

Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* Pada Materi Sejarah Perkembangan Bahasa Indonesia Berorientasi HOTS

Sabitul Kirom

Universitas Islam Balitar

Email: sabitulkirom@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 November 2021

Direvisi: 30 November 2021

Dipublikasikan: Desember 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5746191

Abstract:

This study aims to develop teaching materials for HOTS-oriented digital hypercontent modules on the history of the Indonesian language. The HOTS-oriented digital hypercontent module has several advantages, namely lectures become more varied and interesting because the content in the module varies, ranging from images, animation, video, audio, to being able to be connected to various online applications/sites. The developed module can be saved in offline or online format. The module is also equipped with materials, discussions, quizzes, and evaluations. This research uses Research and Development (R and D) method with ADDIE development model. The research instruments used include validation sheets and user questionnaires. The data analysis technique was carried out by calculating the results of the validation assessment and user questionnaires. The results showed that the digital module developed was feasible to be used as teaching material. The digital module developed got a score of 88.90% on the material aspect and 90.20% on the media aspect. The criteria used include aspects of appearance, aspects of introduction, aspects of content/material description, and aspects of evaluation. The results of the response test to lecturers and students respectively got a score of 89.15% and 90.22%.

Keyword: *Digital Module Development; Hypercontent; HOTS; History of Indonesian Language Development*

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital saat ini berdampak luas pada berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Transformasi pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan

keharusan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Sebagai pendidik profesional, dosen dituntut mampu mengelola kegiatan perkuliahan secara efektif, inovatif, dan bermakna. Dosen

perlu menyesuaikan perkuliahan dengan memanfaatkan berbagai media digital untuk menunjang perkuliahan supaya lebih inovatif dan efektif. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Integrasi teknologi juga mampu mewujudkan terbukanya akses materi, sumber belajar, bahkan menghilangkan kendala yang kaitannya dengan ruang dan waktu.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif berbasis teknologi menjadi salah satu komponen penting dalam perkuliahan. Media pembelajaran merupakan faktor pendukung terwujudnya capaian pembelajaran akhir yang telah dirancang. Keefektifan penggunaan media pembelajaran bergantung kemampuan dosen dalam mengelola media yang digunakan dengan disesuaikan kondisi mahasiswa. Beberapa penelitian yang telah dilakukan telah mendapatkan hasil bahwa integrasi teknologi dengan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Al-Awidi dan Ismail, 2014, Ismail dkk, 2010).

Kegiatan perkuliahan memiliki kaitan erat dengan bahan ajar. Dalam setiap pertemuan, dosen harus menyediakan bahan ajar sesuai materi yang akan disampaikan secara sistematis dan inovatif untuk menunjang kegiatan perkuliahan. Bahan ajar yang disusun disesuaikan berdasarkan kompetensi yang akan dipelajari peserta didik. Penggunaan bahan ajar tersebut juga akan menentukan tujuan pembelajaran sekaligus penerapannya (Desyandri dan Vernanda, 2017). Penyusunan dan penggunaan bahan ajar hendaknya berdasar pada ketercapaian kompetensi sesuai dengan yang telah dirancang (Weriyaniti dkk, 2020).

Modul perkuliahan merupakan salah satu media untuk mewujudkan pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa (*student center learning*). Modul dikembangkan untuk mengakomodasi mahasiswa dalam belajar

secara mandiri. Perkembangan teknologi saat ini juga berimplikasi terhadap modul yang dikembangkan. Saat ini modul tidak lagi bersifat cetak, tetapi sudah bersifat elektronik/digital (Prastowo, 2011). Modul digital mampu menyajikan berbagai keunggulan di antaranya mampu menyajikan materi lebih menarik karena di dalamnya dilengkapi dengan gambar, animasi, audio, video, termasuk dihubungkan dengan berbagai media online, seperti Youtube dan sejenisnya. Sumber belajar yang digunakan di dalam modul digital juga variatif dan bersifat *e-learning*. Sumber belajar seperti ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar (Yasmi dkk, 2017; Linda dkk, 2018).

Permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian, dosen telah menggunakan modul dalam pelaksanaan perkuliahan. Modul yang digunakan adalah modul cetak dan elektronik. Untuk modul elektronik yang digunakan pada dasarnya isinya sama dengan modul cetak. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa diketahui bahwa modul yang digunakan dalam perkuliahan selama ini kurang variatif, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Hal itu menimbulkan kurang tertariknya mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Padahal, di era digital saat ini modul pembelajaran maupun media pembelajaran yang lain dapat menggunakan penyajian yang lebih menarik, misalnya penyajian materi dalam bentuk gambar, animasi, audio, video, termasuk sumber dari media *online* seperti Youtube dan sejenisnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan program perkuliahan. Perkuliahan yang baik perlu mengintegrasikan berbagai aspek mulai dari aspek interaktif, kemandirian, menyenangkan, memunculkan ruang kreativitas, hingga ruang bakat minat. Modul pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satu perwujudannya

melalui penyusunan modul pembelajaran *hypercontent*. Penelitian sebelumnya berkaitan dengan pengembangan modul *hypercontent* telah dilakukan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa modul *hypercontent* efektif digunakan dalam pembelajaran (Herlina, 2019; Amin dkk, 202)

Hypercontent merupakan konsep yang menggambarkan keterhubungan antara suatu konten dengan konten lainnya secara simultan (Herlina, 2019). Kegiatan perkuliahan berbasis *Hypercontent* dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi dalam pembelajaran *online*. Simonson dkk (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan melalui *hypercontent* disebut dengan *hypercontent-designed instruction*. *Hypercontent* yang dimaksud merujuk pada hubungan berbagai konten yang saling terhubung melalui tautan/link dan *virtual word*. Selain itu, *hypercontent* juga menggunakan pola acak dan dibaca secara digital (Prawiradilaga, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS pada materi sejarah perkembangan bahasa Indonesia. Modul yang dikembangkan berisi berbagai macam konten mulai dari teks, gambar, animasi, audio, video, dan media *online*. Modul tersebut dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*. Modul tersebut juga dapat diunduh dan dibagikan dengan mudah. Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan modul digital *hypercontent*. Selain terintegrasi dengan teknologi, pengembangan modul ini juga berorientasi pada penyajian materi atau konten dengan menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Dalam penelitian ini HOTS diterapkan untuk melatih mahasiswa dalam berpikir tingkat tinggi. Materi atau konten yang disajikan menitikberatkan pada kemampuan HOTS sesuai taksonomi Bloom yaitu kemampuan

menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Penelitian sebelumnya berkaitan dengan pengembangan modul berorientasi HOTS pernah dilakukan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran berorientasi HOTS efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Pratiwi dkk, 2017; Harianja dan Muhammad, 2021).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahapan model pengembangan ini meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS.

Subjek penelitian ini meliputi 3 validator dan 7 pengguna. Validator terdiri dari 1 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Pengguna terdiri dari 6 mahasiswa dan 1 dosen. Objek penelitian yaitu modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS pada materi sejarah perkembangan bahasa Indonesia.

Data penelitian diolah dan divalidasi menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis tingkat kelayakan modul digital yang dikembangkan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

*(Sudjana, 2005)

Kriteria validitas produk yang digunakan sebagai berikut.

Tabel. 1 Kriteria Validitas Produk

Persentase	Keterangan
0 – 20	Sangat lemah/tidak valid (diganti)
21 – 40	Lemah/kurang valid
41 – 60	Cukup/cukup valid
61 – 80	Kuat/valid

Tahapan yang dilakukan yaitu hasil validasi yang telah diketahui berdasarkan perhitungan persentase sesuai rumus di atas, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validitas produk sesuai tabel 1. Setelah diketahui hasilnya, dilanjutkan dengan pengujian kepraktisan dan kemenarikan modul digital *hypercontent* yang dikembangkan. Uji respon dilakukan terhadap mahasiswa dan dosen menggunakan angket. Tujuan uji respon ini untuk mengetahui respon dosen dan mahasiswa terhadap modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Sejarah perkembangan bahasa Indonesia merupakan materi yang berkaitan dengan sejarah bahasa Indonesia dari sebelum Indonesia merdeka, pascakemerdekaan, hingga saat ini. Materi tersebut perlu waktu yang lama untuk dipelajari karena cukup banyak cakupan materinya.

