

**HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM RISET KEILMUAN**

1. Judul Riset : Pengembangan Modul Ajar tematik SD Berbasis Digital Terintegrasi Kemampuan Berpikir Aras Tinggi (KBAT) di Provinsi Aceh

2. Ketua Periset

a. Nama Lengkap : Zaki Al Fuad, M.Pd.
b. NIDN : 1305049001
c. Jabatan fungsional : Lektor
d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e. Nomor Hp : 085260473127
f. Alamat Surel (e-mail) : zaki@bbg.ac.id

3. Mitra Riset : Kungkangdev Start Up Company
Alamat Mitra Riset : Darussalam, Banda Aceh

4. Anggota Periset

No	N	NIDN	Asal Institusi
1	Helminsyah, M.Pd.	1320108501	Universitas Bina Bangsa Getsempena
2	Dr. Musdiani, M.Pd.	0031126364	Universitas Bina Bangsa Getsempena

5. Pendanaan

No	Uraian	LPDP	Mitra	Total
1	Tahap I	66.500.000	-	66.500.000
2	Tahap II	28.500.000	-	28.500.000
Total				95.500.000

Mengetahui
Dekan FKIP UBBG



Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN. 1312049101

Banda Aceh, 20 Juli 2021

Ketua Peneliti



Zaki Al Fuad, M.Pd.
NIDN. 1305049001

Menyetujui
Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena



LPPM UBBG
Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi.....	iii
Ringkasan.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Tujuan Khusus	2
1.3.Urgensi Penelitian.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. <i>State of The Art</i> Riset Modul Ajar Tematik SD berbasis Digital terintegrasi KBAT	3
2.2. Desain Modul Ajar Tematik SD berbasis Digital terintegrasi KBAT	3
2.3.Roadmap Rekam Jejak Peneliti dalam mengembangkan Modul Ajar Tematik SD berbasis Digital terintegrasi KBAT.....	5
2.4.Pengalaman Dalam Melaksanakan Program MBKM.....	5
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	6
3.1 Rancangan Penelitian.....	6
3.2. Instrumen Penelitian	7
3.3.Teknik Pengumpulan Data	7
3.4. Subyek Penelitian	7
3.5.Metode Analisis	7
3.6.Instrumen Pengumpulan Data.....	8
3.7. Jadwal Kegiatan.....	9
BAB 4 LUARAN	10
BAB 5 KONTRIBUSI MITRA	13
BAB 6 PENUTUP	14
DAFTAR PUSTAKA	15

LAMPIRAN

RINGKASAN/ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan jangka panjang yaitu: mendukung program pemerintahan Republik Indonesia dalam rangka mendukung program MBKM melalui inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas berupa modul ajar tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT. Adapun target khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu (1) Merancang modul ajar tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT bagi siswa SD di Provinsi Aceh, (2) Merancang modul ajar tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT yang dapat membantu aktivitas siswa dan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran tematik di SD, (3) Mengetahui efektifitas modul ajar tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT bagi siswa SD di Provinsi Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Borg and Gall*. Model pengembangan produk pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dan memenuhi karakteristik siswa dalam belajar. Berikutnya untuk menguji efektifitas dari modul yang dikembangkan menggunakan penelitian eksperimen. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu data validitas, kepraktisan dan efektifitas dari modul ajar tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT yang dikembangkan. Target keluaran yang ingin dicapai di pada penelitian ini yaitu (1) framework pendekatan tematik di jenjang SD, (2) Panduan pengembangan modul ajar tematik jenjang SD moda dalam jaringan, luar jaringan dan campuran, (3) Perangkat ajar tematik moda dalam jaringan di kelas awal, (4) Perangkat ajar tematik moda luar jaringan di kelas awal, (5) perangkat tematik moda campuran di kelas awal. Riset ini akan memberikan kontribusi yang sangat penting dalam Rencana Strategis riset unggulan Universitas Bina Bangsa Getsempena dalam bidang inovasi pendidikan, dan riset ini juga akan menyelesaikan permasalahan pada kualitas Pendidikan di Provinsi Aceh.

