

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum pandemi terjadi, proses pendidikan pada umumnya dilakukan secara konvensional di dalam ruang kelas melalui interaksi tatap muka langsung antara guru dan siswa. Namun, dengan munculnya pandemi yang memaksa penutupan sekolah dan pembatasan sosial, pendidikan terpaksa beralih ke model pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring, muncul berbagai model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kondisi di masa tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan situs penyedia kelas berbasis daring yang dapat memuat dan menyimpan berbagai bahan belajar.

Seiring berjalannya waktu hingga pasca masa pandemi, metode pembelajaran daring tetap digunakan berjalan bersamaan dengan metode pembelajaran luring yang kini disebut dengan metode pembelajaran *hybrid*. Hal ini telah menjadi pemicu untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pembelajaran berbasis digital di masa depan. Saat ini, pendidikan dianggap perlu mempersiapkan siswa untuk menjadi kompeten dalam menghadapi dunia yang semakin terdigitalisasi. Pembelajaran berbasis digital tidak hanya memungkinkan akses yang lebih luas ke dunia pendidikan, tetapi juga memungkinkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan

partisipasi siswa, serta memberikan sebuah kesan belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Kondisi ini diiringi dengan bermunculannya aplikasi dan situs belajar yang lebih bervariatif yang memberikan pengalaman belajar baru yang lebih efektif, efisien dan interaktif yang dikenal dengan sebutan *e-learning*. *E-learning* inilah yang mendorong terjadinya proses perkembangan pendidikan konvesional ke pendidikan digital.

Kesadaran akan pentingnya pembelajaran berbasis digital telah mendorong banyak lembaga pendidikan untuk melakukan investasi dalam infrastruktur teknologi, pelatihan untuk staf dan guru, dan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan format digital, dengan harapan bahwa pendidikan di masa depan akan menjadi lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam memaksimalkan kemajuan teknologi bagi kemajuan pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) membentuk sebuah program pembelajaran yang dapat memasukkan elemen kemampuan digitalisasi untuk digunakan di seluruh institusi pendidikan. Hasilnya sejak bulan Juli 2023 dengan tujuan memperkuat pembelajaran digital, Lembaga Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) meluncurkan program Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disebut PembaTIK (2023). Program ini memiliki tujuan meningkatkan kompetensi TIK guru dan mempromosikan penggunaan teknologi di dunia pendidikan untuk memperkuat pembelajaran digital (Kemdikbud, 2023)

“Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintergrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran”(Kristiawan, 2014). Seiring berkembangnya bidang pendidikan pada era digital, memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih cepat dan juga mudah. Dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era digital ini, maka tenaga pendidik dan peserta didik di abad 21 dituntut untuk mampu memiliki kemampuan berkomunikasi, beradaptasi dengan mengikuti perkembangan teknologi, dan mampu bersaing dalam berbagai tantangan di era ini. Agar mampu bersaing di era globalisasi ini penting untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan diri.

Salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam persaingan era globalisasi ini adalah kemampuan menguasai bahasa asing. Seseorang tidak hanya diharuskan untuk menguasai bahasa ibunya, tetapi juga diharuskan untuk menguasai berbagai bahasa, hal ini merupakan dampak dari persaingan era globalisasi yang semakin meningkat. Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang memiliki peran penting untuk dikuasai. Terdapat sekitar 125,4 juta orang yang berbicara dalam bahasa Jepang di seluruh dunia, dan 2,4 juta orang di kawasan Asia Tenggara (The Japan Foundation, 2023). Hal ini menjadikan salah satu bahasa yang banyak digunakan di Benua Asia. Pada jenjang SMA/SMK/MA di Indonesia, bahasa Jepang adalah salah satu dari empat mata pelajaran pilihan bahasa asing. Sebagian besar pendidikan bahasa Jepang dilakukan di sekolah, namun adapula kelas atau klub ekstrakurikuler

yang juga memberikan beberapa pelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan, kemampuan bahasa Jepang menjadi salah satu pilihan kemampuan berbahasa asing yang penting dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia yang semakin terhubung.

