

IMPLEMENTASI E-LEARNING BERBASIS EDUKATI PADA MATA PELAJARAN ICT UNTUK SMAS DWI PUTRA CIPUTAT

Muhammad Isrofi^{1*}, Ahmad Fikri Ardiansyah², Yasin Efendi³, Sari Palestina⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
isrofiae@gmail.com¹, ahmad.fikri.adriansyah@umj.ac.id², Yasin.efendi@umj.ac.id³,
sari.palestina@umj.ac.id⁴

Submitted September 11, 2024; Revised January 1, 2025; Accepted January 23, 2025

Abstrak

Proses pembelajaran yang berlangsung di SMAS Dwi Putra masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional hanya mengandalkan buku cetak dan pembelajaran belum interaktif. Penelitian ini bermaksud untuk mengimplementasikan metode yang baru dalam keberlangsungan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis edukati. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari *e-learning* berbasis edukati. Metodologi penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X berjumlah 10 orang dan 1 guru SMAS Dwi Putra pada mata pelajaran ICT terkhususnya materi Microsoft Word. Hasil penelitian menunjukkan bahwa angket kevalidan media *e-learning* Edukati sebesar 84% memiliki kategori sangat valid, dan angket kevalidan materi sebesar 94% memiliki kategori sangat valid. Selain itu, hasil kepraktisan untuk angket respons guru sebesar 96% memiliki kategori sangat praktis, dan angket respons siswa sebesar 8,36% memiliki kategori sangat praktis. Menurut data tersebut dapat disimpulkan implementasi *e-learning* berbasis Edukati pada mata pelajaran ICT khususnya materi Microsoft Word di SMAS Dwi Putra dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: *E-learning*, Edukati, Microsoft Word

Abstract

The learning process that takes place at SMAS Dwi Putra still uses conventional learning methods that only rely on printed books and learning is not yet interactive. This research aims to implement a new method for continuing learning using education-based e-learning. The aim of this research is to determine the validity and practicality of education-based e-learning. This research methodology is Research and Development (R&D) using the 4D development model, namely define, design, development and disseminate. The subjects of this research were 10 class X students and 1 SMAS Dwi Putra teacher in ICT subjects, especially Microsoft Word material. The research results showed that the Edukati e-learning media validity questionnaire was 84% in the very valid category, and the material validity questionnaire was 94% in the very valid category. Apart from that, the practicality results for the teacher response questionnaire were 96% in the very practical category, and the student response questionnaire was 8.36% in the very practical category. According to this data, it can be concluded that the implementation of Edukati-based e-learning in ICT subjects, especially Microsoft Word material at SMAS Dwi Putra, was declared very valid and very practical.

Keywords: *E-learning, Education, Microsoft Word*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dan juga siswa agar mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap. Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan

belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik [1]. Keberhasilan proses pembelajaran lebih bergantung pada kemampuan guru untuk menggabungkan dan menginovasikan berbagai metode

pembelajaran yang ada. Pada kenyataannya, banyak guru yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang sama dan tidak inovatif.

Keadaan seperti ini dapat berdampak pada bagaimana siswa belajar selama proses pembelajaran. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran; kemampuan ini termasuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik [2]. Guru juga menggunakan hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran yang mereka ajarkan.

Berdasarkan wawancara di sekolah SMAS Dwi Putra Ciputat, peneliti mendapatkan data nilai siswa pada materi Microsoft Word. beberapa siswa masih belum mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang dimana guru memiliki KKM 75 pada materi tersebut. Pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil dalam penilaian akhir semester (PAS) siswa mendapatkan nilai rata-rata 49,75 lalu pada semester genap siswa mendapatkan nilai rata-rata 42.5 dan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil siswa mendapatkan nilai rata-rata 4,00 pada materi Microsoft Word.

Wakil kepala sekolah dan guru juga menambahkan dalam wawancara, dalam keberlangsungan pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dengan hanya mengandalkan buku cetak dan materi yang disampaikan hanya berpusat pada guru, dalam wawancara ini guru juga menyampaikan siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, rata-rata siswa malas dan siswa cenderung mengalami kebosanan. Maka dari itu harus dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran dan juga inovasi agar siswa dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan mendapatkan nilai yang memuaskan, khususnya pada materi Microsoft word.

