of students as a whole.

Abstrak

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu kurang tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang tersedia masih belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Instrumen tes yang ada juga tidak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan guru, hal ini kurang mampu mempresentasikan kemampuan peserta didik. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara optimal. Untuk itu metode penelitian yang dipilih adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil dari penelitian pengembangan ini didapatkan bahan ajar berbasis aplikasi Teams Office 365. Sehingga diperoleh bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat merangsang keterlibatan peserta didik secara keseluruhan.

Article History

Received : 07-07-22

Reviewed : 19-07-22

Accepted : 12-10-22

Published : 20-10-22

Key Words

Learning media, team office 365, student involvement.

Sejarah Artikel

Diterima : 07-07-22

Direview : 19-07-22

Disetujui : 12-10-22

Diterbitkan : 20-10-22

Kata Kunci

Media pembelajaran, Team Office 365, Keterlibatan Peserta didik.

How to Cite: Ulum, M., Fatirul, A., N., Walujo, D., A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Teams Office 365 Kelas X Mata Pelajaran PPKN di SMK YPM 8 Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 183-192. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5535>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5535>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

E-Learning membolehkan peserta didik buat belajar menguasai proses pendidikan secara komputerisasi di tempat tiap- tiap tanpa ada kewajiban berjumpa tatap muka di kelas dengan pengajar. Lewat media *e-learning* ini diharapkan para pengajar bisa mengelola modul pendidikan, misalnya menyusun silabus, mengunggah modul, membagikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan membuat uji/ kuis, membagikan nilai, memonitoring

keaktifan, mengelola nilai, berhubungan dengan peserta didik serta sesama regu pengajar, lewat forum dialog ataupun chat, serta lain- lainnya. Menurut (Suarni, 2015), partisipan didik bisa menggunakan dengan mengakses tugas, modul pendidikan, dialog dengan peserta didik serta guru, memandang obrolan serta hasil belajar bagi. Lebih lanjut lagi (Aulya et al., 2021), keunggulan lainnya adalahh berpotensi meningkatkan pemerataan serta akses pembelajaran di suatu negeri.

Media digital learning memiliki peranan penting dalam konstruksi pengetahuan, karena dengan berargumen pengetahuan dikomunikasikan untuk memperoleh pengakuan dan pembenaran (Nitami, 2020). Menurut (Roshayanti, 2012), media terkini dalam pembelajaran disebut juga *new media digital*. Menurut Flew dalam (Nitami, 2020), media digital merupakan media yang kontennya berupa gabungan informasi, bacaan, suara, serta bermacam tipe foto yang ditaruh dalam format digital serta disebarluaskan lewat jaringan berbasis kabel, satelit serta sistem gelombang mikro. Pendidikan yang memakai media digital mempunyai khasiat dalam menolong partisipan didik buat menjajaki proses pendidikan di kelas yang lagi berlangsung. Tidak hanya itu pendidikan dengan pelaksanaan media digital pula bisa mempermudah pendidik buat mengajar. Perihal ini diakibatkan pendidik tidak senantiasa memakai tata cara ceramah buat mengajar kepada partisipan didik. Tidak hanya itu khasiat media digital disini merupakan partisipan didik lebih paham serta mengerti dalam modul yang dipaparkan oleh pendidik. Hal ini senada yang dikemukakan (Purmadi dan Garnika, 2019) teknologi harapannya dapat mengakselerasi ketinggalan atau setidaknya dapat mengimbangi kemajuan pendidikan yang ada di negara lain.

Ada banyak penelitian tentang pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran PPKN. Seperti halnya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Komalasari et al., 2021), (Santoso & Wuryandani, 2020), (Marlina & Untari, 2020), dan (Nitami, 2020). Selain itu penelitian pengembangan yang dilakukan (Nurhayati, 2019) membuktikan bahwa produk media digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PPKN. Lebih lanjut penelitian pengembangan yang dilakukan (Maharani, 2020), membuktikan bahwa ada manfaat yang signifikan dari penerapan media digital berupa komik digital dalam pembelajaran PPKN. Penelitian pengembangan yang dilakukan (Nuryanah et al., 2021), membuktikan adanya manfaat yang signifikan dari penggunaan media digital berupa *webtoon* dalam pembelajaran PPKN. Semua penelitian di atas menitikberatkan pada pengembangan bahan ajar untuk mata pelajaran PPKN. Namun sedikit sekali penelitian pengembangan yang mengambil topik pada jenjang SMK dan berbantuan *Teams Office 365*. Maka berdasar atas dasar inilah, dilakukan penelitian pengembangan ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan merupakan upaya dalam menghasilkan karya penelitian dalam bentuk rangkaian bahan, modul, alatan dan/atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dan bukan sekadar menguji teori.. Selanjutnya akan dibuat sebuah Model Pembelajaran dengan menggunakan

