

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TERAMPIL BERNegosIASI DI KELAS XI SMK BERBASIS *E-LEARNING*

Wardi

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Abstrak: *E-learning* mempunyai peranan penting untuk mendukung pembelajaran ketika siswa sedang mengikuti prakerin. *E-learning* yang disusun secara sistematis dan bertujuan membimbing peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. *E-learning* sebagai bahan ajar ini berisi materi tentang negosiasi untuk siswa SMK kelas XI. Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) bagaimanakah kebutuhan pengembangan bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*? (2) bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*?, dan (3) bagaimanakah ketepatan produk bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*?

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan model penelitian yang diadaptasi dari prosedur penelitian R2D2, fokus penetapan (*define focus*), (2) fokus penentuan desain dan pengembangan (*design and development focus*), dan (3) fokus penyebarluasan (*dissemination focus*). Data penelitian terbagi dalam dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari tim partisipan selama proses uji coba produk. Data kualitatif tersebut diperoleh dari data hasil uji ahli dan uji lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang dilakukan oleh tim partisipan. Dalam pengumpulan data kualitatif, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, validasi ahli, dan respon siswa. Data kuantitatif berupa skor penilaian dalam angket yang diisi oleh tim partisipan.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan *e-learning* sebagai bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK. Berdasarkan hasil analisis lembar validasi ahli rancangan pembelajaran dapat disimpulkan persentase penilaian 89% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid, validasi ahli multimedia/tampilan dapat disimpulkan persentase penilaian 83% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid, validasi ahli materi/isi dapat disimpulkan persentase penilaian 69% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar valid, validasi ahli bahasa dapat disimpulkan persentase penilaian 90% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat

valid, dan validasi praktisi dapat disimpulkan persentase penilaian 93% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid.

Kata-kata kunci: *e-learning*, bahan ajar, negosiasi, SMK

PENDAHULUAN

SMK adalah sekolah berbasis vokasi yang mengedepankan keterampilan dibandingkan pengetahuan. Proses pembelajaran di SMK dilakukan dengan dua sistem, yaitu pembelajaran teoritis dan praktis di sekolah dan pembelajaran praktis yang dilakukan di dunia industri atau lebih dikenal dengan praktik kerja industri (Prakerin). Kedua sistem pembelajaran ini harus dilakukan di semua SMK, baik SMK yang berbasis teknologi, agribisnis, kesehatan, bisnis dan manajemen, maupun kehutanan.

Berdasarkan permendiknas, lama prakerin yang harus dilakukan siswa minimal 3 bulan dan maksimal 12 bulan. Sedangkan waktu pelaksanaan fleksibel diserahkan kepada sekolah untuk mengelolanya. Pada umumnya sekolah melaksanakan prakerin setelah siswa di kelas XI. Hal itu dilakukan karena dipandang waktu ini yang paling tepat. Siswa sudah mendapatkan teori berkaitan dengan kejurumannya dan masih jauh dari pelaksanaan ujian nasional.

Prakerin memiliki peranan yang penting untuk membentuk keterampilan siswa. Di tempat prakerin, siswa dapat secara langsung mengaplikasikan ilmu yang didapat di kelas dengan bidang pekerjaan secara nyata. Selain itu, keadaan mental siswa juga akan langsung dihadapkan

pada dunia kerja sesuai dengan yang akan ditekuninya selepas sekolah nanti. Selain membawa manfaat yang sangat besar, pelaksanaan prakerin juga menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan survei yang dilakukan oleh peneliti, siswa yang berprakerin tidak ada yang melakukan proses pembelajaran teoritis. Padahal, pembagian SK dan KD di SMK tidak memperhitungkan pelaksanaan prakerin, karena sesuai peraturan seharusnya walaupun siswa berprakerin tetap harus melaksanakan pembelajaran. Selain itu, siswa dituntut untuk lulus ujian nasional yang soal-soalnya diambilkan dari semua KD yang ada di kurikulum.

Dengan adanya permasalahan di atas maka perlu dibuatlah bahan ajar yang dapat dipelajari oleh siswa di tempat prakerinnya. Tentunya bukan bahan ajar yang hanya berwujud media cetak, melainkan media digital, misalnya multimedia interaktif, blog, situs, buku elektronik (*e-book*) yang berbasis koneksi internet maupun tidak. Internet merupakan sebuah koneksi global dari ribuan jaringan yang dikelola secara bebas yang siapapun dapat mengakses. Internet menjadi populer karena merupakan media yang tepat untuk memperoleh informasi terkini dengan berbagai variasinya secara cepat dan mudah.