Menurut (Tarigan, 2008) seseorang dapat dikatakan telah mempunyai kemampuan berbahasa asing jika telah menguasai 4 aspek yang ada dalam kemampuan berbahasa. Keempat aspek tersebut adalah:

1) keterampilan mendengarkan, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Demikian pula dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah membagi 4 keterampilan berbahasa dalam 4 mata kuliah. Keterampilan menyimak (*Choukai*), keterampilan membaca (*Dokkai*), keterampilan menulis (*Sakubun*) dan terakhir keterampilan berbicara (*Kaiwa*). Sedangkan mata kuliah lainnya yaitu pola kalimat dan kosakata di dalam mata kuliah *Bunpou* dan pengetahuan tentang huruf *Kanji* di mata kuliah *Kanji* yang merupakan komponen dalam pembelajaran bahasa Jepang. Adapun perbedaan antara aspek bahasa dan komponen bahasa, menurut Bromley (1992) adalah aspek bahasa terdiri atas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sedangkan komponen-komponen bahasa terdiri atas fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Bromley (dalam Nurbiana, 2009)

Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran Dokkai. Alasannya, karena berdasarkan pengalaman empiris penulis yang

mengalami penurunan motivasi akibat dari terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran dilakukan secara daring.

Untuk memperkuat pernyataan ini, peneliti melakukan survei pendahuluan yang dilakukan pada 18 Desember 2023, dengan melibatkan 18 mahasiswa angkatan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah Dokkai II. Berdasarkan hasil survei tersebut diketahui bahwa mahasiswa mengalami masalah dalam pembelajaran Dokkai II yang terdiri dari hal-hal berikut; 1) mahasiswa merasa kesulitan dalam membaca beberapa kosakata yang tertera dalam bacaan Dokkai II, 2) dikarenakan perkuliahan Dokkai II dilakukan secara daring, maka hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran, 3) mahasiswa merasa jemu dengan media yang digunakan dan merasa membutuhkan media pembelajaran tambahan yang berbasis digital.

Dokkai (読解) sesuai kanjinya merupakan gabungan kanji dari *kanji doku* (読) yang berarti membaca dan *kanji kai* (解) yang berarti pemahaman. Pada pelajaran Dokkai tidak hanya melibatkan pemahaman karakter *kanji* tetapi juga memahami konteks, nuansa, dan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya. Dengan menguasai bacaan dapat membuka pintu untuk menikmati sastra, berita, dan berbagai materi tertulis Jepang, menjadikannya sebagai sebuah keterampilan penting bagi siapa pun yang tertarik terhadap bahasa dan budaya Jepang.

Di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta bobot keseluruhan mata kuliah Dokkai sebesar 8 SKS (Satuan

Kredit Semester) dengan beberapa tingkat mulai dari Dokkai I hingga Dokkai IV yang tentunya memiliki tingkat kesulitan berbeda. Dalam penelitian ini penulis memilih Dokkai II sebagai bahan penelitian dikarenakan Dokkai II bagi penulis merupakan tahapan awal dalam memahami prinsip-prinsip dasar Dokkai dan akan menjadi landasan untuk tahapan Dokkai selanjutnya. Dari tingkat kesulitannya Dokkai II merupakan pelajaran membaca tingkat menengah dasar. Pada tingkatan ini Dokkai II termasuk dalam tingkatan pemahaman mereorganisasi dalam taksonomi *Barret*. Taksonomi *Barret* dipergunakan untuk melakukan pengukuran pada status kemampuan pemahaman membaca seseorang (dalam Andri Wicaksono, 2017: 421). Taksonomi Barret membagi pemahaman membaca menjadi lima kelas, yaitu; 1) Pemahaman literal, 2) Pemahaman reorganisasi, 3) Pemahaman inferensial, 4) Pemahaman evaluasi, dan 5) Apresiasi.