Media Digital Learning Berbasis *Teams Office 365* yakni berbentuk media ajar PPKN yang dapat digunakan untuk tingkat SMK. Media ini dikembangkan dengan berbasis konteks pada mata Pelajaran PPKN. Modul dengan basis konteks lebih berkuat untuk mencapai tujuan dari hasil pembelajarannya, yaitu peningkatan kompetensi dari peserta didik dalam penerapan nyata sesuai kompetensi yang diharapkan. Sehingga dapat diartikan lebih lanjut bahwa peserta didik diharapkan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dengan berbagai pengalaman dan pengetahuan bermakna yang telah dimiliki. Selain itu memahami konsep-konsep, serta penerapan bermakna dari konsep-konsep tersebut dalam pembelajaran. Sehingga nantinya peserta didik dapat bertanggung jawab penuh atas kemampuan belajarnya secara individu. Mengacu (Khuzaini & Nurjanah, 2019), maka model penelitian pengembangan yang dipilih adalah Teknikmodel ADDIE yang dibagi dalam lima tahap, antara lain: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Uji Validitas

Riset ini bertujuan untuk mengembangkan media digital learning berbasis *Teams Office 365* mata pelajaran PPKN kelas X SMK YPM 8 Sidoarjo. Untuk menghasilkan instrument yang valid, instrument yang akan diberikan kepada peserta didik akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Uji ini akan dilakukan pada peserta didik sebagai subjek uji coba sebanyak 55 orang peserta didik. Data yang akan diharapkan muncul antara lain: 1) bagaimana isi pembelajaran, 2) tampilan, 3) pemrograman dan 4) kejelasan pesan yang akan disampaikan.

Dalam kaitannya mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk rancangan produk tersebut akan dibagi menjadi 3 tahapan antara lain: 1) uji coba kelompok kecil yang dikategorikan sebagai validasi awal ditujukan pada 5 orang peserta didik, 2) uji coba terbatas yang melibatkan peserta didik berjumlah 15 orang dan 3) uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik dengan jumlah 30 orang. Validitas dapat diartikan sebagai rangkaian alat uji untuk mengetahui ketepatan dari suatu alat ukur dengan tingkat validitas yang tinggi. Hasil dari uji validitas yang menggunakan korelasi *product moment* akan dibandingkan dengan r tabel $N = 55$ pada tabel dengan $\alpha = 0,05$ yang diperoleh nilai sebesar 0.266, Sedangkan hasil uji instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

| Item | R hitung | R tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|------------|
| Item 1 | 0.647 | | Valid |
| Item 2 | 0.591 | | Valid |
| Item 3 | 0.852 | | Valid |
| Item 4 | 0.822 | | Valid |
| Item 5 | 0.600 | 0.266 | Valid |
| Item 6 | 0.675 | | Valid |
| Item 7 | 0.595 | | Valid |
| Item 8 | 0.687 | | Valid |
| Item 9 | 0.709 | | Valid |
| Item 10 | 0.773 | | Valid |
| Item 11 | 0.724 | | Valid |
| Item 12 | 0.600 | | Valid |
| Item 13 | 0.676 | | Valid |
| Item 14 | 0.709 | | Valid |
| Item 15 | 0.765 | 0.266 | Valid |
| Item 16 | 0.778 | | Valid |
| Item 17 | 0.478 | | Valid |
| Item 18 | 0.647 | | Valid |
| Item 19 | 0.591 | | Valid |
| Item 20 | 0.851 | | Valid |

Hasil pengujian instrumen pada tabel 4.1 di atas, menunjukkan tingkat signifikan 5% sejumlah instrumen yang digunakan memperoleh nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai r-tabel Product Moment sebesar 0.266. Maka, dapat dikatakan bahwa instrumen dalam riset ini adalah valid atau dapat mengukur variabel yang diteliti.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengetahui tingkat keandalan dari alat ukur yang dipakai semakin tinggi nilai reliabilitas atau data tersebut telah reliabel maka alat ukur yang dipakai juga lebih baik (andal) untuk digunakan dalam riset selanjutnya atau lokasi yang berbeda. Metode yang digunakan adalah dengan rumus alpha. Adapun hasil pengujian reliabilitas data hasil riset adalah sebagaimana pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | r | Keterangan |
|-------------------------|-------|------------|
| Instrumen Peserta didik | 0.920 | Reliabel |