Penggunaan bahan ajar semakin berkembang, perkembangan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran memunculkan istilah pembelajaran elektronik (*e-learning*). *E-learning* dapat membantu pengajaran secara *online* dan bagian utama dari *e-learning* adalah materi atau konten. *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lainnya.

Dari penelusuran terhadap beberapa sekolah menengah kejuruan di Nganjuk, masih sedikit sekolah yang memanfaatkan *e-learning* untuk kegiatan pembelajaran, adapun yang memiliki *e-learning* tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. *E-learning* hanya berfungsi sebagai media pemaparan profil sekolah, dan berita-berita seputar sekolah yang tidak diperbarui secara reguler. Hal ini menimbulkan kesan bahwa *e-learning* bukan tempat untuk mawadahi materi-materi guna membantu proses belajar pada sekolah tersebut.

Dengan pembelajaran menggunakan *e-learning*, siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran tidak hanya di sekolah. Siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran di tempat yang tersedia jaringan internet, maupun di mana saja asal tersedia komputer dengan jaringan internet seperti di tempat prakerin. Dengan demikian diharapkan bahan ajar ini

dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Adapun penelitian pengembangan yang relevan telah dilakukan oleh Desinta Dwi Nuriyanti dengan judul penelitian *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Di SMA*. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan Desinta memberikan hasil yang memuaskan ditinjau dari aspek hasil pembelajaran dan minat dari peserta belajar. Inovasi bahan ajar yang dihasilkan sebagai wadah materi-materi pembelajaran menumbuhkan minat belajar yang tinggi dari peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Desinta ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan program *Moodle*. Perbedaan penelitian yang dilakukan Desinta pada mata pelajaran biologi di jenjang SMA sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMK.

Sesuai dengan kondisi di lapangan yang membutuhkan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan tanpa terbatas waktu dan tempat, serta mampu membantu memaksimalkan pembelajaran maka perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat memenuhi kriteria-kriteria kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul *Pengembangan E-learning Sebagai Bahan Ajar Terampil Bernegosiasi di Kelas XI SMK*.

Materi negosiasi dipilih karena materi ini terdapat di SK, KD di kelas XI SMK baik di kurikulum KTSP maupun Kurikulum 2013. Sehingga produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan oleh semua sekolah. Selain itu, dari pembelajaran materi ini di harapkan siswa dapat memanfaatkannya sebagai sarana belajar berwirausaha.

TUJUAN

Tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut. (1) Memperoleh deskripsi objektif kebutuhan pengembangan bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*, (2) Memperoleh deskripsi objektif proses pengembangan bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*, dan (3) Memperoleh deskripsi objektif ketepatan produk bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK berbasis *e-learning*.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah memodifikasi dari model desain *Recursive, Reflektive, Design, and Development* atau yang disingkat dengan R2D2. Modifikasi dari model pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan prosedur pengembangan sesuai kebutuhan. Dalam model pengembangan Willis dan Wright memiliki tiga fokus utama pengembangan dan tiga prinsip pengembangan yang

fleksibel. Willis dan Wright (2000:5) menyatakan bahwa model R2D2 pada dasarnya memiliki tiga prinsip, yaitu rekursif (*recursive*), reflektif (*reflective*), dan partisipatif (*participative*). Pada prinsip rekursif mengizinkan pengembang untuk menetapkan keputusan sementara dan meninjau kembali keputusan tentang produk setiap saat selama dalam proses pengembangan. Prinsip reflektif, menuntut pengembang untuk merefleksikan, memikirkan ulang secara sungguh-sungguh, mencari, dan menemukan umpan balik dan ide-ide dari banyak sumber selama proses pengembangan. Prinsip berikutnya adalah partisipatif yang mengizinkan pengembang melibatkan tim partisipan pada beberapa atau semua proses pengembangan.

Model R2D2 memiliki tiga fokus pengembangan, yaitu (1) fokus penetapan (*define focus*), (2) fokus penentuan desain dan pengembangan (*design and development focus*), dan (3) fokus penyebarluasan (*dissemination focus*). Dalam pengembangan ini hanya dipusatkan pada dua fokus saja, yaitu fokus penetapan dan fokus penentuan desain dan pengembangan karena penyebarluasan lebih banyak terkait dengan kegiatan penerbitan. Ketiga fokus ini sebenarnya merupakan prosedur model R2D2, tetapi bersifat fleksibel, yang berarti tidak menjadi suatu keharusan sebagai langkah-langkah yang bersifat prosedural.