Proses pembelajaran yang semakin inovatif, berkualitas, efisien, dan efektif telah didorong oleh pemerintah sesuai dengan kemajuan teknologi informasi di dunia Pendidikan saat ini [3]. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, perlu dilakukan pembaruan atau inovasi. Metode pembelajaran mengalami banyak perubahan seiring dengan perkembangan tersebut. Ini termasuk perubahan pada proses pembelajaran, media, dan metode. Salah satu perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah e-learning, yang berfungsi sebagai solusi untuk inovasi pembelajaran.

E-learning diharapkan bukan hanya dapat menggantikan metode konvensional, tetapi juga dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran modern [4]. Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* berdampak pada hasil belajar siswa [5]. *Learning Management System* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan kegiatan, dan penyediaan materi pelatihan kegiatan belajar mengajar melalui internet [6]. Salah satu *learning management system* yaitu Edukati.

Edukati adalah program *e-learning* yang menggunakan internet sebagai media pembelajaran dan menyediakan informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Siswa dapat menggunakan Edukati untuk mengakses materi pembelajaran, berbincang dengan guru mereka melalui forum diskusi, dan menerima tugas yang diberikan oleh guru mereka [7].

Menurut beberapa peneliti Edukati dapat menangani masalah guru tentang penggunaan media pembelajaran digital dengan baik [7]. Selain itu, edukati menjadi pilihan karena *platform* ini memiliki fitur

yang sangat mudah untuk dikembangkan [8].

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan *e-learning* berbasis Edukati terhadap proses pembelajaran yang ada di SMAS Dwi Putra terkhususnya pada materi Microsoft Word, dengan penggunaan *e-learning* sebagai metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berdampak atas peningkatan capaian belajar atau hasil belajar maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Implementasi *e-learning* berbasis Edukati pada mata pelajaran ICT untuk SMAS Dwi Putra Ciputat”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAS Dwi Putra dari desember 2023 hingga juli 2024. Subjeknya adalah guru dan siswa kelas X, yang memiliki 10 siswa dan 1 guru mata pelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development (R&D)). yaitu proses atau tahapan dalam pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada [9]. Tujuan utama dari R&D adalah menciptakan nilai lebih berupa pengetahuan, teknologi, atau produk baru yang mampu membantu memenuhi kebutuhan dan harapan masyarakat. Dalam dunia Pendidikan R&D digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran dan juga memvalidasi produk pembelajaran. Hasil dari penelitian, pengujian, revisi, dan pengembangan produk ini digunakan oleh siswa hingga mencapai tujuan yang dicapai. [10].

Peneliti menggunakan model pengembangan 4D yaitu Define, Desain, Develop dan Disseminate. Model ini memenuhi persyaratan pengembangan produk [11].

Pada penelitian ini subjeknya yaitu guru dan siswa SMAS Dwi Putra kelas X dengan jumlah 10 siswa dan 1 guru mata Pelajaran. apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi [12].

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner/angket. Kemudian, angket yang digunakan dalam validasi ahli media dilakukan 1 orang ahli dan ahli materi dilkaukan 1 orang ahli yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk, lalu respon guru dilakukan 1 orang guru dan respon siswa dilakukan 10 orang siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk.

Alat penilaian yang diberikan kepada validator akan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif melalui skala Likert yang terdiri dari lima tingkat kriteria. Studi ini menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, perilaku, pendapat, dan tanggapan seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa sosial [13]. Tabel berikut menunjukkan pedoman skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penskoran

Pernyataan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber: Lestari, *et al.*, (2021: 277) yang telah dimodifikasi

Presentase kevalidan dan kepraktisan dapat diuji dengan menggunakan rumus [14] yang telah dimodifikasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Total Skor jawaban Angket}}{\text{Skor Ideal Angket}} \times 100 \%$$

$$p = \text{Presentasi keidealan}$$

Presentasi penilaian skor

Skor ideal angket = skala tertinggi x jumlah responden

Selanjutnya data tersebut akan dihitung rata-rata skornya lalu data yang telah diperoleh akan diketahui tingkat validitas dan kepraktisan melalui tabel penilaian sebagai berikut [15]:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

No.	Interval Skor (%)	Hasil Akhir
1.	$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Valid/Praktis
2.	$60\% < p \leq 80\%$	Valid/Praktis
3.	$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Valid/Praktis
4.	$20\% < p \leq 40\%$	Tidak Valid/Praktis
5.	$0\% < p \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid/Praktis

