

PENGEMBANGAN COURSE TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNESA

WIYATA ARUNG PALAKA

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

wiyata.22098@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

citrakholidya@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi mahasiswa dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran serta belum optimalnya pemanfaatan Learning Management System (LMS). Penelitian bertujuan mengembangkan course berbasis Moodle yang layak dan efektif meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNESA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, angket partisipasi, angket kelayakan, serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan 100% dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ sehingga terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Dengan demikian, course berbasis Moodle dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa.

Kata kunci: Course E-learning, Moodle, LMS, ADDIE, partisipasi belajar, e-learning.

ABSTRACT

This study aimed to develop a Moodle-based course for the Learning Theory and Instruction subject to improve student participation. Using the ADDIE development model, the study evaluated the feasibility and effectiveness of the developed course through expert validation, questionnaires, and pre-test/post-test analysis. The results indicated excellent feasibility scores from media and material experts and a significant improvement in student participation and learning outcomes. Therefore, the developed Moodle-based course is considered feasible and effective for undergraduate students of Educational Technology at Universitas Negeri Surabaya.

Keywords: E-learning Course, Moodle, Learning Management System, ADDIE, learning participation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pembelajaran di perguruan tinggi menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Dalam konteks tersebut, pengembangan *course* digital menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. *Course* tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyampaian materi, tetapi juga mengintegrasikan berbagai aktivitas pembelajaran seperti diskusi, penugasan, evaluasi, dan refleksi yang dirancang secara sistematis untuk mencapai capaian pembelajaran. Pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, mahasiswa dituntut mampu memahami berbagai teori belajar sekaligus menganalisis penerapannya dalam praktik pendidikan, sehingga diperlukan desain pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, ditemukan bahwa partisipasi belajar mahasiswa masih belum optimal. Mahasiswa cenderung pasif dalam forum diskusi, kurang aktif memberikan tanggapan terhadap materi, serta belum memanfaatkan aktivitas pembelajaran secara maksimal. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penyampaian materi dan penugasan sehingga kesempatan mahasiswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang mendorong partisipasi mahasiswa secara berkelanjutan.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan *course* Teori Belajar dan

Pembelajaran menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). *Course* dirancang berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti modul digital, video pembelajaran, forum diskusi, kuis formatif, penugasan berbasis studi kasus, refleksi pembelajaran, dan evaluasi. Pengembangan *course* diimplementasikan melalui platform Moodle sebagai media penyelenggaraan pembelajaran, namun fokus penelitian ini terletak pada desain dan kualitas *course* yang dikembangkan, bukan pada pengembangan platform LMS itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan *course* Teori Belajar dan Pembelajaran yang layak digunakan serta efektif meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Kelayakan *course* dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan efektivitasnya dianalisis berdasarkan hasil implementasi kepada mahasiswa menggunakan instrumen partisipasi belajar dan uji statistik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pengembangan *course* digital yang mendukung pembelajaran aktif serta menjadi referensi bagi dosen dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang lebih partisipatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga sesuai untuk menghasilkan *course* pembelajaran yang layak dan efektif. Produk yang dikembangkan berupa *course* Teori Belajar dan Pembelajaran berbasis Moodle yang dirancang untuk meningkatkan

partisipasi belajar mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan dosen pengampu, serta analisis kebutuhan mahasiswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Tahap Design meliputi penyusunan alur pembelajaran (*flowchart*), penyusunan *storyboard*, penyusunan materi, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang terdiri atas video pembelajaran, forum diskusi, kuis, penugasan, dan evaluasi. Selanjutnya pada tahap Development, seluruh komponen pembelajaran diintegrasikan ke dalam *course* menggunakan platform Moodle, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan.

Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan *course* kepada mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang menempuh mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Uji coba dilaksanakan secara bertahap, meliputi uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Selama implementasi, mahasiswa mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran yang telah dirancang pada *course*, sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons mahasiswa, serta instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Data hasil validasi dan respons mahasiswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Sementara itu, efektivitas *course* dianalisis menggunakan uji normalitas sebagai prasyarat analisis dan dilanjutkan dengan **Paired Sample t-Test** untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan *course*. Tahap **Evaluation** dilakukan secara formatif

pada setiap tahapan pengembangan berdasarkan masukan validator maupun hasil implementasi sebagai dasar penyempurnaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *course* Teori Belajar dan Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) serta diimplementasikan melalui platform Moodle. *Course* dirancang berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, meliputi informasi mata kuliah, kontrak perkuliahan, modul pembelajaran, video pembelajaran, forum diskusi, kuis formatif, penugasan berbasis studi kasus, refleksi pembelajaran, serta evaluasi akhir. Penyusunan setiap komponen dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen sehingga aktivitas pembelajaran yang tersedia tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Course di sini