Kegiatan uji coba

merupakan salah satu kesatuan langkah kegiatan pengembangan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Uji coba produk perlu dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik produk. Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh umpan balik yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk yang telah dikembangkan. Umpan balik itu bisa berupa kritik, komentar, dan saran.

Desain uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji ahli dan uji calon pengguna. Uji ahli dan uji praktisi berguna untuk menyempurnakan produk hingga mencapai produk akhir. Setelah produk siap untuk diujicobakan, produk dimintakan validasi kepada tim ahli. Uji Ahli ini meliputi ahli rancangan pembelajaran, ahli multimedia/tampilan, ahli materi/isi, dan ahli bahasa serta praktisi. Uji coba pada calon pengguna ini dilakukan kepada siswa SMK kelas XI. Siswa diminta mengoperasikan produk dan melakukan kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam *e-learning*.

Data penelitian pengembangan ini ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data survei awal dan data hasil uji ahli dan uji lapangan yang berupa data verbal (catatan, saran, komentar, masukan, dan usulan langsung) terhadap bahan ajar yang dihasilkan.

Instrumen utama dalam

penelitian ini adalah draf produk yang dikembangkan. Dalam pengumpulan data kualitatif peneliti menggunakan instrumen bantu berupa lembar observasi analisis kebutuhan pada saat fokus penetapan, format catatan lapangan, dan angket. Lembar angket digunakan untuk menghimpun data dari ahli, guru, maupun siswa.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan yang dipaparkan pada bab ini mengenai kebutuhan pengembangan, proses pengembangan, dan ketepatan produk.

Kebutuhan pengembangan pada penelitian ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Dari hasil analisis angket kebutuhan siswa pada 10 siswa kelas XI Multimedia SMK AL Basthomi Loceret secara umum membutuhkan pengembangan *e-learning* sebagai bahan ajar nampak pada nilai persentase, yaitu 70% setuju ketika prakerin tetap melaksanakan pembelajaran, 80% setuju KBM ketika prakerin dilakukan secara *online* yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, 63% setuju dapat mengoperasikan *e-learning*, dan 95% sangat setuju apabila disediakan *e-learning* ketika prakerin sehingga dapat melaksanakan KBM secara *online* dengan media komputer maupun HP.

Dari analisis angket kebutuhan guru secara umum membutuhkan pengembangan *e-learning* sebagai bahan ajar nampak

penilaian sebagai berikut, dapat mengoperasikan internet baik melalui HP maupun komputer sangat setuju, mengenal *e-learning* dan dapat mengoperasikannya kurang setuju, *e-learning* dapat dijadikan salah satu solusi pembelajaran setuju, ketika prakerin siswa seharusnya tetap melaksanakan KBM dengan diatur sedemikian rupa sangat setuju, siswa sulit melaksanakan KBM selama prakerin karena terhalang tempat dan waktu sangat setuju, penyampaian materi yang dimampatkan di salah satu semester saja sebenarnya sangat tidak efektif sangat setuju, dan setuju jika dirancang sebuah *e-learning* sebagai bahan ajar sebagai sosisi KBM ketika prakerin sangat setuju.

Dari hasil analisis angket karakteristik siswa pada siswa kelas XI SMK Al Basthomi Loceret secara umum membutuhkan pengembangan *e-learning* sebagai bahan ajar nampak pada nilai persentase, yaitu 70% memiliki komputer/laptop yang dapat digunakan untuk mengakses internet, 100% memiliki HP yang dapat digunakan untuk mengakses internet, 73% di tempat prakerin siswa ada fasilitas komputer dan internet, 88% di sekitar rumah siswa ada warnet, 100% mengetahui bagaimana cara mengakses internet, 68% mengetahui apa yang dimaksud dengan *e-learning*, dan 53% bisa melakukan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Dari hasil analisis angket karakteristik siswa (materi negosiasi) bahwa dari 10

siswa kelas XI SMK Al Basthomi Loceret 78% memahami pengertian negosiasi, 45% memahami struktur negosiasi, 63% memahami ciri bahasa negosiasi, 63% dapat membuat teks negosiasi, dan 90% bisa melakukan negosiasi.