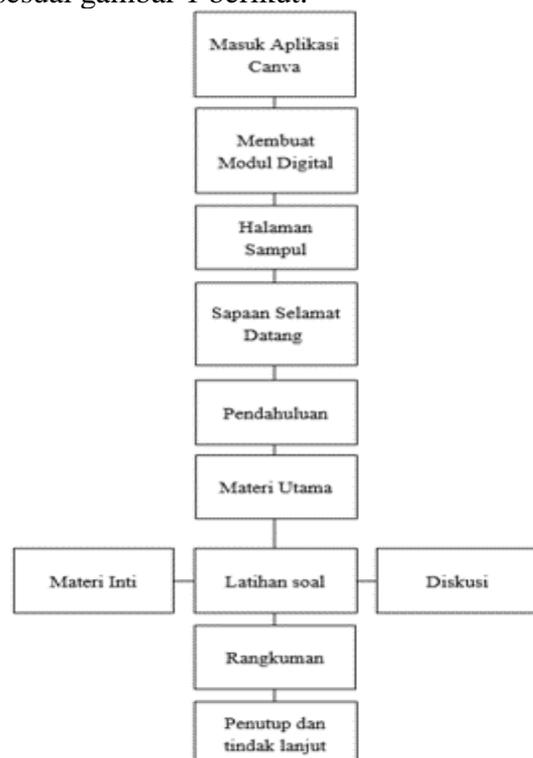
Dosen telah menggunakan bahan ajar dalam perkuliahan. Bahan ajar yang digunakan ada yang dalam bentuk modul cetak dan modul digital. Modul yang digunakan kurang variatif isinya karena hanya berupa teks dan beberapa gambar. Pada modul digital, isinya juga hampir sama dengan modul cetak. Kendala yang dialami dosen adalah waktu yang terbatas untuk menyiapkan bahan ajar sehingga belum maksimal. Belum ada dosen yang menggunakan modul digital *hypercontent* dalam perkuliahan.

Modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS merupakan modul digital yang di dalamnya berisi berbagai *content* mulai dari teks, gambar, animasi, audio, video, dan media *online*. Modul yang dikembangkan dapat disimpan dalam format *online* maupun *offline*. Modul tersebut juga dapat diunduh dan dibagikan

dengan mudah dan cepat. Selain terintegrasi dengan teknologi, modul digital ini juga berorientasi pada penyajian materi atau konten dengan menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Setiap penyajian materi hingga evaluasi difokuskan pada kemampuan HOTS meliputi *analyze*, *evaluate*, dan *create*. Dengan demikian, modul digital yang dikembangkan ini memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan modul cetak maupun modul digital biasa. Berbagai keunggulan tersebut memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, khususnya materi sejarah perkembangan bahasa Indonesia.

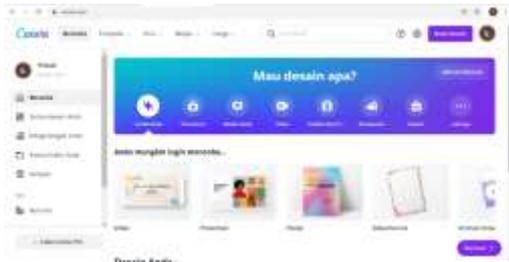
Tahap Desain

Pada tahap desain produk, peneliti membuat rancangan desain modul digital *hypercontent*. Modul digital *hypercontent* dibuat dengan aplikasi Canva. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan desain dalam bentuk *flowchart* sesuai gambar 1 berikut.



Gambar 1. Flowchart Modul Digital Hypercontent Berorientasi HOTS

Pembuatan modul digital *hypercontent* dengan aplikasi Canva dimulai dengan membuka aplikasi Canva melalui situs www.canva.com. Kemudian, *log in* ke aplikasi. Bagi yang belum memiliki akun, terlebih dahulu mendaftar untuk membuat akun. Setelah berhasil *log ini*, akan muncul tampilan awal aplikasi Canva seperti gambar 2 berikut. Setelah itu, baru tahap membuat modul digital.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Canva

Langkah pertama membuat modul digital *hypercontent* yaitu memilih ukuran kertas yang digunakan, misalnya A4. Setelah itu memilih *template* yang sesuai dengan modul digital yang akan dibuat. Pada aplikasi Canva, desain/template modul sangat bervariasi, tinggal disesuaikan dengan modul yang akan dibuat. Untuk memudahkan dalam mendesain modul, bahan-bahan untuk membuat modul lebih baik dipersiapkan terlebih dahulu. Kemudian, bahan modul tersebut diunggah di aplikasi Canva.

