

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN WEB INTERAKTIF DI LAMAN PORTAL RUMAH BELAJAR KEMENDIKBUD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DI SDN 1 MAPARAH

Titin Musatotinah

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kuningan

Jl. Cut Nyak Dhien No.36A, Cijoho, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45513
titinmustaotinah2014@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas pemanfaatan web interaktif di laman portal rumah belajar kemendikbud dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di SDN 1 Maparah. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diukur dalam penelitian ini yaitu pada aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang kurang, salah satu penyebabnya yaitu karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan non-equivalent design. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebesar 180 siswa dengan jumlah total 6 kelas. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas IV sebagai kelas kontrol dan kelas V sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel tersebut menggunakan teknik cluster random sampling. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu melalui pretest dan posttest pada kedua kelas sampel dan dilakukan satu kali. Adapun temuan umum pada penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan web interaktif di laman portal rumah belajar kemendikbud. Sementara itu, temuan khusus pada penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas eksperimen pada aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6) setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan web interaktif di laman portal rumah belajar kemendikbud. Berdasarkan hasil temuan umum dan temuan khusus maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan web interaktif di laman portal rumah belajar kemendikbud efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di SDN 1 Maparah.

Kata kunci: Web Interaktif, Pretest-Posttest, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.

THE EFFECTIVENESS OF UTILIZING INTERACTIVE WEB ON THE RUMAH BELAJAR PORTAL PAGE OF THE MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE IN IMPROVING HIGHER ORDER THINKING SKILLS AT SDN 1 MAPARAH

ABSTRACT

This study aims to see the effectiveness of interactive web utilization on the Rumah Belajar Kemendikbud portal page in improving the higher order thinking skills of SDN 1 Maparah students. The higher-order thinking skills measured in this study are in the aspects of analyzing (C4), evaluating (C5), and creating (C6). This study was motivated by the lack of students' higher-order thinking skills, one of which was due to the selection of inappropriate learning media so that students could not understand the learning material thoroughly. This study used a quasi-experimental method using a non-equivalent design. The population in this study were 180 students with a total of 6 classes. The samples used in this study were class IV as the control class and class V as the experimental class. The sample selection used cluster random sampling technique. Data collection in this study was through pretest and posttest in both sample classes and was conducted once. The general finding in this study is that there is an increase in higher order thinking skills in the experimental class after being given treatment in the form of using an interactive web on the Rumah Belajar Kemendikbud portal page. While the specific findings in this study are that there is an increase in the higher-level thinking ability of experimental class students in the aspects of analyzing (C4), evaluating (C5), creating (C6) after being given treatment in the form of using an interactive web on the Rumah Belajar Kemendikbud portal page. Based on the results of general findings and specific findings, it can be concluded that the use of interactive web on the Rumah Belajar

Kemendikbud portal page is effective in improving the high order thinking skills of students of SDN 1 Maparah.

Keywords: *Interactive Web, Pretest-Posttest, High Order Thinking Skills.*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 dikenal sebagai era pengetahuan. Dalam era ini, sebagian besar upaya menjawab tantangan perubahan atau globalisasi lebih ditekankan kepada pengetahuan. Menurut Mukhadis (dalam Wijaya, dkk, 2016, hlm. 264) beberapa bentuk upaya tersebut yaitu pendidikan berbasis pengetahuan, pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis, serta pengembangan dalam bidang industri berbasis pengetahuan. Sehingga pada abad ini manusia perlu meningkatkan pengetahuan serta keterampilan yang kompeten untuk menjawab tantangan-tantangan yang hadir. Selain itu, sumber daya manusia yang kompeten diharapkan mampu membawa manusia itu sendiri agar dapat beradaptasi dengan segala perubahan.

Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pendidikan. Sehingga pendidikan seharusnya memiliki kualitas yang baik agar mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Sementara itu, Trilling dan Hood (dalam Annuru, 2017, hlm. 2) menyatakan bahwa “Kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh manusia di abad pengetahuan ini yaitu kemampuan bekerja sama, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreatif, terampil, mampu memahami budaya, mampu memiliki kemampuan berkomunikasi, serta mampu untuk belajar sepanjang hayat”.

Berdasarkan pendapat diatas, kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi salah satu kemampuan yang dikuasai oleh SDM pada abad pengetahuan ini. Dalam hal ini kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 hal ini bertujuan agar siswa mampu menghadapi permasalahan global. Sehingga pendidikan sebagai alat perubahan diharapkan mampu menjembatani manusia agar dapat menguasai tuntutan- tuntutan tersebut.