Sumber: Oktafiana, et al. (2020: 5) yang telah dimodifikasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk e-learning berbasis Edukati pada mata pelajaran ICT di SMAS Dwi Putra Ciputat terkhususnya materi Microsoft Word. Penelitian ini menggunakan model 4D untuk mengembangkan produk, terdapat 4 tahapan pengembangan yaitu:

Define

Tujuan pendefinisian ialah mendapatkan berbagai informasi terkait produk yang dibuat dan menentukan serta mendefinisikan kebutuhan proses pembelajaran. Proses ini terdiri dari dua tahap, yaitu:

Observasi

Berdasarkan observasi di SMAS Dwi Putra, guru masih memakai metode konvensional dan mengandalkan buku cetak dalam kegiatan belajar. Akibatnya, proses pembelajaran tetap berpusat pada guru dan penggunaan media tidak interaktif dan tidak bervariasi. Sekolah belum menggunakan *Learning Manajemen system (LMS)* sebagai alat pembelajaran karena belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai penunjang proses pembelajaran. Siswa membutuhkan sumber pembelajaran yang dapat membantu mereka belajar sendiri.

Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengatakan bahwa siswa masih pasif selama pembelajaran, mereka malas masuk ke dalam kelas, mengerjakan

tugas, dan cenderung bosan. Dengan demikian, peneliti berharap *e-learning* berbasis Edukati dapat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil dari kebutuhan wawancara dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

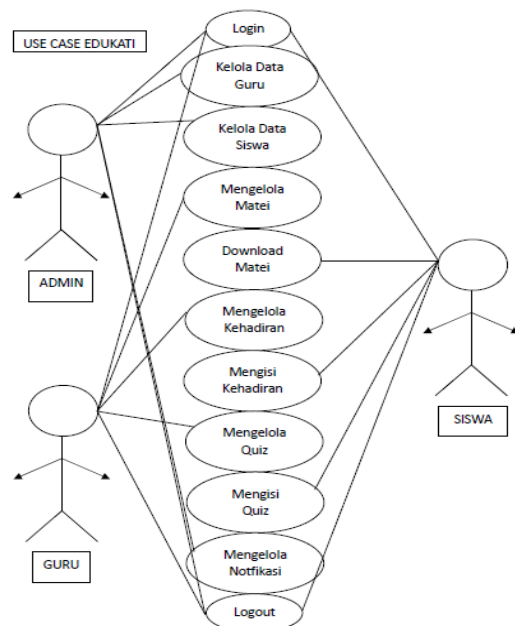
Tabel 3. Requirement Sistem E-learning

Code	Daftar Requirement
R1	Sistem dapat melakukan <i>login</i> .
R2	Sistem dapat mengelola data guru dan data siswa.
R3	Sistem dapat mengelola materi dan mendownload materi.
R4	Sistem dapat membuat dan mengisi kehadiran.
R5	Sistem dapat membuat dan mengisi quiz.
R6	Sistem dapat mengelola notifikasi.
R7	Sistem dapat melakukan <i>logout</i> .

Design

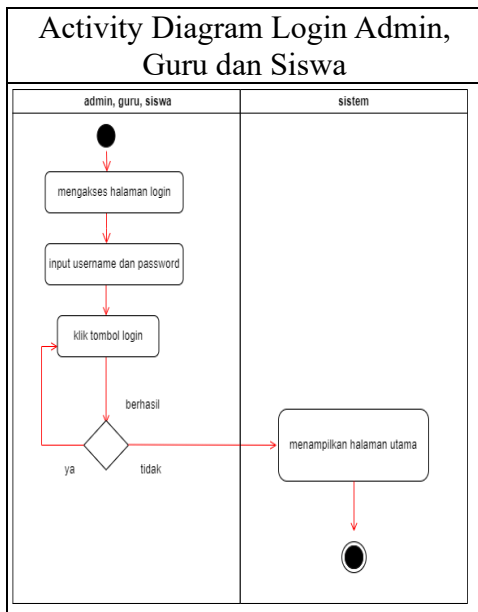
Pada tahapan ini peneliti membuat suatu konsep rancangan sistem dengan mendesain use case diagram dan activity diagram yang merupakan alur kerja sistem *e-learning* yang akan dibuat. Dua hal tersebut digunakan berdasarkan kebutuhan peneliti, dikarenakan peneliti hanya mengkonfigurasi pembelajaran yang ada ke dalam *e-learning* Edukati.

Use case diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Activity Diagram



Gambar 2. Activity Diagram

Development

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan produk lalu kemudian melakukan validasi ahli media dan ahli materi.