Tahap berikutnya adalah membuat modul digital *hypercontent*. Pertama membuat halaman sampul. Sesuaikan komponen halaman sampul dengan modul yang dikembangkan. Setelah itu, membuat sapaan. Pada bagian ini, sapaan dapat dibuat dalam bentuk teks deskripsi, video atau keduanya. Dalam modul digital yang dikembangkan ini, sapaan dibuat dalam bentuk teks deskripsi dan video yang dihubungkan dengan google drive. Sapaan dalam bentuk video dipilih supaya terjadi interaksi antara mahasiswa dengan dosen. Langkah berikutnya adalah membuat pendahuluan pada modul. Pendahuluan ini

berisi deskripsi matakuliah, tata cara pembelajaran, peta pembelajaran, kriteria penilaian, dan capaian pembelajaran. Langkah berikutnya adalah menyusun materi. Materi di dalam modul ini dibagi ke dalam tiga kelompok utama yaitu materi inti, latihan soal, dan diskusi. Materi inti berupa teks deskripsi yang diambil dari berbagai sumber pustaka. Selain itu, materi inti juga dilengkapi dengan materi dalam bentuk gambar dan video yang dihubungkan dengan Youtube. Materi juga dapat ditambahkan dengan jurnal atau sejenisnya sesuai kebutuhan dengan menuliskan *link* pada bagian materi sehingga pengguna modul dapat langsung menuju situs web yang dituju dengan menekan *link* tersebut. Setelah penyusunan materi, selanjutnya penyusunan latihan soal. Latihan soal dalam modul ini dihubungkan dengan aplikasi Quizizz. Dalam modul dituliskan link situs Quizizz yang sudah dibuat. Selain *link* juga dilengkapi dengan QR Code untuk memudahkan pengguna menuju situs yang dituju. Berikutnya adalah penyusunan diskusi. Diskusi ini berisi permasalahan umum yang sifatnya untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analisis, kreatif terkait dengan suatu persoalan. Pada materi, penyusunannya berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi / HOTS. Kemampuan yang ditekankan meliputi *analyze*, *evaluate*, dan *create*.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, modul digital *hypercontent* yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh validator. Ada 3 validator yang memvalidasi modul digital ini yaitu 1 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Angket validasi memuat empat aspek utama yaitu tampilan, tata bahasa, konten, dan evaluasi.

Validasi materi dilakukan 2 kali. Catatan dari validator selanjutnya

diperbaiki untuk kesempurnaan modul digital yang dikembangkan. Validator materi memberikan catatan terkait dengan soal evaluasi, kedalaman materi, serta penulisan ejaan.

Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali. Beberapa catatan dari validator selanjutnya diperbaiki untuk menghasilkan modul digital yang baik. Validator media lebih banyak memberikan catatan berkaitan dengan ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi di modul dan konten yang ada di modul supaya lebih variatif. Terlebih modul yang dikembangkan ini merupakan modul *hypercontent*. Catatan validasi ahli materi dan media tertuang dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Catatan Validasi Ahli Materi & Media

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
1	Soal evaluasi perlu ditambah	Soal evaluasi ditambah lebih banyak
2	Materi kurang mendalam	Materi ditambah lebih mendalam
3	Pemilihan gambar dan animasi kurang sesuai	Pemilihan gambar dan animasi ditambah disesuaikan dengan materi
4	Ada beberapa penulisan ejaan yang belum tepat	Penulisan ejaan diperbaiki supaya tepat
5	Kontennya masih minim	Konten ditambah sesuai materi yang dibahas

Modul digital *hypercontent* yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai dengan saran validator. Berikut beberapa tampilan halaman modul hasil revisi tersebut.



Gambar 3. Beberapa Tampilan Modul Digital Hypercontent

Hasil pengujian modul digital *hypercontent* yang telah dilakukan kepada para ahli setelah revisi memperoleh skor 88,90% pada aspek materi dan 90,20% pada aspek media. Skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat/sangat valid (Riduwan, 2007). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa modul digital *hypercontent* yang dikembangkan layak digunakan dalam perkuliahan.

Setelah validasi modul digital *hypercontent* selesai dilakukan kepada ahli, selanjutnya modul digital diujikan kepada mahasiswa dan dosen. Pengujian kepada mahasiswa ini terkait tanggapan terhadap aspek tampilan, pendahuluan, materi, soal

latihan, dan diskusi. Nilai tanggapan/respon tersebut selanjutnya diuji reliabilitasnya.

