

Implementasi Pemanfaatan *E-Learning* Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Daring Di Universitas Pgrri Mahadewa Indonesia

Implementation Of E-Learning Utilization In The Implementation Of Online Learning Processes At University Of Pgrri Mahadewa Indonesia

Ni Luh Putu Cahayani^{1*}, Putu Diah Asrida^{2*}, Ida Bagus Oka Sudarsana^{3*}

Prodi Pendidikan Ekonomi,FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jalan Seroja Tonja-Denpasar Utara Bali (802390)

*Pos-el: cahayani@mahadewa.ac.id, asrida@mahadewa.ac.id, sudarsana@mahadewa.ac.id

Abstrak. Peningkatan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada dunia pendidikan saat ini. Sejalan dengan hal tersebut pelaksanaan pembelajaran di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia berupaya mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan implementasi e-learning. E-learning adalah sistem perubahan proses pelaksanaan pembelajaran yang beralih dari tatap muka menjadi tatap maya yang meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa pada kegiatan pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Subjek penelitian adalah mahasiswa FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia angkatan 2019. Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling. E-learning yang diimplementasikan di Perguruan Tinggi Universitas PGRI Mahadewa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dan sekaligus melatih mahasiswa dalam kemandirian belajar sehingga meningkatkan soft skillnya. Melalui hal ini dosen juga berperan sebagai fasilitator bagi mahasiswanya yang melakukan diskusi pada saat pembelajaran daring

Kata Kunci : Implementasi,E-learning,Pembelajaran Daring

Abstract. The increase in information and communication technology has an impact on the world of education today. In line with this, the implementation of learning at PGRI Mahadewa University Indonesia seeks to develop learning activities by implementing e-learning. E-learning is a system of changing the learning implementation process that switches from face-to-face to virtual face-to-face that increases interaction between lecturers and students in online learning activities. This research uses descriptive qualitative research method. Data collection techniques using observation and interviews. The research subjects were FKIP students, PGRI Mahadewa University, Indonesia. Research participants were selected using purposive sampling technique. E-learning implemented at the University of PGRI Mahadewa Indonesia College aims to improve student learning achievement and at the same time train students in independent learning so as to improve their soft skills. Through this, the lecturer also acts as a facilitator for students who conduct discussions during online learning

Keywords: Implementation, E-learning, Online Learning

PENDAHULUAN

Dampak perkembangan era globalisasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi telah menunjukkan perubahan pembelajaran yaitu dari pembelajaran yang manual beralih ke pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) . Pembelajaran berbasis IT ini sangat memudahkan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media website yang telah disetting secara khusus yaitu website *e-learning*. Pada pembelajaran pendidikan tinggi penggunaan *e-learning* dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar serta memudahkan interaksi antara dosen dan mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh tanpa mengenal tempat dan waktu.

Menurut Purbo (2002, 1) istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai “usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet.” *E-learning* menawarkan kesempatan baru kepada pendidik dan peserta didik untuk memperkaya pengalaman belajar mengajar melalui lingkungan maya (virtual) yang mendukung bukan hanya penyampaian materi namun juga penggalian dan aplikasi dari informasi serta pemahaman terhadap pengetahuan baru. *E-learning* merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini juga berkaitan kondisi saat ini dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran daring (dalam