Namun nyatanya kondisi pendidikan di Indonesia ini cukup memprihatinkan. Hal ini ditunjukkan pada temuan dalam penelitian Annuru, dkk. (2017) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Sekolah Dasar Model Pembelajaran Treffinger” didapatkan hasil observasi yaitu sebagian besar peserta didik belum diajarkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, melainkan hanya sebatas kemampuan berpikir tingkat rendah saja yaitu dari aspek mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SDN 1 Maparah selama pra penelitian, permasalahan diatas juga terjadi pada siswa kelas IV di SD tersebut. Dimana mereka belum terbiasa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya mampu menjawab pertanyaan pada kemampuan berpikir tingkat rendah saja yaitu dari aspek mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Salah satu penyebab kurangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas tersebut yaitu guru mengalami kendala dalam menentukan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak memahami pembelajaran secara mendalam dan mengalami kesulitan saat menjawab soal HOTS.

Padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi modal bagi siswa untuk menghadapi permasalahan kehidupan yang jauh lebih kompleks di masa depan.

Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis web interaktif pada laman portal rumah belajar kemendikbud. Melalui web interaktif tersebut dapat memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara partisipatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan mampu membangkitkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu, untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan melakukan pengukuran yang menggunakan angka serta perhitungan statistik.

Desain Penelitian yang dipilih yaitu non-equivalent control group design. Pemilihan desain ini melibatkan satu kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok kelas kontrol untuk melihat perbandingan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kedua kelas tersebut akan diberikan post-test dan pre-test, namun yang diberikan perlakuan (treatment) berupa media pembelajaran web interaktif hanya kelompok eksperimen saja. Sementara itu, kelas kontrol hanya menggunakan media yang biasa digunakan oleh gurunya yaitu media power point. Sehingga dengan desain penelitian di atas, peneliti mampu melihat efektivitas pemanfaatan web interaktif di laman portal rumah belajar dan juga menjawab rumusan masalah umum serta rumusan masalah khusus yang telah dirancang.

Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 180 siswa dengan total 6 kelas. Sementara itu, sampel yang digunakan berjumlah 2 kelas dengan masing masing siswa sebanyak 30 orang. Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas 4 sebagai kelas kontrol dan kelas 5 sebagai kelas eksperimen.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampel Cluster Random Sampling. Teknik ini mengambil sampel dari populasi penelitian berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu maupun perseorangan. Teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Menurut Arifin (2014) tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik.

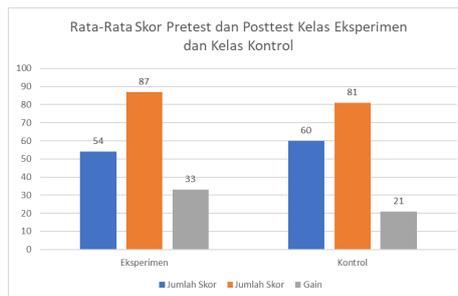
Tes dimanfaatkan guna mengambil data yang berkaitan dengan tingkat penguasaan siswa terhadap materi siklus air dengan mengamati hasil belajar siswa kelas eksperimen. Selanjutnya, data yang akan diperoleh menjadi jawaban atas permasalahan dalam penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini diinterpretasikan dalam bentuk jumlah skor, rata-rata serta presentase pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengolahan data secara keseluruhan, hasil pretest siswa kelas

eksperimen diperoleh skor sebesar 1896, rata-rata sebesar 54 dan presentase sebesar 54,17%. Kemudian pada posttest siswa kelas eksperimen diperoleh skor sebesar 3038, rata-rata sebesar 87 dan presentase sebesar 86,8%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas eksperimen yaitu 33.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengolahan data hasil pretest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2096, rata-rata sebesar 60 dan presentase sebesar 59,8%. Kemudian pada posttest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2825, rata-rata sebesar 81 dan presentase sebesar 80,7%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas kontrol yaitu adalah 21.

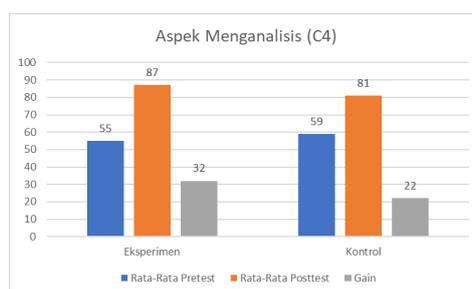


Gambar 1 Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1. Aspek Menganalisis (C4)

Berdasarkan hasil penelitian aspek menganalisis (C4) kelas eksperimen memperoleh skor pretest sebesar 1938, rata-rata sebesar 55 dan presentase sebesar 55,3%. Kemudian pada posttest siswa kelas eksperimen diperoleh skor sebesar 3050, rata-rata sebesar 87 dan presentase sebesar 87,1%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas eksperimen yaitu 32.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengolahan data hasil pretest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2050, rata-rata sebesar 59 dan presentase sebesar 58,5%. Kemudian pada posttest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2850, rata-rata sebesar 81 dan presentase sebesar 81,4%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas kontrol yaitu adalah 22.



Gambar 2 Hasil Pretest Posttest Aspek Menganalisis (C4)

Pada aspek menganalisis (C4) rata-rata skor posttest kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan melalui skor gain kelas eksperimen yang lebih besar. Salah satu penyebab peningkatan pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yaitu karena pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud, sementara kelas kontrol tidak.

Pemanfaatan web interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Renaldo (2022, hlm. 5) web interaktif merupakan web yang mampu menampilkan beberapa multimedia dengan teknologi terbaru agar lebih interaktif. Sehingga web interaktif web yang memiliki fitur secara beragam dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membantu penggunaannya untuk berinteraksi dengan informasi yang terkandung.

Pada penggunaan web interaktif di laman Portal Rumah Belajar diperlukan jaringan internet agar dapat mengakses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut (Rusman dkk, 2011, hlm. 263) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situ (website) yang dapat diakses melalui jaringan internet. Sehingga hal tersebut dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada aspek menganalisis (C4).

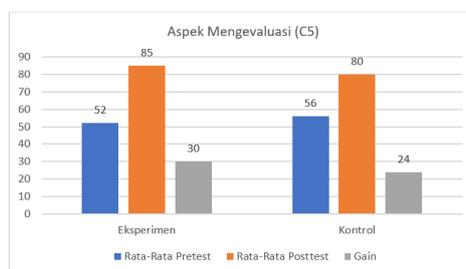
Aspek menganalisis (C4) bertujuan agar siswa mampu memahami suatu informasi secara mendalam. Sementara itu Brookhart (2010, hlm. 41) menjelaskan bahwa kemampuan menganalisis menuntut siswa untuk memecahkan informasi pada bagian dan membedakan proses menjadi bagian kecil dan hubungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 3) juga menjelaskan bahwa kemampuan menganalisis (C4) merupakan kemampuan siswa untuk memisahkan materi menjadi bagian-bagian penyusun serta menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan satu sama lain untuk membuat struktur secara atau tujuan secara menyeluruh.

2. Aspek Mengevaluasi (C5)

Selanjutnya yaitu hasil penelitian pada aspek mengevaluasi (C5) kelas eksperimen memperoleh skor pretest sebesar 1825, rata-rata sebesar 52 dan presentase sebesar 52,1%. Kemudian pada posttest siswa kelas eksperimen diperoleh skor sebesar 2975, rata-rata sebesar 85 dan presentase sebesar 85%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas eksperimen yaitu 30.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengolahan data hasil pretest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 1950, rata-rata sebesar 56 dan presentase sebesar 55,7%. Kemudian pada posttest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2813, rata-rata sebesar 80 dan presentase sebesar 80,3%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas kontrol yaitu adalah 24.



Gambar 3 Hasil Pretest Posttest Aspek Mengevaluasi (C5)

Berdasarkan hasil analisis pretest-posttest pada aspek menganalisis (C5), dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Salah satu penyebabnya yaitu penggunaan web

interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen. Dalam pembelajaran, penggunaan web interaktif mampu memperjelas pesan materi melalui gambar serta animasi yang menarik bagi siswa, melibatkan siswa aktivitas pembelajaran, hingga memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Dewantara dkk. 2022, hlm. 5). Untuk itu, diperlukan kreativitas dan literasi digital yang memumpuni bagi guru maupun para stakeholder dalam mengembangkan serta menggunakan web interaktif dengan baik.

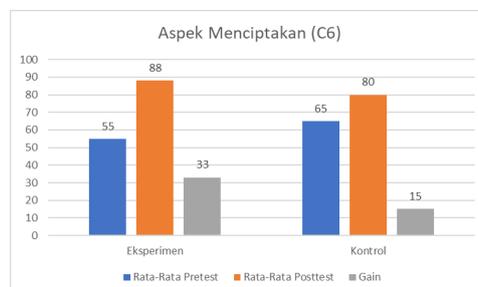
Dalam aspek evaluasi siswa dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan, menurut Gunawan dan Palupi (dalam Rahayu, 2016, hlm. 2) siswa harus memiliki kemampuan diantaranya yaitu mengecek (checking) dan mengkritisi (critiquing). Untuk meningkatkan aspek tersebut diperlukan pemilihan media pembelajaran karena hal ini menjadi salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran mampu membuat materi pembelajaran tersampaikan secara maksimal kepada peserta didik.

Salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu melalui media pembelajaran berbasis ICT. Menurut Rusman, dkk. (2012, hlm. 156) media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT merupakan salah satu tuntutan pembelajaran di abad 21 karena selaras dengan adanya perkembangan teknologi. Berdasarkan teori tersebut web interaktif dapat menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk melibatkan siswa ke dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman belajar

3. Aspek Menciptakan (C6)

Selanjutnya yaitu hasil penelitian pada aspek menciptakan (C6) kelas eksperimen memperoleh skor pretest sebesar 1925, rata-rata sebesar 55 dan presentase sebesar 55%. Kemudian pada posttest siswa kelas eksperimen diperoleh skor sebesar 3088, rata-rata sebesar 88 dan presentase sebesar 88,2%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas eksperimen yaitu 33.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengolahan data hasil pretest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2288, rata-rata sebesar 65 dan presentase sebesar 65,3%. Kemudian pada posttest siswa kelas kontrol diperoleh skor sebesar 2813, rata-rata sebesar 80 dan presentase sebesar 80,3%. Maka selisih atau gain yang diperoleh pada pretest posttest kelas kontrol yaitu adalah 15.



Gambar 4 Hasil Pretest Posttest Aspek Menciptakan (C6)

Pada aspek menciptakan (C6) terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Salah satu penyebabnya yaitu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud sementara pada kelas kontrol tidak.

Penggunaan web interaktif ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Marlina, 2019, hlm. 86) yang menyatakan bahwa segala fitur dalam portal rumah belajar Kemendikbud yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku ini sangat membantu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan adanya fitur pendukung, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui fitur-fitur menarik. Sehingga portal rumah belajar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selama melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa media web interaktif pada laman portal rumah belajar memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek menciptakan (C6) melalui persoalan yang relevan dengan materi siklus air. Permasalahan maupun kasus yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat berpikir kreatif dalam menghubungkan maupun mengkategorikan unsur unsur dalam siklus air. Menurut Ruwaida (2019, hlm. 70) pada jenjang sekolah dasar siswa dapat distimulus maupun dilatih untuk membuat hal-hal baru seperti membuat peta konsep tentang materi, membuat suatu hubungan antar konsep, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut Locke (dalam, Febrina, 2016, hlm 37) menyatakan bahwa manusia dilahirkan dengan kondisi seperti kertas putih, sehingga melalui pendidikan dan pembelajaran kemampuan manusia dapat terbentuk. Berdasarkan kedua teori di atas, Kemampuan menciptakan sebaiknya dimiliki pada anak sejak usia dini, hal ini agar siswa terbiasa memiliki kemampuan menciptakan secara menyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian umum yang telah diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi di SDN 1 Maparah. Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dilihat dari analisis gain yang menunjukkan terdapat peningkatan dari skor pretest ke skor posttest. Selain itu, perbedaan rata-rata jumlah skor siswa pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian khusus, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi pada aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Perbedaan tersebut ditunjukkan melalui skor pretest-posttest antara siswa yang menggunakan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat terbukti bahwa web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi siklus air. Selain itu, web interaktif tersebut dapat

membantu kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Pemanfaatan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud juga dapat melatih siswa dan guru untuk memiliki kemampuan literasi digital. Hasil penelitian dapat digunakan sebaik mungkin oleh guru untuk rujukan maupun masukkan dalam memanfaatkan web interaktif di laman portal rumah belajar Kemendikbud sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annuuru, T. A., Johan, R. C., & Ali, M. (2017). Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik sekolah dasar melalui model pembelajaran treffinger. *Educational Technologia*, 1(2).
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Brookhart, Susan. (2010). *How To Asses Higher Order Thinking Skill Your Classroom*. USA: ASCD Pubs.
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Dewantara, P., Kurniawan, A., & Ramlan. (2022). Perancangan Website Interaktif Untuk Memperkenalkan Seni Beladiri Maenpo Cikalongan Kepada Remaja di Cianjur. *FAD*, 17-17.
- Febrina, R. (2016). *Konsep pendidikan Menurut ibn khaldūn dan john locke* (Bachelor's thesis, Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Renaldo, A. (2022, August). Perancangan Website Interaktif Mengenai Gedung Joang 45 Jakarta. In *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)* (Vol. 1, No. 1).
- Rahayu, I. I. (2016). *Efektivitas pembelajaran kooperatif terhadap kepercayaan diri dalam meningkatkan kemampuan berfikir evaluatif-kreatif pada siswa SMK Islam 1 Durenan Trenggalek* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ruwaida, H. (2019). *Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih di mi miftahul anwar desa banua lawas*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51-76.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Marlina, B. (2019). Fitur Sumber Belajar Pada Portal Rumah Belajar Kemdikbud Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Tanah Abang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 6(2).