



Tinjauan Filsafat Pengembangan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA

Nina Widyaningsih*, Triyanto

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.

*ninawidyaningsih@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this analytical research is to describe: (1) ontology review; (2) epistemological review; and (3) axiology review of development journal articles entitled Media Blog Development in Learning Writing Anecdote Text in Grade X High School Students. From the results of the study, the analysis can be concluded that: (1) the theory used is not a recent article and only uses books, the theory used as a theoretical base is still incomplete to support and answer the research's hypotheses, (2) the development process done is appropriate with development procedures taken from several experts, and (3) the believed values have been showed in concrete actions in the process of developed medias in accordance with the research's objectives.

Keywords: *Ontology, Epistemology, Axiology*

ABSTRAK

Tujuan penelitian analisis ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) tinjauan ontologi; (2) tinjauan epistemologi; dan (3) tinjauan aksiologi artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA. Dari hasil penelitian, analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) teori yang digunakan belum berupa artikel terbaru dan hanya menggunakan buku, teori yang digunakan sebagai landasan masih kurang lengkap untuk mendukung dan menjawab hipotesis penelitian, (2) proses pengembangan yang ditempuh sudah sesuai dengan prosedur pengembangan yang diambil dari beberapa ahli, dan (3) nilai-nilai yang diyakini telah diwujudkan dalam tindakan nyata pada proses pengembangan media sesuai dengan tujuan penelitian.

Kata Kunci: *Ontologi, Epistemologi, Aksiologi*

Submitted Jun 02, 2021 | Revised Jul 02, 2021 | Accepted Jul 06, 2021

Pendahuluan

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Pendidikan adalah wujud usaha manusia untuk dapat memahami sesuatu yang sebelumnya belum pernah dipahami. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia untuk dapat mengembangkan potensinya sebagai bekal untuk kehidupan saat ini, maupun kehidupan di masa yang akan datang (Yuristia, 2018; Indy, et al, 2019). Hal tersebut serupa dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Secara umum, tujuan pendidikan adalah agar siswa dapat mengerti, memahami, dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kemudian menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari banyaknya faktor yang menunjang keberhasilan dalam pendidikan, media pembelajaran adalah salah satunya. Briggs mengemukakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran (Anitah 2010; Nasaruddin, 2015; Sulistyarsi, 2016). Termasuk di dalamnya buku, video recorder, slide, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Hamalik via Arsyad (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi. Selain itu, media pembelajaran juga akan membantu meningkatkan pemahaman atau daya simak. Melihat variasi tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran, maka dengan adanya media pembelajaran akan membantu proses komunikasi dan interaksi guru terhadap siswa sehingga pesan atau informasi dapat tersampaikan

dengan baik (Jamalludin, 2016; Isnaeni & Hildayah, 2020). Hal tersebut akan membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam proses pembelajaran melibatkan keterampilan berbahasa secara berkelanjutan, selain itu keterampilan berbahasa juga dilakukan pengukuran, sehingga pada proses belajar-mengajar memerlukan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan materi. Pada praktiknya, penggunaan media pembelajaran pada proses belajar-mengajar belum dapat berjalan dengan baik. Terdapat kendala-kendala yang sering terjadi ketika penggunaan media pembelajaran, antara fasilitas yang tidak mendukung, atau media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut seharusnya menjadi pertimbangan dan tolak ukur peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak peneliti-peneliti pemula atau mahasiswa yang menyelesaikan tugas akhir melakukan penelitian pengembangan. Penelitian yang dilakukan memiliki latar belakang yang berbeda-beda tergantung dari lingkup peneliti dan alasan peneliti melakukan pengembangan. Tidak menutup kemungkinan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dihasilkan masih memerlukan perbaikan dan peninjauan kembali.