Hasil pengujian reliabilitas pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas variabel yang digunakan, dalam variabel di atas lebih besar dari nilai r-tabel sebesar 0.6. maka hasil jawaban responden dapat diandalkan dengan kata lain bahwa apabila dilakukan Riset yang sama dalam waktu yang berbeda maka responden akan memberikan jawaban yang sama

c. Hasil Validasi Ahli

Tabel 3. Prosentase Ahli Desain

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|----------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Halaman Muka/Cover | 4 | 90% | 89% |
| 2 | Kelayakan Isi Materi | 4 | 90% | |
| 3 | Penyajian Isi Materi | 4 | 90% | |
| 4 | Ilustrasi Gambar | 4 | 90% | |
| 5 | Instrumen Evaluasi | 4 | 85% | |
| Total | | 20 | | |

Tabel 4.3 menjelaskan bahwa penilaian dari ahli desain yang ditinjau dari 5 aspek dalam rancangan pembelajaran diantaranya aspek Halaman Muka/Cover, Kelayakan Isi Materi, Penyajian Isi Materi, dan Ilustrasi Gambar. Instrumen Evaluasi, secara berurutan respon setiap aspek adalah untuk aspek halaman depan/cover dalam produk mendapatkan nilai prosentase sebesar 90%, untuk aspek kelayakan isi materi mendapatkan prosentase 90%, aspek penyajian isi materi dengan prosentase 90%, aspek ilustrasi gambar memperoleh prosentase 90%, dan aspek instrumentasi evaluasi memperoleh prosentase 85%. Nilai total aspek didapat prosentase 89%. Artinya prosentase aspek tersebut dikatakan memiliki kelayakan yang signifikan, Sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dipergunakan pada uji coba yang akan dilakukan yaitu uji coba kepada peserta didik dalam kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar.

Tabel 4. Prosentase Ahli Materi

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|-----------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Isi Materi | 5 | 88% | 87,4% |
| 2 | Penyajian Isi | 4 | 90% | |
| 3 | Tampilan Gambar | 4 | 85% | |
| 4 | Alat Evaluasi | 3 | 86,6% | |
| Total | | 16 | | |

Tabel 4.4 menjelaskan bahwa penilaian dari ahli materi akan ditinjau 4 aspek penilaian yaitu isi materi, penyajian isi, tampilan gambar, dan alat evaluasi. Hasil yang didapat dari table diatas: untuk aspek isi materi memperoleh prosentase 88%, untuk aspek penyajian isi memperoleh prosentase 90%, untuk aspek tampilan gambit memperoleh 85%, dan untuk aspek alat evaluasi memperoleh prosentase 86,6%, dengan total prosentase 87,4%. Ini berarti ahli materi memberi rekomendasi bahwa produk yang dikembangkan dapat dilakukan uji coba pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Prosentase Ahli Media

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|-------------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Sajian Media Interaktif | 4 | 85% | 86,6% |
| 2 | Isi Materi Media | 4 | 90% | |
| 3 | Ilustrasi Gambar | 4 | 85% | |
| Total | | 12 | | |

Tabel 4.5 menjelaskan bahwa penilaian dari ahli media akan ditinjau 3 aspek penilaian yaitu aspek sajian media interaktif, aspek isi materi media, dan aspek ilustrasi gambar. Hasil yang didapat dari table diatas: untuk aspek sajian media interaktif memperoleh prosentase 85%, untuk aspek isi materi media memperoleh prosentase 90%, dan untuk aspek ilustrasi gambar memperoleh 85%, Total prosentase 86,6%. Ini berarti ahli media memberi rekomendasi bahwa produk yang dikembangkan dapat dilakukan uji coba pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Prosentase Teman Sejawat

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Isi Materi | 4 | 95% | 95,8% |
| 2 | Penyajian Isi | 3 | 93,3% | |
| 3 | Ilustrasi Gambar | 4 | 95% | |
| 4 | Alat Evaluasi | 3 | 100% | |
| Total | | 17 | | |

Tabel 4.6 menjelaskan bahwa penilaian dari teman sejawat akan ditinjau 4 aspek penilaian yaitu aspek isi materi, aspek penyajian isi, aspek ilustrasi gambar dan aspek alat evaluasi. Isi materi memperoleh prosentase 95%, untuk aspek penyajian isi memperoleh prosentase 93,3%, untuk aspek ilustrasi gambit memperoleh prosentase 95% dan untuk aspek alat evaluasi memperoleh prosentase 100%, Total prosentase 95,8%. Ini berarti ahli media memberi rekomendasi bahwa produk yang dikembangkan dapat dilakukan uji coba pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Prosentase Tanggapan Peserta didik