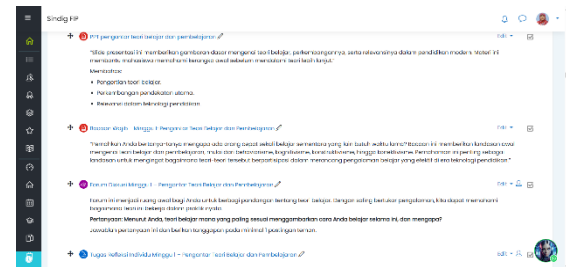
Tampilan *course* disusun secara sistematis sesuai urutan pertemuan sehingga mahasiswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara bertahap. Setiap topik pembelajaran memuat materi yang dikombinasikan dengan video pembelajaran, forum diskusi, kuis, dan penugasan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif. Penggunaan berbagai aktivitas tersebut bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan membaca materi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, mengerjakan evaluasi, serta melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Course yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang menempuh mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Selama implementasi, mahasiswa mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran yang telah dirancang pada course. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif mengakses materi, mengikuti forum diskusi, menyelesaikan kuis, mengumpulkan tugas, serta memberikan tanggapan terhadap diskusi yang berlangsung. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan course.



Gambar 2. Topik atau Aktivitas dalam Course di sini

Setelah proses pengembangan selesai, course divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa course memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dari ahli media dan 100% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa course telah memenuhi aspek kualitas isi, penyajian materi, tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan capaian pembelajaran mata kuliah.

$$P = \frac{f}{N + n} \times 100$$

- P : Persentase Kelayakan
 f : Jumlah skor yang diperoleh
 N : Skor maksimal per butir
 n : Jumlah butir instrumen

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kualifikasi kelayakan berdasarkan tabel berikut:



Gambar 3. Dokumentasi Implementasi Course di sini

Efektivitas course selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas dan *Paired Sample t-Test*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik. Berdasarkan hasil *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah

penggunaan course. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa course yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

Normality Test (Shapiro-Wilk)					
			W	p	
pre-test	-	post-test	0.953	.189	

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Descriptives					
	N	Mean	Median	SD	SE
pre-test	31	79.2	80.0	10.96	1.969
post-test	31	96.9	100.0	4.02	0.721

Gambar 4. Hasil Uji Normalitas

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test					
			statistic	df	p
pre-test	post-test	Student's t	-9.29	30.0	< .001

Note. H₀: $\mu_1 - \mu_2 = 0$

Gambar 5. Hasil Paired Sample t-Test

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan course mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Keberadaan materi digital yang dikombinasikan dengan video pembelajaran, forum diskusi, kuis formatif, dan penugasan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui proses diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori partisipasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan mahasiswa dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta memperoleh umpan balik secara

berkelanjutan. Course yang dikembangkan telah memfasilitasi ketiga aspek tersebut melalui aktivitas pembelajaran yang terintegrasi sehingga mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengembangan course digital berbasis Moodle mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan aktivitas belajar yang lebih fleksibel, sistematis, dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli yang berada pada kategori sangat layak, respons positif mahasiswa selama implementasi, serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar membuktikan bahwa course Teori Belajar dan Pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan efektivitas. Dengan demikian, course ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan course Teori Belajar dan Pembelajaran berbasis Moodle menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Course dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta dirancang dengan mengintegrasikan berbagai aktivitas pembelajaran, meliputi penyajian materi digital, video pembelajaran, forum diskusi, kuis formatif, penugasan, refleksi, dan evaluasi sehingga mampu mendukung keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa course memperoleh kategori **sangat layak** berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, hasil implementasi kepada mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan course mampu meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa yang dibuktikan melalui hasil uji **Paired Sample t-Test** dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Dengan demikian, course Teori Belajar dan Pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa.