Aspek yang dapat dilihat dari sebuah karya ilmiah memiliki cakupan yang luas. Maka peneliti mengerucutkan peninjauan ulang berdasarkan tinjauan ontologi, epistemologi dan aksiologi. Rukiyati dan Zuchdi (2016:32) mengemukakan ontologi, epistemologi, dan aksiologi, sebagai berikut: 1) Ontologi merupakan landasan yang sering disebut sebagai landasan metafisik, merujuk pada keberadaan suatu substansi sesuatu. Landasan ontologi bersifat spekulatif, membahas hakikat kenyataan terdalam. 2) Epistemologi adalah cabang ilmu filsafat yang disebut sebagai teori mengetahui dan pengetahuan. Epistemologi membahas konsep dasar dan umum dari proses mengetahui, sehingga erat kaitannya dengan metode ilmiah. 3) Aksiologi adalah konsep nilai yang diyakini yang disajikan landasan atau dasar dalam teori ilmiah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana tinjauan ontologi artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA?; (2) bagaimana tinjauan epistemologi artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA?; dan (3) bagaimana tinjauan aksiologi artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA? Artikel yang dipublikasi pada jurnal Ilmu Budaya Universitas Mulawarman.

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait tinjauan ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Penelitian dengan judul “Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi dan Aksiologi) Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Sibernetik” oleh Suminar (2016). Dari hasil analisis diperoleh data diperoleh kesimpulan tinjauan aspek secara ontologis menjelaskan mengenai daya ingat individu terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan proses penelusuran bergerak secara hirarkhis dari informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling rinci sampai informasi yang diinginkan diperoleh. Hasil analisis dari tinjauan epistimooogi menjelaskan mengenai cara belajar yang ditentukan oleh sistem informasi. Komponen pemrosesan informasi berdasarkan perbedaan fungsi, kapasitas, bentuk informasi dan proses terjadinya lupa dijelaskan melalui 3 komponen: Sensory memory atau sensory register, Short Term Memory, Long Term Memory. Tinjauan dari aspek aksiologi dijelaskan pengelolaan pembelajaran menuntut pembelajaran untuk diorganisir dengan baik yang memperhatikan kondisi internal dan eksternal, karena memori manusia mempunyai kapasitas yang terbatas.

Metode Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk membuktikan dan menemukan sesuatu hal dengan berdasarkan pada metode yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan adalah analisis

konten berdasarkan prosedur dalam buku Zuchdi dan Afifah (2019). Hal tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan tujuan penelitian dengan baik. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan analisis konten pada artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA (Resmi, dkk, 2017) sebagai objek penelitiannya. Artinya data yang dianalisis tidak untuk menolak atau menerima hipotesis, melainkan hasil analisis itu berbentuk deskripsi dari data yang diamati yang tidak harus berupa angka-angka atau koefisien antar variabel.

Penelitian yang dilakukan terdiri atas subjek dan objek. Subjek penelitian ini adalah artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA, dan objek penelitian adalah tinjauan ontologi, epistemologi dan aksiologi pada artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode pengamatan (observasi) yaitu melakukan analisis secara langsung pada artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data kualitatif deskriptif dengan menjelaskan permasalahan, gejala, atau kejadian sesuai pada subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan validitas pragmatis, yaitu validitas yang berorientasi pada hasil. Validitas yang mengukur seberapa baik metode dapat digunakan dalam berbagai keadaan. Realibilitas pada penelitian ini digunakan untuk melihat stabilitas, kemunculan kembali, dan keakuratan data yang diperoleh. Stabilitas digunakan untuk melihat berubah tidaknya hasil pengukuran yang dilakukan pada waktu yang berbeda. Kemunculan kembali adalah seberapa jauh suatu proses dapat diciptakan kembali dalam berbagai lingkungan pada tempat yang berbeda dan menggunakan pengodean yang berbeda. Keakuratan untuk dapat melihat seberapa jauh suatu proses menjadi sesuai secara fungsional dengan standar yang ada atau menghasilkan apa yang telah direncanakan.