Halaman Login

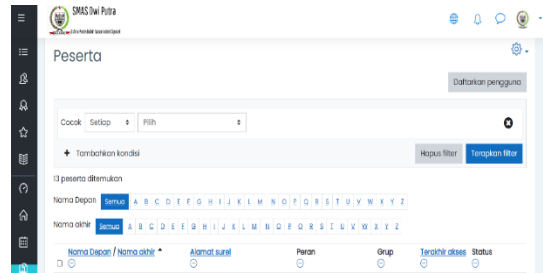
Sebelum masuk ke halaman utama *user*, pengguna akan menuju ke halaman menu *login*. Gambar berikut dapat diakses dengan *login* sebagai admin, guru, dan siswa.



Gambar 3. Halaman Login

Halaman Kelola Data Guru dan Siswa

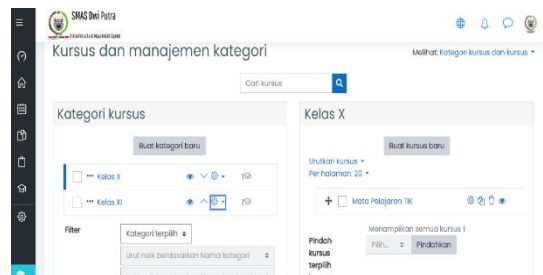
Pada halaman ini yaitu penambahan *user* baru oleh admin, untuk menambahkan siswa maupun guru kedalam *e-learning* Edukati.



Gambar 4. Halaman Kelola Data Guru dan Siswa

Halaman Kelola Materi

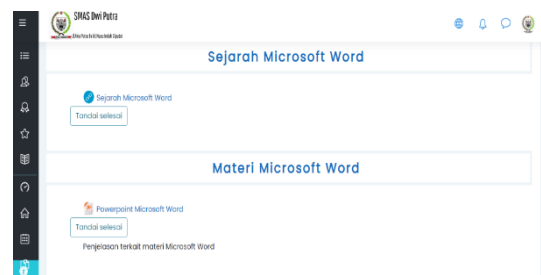
Halaman ini berguna untuk guru dalam mengelola materi yang akan diberikan kepada siswa.



Gambar 5. Halaman Kelola Materi

Halaman Mendownload Materi

Halaman ini berfungsi untuk siswa yang akan mengakses maupun melakukan download materi yang diberikan oleh guru.

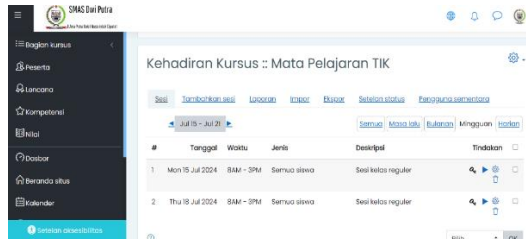


Gambar 6. Halaman Download Materi

Halaman Kelola Kehadiran

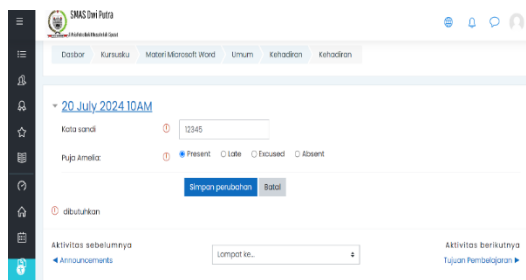
Referensi Use case Uc id 06

Halaman ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan terhadap daftar kehadiran siswa.



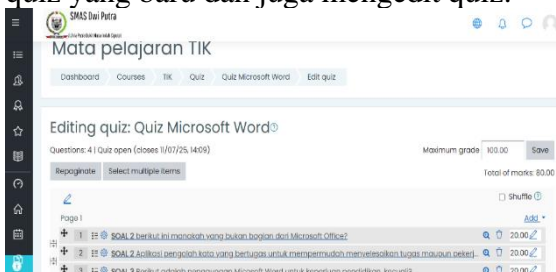
Gambar 7. Halaman Kelola Kehadiran

Halaman Mengisi Kehadiran
Halaman ini berfungsi untuk siswa dapat melakukan absensi kehadiran secara mandiri dengan menggunakan kode yang diberikan oleh guru.