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|----------------------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Pembelajaran | 13 | 70,7 % | |
| 2 | Tampilan | 5 | 77 % | |
| 3 | Pemograman | 2 | 74% | 74,1 % |
| 4 | Kejelasan Pesan Yang Disampaikan | 10 | 74,9% | |
| Total | | 30 | | |

Tabel 4.7 menjelaskan bahwa penilaian dari respon awal dari peserta didik sebanyak 5 orang yang memberikan tanggapan terhadap 4 aspek penilaian yaitu Pembelajaran, aspek Tampilan, aspek Pemograman, dan aspek Kejelasan Pesan Yang Disampaikan. Dari aspek tersebut dalam table dihasilkan respon peserta didik pada aspek pembelajaran memperoleh prosentase 77,7%, untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 77%, aspek pemrograman memperoleh prosentase 74%, dan untuk aspek kejelasan pesan yang disampaikan memperoleh prosentase 74,9%, dengan total aspek 74,1%.

Dalam uji coba ini ada beberapa perbaikan pada isi materi sajian dan kejelasan pesan yang disampaikan, dari hasil respon terdapat beberapa konten atau isi yang menurut peserta didik belum dipahami dan menyulitkan dalam pemahaman, sehingga produk yang dikembangkan dilakukan perubahan atau revisi pada video pembelajaran pada bagian tertentu. Selanjutnya hasil revisi ini akan ditindak lanjuti pada uji coba berikutnya yaitu uji coba kelompok sedang setelah dilakukan perbaikan produk dengan mengacu pada hasil respon peserta didik.

Tabel 8. Prosentase Kelompok Terbatas

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|----------------------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Pembelajaran | 13 | 80,6 % | |
| 2 | Tampilan | 5 | 81,3 % | |
| 3 | Pemograman | 2 | 85,3% | 82,1 % |
| 4 | Kejelasan Pesan Yang Disampaikan | 10 | 81,3% | |
| Total | | 30 | | |

Tabel 4.8 menjelaskan bahwa penilaian dari respon awal dari peserta didik sebanyak 15 orang yang memberikan tanggapan terhadap 4 aspek penilaian yaitu Pembelajaran, aspek Tampilan, aspek Pemograman, dan aspek Kejelasan Pesan Yang Disampaikan. Dari aspek tersebut dalam table dihasilkan respon peserta didik pada aspek pembelajaran memperoleh prosentase 80,6%, untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 81,3%, aspek pemrograman memperoleh prosentase 85,3%, dan untuk aspek kejelasan pesan yang disampaikan memperoleh prosentase 81,3%, dengan total aspek 82,1%.

Beberapa perbaikan tetap dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih sempurna, namun perbaikan dilakukan hanya bagian tertentu yang menurut peneliti belum dipahami oleh peserta didik. Dari uji coba pada kelompok kecil terjadi peningkatan pemahaman tentang produk video pembelajaran, artinya adanya peningkatan pemahaman pada peserta didik yang ditinjau dari 4 aspek yang dimunculkan. Setelah dilakukan revisi kecil dalam uji coba kelompok sedang atau terbatasnya dengan mengacu dari hasil respon peserta didik, selanjutnya dilakukan uji coba terkahir yaitu uji coba kelompok besar.

Tabel 9. Prosentase Kelompok Besar

| No. | Aspek | Jml.Item | Prosentase Aspek | Prosentase Total Aspek |
|--------------|----------------------------------|-----------|------------------|------------------------|
| 1 | Pembelajaran | 13 | 89,3 % | |
| 2 | Tampilan | 5 | 87,8% | |
| 3 | Pemograman | 2 | 88% | 88,5 % |
| 4 | Kejelasan Pesan Yang Disampaikan | 10 | 89% | |
| Total | | 30 | | |