Hasil dan Pembahasan

1. Tinjauan Ontologi

Secara ontologis terdapat beberapa pendapat para ahli dari buku sebagai sumber yang dipilih oleh pengembang media, dan setelah dilakukan pengamatan diperoleh hasil sub bab teori yang di sajikan, antara lain: prinsip kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran web berbasis blog, model pengembangan pembelajaran berbasis web, dan teks anekdot dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pada pengembangan yang dilakukan penulis, rujukan sebagai landasan teori untuk melakukan penelitian dan pengembangan di ambil dari pendapat para ahli pada buku. Dilihat dari sumber yang digunakan pada kutipan dan daftar pustaka pelaku pengembangan pembelajaran hanya menggunakan rujukan buku. Landasan teori yang dirujuk dan disajikan oleh pelaku pengembangan meliputi: prinsip kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran web berbasis blog, model pengembangan pembelajaran berbasis web, dan teks anekdot dalam pembelajaran. Sesuai judul penelitian, Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA, landasan teori juga mencakup mengenai pengertian dan pembahasan mengenai keterampilan menulis sebagai landasan penguat, selain itu pelaku pengembangan tidak menyampaikan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis web. Menurut Lu'mu Tasri (2011) mengemukakan kekurangan media pembelajaran berbasis web adalah: (1) Kurangnya interaksi antara guru/guru/dosen dan siswa/siswa/ mahasiswa atau bahkan antar siswa/siswa/mahasiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar dan mengajar. (2) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (hal ini dapat berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun computer). (3) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.

2. Tinjauan Epistemologi

Epistemologi membahas konsep dasar dan umum dari proses mengetahui, sehingga erat kaitannya dengan metode ilmiah. Pada tahap ini dapat dilakukan analisis pada proses penelitian, pengembangan dan uji coba. Dari hasil analisis, diperoleh tahap penelitian yang di gunakan penulis mengadaptasi metode penelitian pengembangan dari Borg and Gall dengan memadukan konsep pengembangan ASSURE. Penulis mengambil enam langkah dalam proses pengembangan ini: (a) Analisis pembelajaran, (b) Objek tujuan, (c) Memilih metode, media, dan materi, (d) memanfaatkan media dan materi, (e) Partisipasi peserta didik, dan (f) evaluasi dan revisi. Terdapat beberapa tabel yang menunjukkan penilaian dari hasil pengembangan dan uji coba, antara lain: penilaian media uji coba terbatas, penilaian uji coba terbatas, hasil tes kompetensi uji coba terbatas, dan hasil tes kompetensi uji coba .

Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan analisis menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang dilakukan modifikasi dan penggabungan dengan prosedur penelitian pengembangan ASSURE. Proses modifikasi menghasilkan 6 prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu: (a) Analisis pembelajaran, (b) Objek tujuan, (c) Memilih metode, media, dan materi, (d) memanfaatkan media dan materi, (e) Partisipasi peserta didik, dan (f) evaluasi dan revisi. Sesuai pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan, prosedur yang digunakan memiliki proses yang sama dengan prosedur ADDIE, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementasi (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Proses perencanaan, pengembangan hingga tahap uji coba pada dasarnya memiliki urutan prosedur yang sama, hanya proses penulisan hasil yang membedakan dari segi urutan penyusunan. Hasil uji coba lapangan dan hasil tes kompetensi uji coba disajikan dalam bentuk tabel.

3. Tinjauan Aksiologi

Secara aksiologi terdapat dua bagian yang dapat dilakukan dalam analisis, yaitu secara etika dan estetika. Etika menunjukkan mengenai nilai moral dan perilaku manusia. Estetika berkaitan dengan kajian nilai-nilai keindahan dan seni. Secara tidak langsung, disadari atau tidak, setiap manusia dipengaruhi oleh nilai-nilai yang membentuk perilakunya sepanjang hidup. Secara tidak langsung pula landasan aksiologi ilmu tercermin dalam tujuan dan metode penelitian ilmiah. Tujuan penelitian ilmiah hendaknya didasarkan oleh nilai-nilai yang diyakini yang berusaha untuk diwujudkan tindakan nyata.

Dalam pengembangan yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui: (1) pengembangan desain pembelajaran berbasis media blog pada menulis teks anekdot, (2) pengembangan media berbasis blog pada pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X, dan (3) keefektifan penggunaan media berbasis blog pada menulis teks anekdot dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan pada artikel jurnal yang dilakukan analisis merupakan metode penelitian pengembangan atau biasa disebut Research and Development (RND) untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa video blog paa materi teks anekdot untuk SMA.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam artikel yang dijadikan objek penelitian, penulis telah menerapkan etika baik dalam hal pengutipan dan penggunaan sumber yang diteliti dicantumkan dalam daftar pustaka. Sesuai dengan tujuan dan metode penelitian dalam artikel, diperoleh hasil dan pembahasan berikut:

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia, diarahkan untuk menerapkan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks penting untuk diterapkan disekolah karena berdasarkan empat prinsip yang sering terabaikan. (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan itu mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunaannya, dan (4) bahasa merupakan sarana

pembentukan kemampuan berpikir manusia (Kemendikbud, 2013). Sehingga pengembangan yang dilakukan penulis bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran untuk pembelajaran teks anekdot agar siswa dapat memahami materi dan penerapannya dengan baik.