Proses pengembangan pada penelitian ini yaitu pemilihan produk, spesifikasi produk, dan penyusunan produk. Produk dalam penelitian ini yaitu bahan ajar materi negosiasi yang dibentuk dalam *e-learning*.

E-learning ini dibangun di webhosting Jagoan hosting (<https://www.jagoanhosting.com/>) dengan perangkat *Learning Management System* (LMS) yang disebut dengan *Moodle*. Produk dalam penelitian ini dengan alamat web smkbelajar.com.

Ketepatan produk pada penelitian ini yaitu dengan uji validasi ahli dan analisis respon siswa. Dari hasil analisis lembar validasi rancangan pembelajaran persentase penilaian validator 89% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid nampak pada uraian sebagai berikut, bahwa kesesuaian *e-learning* dengan kebutuhan pembelajaran siswa ketika prakerin sangat baik, kesesuaian *e-learning* untuk dapat mengeksplorasi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa ketika prakerin sangat baik, kesesuaian *e-learning* dengan situasi dan kondisi siswa ketika prakerin baik, kesesuaian isi *e-learning* dengan SK dan KD dalam silabus baik, kesesuaian isi *e-learning* dengan tujuan

pembelajaran baik, kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran sangat baik, dan kemanfaatan *e-learning* bagi siswa ketika prakerin sangat baik.

Hasil analisis lembar validasi ahli multimedia/tampilan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar yang dikembangkan dapat disimpulkan persentase penilaian validator 83% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid secara rinci nampak pada uraian bahwa *maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) sangat baik, usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya) sangat baik, kompatibilitas (dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai diberbagai *hardware* yang ada dengan tanpa mengunduh materi) sangat baik, dokumentasi media yang lengkap sangat baik, dan *reusable* (dapat dimanfaatkan kembali) sangat baik. Dari aspek komunikasi audio visual bahwa komunikatif sangat baik, kreatif dalam ide berikut penguasaan gagasan baik, sederhana dan memikat baik, interaktivitas baik, pemberian motivasi belajar baik, audio baik, visual baik, animasi/video sangat baik, desain huruf dan warna kurang baik, dan desain tata letak kurang baik.

Hasil analisis lembar validasi ahli materi bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar yang dikembangkan dapat disimpulkan persentase penilaian validator 69% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar valid secara rinci sebagai berikut, bahwa kesesuaian

materi dengan tujuan pembelajaran sangat baik, kontekstualitas dan Aktualitas kurang baik, kelengkapan dan kualitas *e-learning* kurang baik, kedalaman materi kurang baik, kemudahan untuk dipahami baik, sistematis dan alur logika jelas baik, kejelasan uraian, pembahasan dan contoh baik, dan kesesuaian materi dengan jenjang siswa baik.

Hasil analisis lembar validasi ahli bahasa bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar yang dikembangkan dapat disimpulkan persentase penilaian validator 90% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid secara rinci dipaparkan sebagai berikut, bahwa kalimat efektif dan komunikatif sangat baik, ketepatan pemilihan kata baik, penerapan EYD sangat baik, sistematis dan sesuai dengan jenjang baik, dan jelas dan mudah dipahami sangat baik.

Hasil analisis lembar validasi praktisi bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar yang dikembangkan dapat disimpulkan persentase penilaian validator 93% menunjukkan bahwa *e-learning* sebagai bahan ajar sangat valid secara rinci dipaparkan sebagai berikut, aspek isi bahwa *e-learning* memenuhi unsur tujuan dan prosedur yang mengacu pada indikator sangat setuju, *e-learning* sudah sesuai dengan kompetensi dasar sangat setuju, *e-learning* memberi manfaat pada guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat setuju, *e-learning* memberi manfaat kepada siswa dalam proses

pembelajaran ketika prakerin sangat setuju, *e-learning* efektif digunakan dalam pembelajaran ketika prakerin sangat setuju, *e-learning* mudah digunakan oleh guru sangat setuju, *e-learning* mudah dipahami oleh guru sangat setuju, *e-learning* yang dikembangkan membantu guru dalam pembelajaran negosiasi ketika siswa prakerin sangat setuju, *e-learning* dapat digunakan dalam pembelajaran negosiasi ketika siswa prakerin setuju, dan *e-learning* yang dikembangkan mempermudah siswa untuk memahami materi negosiasi ketika siswa prakerin setuju. Dari aspek bahasa bahwa kalimat efektif dan komunikatif sangat baik, ketepatan pemilihan kata baik, penerapan EYD baik, sistematis dan sesuai dengan jenjang sangat baik, dan jelas dan mudah dipahami sangat baik.