Pada mata kuliah Dokkai II mulai dipelajari bagaimana mengambil poin-poin penting dalam sebuah bacaan dan merangkum poin-poin penting tersebut untuk dapat memahami inti dari bacaan tersebut. Hal ini penting untuk kemahiran berbahasa lebih lanjut.

Mengacu pada CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) yang tertera pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Dokkai II tertulis bahwa capaian yang ingin diraih adalah mahasiswa mampu memahami inti pembahasan serta mengidentifikasi poin-poin kunci dari teks, apabila teks disajikan menggunakan bahasa standar yang setara dengan A2.2 JF Standard, mahasiswa dapat merinci informasi penting

dari sebuah teks, dapat menyimpulkan isi teks, dapat mengurutkan alur perjalanan yang dipaparkan dalam teks, dan dapat mengidentifikasi perbedaan konsep budaya melalui teks. Dengan adanya penguasaan memahami wacana tersebut, dapat mendukung keterampilan tata bahasa yang mana terkandung dalam capaian mata kuliah Bunpou yang tentunya bersinergi dengan mata kuliah Dokkai. Dalam memahami sebuah bacaan tentunya diperlukan pemahaman yang baik mengenai tata bahasa, makna dan penggunaannya. Hal ini tentu memerlukan konsentrasi dan fokus yang baik, serta waktu dan usaha yang lebih besar.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pemahaman bacaan (Pratiwi et al., 2018). Motivasi yang kuat mendorong peserta didik untuk lebih tekun, sabar, dan aktif dalam mengolah informasi yang diperoleh dari teks, sehingga mereka mampu bertahan dalam proses belajar yang menantang dan mencapai pemahaman materi secara lebih optimal.

Dengan melalui tahap studi pendahuluan dengan teknik wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Dokkai, diketahui bahwa selama pembelajaran Dokkai terdapat beberapa masalah yang ditemukan antara lain sebagai berikut; a. menurunnya motivasi mahasiswa dalam mencari makna kosakata yang sesuai dengan konteks bacaan yang dipelajari, b. mahasiswa cenderung mencari makna kosakata tersebut melalui alat penerjemah langsung seperti *google translate*, c. menurunnya kemampuan cara baca mahasiswa pada kanji, dikarenakan cara baca yang dihasilkan oleh *google translate* tidak sesuai

dengan cara baca pada bacaan yang dipelajari, d. menurunnya motivasi belajar mahasiswa dikarenakan keterbatasan ruang yang ada sehingga kurangnya interaksi yang dihasilkan pada pembelajaran daring, e. selama perkuliahan daring, dosen juga memiliki keterbatasan dalam memonitor seluruh mahasiswa.

Selain permasalahan tersebut, kendala umum yang sering terjadi yakni, kendala pada jaringan yang digunakan, dikarenakan selama perkuliahan daring menggunakan beberapa aplikasi bersamaan. Hal tersebut mengakibatkan beberapa mahasiswa menjadi pasif dalam perkuliahan. Namun, dosen pengampu mengusahakan menggunakan media pembelajaran lain dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan media *PowerPoint* dengan tambahan media komik bergambar. Dan hasil dari penggunaan media tersebut cukup berhasil meningkatkan antusiasme mahasiswa. Akan tetapi dosen pengampu merasa masih memerlukan media pembelajaran alternatif lain yang lebih bervariasi agar dapat mendorong motivasi mahasiswa dalam pembelajaran Dokkai II secara mandiri. Sehingga dapat disimpulkan dari permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar memiliki urgensi yang tinggi karena motivasi merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi belajar yang tinggi, mahasiswa cenderung memiliki minat dan

konsentrasi yang lebih baik dalam kegiatan membaca, sehingga berdampak positif pada peningkatan kemampuan membaca, pemahaman isi bacaan, serta keterampilan literasi secara keseluruhan.