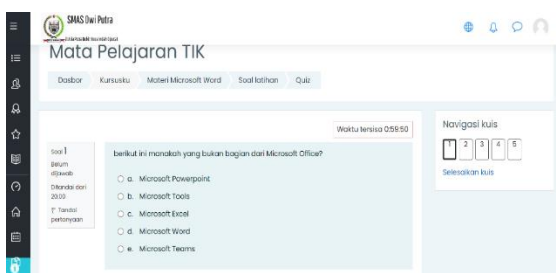
Gambar 8. Halaman Mengisi Kehadiran

Halaman Kelola Quiz
Halaman ini berfungsi untuk menambahkan quiz yang baru dan juga mengedit quiz.



Gambar 9. Halaman Kelola Quiz

Halaman Mengisi Quiz
Halaman ini berfungsi untuk siswa dapat melakukan pengisian quiz yang diberikan.



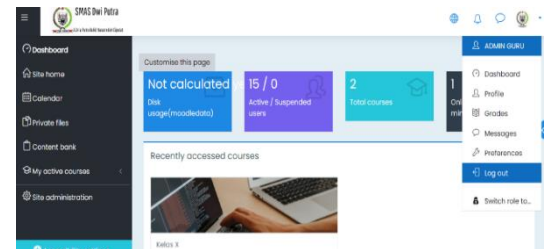
Gambar 10. Halaman Mengisi Quiz

Halaman Kelola Notifikasi
Halaman ini berfungsi untuk membuat dan menampilkan informasi yang ada.



Gambar 11. Halaman Kelola Notifikasi

Halaman Logout
Halaman ini berfungsi untuk user dapat keluar dari sistem e-learning Edukati.



Gambar 12. Halaman Logout

Validasi ahli
Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Pendidikan teknologi informasi Bapak Rikaro Permadi M.Pd dan Validasi ahli materi dilakukan oleh Guru mata pelajaran TIK Ibu Nova Susanti S.Pd. Hasil akhir validasi yaitu:

Tabel 4. Hasil Akhir Penilaian

No.	Ahli	Skor akhir
1.	Ahli media	84%
2.	Ahli materi	92%

Menurut tabel di atas, hasil validasi ahli media mendapat skor akhir 84%, dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi mendapat skor akhir 92%, dengan kategori sangat valid.

Uji coba produk
Pada tahapan ini, yaitu memastikan bahwa produk yang diha silkan dapat membantu kegiatan belajar siswa. Pengujian produk

dilakukan kepada 10 orang siswa dan 1 guru mata Pelajaran.

Tabel 5. Uji Coba Guru

Aspek	Indikator	Butir Soal	Skor Soal
Aspek Aksesibilitas	Kemudahan Penggunaan	1 dan 2	10
Aspek Kelayakan Edukati	Ketersediaan Fitur yang dibutuhkan	3, 4 dan 5	15
	Jumlah		25

Tabel 6. Hasil Angket Kepraktisan

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	JML
NS	5	5	4	5	5	24

Skor tertinggi yang diperoleh guru adalah 25. Berdasarkan tabel di atas, berikut presentase analisis data:

$$p = \frac{\text{skor total jawaban angket}}{\text{skor total ideal angket}} \times 100\%$$

$$p = \frac{24}{25} \times 100\%$$

$$p = 96\%$$

$$p = \text{Presentasi keidealan}$$

presentase =
skala tertinggi x jumlah responden

Berdasarkan perhitungan diatas di dapatkan hasil kepraktisan *e-learning* berbasis Edukati bagi guru adalah 96% yang terkategori sangat praktis.

Tabel 7. Uji Coba Siswa

Aspek	Indikator	Butir Soal	Skor Soal
Aspek Aksesibilitas	Kemudahan Penggunaan	1, 2 dan 3	10
Aspek Kepuasan	Kepuasan penggunaan <i>e-learnig</i>	4 dan 5	15
	Jumlah		25

Tabel 8. Hasil Angket Kepraktisan

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	JML
NR	5	5	5	5	5	25
FOAB	5	5	5	4	3	22
A	4	5	4	5	5	23
AS	4	5	5	5	4	23
ED	4	4	4	5	5	22
DA	3	4	4	4	4	19
MI	4	3	5	4	3	19
PA	3	3	4	3	5	18
VN	4	4	4	5	3	20
AA	3	3	4	3	5	18
		Jumlah				209

Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 25. Jumlah responden adalah 10 siswa, maka jumlah skor tertinggi (10x25=250).

$$p = \frac{\text{skor total jawaban angket}}{\text{skor total ideal angket}} \times 100\%$$

$$p = \frac{209}{250} \times 100\%$$

$$p = 8,36\%$$

$$p = \text{Presentasi keidealan}$$

presentase =
skala tertinggi x jumlah responden

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan hasil kepraktisan siswa adalah 8,36% yang terkategori sangat praktis.