Tahap Implementasi

Modul digital *hypercontent* yang dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya diujicobakan ke dalam kegiatan perkuliahan. Dalam ujicoba ini, dosen dan mahasiswa diminta memberikan respon/tanggapan berkaitan dengan modul digital tersebut. Ujicoba penggunaan modul digital ini dilakukan dalam kelas terbatas. Tanggapan dari dosen dan mahasiswa berkaitan dengan penggunaan modul digital yang dikembangkan dalam perkuliahan sangat positif. Tanggapan dosen terkait dengan modul digital yang dikembangkan yaitu modul digital tersebut sangat menarik dari segi tampilan dan variatif dari segi isi/*content*. Penggunaannya pun juga mudah karena bisa digunakan secara *online* maupun *offline*. Tanggapan dari mahasiswa yaitu modul digital yang dikembangkan sangat menarik, baik dari segi tampilan maupun *content*. Mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi tentang sejarah perkembangan bahasa Indonesia. Penggunaannya pun juga mudah karena bisa digunakan secara *online* maupun *offline*.

Tahap Evaluasi

Hasil uji respon mulai dari uji ahli media, ahli materi, pengguna yang terdiri atas dosen dan mahasiswa menunjukkan bahwa modul digital *hypercontent* yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan perkuliahan pada sub pokok bahasan sejarah perkembangan bahasa Indonesia. Tampilan modul digital tersebut juga menarik. Baik dari segi materi hingga evaluasi yang dikembangkan dalam modul digital tersebut telah sesuai dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi /HOTS. Dosen lebih mudah dalam menjelaskan materi karena di dalamnya sudah terdapat penjelasan yang detail dengan berbagai

content yang bervariasi. Mahasiswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi untuk belajar karena materi yang disampaikan di modul digital yang dikembangkan mudah dipahami. Hal itu sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasmi dkk (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan bantuan digital (*e-learning*) bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS untuk materi sejarah perkembangan bahasa Indonesia dinyatakan sangat valid dengan memperoleh skor 88,90% oleh ahli media dan 90,20% oleh ahli materi. Begitu juga hasil uji respon produk menunjukkan skor sangat valid. Skor uji respon terhadap dosen 89,15%, sedangkan skor uji respon mahasiswa 90,22%. Berdasarkan hasil tersebut, modul digital *hypercontent* berorientasi HOTS yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu sumber/bahan yang digunakan dalam kegiatan perkuliahan. Modul digital *hypercontent* yang dikembangkan lebih menarik karena memuat berbagai macam *content* mulai dari gambar, animasi, audio, video, aplikasi *online*, dan bisa dihubungkan ke berbagai situs *online*. Modul digital tersebut dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*. Penyajian materi, diskusi, dan evaluasi diorientasikan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Melalui berbagai aktivitas belajar di modul digital ini, mahasiswa dilatih menyelesaikan persoalan dengan model berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*).

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Awidi, H. M., & Ismail, S. A. (2014). Teachers' perceptions of the use of computer assisted language learning to develop children's reading skills in English as a second language in the United Arab Emirates. *Early Childhood Education Journal*, 42(1), 29–37
- Amin, M., Muslim, S., & Wirasti, M. K. (2020). Modul Pembelajaran *Hypercontent* Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T di STKIP Surya. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 228-242.
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional Hdpgsdi Wilayah 4*, 163–174.
- Harianja, W. dan Muhammad A. (2021). Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis HOTS dengan Mini Project Design pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*. 6(2), 218–225
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis *Hypercontent* pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215-230.
- Linda, R., Albeta, S.R., Masnaini, M., Sulismawati, S. (2018). The Effect of Prezy and Exe-Learning Media on Chemical Learning Results. *Edusains*, 10(1), 65–73.
- Pratiwi, P. H., Hidayah, N., & Martiana, A. (2017). Pengembangan modul mata kuliah penilaian pembelajaran sosiologi berorientasi HOTS. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 85339.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan *Hypercontent*. *IJCETS*, 5(2), 57–65.
- Riduwan, M. B. A. (2007). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Bandung: Alf.
- Simonson, M., Smaldino, S., Zvacek, S. (2015). *Teaching and learning at a Distance: Foundation of Distance Education, 6th Edition*. Charlotte, North Carolina: Information Age Publishing, Inc.
- Sudjana, N. (2005). "Metode statistika. (6th ed.). Bandung: PT. Tarsito.
- Weriyanti, W., Firman, F., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi *Question Student Have* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 476-483.
- Yasmi, E., Yenni, E., & Albeta, S. W. (2017). Penerapan Model E-Learning Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Matakuliah An-Organik II. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 2(1), 12–22.