Terbatasnya media-media lain yang cocok dan mampu dalam menunjang pembelajaran Dokkai berbasis digital, serta ada pula masanya bahan ajar yang berasal dari buku telah diterbitkan lebih dari sepuluh tahun yang lalu, sehingga membuat materi yang terdapat dalam buku tersebut belum tentu memiliki unsur keterbaharuan yang relevan dengan zamannya. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat seharusnya media yang digunakan pun juga sudah sejalan dengan kemajuan teknologi tersebut yang mana telah mengubah sebagian besar hal di kehidupan sehari-hari dalam bentuk digital.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan penggunaan kemajuan digitalisasi sehingga diharapkan dapat mendorong motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Dokkai. Penulis berupaya menemukan serta mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu menjadi salah satu opsi solusi. Salah satu solusi alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan situasi serta kondisi yang dihadapi oleh peserta didik. Menurut (Purba et al., 2020) media merupakan sebuah komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitan dengan kegiatan pemberian pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kehadiran sebuah media dalam proses pembelajaran akan dapat

mempermudah peserta didik dalam memahami betul konsep dasar dan pengetahuan dari sebuah materi yang sedang diajarkan, sehingga media pembelajaran berperan sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran (Susilo, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis digital dengan kemampuan pengajar untuk memberikan umpan balik dan tambahan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan dapat dilaksanakan dalam situasi kelas luring maupun daring. Media yang diangkat oleh peneliti untuk penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis situs *website*. Di dalam pembelajaran bahasa dapat dikenal sebagai metode WALL (*Web-assisted Language Learning*) yang mana dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi dari komputer (Ray, 2012)

Selain penggunaan media berbasis situs, adapula media yang telah dikembangkan dengan berbasis *mobile phone*. “MALL (*Mobile-assisted Language Learning*) is one of educational technology through smartphone applications designed for help student learning especially in the 21st century” (Loewen et al., 2019). (“MALL merupakan salah satu teknologi pendidikan melalui aplikasi smartphone yang dirancang untuk membantu pembelajaran siswa khususnya di abad ke-21.”)

Tetapi dalam penggunaan MALL terdapat beberapa kelemahan dibandingkan dengan penggunaan WALL, (dalam Tamimuddin, 2007) dan (Sarrab et al., 2012), antara lain: 1) kemampuan prosesor. 2)

kapasitas memori. 3) layar tampilan. 4) catu daya. 5) perangkat I/O. 6) perbedaan *user interface* (UI) yang menampilkan interaksi antara manusia dengan komputer dengan teknologi yang baru dan belum pernah dikembangkan sebelumnya. 7) platform seluler yang berbeda seperti iOS, Android, dan Windows dan 8) pembuat perangkat keras yang berbeda untuk platform seperti HTC, Google, Samsung, Apple dan lain-lain. Sedangkan dalam penggunaan WALL, perangkat pengguna tidak memerlukan kemampuan prosesor yang mumpuni, tidak memakai memori perangkat, serta tampilan diberbagai perangkat akan sama, sehingga tidak masalah jika dibuka melalui perangkat yang berbeda.

Melihat kebermanfaatan metode WALL tersebut, penulis mengembangkan sebuah *website* sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Dokkai II. Adapun alasan lain penulis mengembangkan media ini adalah karena media ini merupakan media yang diciptakan sendiri oleh penulis berawal dari kondisi yang dialami oleh penulis saat pembelajaran Dokkai.

Media ini mengintegrasikan konten bacaan dalam pembelajaran Dokkai yang mengacu pada beberapa buku referensi Bahasa Jepang yang memungkinkan peserta didik untuk lebih efisien dalam mencari topik bacaan yang dapat dipilih sesuai keinginan atau materi yang dituju. Dapat juga digunakan sebagai media menguji keterampilan membaca dan pemahaman isi bacaan. Dalam media yang dikembangkan terdapat beberapa fitur yang memudahkan peserta didik untuk langsung mencari

kosakata yang belum diketahui maknanya dengan fitur kosakata sebagai penghubung antara kosakata dengan kamus *online* yang terpercaya untuk membantu pembaca mengetahui dan memahami makna kosakata tersebut. Penggunaan media ini dapat diakses melalui perangkat komputer, *Android* maupun *iOS* kapan saja dan di mana pun pembaca berada. Dalam media ini terdapat beragam bacaan yang dapat dipilih sesuai referensi sumber buku yang diinginkan.