jaringan), yang merupakan tindak lanjut dari instruksi pemerintah yang mengharuskan pembelajaran daring selama pandemic Covid-19. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) “Pembelajaran daring atau online merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Pembelajaran Daring dengan memanfaatkan platform WA, Edlink, CR atau M-Z mempunyai tujuan yang sama layaknya pembelajaran konvensional atau tatap muka.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh bahwa kampus Universitas PGRI Mahadewa Indonesia telah mempergunakan pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) dengan pemanfaatan *e-learning* yang sudah berjalan selama 3 tahun terakhir. Pemanfaatan *E-Learning* ini terus di gerakkan pihak kampus dalam upaya memfasilitasi mahasiswa dan dosen yang banyak berasal dari luar wilayah dan terutama terasa manfaatnya selama pelaksanaan pembelajaran daring akibat dari pembatasan jarak yang dilakukan pada saat pandemic Covid-19. Sehingga dalam pemanfaatan dari *E-learning* mempermudah proses dan interaksi pembelajaran, maka mahasiswa tersebut dapat memanfaatkan *e-learning* ini untuk menggunakan informasi yang ada di *e-learning*, seperti materi-materi perkuliahan, soal-soal, modul, informasi perkuliahan, dan lain-lain. Informasi tersebut diupload oleh dosen yang bersangkutan masing-masing sesuai dengan materi yang diajarkan. Disamping itu, para mahasiswa/i, juga tidak hanya terpaku pada satu sumber

belajar saja. Dari observasi awal ini juga ditemukan, masih ada sebagian dosen yang memilih tidak membagikan materi-materi tersebut kedalam e-learning. Dari hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan e-learning dalam proses pembelajaran daring pada FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia Pada Tahun 2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah “tradisi tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada manusia dalam wawancara dalam kawasannya sendiri yang berhubungan dengan orang tersebut. Menurut Lexi J. Moleong, menyebutkan bahwa, “metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati sesuai dengan kebutuhan. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara dan teknis analisis data kualitatif dengan langkah pertama reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Melalui teknik purposive sampling, dimana sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang di inginkan

Analisis data terhadap jawaban mahasiswa berlangsung pada saat proses pengumpulan data dan setelah data

dikumpulkan. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sampai data tersebut tuntas dan jenuh, atau jawaban serupa. Hal ini didapatkan melalui proses *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *data conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan) (Gambar 1) (Sugiyono, 2013: 337; sati dkk, 2022)

PEMBAHASAN

Aplikasi E-Learning digunakan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

1. E-Learning

Manfaat bagi peserta didik Peserta didik dapat memperoleh fleksibilitas belajar secara lebih optimal serta dapat melakukan komunikasi dengan guru secara lebih intensif. b. Manfaat bagi Pendidik 1) Pendidik akan lebih mudah melakukan update bahan-bahan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman. 2) Pendidik juga akan memiliki waktu luang yang lebih banyak sehingga bisa dimanfaatkan untuk melakukan penelitian dan kegiatan-kegiatan pendidikan lainnya yang dapat meningkatkan wawasan atau pengetahuannya 3) Pendidik dapat mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. 4) Pendidik lebih mudah dalam melakukan kontrol terhadap peserta didik yang telah mengumpulkan jawaban soal latihan atau yang belum mengumpulkan. 5) Pendidik dapat memeriksa jawaban peserta didik dan dapat menginformasikan hasilnya.

Manfaat bagi Instansi (sekolah atau perguruan tinggi) 1) Tersedianya bahan ajar atau materi pembelajaran yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya 2) Ada pengembangan materi pembelajaran sesuai pokok-pokok materi dan tujuan pembelajarannya 3) Sebagai

pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai kondisi dan karakteristik pembelajaran. 4) Memotivasi sikap kerja sama antara pendidik dengan pendidik dan antara pendidik dengan peserta didik dalam memecahkan persoalan-persoalan terkait pelaksanaan pembelajaran. Selain manfaat tersebut, e-learning juga memiliki sejumlah kelemahan. Adapun kelemahan e-learning menurut Bullen dan Beam sebagaimana dikutip oleh Rusman (2012: 352) adalah sebagai berikut: a. E-learning terkadang dapat membuat interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi berkurang. Hal ini dapat memicu keterlambatan pembentukan nilai (value) dalam proses pembelajaran. b. Cenderung menimbulkan aspek bisnis atau komersil dan mengesampingkan aspek aspek akademik dan aspek-aspek sosial. c. Proses pembelajaran cenderung pelatihan bukan pendidikan d. Tidak semua tempat ada fasilitas internet e. Kurangnya tenaga ahli IT.

2. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web semakin diperlukan bagi program-program perkuliahan yang menuntut kemandirian belajar mahasiswa. Perkembangan pembelajaran berbasis web ini memerlukan dasar teori yang cukup, yaitu teori belajar, teori system, teori komunikasi, dan teori desain intruksional (Davidson dan Rasmuen, 2006: 39).

- a. Teori Belajar Adapun teori-teori belajar yang dapat dijadikan dasar teori pembelajaran berbasis e-learning antara lain teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Teori

behaviorisme menjadi landasan dalam mengembangkan desain pembelajaran terutama pemberian umpan balik dalam petunjuk.mengerjakan tugas dan latihan soal. Teori kognitivisme menjadi landasan dalam mengembangkan dan mengorganisasikan materi dan aktivitas pembelajaran agar pembelajaran memiliki makna bagi diri peserta didik serta menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian, teori konstruktivisme menjadi landasan dalam mengembangkan bahan pembelajaran, tugas, dan diskusi agar ada muatan-muatan yang bersifat kontekstual dan memberikan pengalaman belajar peserta didik. Konstruktivisme sebagai cabang psikologi kognitif telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap cara berfikir para desainer pembelajaran (Dick dan Carey, 2005:4). Dengan muatan pembelajaran yang bersifat kontekstual ini menjadikan pembelajaran bersifat lebih menarik karena pembelajarannya up to date atau kekinian, yaitu berbasis e-learning.

- b. Teori Sistem Menurut Dick dan Carey (2005:185) pembelajaran berbasis web merupakan salah satu system penyampaian materi pembelajaran. System penyampaian pesan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara independent study to instructor-facilitated dan textual and practice to fully interactive multimedia

sehingga dapat dikatakan sebagai delivery system yang fleksibel untuk dikembangkan, khususnya dalam menciptakan kemandirian belajar mahasiswa. Selain itu, pembelajaran berbasis web merupakan suatu system yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, silabus, SAP, animasi atau gambar, navigasi, tugas, diskusi online, ujian online, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut harus disusun secara sistematis dan sistemik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

- c. Teori Komunikasi Proses pembelajaran yang baik idealnya ada interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Teori komunikasi berkaitan dengan pengiriman pesan informasi dan value dari pendidik kepada peserta didik. Agar proses transfer pengetahuan dan nilai-nilai ini berjalan efektif maka diperlukan tampilan pesan yang baik. Ciri tampilan pesan yang baik antara lain pesan yang disajikan komunikatif dan menarik. Oleh karena itu, teori komunikasi menjadi acuan dalam mengemas pesan pembelajaran, tampilan gambar, tampilan animasi, dan sejenisnya
- d. Teori Desain Instruksional Merujuk pada teori desain instruksional, pengembangan strategi pembelajaran harus dilakukan content sequence and clustering. Ada lima factor yang harus dipertimbangkan dalam meng-cluster bahan pembelajaran, antara lain tingkatan usia peserta

didik, kompleksitas materi, tipe media yang digunakan, aktivitas belajar peserta didik, dan waktu yang tersedia untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Dick dan Carey, 2005: 188). Dengan adanya kelima factor tersebut, maka teori desain instruksional ini dipandang relevan dalam pembelajaran berbasis e-learning. Tingkat kemandirian belajar mahasiswa yang masih rendah dan masih sangat tergantung dengan materi pembelajaran yang diberikan dosen di kelas serta partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran yang masih pasif, dan juga strategi dosen yang masih jauh dari kata menarik, maka pembelajaran berbasis web ini melakukan terobosan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran sebagai kegiatan terprogram diperlukan desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