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari uji coba produk guru mendapat skor 96% yang termasuk kategori sangat praktis, serta hasil dari uji coba produk siswa mendapat skor akhir 8,36% yang termasuk kategori sangat praktis.

Disseminate

Selanjutnya yaitu penyebaran, setelah melewati 3 tahapan sampai dengan menghasilkan produk yang valid dan praktis, penyebaran *e-learning* Edukati digunakan dalam materi Microsoft Word kelas X SMAS Dwi Putra dan dapat diakses di web <https://smasdwi Putra.edukati.com>.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan yaitu mengimplementasikan suatu produk berupa e-learning berbasis Edukati pada mata pelajaran ICT di SMAS Dwi Putra terkhususnya materi Microsoft Word. Produk yang dikembangkan sesuai dengan komponen sebagai media dan kurikulum yang berlaku, sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran. E-learning Edukati dikategorikan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Syafrin, M. Kamal, A. Arifmiboy, and A. Husni, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 72–77, Jan. 2023, doi: 10.56248/educativo.v2i1.111.
- [2] B. N. Rofiah and Moh. D. Bahtiar, "Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 2143–2155, Feb. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2453.
- [3] T. H. Nurgiansah, "Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *JINTECH: Journal of Information Technology*, vol. 2, no. 2, pp. 138–146, Aug. 2021, [Online]. Available: <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jintech>
- [4] B. Indrayana and A. Sadikin, "Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan Penyebaran Covid-19," *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, vol. 2, no. 1, pp. 46–55, Feb. 2020, doi: 10.22437/ijssc.v2i1.9847.
- [5] S. Rahayu and T. Pahlevi, "Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 91–99, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- [6] S. A. Prasetyo and R. Efendi, "Pengaruh Penggunaan Learning Management System Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring SMK Negeri 3 Salatiga," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 2407–4322, Sep. 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [7] E. B. Priyangga and et al, "Pemanfaatan Edukati Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Puisi di SMP Negeri 1 Tangen," in *Prosiding Seminar Nasional PBI FKIP UNS: Pembelajaran dan 1 Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 110–118, 2023.
- [8] V. A. Tandirerung and R. T. Mangesa, "Pengembangan e-learning berbasis edukati pada sekolah Menengah Atas," *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, vol. 1, no. 3, 2022, [Online]. Available: www.vpnmentor.go.id
- [9] F. S. Anggriawan, "Pengembangan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Sederajat," *Jurnal Tata Rias*, vol. 9, no. 2, pp. 1–10, 2019.
- [10] A. Harjanto, A. Rustandi, and J. A. Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web

- di SMK Negeri 7 Samarinda,” *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, vol. 5, no. 2, p. 12, Oct. 2022, [Online]. Available: <https://smkn7-smr.sch.id/media/>.
- [11] V. D. Asda, E. F. Asda, F. Aulia, A. Asdi, and R. Jamal, “Validity and Practicality of Colloid E-Learning Content Based on Individual Rotation Guided Inquiry for Senior High School,” *JHICE: International Journal of High Information, Computerization, Engineering and Applied Science*, vol. 2, no. 02, pp. 46–53, Jul. 2022, doi: 10.24036/jhice/vol2-iss02/57.
- [12] R. A. Hakim, “Pengaruh Tingkat Pendapatan dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Al Lathifi Sukosari Kabupaten Malang,” *Jurnal Manajemen. Akuntansi dan Pendidikan (JAMAPEDIK)*, vol. 1, no. 1, pp. 46–55, Apr. 2024.
- [13] D. P. Anggraeni, I. R. Panglipur, and Marsidi, “Pengaruh Penerapan Kurikulum Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa dengan Angket Skala Likert pada Matematika,” *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, vol. 3, no. 2, pp. 2656–4181, May 2021, [Online]. Available: <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>
- [14] K. I. Lestari, N. K. Dewi, and N. Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 275–282, Nov. 2021, doi: 10.29303/jipp.v6i3.219.
- [15] E. Oktafiana, T. Ratnawuri, and M. Pritandhari, “Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Saintifik pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Metro,” *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, vol. 1, no. 1, Nov. 2020.