Luaran yang sudah dicapai pada tahap I, yaitu: (1) Rancangan Model MBKM berupa RPS **sudah selesai**; (2) Publikasi Internasional pada *Sensei International Journal of Education and Linguistics* dalam proses *Review*; (3) Publikasi Jurnal Internasional pada *BIRCI Journal* dalam proses **Review**; (4) HAKI dengan status **Draft**.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan tema merupakan salah satu upaya mengintegrasikan tujuan dan capaian pembelajaran menjadi satu kesatuan dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran berbasis tema hendaknya mendukung peningkatan profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila merupakan karakter yang menjadi tujuan dan capaian pembelajaran.

Survei yang sudah dilakukan menunjukkan kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar (SD) di Provinsi Aceh selama masa pandemic covid 19 tidak berjalan dengan baik, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: ketidaksiapan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran daring serta sarana dan prasarana tidak tersedia untuk melakukan pembelajaran daring.

Selain itu, pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya berupa penugasan di *WhatsApp Group*, siswa diminta mengerjakan tugas dalam jumlah yang banyak dari beberapa guru berdasarkan mata pelajaran yang diberikan, sehingga siswa merasa terbebani dengan cara belajar tersebut. Guru mengalami kesulitan melakukan *assessment* kepada siswa, karena harus dilakukan pengecekan secara berulang-ulang dan dicatat secara manual, sehingga pembelajaran dirasakan kurang efektif. Kendatipun model pembelajaran tematik merupakan bagian dari kurikulum 2013, guru belum menggunakan modul tematik secara maksimal, pembelajaran yang digunakan yaitu modul pembelajaran konvensional.

Trend penggunaan internet sebagai pendukung pembelajaran di era digital terintegrasi KBAT mulai banyak digunakan di daerah maju, bahkan di negara maju sudah melakukan inovasi ini sejak lama. Hal ini didapatkan dari beberapa literatur jurnal internasional terkemuka. Generasi milenial yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis *IoT* lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan materi yang diajarkan secara konvensional (van Alten et al., 2019). Mengenalkan literasi digital terintegrasi KBAT di usia pendidikan dasar memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga siswa lebih melek teknologi, tentunya melalui pengawasan yang ketat dari orang tua dan guru (Sekeris et al., 2019).

Berbagai penelitian terkini mengenai penggunaan aplikasi komputer dihubungkan dengan modul pembelajaran dapat menciptakan kemampuan kolaborasi siswa bersama teman dan dapat meminimalisir tingkat *bullying* pada siswa sekolah dasar (Nikiforos et al., 2020). Selain itu, penggunaan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru melakukan evaluasi dalam pembelajaran (Li et al., 2019).

Meskipun sudah beberapa peneliti mengembangkan modul pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar, namun sejauh ini belum ada modul pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat diaplikasikan dengan internet sehingga bisa digunakan oleh guru/siswa terutama pada era covid 19 (Kasmini & Mardhatillah, 2020). Sebagai solusi, diciptakan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT yang dapat digunakan oleh guru/siswa secara praktis, efisien dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar jarak jauh di era pandemic covid 19 bagi SD yang berada di zona merah.

1.2 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT, perangkat ajar tematik untuk kelas awal. Yang valid, efektif dan praktis digunakan oleh siswa dan guru SD Provinsi Aceh.

1.3 Urgensi dan Rasionalitas Penelitian

Urgensi penelitian yaitu pengembangan modul ajar tematik SD perlu dilakukan supaya dihasilkan modul yang holistik antara perangkat ajar, buku guru, dan buku siswa dalam bentuk tematik kontekstual. Sementara rasionalitas berdasarkan kondisi empirik menunjukkan bahwa belum ada modul ajar tematik yang holistik antara perangkat ajar, buku guru, dan siswa berbasis digital terintegrasi KBAT.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *State of the Art* Modul ajar tematik SD berbasis Digital terintegrasi KBAT terintegrasi KBAT

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna maksudnya anak memahami konsep – konsep yang telah mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami (Karli, 2016).

Pembelajaran Tematik ini berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak artinya menolak *drill* sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional maka pembelajaran Tematik lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif baik kognitif maupun skill dalam proses pembelajarannya. Prinsip “Belajar seraya bermain dan *Learning by doing*” diterapkan dalam pembelajaran Tematik (Landry et al., 2019).