5. Kondisi belajar

Kondisi belajar yang dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran akan mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran. Media bukan berarti penentu keberhasilan pembelajaran, namun sebagai alat untuk mempermudah proses belajar mengajar dan membuat pembelajaran menjadi aktif dan menarik. Media yang dikembangkan dapat menjadikan pembelajaran yang aktif karena melibatkan penglihatan dan pendengaran siswa. Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa (Arsyad, 2017:28), yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, dan (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

6. Pengembangan desain pembelajaran

Pengembangan media yang dilakukan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan. Dari hasil validasi diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 99 dengan kriteria sangat baik, dan hasil penilaian dari ahli media sebesar 100 dengan kriteria sangat baik. Dalam artikel jurnal tidak disertakan hasil penilaian ahli yang mengakibatkan ketidakakuratan penilaian dengan hasil yang cukup tinggi, dengan hasil penilaian seperti yang dipaparkan dapat dipastikan bahwa media tidak memerlukan revisi.

7. Pengembangan berdasarkan hasil uji coba lapangan

Dari hasil uji coba lapangan kelayakan media pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa pada saat ujicoba terbatas aspek materi dan penyajian menunjukkan respon negatif dengan frekuensi persentase total 75%, meningkat menjadi 100% saat ujicoba lapangan setelah revisi. Dari perolehan prosentase nilai, maka dapat dikatakan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Kustandi dan Sutjipto (2011) mengemukakan Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.

8. Keefektifan penggunaan media

Keefektifan media dilihat dari hasil uji menggunakan instrumen berbentuk soal yang dikerjakan oleh siswa. Hasil uji coba keefektifan menunjukkan ketuntasan hasil belajar pemahaman konsep pada materi menulis teks anekdot maupun keterampilan menulis terlampaui dengan nilai ≥ 75 , hasil belajar siswa telah melampaui KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 83,4. Pengembangan media blog pembelajaran menulis teks anekdot memiliki kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan kategori baik. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran menulis teks anekdot

Kesimpulan

Dari hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan 1) secara ontologis artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMA teori yang digunakan belum berupa artikel terbaru dan hanya menggunakan buku, teori yang digunakan sebagai landasan masih kurang lengkap untuk mendukung dan menjawab hipotesis pengembangan, 2) secara epistemologis artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media

Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA proses pengembangan yang ditempuh sudah sesuai dengan prosedur pengembangan yang diambil dari beberapa ahli, dan 3) secara aksiologi artikel jurnal pengembangan dengan judul Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA nilai-nilai yang diyakini telah diwujudkan dalam tindakan nyata pada proses pengembangan media sesuai dengan tujuan pengembangan.

Daftar Pustaka

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran* Surakarta:Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajagrafindo Persada.
- Darmiyati Zuchdi, D & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Jakarta:Bumi Aksara
- Indy, R., Waani, F. J., & Kadowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12 (4).
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jamalludin, J. (2016). Manfaat Media Komunikasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *At-Tabligh*, 1(1), 14-26.
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor:Galia Indonesia.
- Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21-30.
- Resmi, S., Yusak, H., & Rahmad, S. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*. 1(4).
- Rukiyati dan Zuchdi, D. (2016). *Filsafat Ilmu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sulistiyarsi, A. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Membuat Alat Peraga IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Cermo 01 Kare Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(01).
- Suminar, Tri. (2016). Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi) Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Siberetik. *Jurnal Edukasi*. 1(2)
- Tasri, L. M. (2011). Pengembangan bahan ajar berbasis web. *Jurnal medtek*, 3(2), 1-8.
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan sebagai transformasi kebudayaan. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).