Tabel 4.9 menjelaskan penilaian dari respon awal dari peserta didik sebanyak 15 orang yang memberikan tanggapan terhadap 4 aspek penilaian yaitu Pembelajaran, aspek Tampilan, aspek Pemograman, dan aspek Kejelasan Pesan Yang Disampaikan. Dari aspek tersebut dalam table dihasilkan respon peserta didik pada aspek pembelajaran memperoleh prosentase 89,3%, untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 87,8%, aspek pemrograman memperoleh prosentase 88%, dan untuk aspek kejelasan pesan yang disampaikan memperoleh prosentase 89%, dengan total aspek 88,5%. Terjadi kenaikan yang cukup signifikan setelah dilakukan perbaikan kecil terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil ini menurut pedoman penilaian dalam prosentasi dapat dikatakan cukup signifikan dalam penilaian, ini berarti produk tentang pengembangan Media pembelajaran video pada Peserta didik Kelas X SMK YPM 8 Sidoarjo dikatakan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Dalam keterbatasan waktu dan Riset ini hanya untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan, maka untuk uji coba lapangan yang melibatkan sekolah lain diluar uji coba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar dengan

melibatkan sekolah dalam lingkungan kecamatan, kabupaten maupun propensi akan dilakukan dikemudian pada kesempatan riset berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bahan ajar berupa media digital learning berbasis *Teams Office 365* mata pelajaran PPKN kelas X SMK YPM 8 Sidoarjo yang telah dilakukan dalam langkah berurutan dalam memperoleh kelayakan produk. Prosedur ini telah dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, ahli media dan penilaian teman sejawat telah memperoleh kelayakan produk yang dapat ditinjau lanjuti pada uji coba. Demikian pula dari hasil uji coba pada kelompok kecil, kelompok terbatas, dan kelompok besar dan telah dilakukan revisi sesuai dari hasil respon peserta didik. Hasilnya telah memperoleh tanggapan dan respon positif, sehingga dapat dinyatakan produk media pembelajaran ini dapat dikatakan layak secara signifikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya produk ini akan disebarluaskan utamanya pada lingkungan sekolah setempat dan pada sekolah lain untuk memberi wawasan tentang produk ini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya agar memperkuat dukungan hasil pengembangan ini. Tujuannya supaya pemakaian pedoman pada mata pelajaran lainnya untuk menggunakan media *digital learning* berbasis *Teams Office 365* mata pelajaran PPKN kelas X SMK YPM 8 Sidoarjo. Selain itu sebagai acuan dalam melakukan penelitian lanjutan, disarankan setiap guru atau peneliti dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan model lainnya selain media *digital learning* berbasis *Teams Office 365* mata pelajaran PPKN kelas X SMK YPM 8 Sidoarjo. Saran berikutnya, seyogyanya guru selalu mencari tahu tentang metode apa yang seharusnya digunakan, dalam hal ini model pembelajaran apa yang akan dipakai, sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang beragam. Sehingga pula diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNIPA Surabaya yang telah memberikan motivasi, Bapak Dr. M. Subandowo, M.S, Direktur Program Studi Sekolah Pascasarjana yang telah memberikan saran dan bimbingan, Bapak Dr. Ujang Rohman, M.Kes., Kaprodi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi, saran, arahan dan bimbingan, Bapak Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd., Kepala SMKS YPM 8 Sidoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian yaitu Bapak Dr. Kisyanto, SM., SE., M.M., Istriku tercinta yang telah mendampingi dan memotivasi dari awal hingga selesainya penelitian ini, rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi kelas A pada Program Studi Sekolah Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA) Surabaya, dan semua pihak

yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak mencurahkan bantuannya dalam menyelesaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aulya, R. A., Asyhar, R., & Yusnaidar. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis PjBL-STEM untuk Pembelajaran Daring Siswa SMA pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry* , 13(2).
- Khuzaini, N., & Nurjanah, M. (2019). Pengembangan LKS Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(1).
- Komalasari, K., Rahmat, R., & Anggraini, D. N. (2021). Model In-On Service Training Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Living Values Education Bagi Guru-Guru PPKn. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.79>
- Maharani, L. A. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Sayung 4. *Skripsi*.
- Marlina, L., & Untari, A. D. (2020). Pengembangan bahan ajar teks PPKn berbasis discovery learning untuk meningkatkan pengetahuan warga negara siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1). <https://doi.org/10.21831/jc.v17i1.28777>
- Nitami. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKN Berbasis E-Modul Pada Materi Makna Kedaulatan Dan Demokrasi Pancasila Di Kelas VIII SMPN 19 Kota Jambi. *Repository.Unja.Ac.Id*.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Purmadi, Ary., Garnika, Eneng.(2019). Analisis Tingkat Kepuasan Peserta Didik Dalam menggunakan E-Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v4i1.2265>
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2). <https://doi.org/10.22146/jkn.56926>
- Suarni, N. K. (2015). Implementasi Dynamic Intellectual Learning (DIL) sebagai Salah Satu Adaptive Learning Model. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v1i1.6020>