Penilaian tidak hanya ditekankan pada segi kognitif saja tetapi aspek lainnya seperti psikomotor dan afektif pun diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Artinya proses dan produk keduanya diukur saat proses pembelajaran berlangsung dan dilakukan secara terus menerus. (Aini & Relmasira, 2018)

2.2 Desain Modul Tematik SD berbasis Digital Terintegrasi HOTS

Dampak dari belum meredanya wabah covid 19 ini pembelajaran masih akan terus dilakukan dari rumah masing-masing (*study from home*). Salah satu alternatif agar pembelajaran tetap berjalan yaitu dengan pembelajaran dalam jaringan secara online.

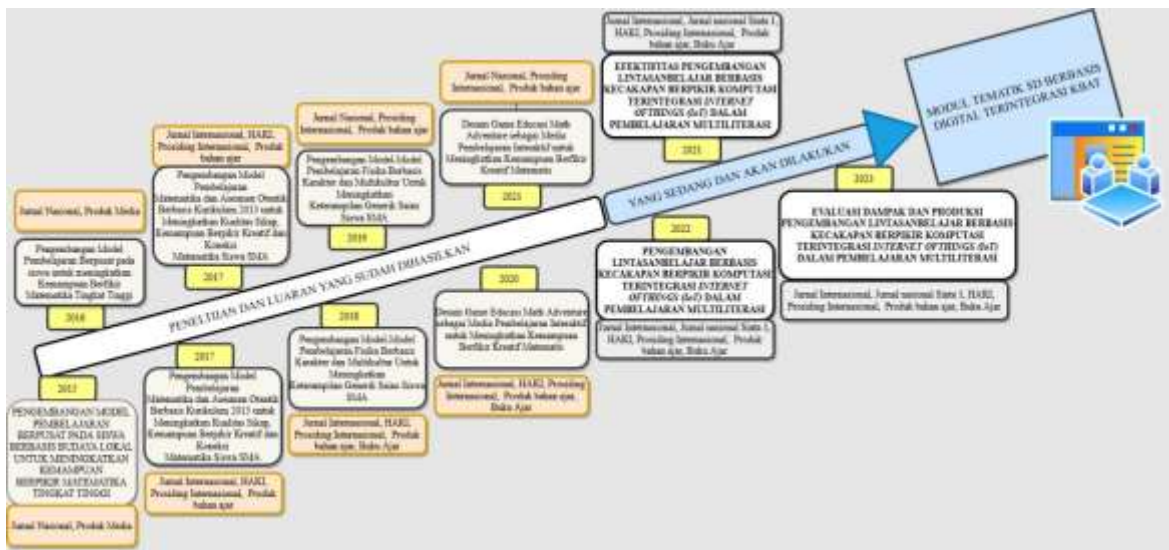
Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang

dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Cranitch & MacLaren, 2018)

Di Indonesia sendiri, ada beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah sebagai penunjang kegiatan belajar di rumah. Selain itu seorang pendidik dapat melakukan tatap muka bersama peserta didiknya melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet. Namun beberapa kendala yang ada dalam pembelajaran daring membuat para peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran daring tersebut (Chen et al., 2020).

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang (Anthonysamy et al., 2020). Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Şen & Hava, 2020). Pembelajaran daring merupakan system pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Lindell, 2020).

2.3 Roadmap Rekam Jejak Riset Peneliti dalam Mengembangkan Modul Tematik SD berbasis Digital terintegrasi KBAT



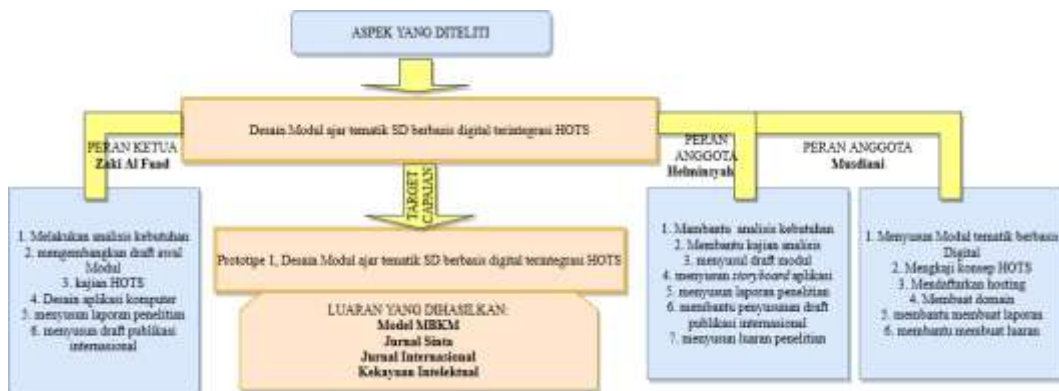
Gambar 2.1 Trackrecord dan roadmap penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Membuat rancangan modul tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT, pada tahap awal peneliti melakukan rancangan pengembangan modul yang terintegrasi dengan KBAT, Selanjutnya tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT yang sudah dirancang akan distandarisasi menggunakan angket bahan standar BSNP dengan bantuan tiga validator ahli (ahli desain pembelajaran, ahli materi SD dan IT) untuk mengetahui apakah LKPD tersebut layak untuk diterapkan di sekolah dasar di Provinsi Aceh. Target penelitian ini adalah menghasilkan rancangan tematik SD berbasis digital terintegrasi KBAT.

Kegiatan riset ini akan dilakukan secara maksimal dengan cara membagi tugas dan fungsi yang jelas untuk ketua dan anggota tim peneliti untuk mencapai setiap target dan luaran yang sudah ditentukan dan dipahami Bersama. Kolaborasi yang kuat antara ketua dengan anggota akan menghasilkan kegiatan riset yang dapat mencapai tujuan riset ini secara maksimal. Pada [Gambar 3.2](#) akan digambarkan tugas, fungsi dan aspek pencapaian serta luaran yang akan dicapai setiap tahun dari kegiatan riset ini.



Gambar 3.2 Tugas Pokok dan Fungsi Ketua dan Anggota Penelitian (*personal in charge*)

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi untuk ahli materi, (2) lembar validasi untuk ahli desain pembelajaran, (3) lembar validasi untuk ahli modul, (4) lembar angket untuk siswa.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi modul pembelajaran, (2) lembar observasi aktivitas/sikap siswa dan guru; (3) angket respons siswa dan guru terhadap komponen dan proses pembelajaran, (4) angket pengukuran karakter siswa. Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. statistik deskriptif dapat berbentuk tabel frekuensi, tabel silang, dan beberapa statistik dasar seperti rata-rata, median, modus, dan varians.

3.4 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar di Provinsi Aceh. Untuk kebutuhan pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah dipilih siswa-siswi kelas II SD di beberapa SD yang ada di Provinsi Aceh, serta guru yang dipilih secara purposif.

3.5 Metode Analisis

- Hasil Belajar Siswa, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Item Dijawab Benar}}{\text{Jumlah seluruh Item}} \times 100$$

Secara klasikal nilai rata-rata siswa dihitung dari nilai setiap individu dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum \text{nilai seluruh siswa}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100$$

Sedangkan untuk ketuntasan hasil belajar secara klasikal ditentukan oleh banyaknya siswa yang tuntas dalam pembelajaran, menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Sehingga berhasil memberikan ketuntasan secara klasikal apabila di kelas tersebut terdapat paling tidak 85% siswa yang memiliki nilai \geq KKM.

- Efektifitas pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Keefektifan pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT terhadap hasil belajar siswa setelah pembelajaran diidentifikasi menggunakan normal gain sebagai berikut :

$$Ngain = \frac{skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ ideal - skor\ pretes} \times 100$$

b. Perumusan Hipotesis

Hipotesis:

Ho : $\mu A1 \leq \mu A2$

Ha : $\mu A1 > \mu A2$

$\mu A1$: Rata-rata hasil belajar siswa dengan pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT

$\mu A2$: Rata-rata hasil belajar siswa dengan modul non tematik.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT beserta seluruh perangkat pembelajaran yang valid didasari hasil penilaian pakar dan praktisi serta dilakukan revisi. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba di lapangan (sekolah) akan diperoleh pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT yang praktis dan efektif. berikutnya, dilakukan desiminasi (implementasi) pengembangan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT melalui pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah.