3. Konsep E-learning di FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Salah satu ahli mendefinisikan e-learning sebagai sebuah bentuk

teknologi informasi yang diimplementasikan dalam bidang pendidikan melalui dunia maya. Definisi ini menawarkan pengertian e-learning yang sangat luas. Sebuah portal (web/blog) yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup e-learning (Munir, 2007).. E-learning merupakan singkatan dari *electronic learning* yang secara arti bahasa ialah belajar secara elektronik. Belajar secara elektronik ialah proses pembelajaran dilaksanakan dan di-manage secara elektronik dimana proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa (Zain, dkk. 2015: 9). E-learning yang diimplementasikan di FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia berfungsi memfasilitasi dosen untuk berinteraksi dengan mahasiswa tanpa mengenal tempat dan tanpa mengenal waktu. E-learning ini selain mampu mengolah informasi juga mampu mengolah nilai secara otomatis.

Beberapa fasilitas yang ditawarkan dalam e-learning ini antara lain: Presensi online mahasiswa, video konferensi jarak jauh, jadwal perkuliahan online, kuis interaktif, sharing materi, diskusi dan kuliah online dengan mudah serta rekap absen mahasiswa.

4. Faktor Penunjang dan Penghambat Pemanfaat E-Learning dalam Pembelajaran Daring

a. Adapun Faktor Penunjang

Faktor Penunjang Pembelajaran e-learning dapat berjalan efektif jika ada perencanaan matang, selain sesuai dengan tujuan pembelajaran juga

sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pada kenyataannya, keberhasilan e-learning berkaitan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi antara dosen, mahasiswa, fakultas, staf penunjang, dan administrator. Pembahasan mengenai faktor penunjang ini juga dapat dilihat dari kelebihan atau nilai positif e-learning. Adapun kelebihan e-learning jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional antara lain sebagai berikut: 1) E-learning dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. 2) Dengan media e-learning, dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah regular kapan saja, tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. 3) Dapat memotivasi keaktifan mahasiswa 4) Mahasiswa dapat mengakses informasi dan materi-materi perkuliahan secara berulang-ulang 5) Mahasiswa dapat saling berbagi informasi satu sama lain 6) Mahasiswa dapat me-review materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. 7) Mahasiswa dapat memperoleh tambahan materi pembelajaran dengan mengaksesnya di e-learning. 8) Diskusi dapat dilakukan secara online, yakni melalui internet dan dapat diikuti oleh dosen dan mahasiswa yang sudah terdaftar dalam jumlah yang banyak. Selain kelebihan-kelebihan e-learning yang telah disebutkan di atas, sebenarnya masih banyak lagi kelebihan yang lain. E-learning ini juga sangat cocok bagi generasi masa kini. Hal ini karena mereka sudah akrab dengan gadget, internet atau beberapa perangkat digital canggih lainnya. Kelebihan-kelebihan tersebut menjadi faktor

penunjang keberhasilan implementasi e-learning.

b. Faktor Penghambat

1) Implementasi e-learning memerlukan kemandirian dalam belajar, sementara sebagian besar mahasiswa belum memiliki sifat kemandirian belajar. 2) Beberapa mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mengalami kegagalan karena factor keterbatasan komputer/ laptop, dan menghambat pelaksanaan e-learning.

3) Hanya sebagian kecil mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, sedangkan sebagian yang lain motivasi masih tergantung pada dosen pengasuh. 4) Keterbatasan sarana pra sarana computer yang kurang memadai 5) Jaringan internet yang tidak terlalu kuat menjadi permasalahan utama pada sesi yang membutuhkan akses secara online pada situs perkuliahan e-learning 6) Sebagian besar dosen sudah ikut pelatihan e-learning, akan tetapi baru sebagian kecil dosen yang

mengimplementasikan e-learning dalam proses pembelajaran atau perkuliahan. 7) Desain materi yang perlu diupload secara terstruktur dengan langkah-langkah tertentu membuat sebagian dosen yang sudah mengimplementasikan e-learning ini juga belum meng-upload materi, sehingga implementasi ini baru sebatas formalitas

5. Upaya yang harus dilakukan

Upaya yang harus dilakukan seiring munculnya beberapa kelemahan dalam e-learning ini menjadi penghambat implementasi e-learning. Untuk itu perlu dilakukan beberapa upaya agar dapat meningkatkan implementasi e-

learning. Sebagaimana pernyataan Darmawan (2012:9), ada sejumlah masalah lain dalam upaya implementasi e-learning adalah salah satu penyebab utama adalah kurangnya sumber daya manusia dalam proses transformasi teknologi, infrastruktur, dan perangkat lunak yang mengaturnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kendala implementasi e-learning.