Penggunaan media berbasis media *online* dalam pembelajaran sebelumnya pernah diteliti oleh Dwi Puji Asrini dan Ai Sumirah Setiawati (2022), dengan judul “Pemanfaatan Media *Online* Sebagai Sumber Bahan Ajar Mata Kuliah *Dokkai Sakubun Shokyu*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mayoritas siswa diketahui bahwa media daring dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber bahan ajar pada Mata Kuliah *Dokkai Sakubun Shokyu*. Manfaat bagi pengajar yaitu dengan sumber bahan ajar yang bersumber dari media *online*, sehingga pengajar tetap memiliki kebebasan dalam pemilihan materi untuk pengajaran. Sedangkan bagi siswa atau pembelajar yaitu, informasi yang diperoleh merupakan informasi yang bersifat kini, sehingga dapat diterapkan pada waktu-waktu dekat.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terletak pada platform yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan platform LMS (*Learning Management System*) yang memanfaatkan teknik partisipasi dalam menyusun materi pembelajaran dan hanya dapat digunakan di sebuah instansi tertentu. Sedangkan media yang penulis

kembangkan adalah media berbasis situs, sehingga dapat diakses secara umum. Meskipun sudah dikembangkan tetap belum diketahui kelayakan media Doiku sebagai media pembelajaran Dokkai bahasa Jepang berbasis situs, oleh karena itu penulis melakukan penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian dan sub fokus penelitian yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis situs secara teoretis menurut para ahli media?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Doiku secara praktis menurut dosen pengguna dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Dokkai II?
3. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Dokkai II setelah menggunakan media pembelajaran Doiku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis situs secara teoretis menurut para ahli media sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Dokkai II.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis situs secara praktis menurut dosen pengguna sebagai media pembelajaran dalam

meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Dokkai II.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran Dokkai II setelah penggunaan media yang dikembangkan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis situs yang dikembangkan untuk mahasiswa pada pembelajaran Dokkai II mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun akademik 2023/2024.
2. Motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran Dokkai II.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan, terkhusus dalam pembelajaran bahasa Jepang, melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi.

2. Secara Praktis

(a) Bagi Pengajar

- 1) Pengajar dapat menciptakan variasi suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan komunikatif, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman.
- 2) Pengajar dapat menerapkan berbagai metode pada perkuliahan daring, sehingga dapat mendorong motivasi mahasiswa.

(b) Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang mampu memberikan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Pada bagian *state of the art*, peneliti peneliti memilih dua contoh studi sebelumnya sebagai referensi atau ilustrasi untuk penelitian yang sedang dijalankan serta sebagai acuan dan bahan perbandingan dalam melakukan penelitian ini.

Penelitian pertama diteliti oleh Eunike Agatha (2023) dengan judul “Analisis *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Bunpou IV Di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang”. Peneliti menempatkan penelitian tersebut sebagai referensi, dikarenakan memiliki kesamaan dalam metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian kualitatif. Adapaun, menganalisis media pembelajaran pada salah satu

mata kuliah yang terdapat di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

Namun dengan penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis situs, dan pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian kedua diteliti oleh Fajar Sukma Pratama (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Website*”. Peneliti menempatkan penelitian tersebut sebagai referensi dikarenakan terdapat persamaan pada metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian kualitatif. Persamaan lainnya adalah peneliti berharap pemanfaatan *website* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini pula memiliki perbedaan pada pemilihan model, yang mana penelitian tersebut memilih menggunakan *platform wordpress* dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini tidak menggunakan *platform template* dalam pembuatan media pembelajaran.