Selanjutnya untuk mengetahui dampak modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT, maka akan dilakukan penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Sekolah	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1	Y	T2

Keterangan:

- T1 : Tes awal (pre-test)
 T2 : Tes akhir (post test)
 X : pengajaran pada kelas eksperimen dengan modul ajar tematik digital terintegrasi KBAT
 Y : pengajaran pada kelas kontrol dengan modul non tematik

3.7 Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	FGD penyamaan persepsi antara tim peneliti dengan LPPM dan mitra pengguna	■	■										
2	Menyusun draft awal LKPD			■									
3	Melakukan analisis kebutuhan di sekolah (studi lapangan)			■									
4	Menyusun LKS dan RPP				■								
5	Membuat <i>Storyboard</i> aplikasi <i>Digital</i>					■							
6	Analisis HOTS berdasarkan pakar						■						
7	Menyusun Instrumen Validitas dan kepraktisan							■					
8	Mendesain Aplikasi <i>Moodle</i> Bersama ahli IT							■	■				
9	Menyusun Hak Cipta dari Aplikasi Komputer									■			
10	Menyusun artikel Jurnal Internasional										■		
11	Menyusun Jurnal Nasional sinta 1											■	
11	Menyusun laporan penelitian tahun												■

BAB 4. HASIL PENELITIAN

4.1. Analisis Hasil Penelitian

Pada tahapan awal telah dilakukan analisis kebutuhan dan pemetaan terkait modul yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan yang sudah dilakukan pada kegiatan penelitian ini dimulai dari bulan Desember 2021 sampai dengan Februari 2022 yaitu:

4.1.1. Melakukan Analisis Kebutuhan Modul Ajar Tematik Berbasis KBAT Provinsi Aceh.

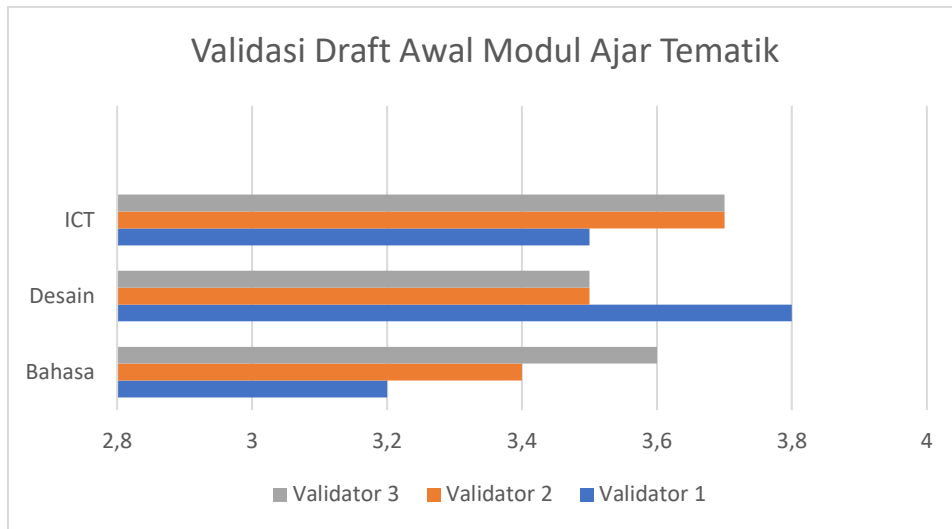
Tahap awal dari proses penelitian ini adalah melakukan FGD dengan pakar tematik dan pakar ICT. Hal ini bertujuan guna penyamaan persepsi terkait modul tematik yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam weebbsite, agar modul tersebut dapat diakses oleh siswa dan guru secara digital.

4.1.2. Merancang Produk Awal Modul Ajar Tematik Berbasis KBAT Provinsi Aceh.

Tahap ini dilakukan proses perancangan/ desain awal modul ajar tematik meliputi pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator yang selanjutnya dilanjutkan dengan penyusunan draft awal.

4.1.3. Melakukan Validasi Ahli Bahasa, Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli ICT.

Setelah draft awal selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi dari pakar yang meliputi validasi bahasa, desain, dan ICT. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, didapati bahwasanya masih perlu beberapa penyesuaian dalam penggunaan bahasa, mengingat modul yang dikembangkan akan digunakan dalam pembelajaran siswa SD. Adapun nilai awal dari ahli desain, sudah dikatakan layak dan tidak banyak perubahan. Desain yang disusun telah sesuai dan memadai. untuk lebih detailnya dapat dilihat pada grafik berikut:



4.1.4. Menyusun Draft Publikasi Ilmiah

Tahapan terakhir dari proses awal adalah menyiapkan artikel untuk publikasi ilmiah pada internasional. Draft artikel yang telah disusun akan dipublikasikan pada SIJEL Journal.

4.2 Realisasi Luaran Penelitian

No	Indikator Kinerja Kegiatan	Keterangan	Pencapaian
1.	RPS Berbasis implementasi MBKM, Modul kegiatan MBKM yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam melaksanakan program asistensi mengajar, dan/riset, magang, dllserta rekognisi ke matakuliah metodologi penelitian	RPS Sudah selesai	100%
2.	Publikasi pada jurnal Nasional terindeks Sinta 3, pada jurnal visipena	Dalam Proses Review	50%
3.	Publikasi pada Jurnal Ilmiah Internasional Teunuleh. Target publikasi pada jurnal internasional hanya sampai tahap Submitted	Dalam proses Review	80%
4.	Kekayaan Intelektual	Draft	50%

BAB 5. KONTRIBUSI MITRA

CV. Kungkangdev sebagai Lembaga yang bergerak di bidang software pembelajaran, dalam kegiatan riset ini sudah melakukan koordinasi yang baik dengan tim peneliti dalam hal merancang dan mendesain aplikasi *Moodle*, Learning Manajemen Sistem (LMS) ini sudah menghasilkan Storyboard, Flowchart dan prototipe, yang nantinya akan diujicobakan kepada user (pengguna).

BAB 6. PENUTUP

Pada tahap I (pertama) kegiatan penelitian ini telah dilakukan kajian awal dari modul ajar tematik berbasis sehingga dihasilkan prototipe I dari Model pembelajaran ini, Adapun luaran yang dihasilkan dari tahap pertama ini yaitu Modul kegiatan MBKM yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam melaksanakan program Asistensi Mengajar, dan Riset, magang dll, Modul ajar berbasis digital yang memuat materi pembelajaran, Publikasi pada jurnal visipena (dalam tahapan review), Publikasi jurnal internasional Sensei (*review*). Modul ajar yang diintegrasikan dengan digital akan didaftarkan HAKI nya (Program Komputer). Tahapan berikutnya akan dilakukan uji efektifitas dari modul ajar yang dikembangkan dan melakukan kegiatan diseminasi dari hasil riset hibah keilmuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Relmasira, S. C. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um009v27i22018p124>
- Anthonymsamy, L., Koo, A. C., & Hew, S. H. (2020). Self-regulated learning strategies and non-academic outcomes in higher education blended learning environments: A one decade review. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10134-2>
- Chen, X., Xie, H., Zou, D., & Hwang, G.-J. (2020). Application and theory gaps during the rise of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1(August), 100002. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100002>
- Cranitch, M., & MacLaren, D. (2018). *Chapter 18 Building Intellectual Capacity for Burma: the Story of Australian Catholic University's Tertiary Education Program with Burmese Refugee and Migrant Students*. 263–267. <https://doi.org/10.1108/s2055-364120180000013018>
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Karli, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>
- Kasmini, L., & Mardhatillah. (2020). The influence of aceh culture-based learning model (MPB2A) integrated media information communication and technology on student learning outcomes in science learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 2051–2058.
- Landry, S. H., Assel, M. A., Carlo, M. S., Williams, J. M., Wu, W., & Montroy, J. J. (2019). The effect of the Preparing Pequeños small-group cognitive instruction program on academic and concurrent social and behavioral outcomes in young Spanish-speaking dual-language learners. *Journal of School Psychology*, 73(November 2018), 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2019.01.001>
- Li, J., Antonenko, P. D., & Wang, J. (2019). Trends and issues in multimedia learning research in 1996–2016: A bibliometric analysis. *Educational Research Review*, 28(November 2018), 100282. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100282>
- Lindell, T. L. (2020). Exploring teachers' increased knowledge of the potential of mobile phone use: pilot study reducing the difference between students' and teachers' ideas. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10138-y>

- Nikiforos, S., Tzanavaris, S., & Kermanidis, K. L. (2020). Virtual learning communities (VLCs) rethinking: Collaboration between learning communities. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10132-4>
- Sekeris, E., Verschaffel, L., & Luwel, K. (2019). Measurement, development, and stimulation of computational estimation abilities in kindergarten and primary education: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 27(January), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.01.002>
- Şen, E. Ö., & Hava, K. (2020). Prospective middle school mathematics teachers' points of view on the flipped classroom: The case of Turkey. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10143-1>
- van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28(November 2018), 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>