Hasil analisis angket respon siswa ini memberikan gambaran bahwa secara umum siswa menunjukkan respon sangat setuju terhadap *e-learning* sebagai bahan ajar terampil bernegosiasi di kelas XI SMK yang telah dikembangkan dan dilaksanakan, secara rinci dipaparkan sebagai berikut, bahwa 93% sangat setuju *e-learning* ini sudah cukup interaktif, 88% sangat setuju *e-learning* ini mudah dioperasikan untuk pembelajaran, 100% sangat setuju *e-learning* ini mempermudah memahami materi negosiasi, 100% sangat setuju *e-learning* ini membuat siswa tertarik untuk melaksanakan KBM ketika prakerin, 83% sangat setuju *e-learning* ini memiliki tingkat

keterbacaan yang cukup jelas, 100% sangat setuju siswa lebih senang melakukan pembelajaran dengan *e-learning* daripada di kelas ketika prakerin, 83% sangat setuju *e-learning* ini membuat siswa lebih bersemangat melaksanakan KBM, 85% sangat setuju *e-learning* ini membuat siswa mendapat tambahan ilmu baru, 100% sangat setuju *e-learning* ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar di mata pelajaran lain ketika prakerin, dan 100% sangat setuju *e-learning* ini bermanfaat bagi Anda selama prakerin.

KELEBIHAN PRODUK

Kelebihan produk ini dapat dimanfaatkan dalam semua jenis pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

KELEMAHAN PRODUK

Kelemahan produk ini yaitu dalam pembuatannya memerlukan waktu yang sangat lama. Pembuat produk ini juga harus ahli dibidang teknologi informatika. Hal ini yang menjadi salah satu kendala bagi peneliti dalam menyusun produk ini. Bagi pemakai produk, kendala yang dihadapi yaitu harus memiliki komputer/laptop atau HP yang memiliki layanan internet untuk melakukan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Amiroh. 2012. *Membangun e-learning dengan Learning Management System Moodle*. Sidoarjo: PT

- Berkah Mandiri
Globalindo.
- Anfidz. 2010. Definisi cPanel dan Cara Login cPanel. *Online at* <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/step2-%E2%80%93-definisi-cpanel-dan-cara-login-cpanel/> [diakses tanggal 9 Maret 2016].
- Aniah S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Unnes Press.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cole J & H Foster. 2008. *Using Moodle*. San Fransico: O'Reilly Media.
- Ikhsanuddin & T Widhiyanti. 2007. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep, Keterampilan Generik Sains Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Topik Hidrolisis Garam Dan Sifat Koligatif Larutan (Artikel)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Indrajit RE. 2005. *Peranan Strategis Teknologi Informasi dalam Sistem Pendidikan Dasar dan Menengah. Makalah disampaikan pada Konferensi Nasional Sistem Informasi*. Institut Teknologi Bandung. Bandung 4 Mei 2005.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia untuk Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurdi, Aserani. 2009. *Dasar-dasar Pemahaman tentang Negosiasi*. Tanjung: SMKN 1 Tanjung.
- Kusmana A. 2011. *e-learning dalam pembelajaran. Jurnal Lentera Pendidikan*. 14 (1):35-51.
- Mbulu, Joseph dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. 2006. *Tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. (Online), (<http://www.puskurbuk.net/>), [diakses tanggal 9 Januari 2016].
- Prawiradilaga DS. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto E. 2010. Pengantar World Wide Web. *Online at elearning. amikom.ac.id* [diakses tanggal 9 Januari 2016].
- Sudirman N. 2012. *Kelebihan dan Kekurangan e-learning. Online at* <http://nurlindasudirman.blogspot.com/2012/01/kelebihan-dan-kekurangan-e->

- learning.html*. [diakses tanggal 9 Januari 2016].
- Sutanta H. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita B. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Willis, J dan Wright, Kristen E. 2000. *A General Set of Prosedur for Constructivist Insructional Design: The New R2D2 Model*. *Educational Technology*, 40 (2), 5-20
- Willis, J. 1995. *A Reflective Recursive Instructional Design Model Based on Constructivist-Interpretivist Theory*. *Educational Technology*, 35 (6), 5-23
- Wibowo, Lili Adi. 2008. *Melakukan Negosiasi*. Bandung: UPI.