Saran

Course yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran maupun mata kuliah lain yang memiliki karakteristik serupa. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperluas implementasi pada jumlah subjek yang lebih besar, mengintegrasikan fitur pembelajaran yang lebih adaptif, serta mengevaluasi efektivitas course terhadap aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi belajar, hasil belajar, maupun keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik pengembangan instrumen penelitian ilmiah di perguruan tinggi keagamaan Islam. *Prosiding Seminar Nasional dan Internasional*, 1(1), 139–157.
- Al Hafidz, M. (2022). Penerimaan aplikasi e-learning di perguruan tinggi Indonesia menggunakan metode Extended Technology Acceptance Model. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(1), 526–538.
<https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/1090>
- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2016). The effect of user-centred design on student satisfaction and content engagement in Moodle. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 31(1).
<https://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/952>
- Alamri, A. S., Cristea, A. I., & Al-Zaidi, M. S. (2014). Saudi Arabian cultural factors and personalised e-learning. *Proceedings of the 6th International Conference on Education and New Learning Technologies*.
- Alghamdi, A. (2013). Pedagogical implications of using discussion board to improve student learning in higher education. *Higher Education Studies*, 3(5), 68–80.
- Arianto, F., Susarno, L. H., Dewi, U., & Safitri, A. F. (2020). Model penerimaan dan pemanfaatan teknologi: E-learning di perguruan tinggi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 110–121.
<https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/280>
- Arikunto, S. (1997). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, R. (2023). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 112–120.
- Bailey, D. R., Almusharraf, N., & Almusharraf, A. (2022). Video conferencing in the e-learning context: Explaining learning outcome with the technology acceptance model. *Education and Information Technologies*.
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-10949-1>
- Chaeruman, U. A., Nursetyo, K. I., Novela, G. T., & Utami, R. (2025). Evolusi definisi teknologi pendidikan dari masa ke masa: Kajian literatur sistematis terhadap definisi menurut AECT sejak tahun 1960 sampai dengan 2025. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 116–127.
<https://doi.org/10.21009/JPI.081.11>

- Chandra, C., & Gunawan, S. (2025). IT evaluation Moodle sebagai media pembelajaran online pada SMPK Penabur Depok. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 3(4), 46–57. <https://doi.org/10.61132/merkurius.v3i4.840>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Diah, A. R., & Mugi, S. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan e-learning management system berbasis Moodle dalam pembelajaran siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 23–30. <https://doi.org/10.69808/pijar.v2i2.46>
- Dixson, M. D. (2010). Creating effective student engagement in online courses: What do students find engaging? *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 10(2), 1–13.
- Effendi, E., & Zhuang, H. (2005). *E-learning: Konsep dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). Pengaruh blended learning terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93–106.
- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh media e-learning berbasis LMS Moodle dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157–169.
- Farrell, O., & Brunton, J. (2020). A balancing act: A window into online student engagement experiences. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, 25. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00199-x>
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas forum diskusi pada e-learning berbasis Moodle untuk meningkatkan partisipasi belajar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 210–216. <https://www.researchgate.net/publication/346850005>
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2022). Tingkat kepraktisan penggunaan e-learning pada model pembelajaran blended learning di tingkat SMA. *Jurnal KomtekInfo*, 9(3).
- Gamage, S. H. P. W., Ayres, J. R., & Behrend, M. B. (2022). A systematic review on trends in using Moodle for teaching and learning. *International Journal of STEM Education*, 9, 9. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00323-x>
- Gherheș, V., Stoian, C. E., Fărcașiu, M. A., & Stanici, M. (2021). E-learning vs. face-to-face learning: Analyzing students' preferences and behaviors. *Sustainability*, 13(8), 4381. <https://doi.org/10.3390/su13084381>
- Ginting, S. O., Efendi, N., & Hutasoit, A. H. (2022). Pengaruh kompetensi dosen dan persepsi kemudahan menggunakan e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Procuratio: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.35145/procuratio.v10i1.1741>
- Handayani, W. P. P., & Harsono, M. (2016). Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) pada komputerisasi kegiatan pertanian. *Jurnal Economia*, 12(1), 13–22. <https://doi.org/10.21831/economia.v12i1.8415>
- Harris, I. (2017). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) terhadap tingkat penerimaan e-learning pada kalangan mahasiswa (studi empiris pada Universitas Internasional Batam dan UPBJJ-UT Batam). *Jurnal Terapan Manajemen dan Bisnis*, 3(1), 1–20.

- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *Educause Quarterly*, 31(4), 51–55.
- Kholipah, N., Arisanty, D., & Hastuti, K. P. (2021). Efektivitas penggunaan e-learning dalam pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 7(2).
- Kusmana, A. (2017). E-learning dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 14(1), 35–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Legrís, P., Ingham, J., & Collette, P. (2003). Why do people use information technology? A critical review of the Technology Acceptance Model. *Information & Management*, 40(3), 191–204.
- Mirmoadi, B. S., & Satwika, Y. W. (2022). Hubungan antara literasi digital dengan self regulated learning pada mahasiswa. *JDM (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 8–23. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p8-23>
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S. (2023). Pengaruh kompetensi literasi digital dan self regulated learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 11(4). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/5052>
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/15416>
- Nurhalisyah, S., Putra, A. M., Rahmani, B. B., Kahfi, A. D., Qoyyum, M. A., Hidayatullah, M. H. F., Ammar, S., Fahriansyah, M. A., & Hanafi, H. A. (2023). Pengaruh e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 3(2), 123–131. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/708>
- Nurhayati, E. (2023). Aplikasi teori pembelajaran konstruktivisme pada Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Jurnal Literasiologi*, 5(4), 250–259.
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi konstruktivisme dalam praksis pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 1–14.
- Persepsi mahasiswa terhadap kepraktisan Learning Management System (LMS) Moodle berbasis teori behaviorisme. (2018). *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 313. <https://www.researchgate.net/publication/342595330>
- Prasetyo. (2020). Pengaruh self regulated learning dan literasi informasi digital terhadap prestasi belajar mahasiswa program pendidikan teknik otomotif. *Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan dan Pengajaran*, 4(1), 47–52. <https://doi.org/10.17977/um074v4i12020p47-52>
- Prawatiningsih, D., & Tania, N. A. (2022). Kualitas pembelajaran e-learning berdasarkan persepsi mahasiswa. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.17977/um027v5i12022p25>
- Purnamasari. (2022). Keefektifan "Forum Diskusi Perkuliahan" untuk melatih mahasiswa membuat kalimat tanya dalam Bahasa Inggris. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2867>
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode penelitian: Strategi menyusun tugas akhir*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Putri, C. P., & Nasution, M. I. P. (2023). Metode pembelajaran blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *DIAJAR*:

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(3), 326–331.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1767>
- Rahmawati, R. N., & Narsa, I. M. (2019). Intention to use e-learning: Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM). *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, 3(2), 260–269.
<https://doi.org/10.33395/owner.v3i2.151>
- Rahmi, U., & Azrul, M. P. (2022). Desain dan implementasi blended learning: Integrasi teknologi dan pedagogi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ramadhan, A., Hidayanto, A. N., Salsabila, G. A., Wulandari, I., Jaury, J. A., & Anjani, N. N. (2022). The effect of usability on the intention to use the e-learning system in a sustainable way: A case study at Universitas Indonesia. *Education and Information Technologies*, 27, 8309–8342.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
<https://doi.org/10.18592/jtipai.v3i2.1862>
- Ratnasari, A. (2012). Studi pengaruh penerapan e-learning terhadap keaktifan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar (studi kasus Universitas Mercu Buana Jakarta). *Jurnal Fakultas Hukum UII*, 13(1), 10–16.
- Reeve, J. (2013). How students create motivationally supportive learning environments for themselves: The concept of agentic engagement. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 579–595.
<https://doi.org/10.1037/a0032690>
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. Jakarta: P3AI UPI.
- Rofiah, B. N., & Bahtiar, M. D. (2022). Analisis penggunaan e-learning, intensitas latihan soal, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2117–2126.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2453>
- Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rustandi, A., & Rismayanti, R. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sadiman, A. S., dkk. (2012). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional technology: The definition and domain of the field. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Setyowati, P., & Rochmawati. (2021). Pengaruh pengantar akuntansi, literasi digital, dan self-regulated learning terhadap keberhasilan pembelajaran akuntansi keuangan berbasis daring. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(2), 1–9.
- Soekartawi. (2003). Prinsip dasar e-learning: Teori dan aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknodik*, 7(12).
- Subhaktiyasa. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Jurnal Educational Research*, 5(2).
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/1747/1001>
- Sudjana, N. (2002). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiingsih, T. (2023). Inovasi media pembelajaran virtual reality dalam pendidikan: Transformasi pendidikan era 5.0.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Suparno, P. (1997). Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.

- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tiastuti, E. R., & Susilo, E. S. (2024). Efektivitas penerapan learning management system berbasis Moodle terhadap partisipasi belajar siswa MIN 01 Kota Madiun. *Pendekar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 181–191.
- Toma, R., & Berge, M. (2024). What drives student engagement? A community engagement framework for online education. *International Journal of Advanced Corporate Learning (iJAC)*, 17(3), 94–107. <https://doi.org/10.3991/ijac.v17i3.45729>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wiguna, N., & Gunawan, S. (2019). Perancangan sistem informasi e-learning pada SMP Negeri 189 Jakarta Barat berbasis web menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal RASSI*, 2(2), 67–69.
- Yanti, N., & Gunawan, P. G. (2023). Efektivitas penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran blended learning terhadap kemandirian belajar mahasiswa dengan moderasi tingkat motivasi belajar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(1), 90–104.
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode dan instrumen pengumpulan data (kualitatif dan kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3)