Infrastruktur Dalam hal infrastruktur teknologi, FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia telah menyediakan web e-learning Sevima Edlink, akan tetapi koneksinya masih dalam kapasitas yang belum bisa dikatakan cukup. Untuk itu perlu diadakan upgrade agar implementasi e-learning ini dapat berjalan dengan optimal. b. Sumber Daya Manusia Sumber daya manusia (SDM) yang dimaksud di sini terkait pengelola web, tenaga ahli IT, admin e-learning, dosen, dan mahasiswa. Semua SDM tersebut memiliki pengaruh yang signifikan dalam implementasi e-learning. Meskipun demikian, dosen dan mahasiswa menjadi elemen SDM yang mendasar, karena merekalah pengguna e-learning itu sendiri, sehingga budaya dan kebiasaan dosen dan mahasiswa perlu di-update dan disesuaikan dengan pendekatan konstruksionis dan kontekstual dalam e-learning. Pendekatan konstruksionis dalam pembelajaran e-learning ini tersirat dalam empat kegiatan, yaitu:

(1) Kegiatan *constructivism* yang dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa bukan sekedar memori kosong yang menyerap informasi secara pasif, melainkan mereka adalah manusia yang secara aktif mengkonstruksi

pengetahuan baru ketika mereka berinteraksi dengan dosen dan lingkungannya. Semua informasi yang dilihat, dibaca, didengar, dirasa, dan disentuh akan mereka uji berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya sehingga terciptalah pengetahuan baru. (2) Kegiatan constructionism maksudnya, belajar akan lebih efektif ketika seseorang mampu mengkonstruksi suatu pengetahuan bagi orang lain supaya bisa mengalaminya. Dalam hal ini, e-learning membantu seseorang (baik dosen ataupun mahasiswa) untuk mengkonstruksi pengetahuan yang ia miliki dan menyampaikannya kepada dosen atau mahasiswa lain melalui web elearning. (3) Kegiatan social constructivism maksudnya ketika ide yang didapat kemudian diterangkan kepada orang lain maka secara otomatis terbentuk kelompok social yang saling belajar satu sama lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan Pemanfaatan e-learning terhadap kebutuhan informasi mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas PGRI Mahadewa Indonesia melalui hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dan jawaban dari setiap narasumber bahwa e-learning sangat bermanfaat bahkan sangat bagus untuk menunjang pembelajaran daring dikampus. Dan realita di lapangan, implementasi e-learning ini masih belum optimal dari harapan sehingga belum mampu meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. E-learning masih mengalami kesulitan

dalam proses implementasi oleh seluruh dosen. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya kendala dan rintangan. Kendala yang membuat e-learning berjalan lambat meliputi kesiapan infrastruktur, kesiapan dosen dan mahasiswa, serta faktor motivasi belajar dan sifat kemandirian yang masih rendah, ditambah faktor kebijakan, finansial, dan faktor konten aplikasi juga turut andil dalam lambatnya implementasi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Yogyakarta: Dee Publish
- Davidson, Geyle. dan Karen, Rasmussen. 2006. *Web-Based Learning Desain, Implementation dan Evaluation*. Pearson Education Ltd. New Jersey.
- Dewa Gede Hendra Divayana. (2017). *Evaluasi Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model CSE-UCLA* *Jurnal Pendidikan*, (2017) : 24. Diakses 12 Desember 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/12853/pdf>.
- Dick, W. dan Carey L. 2005. *The System Design of Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung : Remaja Rosda Karya, 2007.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara