

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DALAM MEMBUAT WEBSITE DI SMKN 1 TAKALAR

Mudeing¹, Nurhidayani², Maman A Majid Binfas³

¹²³Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1mudeing@unismuh.ac.id](mailto:mudeing@unismuh.ac.id), [2nurhidayani110@gmail.com](mailto:nurhidayani110@gmail.com), [3mabinfas@yahoo.co.id](mailto:mabinfas@yahoo.co.id)

ABSTRACT

Learning is an important process in individual development, to change behavior based on the acquisition of new knowledge, skills and experiences. Learning in this context, is the interaction of an individual with an environment designed to support change, including learning the skills to create a website, This article aims to explore the influence of creativity in creating websites as a motivation in individual learning and learning. The methodology used in this study is a descriptive qualitative method. Creativity to create a website, of course, is none other than to increase learning motivation, in, supporting individual learning for student development at SMKN 1 Takalar school. So, the use of information technology to apply knowledge or skills must be learned in real situations creatively. Therefore, SMKN 1 Takalar school has made one of the alternative lessons to create a website to increase students' learning spirit in exploring new ideas or information independently. This, as stated by the teacher and students of SMKN 1 Takalar, that "it is proven that students are more diligent in learning, because they have been interested in the lesson of creating a website, so that they can think critically in designing something that becomes the creativity of the lesson material." However, what was stated by previous researchers, including Dimayati and Mudjiono (2002) and Rahman, A. (2023) there is indeed a meeting point with the results of this study. Although, there are obstacles faced by each student at school that must be addressed by the education management, both central and local governments, especially in terms of adequate school facilities and infrastructure.

Keywords: Learning, Creating Websites.

ABSTRAK

Belajar adalah suatu proses penting dalam pengembangan individu, guna merubah perilaku berdasarkan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru. Pembelajaran dalam konteks ini, merupakan interaksi individu dengan lingkungan yang dirancang untuk mendukung perubahan, termasuk pembelajaran keterampilan untuk membuat website, Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh kreativitas membuat website sebagai motivasi di dalam belajar dan pembelajaran secara individu. Metodologi digunakan dalam kajian ini, adalah metode kualitatif bersifat deskriptif. Kreativitas untuk membuat website, tentu tidak lain untuk meningkatkan motivasi belajar, di dalam, mendukung

pembelajaran secara individu untuk pengembangan siswa di sekolah SMKN 1 Takalar. Jadi, Penggunaan teknologi informasi guna mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan mesti dipelajari dalam situasi nyata secara kreatif. Oleh karena itu, sekolah SMKN 1 Takalar telah menjadikan salah satu alternatif pelajaran membuat website untuk meningkatkan semangat belajar siswa di dalam menggali ide-ide atau informasi baru secara mandiri. Hal itu, sebagaimana dinyatakan oleh guru dan dilakukan siswa SMKN 1 Takalar, bahwa “terbukti siswa makin rajin belajar, dikarenakan mereka telah tertarik dengan pelajaran membuat website, sehingga bisa berpikir kritis dalam mendesain sesuatu yang menjadi kreatifitas bahan pelajaran.” Namun, apa dinyatakan oleh peneliti sebelumnya, di antaranya Dimayati dan Mudjiono (2002) dan Rahman, A. (2023) memang ada titik temu dengan hasil penelitian ini. Walaupun, terdapat kendala dihadapinya masing-masing siswa di sekolah yang mesti ditangani oleh pihak pengelola pendidikan, baik pemerintah pusat maupun daerah, terutama dalam hal sarana dan prasarana sekolah yang memadai.

Kata Kunci: Belajar, Pembelajaran, Membuat Website.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya berfungsi untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri mereka sendiri. Tujuannya mengembangkan semua kemampuan, keahlian, dan karakteristik pribadi mereka menuju hal yang positif, yang bermanfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Nana Syaodiah, 2003; 4).

Istilah pendidikan berasal dari pemikiran humanistik, Paham dalam pendidikan manusia. Keberhasilan suatu bangsa sangat tergantung pada peran pendidikan di dalam membentuk manusia sebagai komponen masyarakat. Pendidikan yang tepat dapat membantu

masyarakat menjadi lebih baik (Muhaimin, 2003; 12) dan mengembangkan bakat sesuai tanggungjawab. Oleh karena itu, esensi pendidikan sangat penting untuk dikembangkan guna memperluas wawasan dalam menghadapi kehidupan. Hal ini dimaksudkan bukan sekedar menjadi keterampilannya, tetapi mesti dijiwai dengan pemahaman yang tinggi untuk kemerdekaan pendidikannya, sebagaimana dijelaskan oleh Maman A. Majid Binfas (2023), bahwa sesungguhnya, pendidikan yang bebas harus didasarkan pada keyakinan batin dan pengabdian murni kepada Tuhan. Membebaskan guru dan siswa untuk menemukan

pemahaman yang sesungguhnya dalam diri mereka dengan mengubah logika berjiwa batin. Oleh karena itu, esensi utama dari pendidikan adalah untuk memanusiakan manusia yang diharapkan Tuhan, tetapi melalui kreativitas dan proses mengembangkan IQ atau kecerdasan intelektual yang beriman dan bertakwa. Hal ini, seiring dengan tujuan pendidikan nasional yang telah dirumuskan untuk mengembangkan bakat peserta didik agar mereka menjadi individu yang memiliki iman, taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Di era digital ini, proses pembelajaran mesti kreatif dan mandiri, termasuk kreatif di dalam membuat website yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar dan keterampilan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran siswa adalah tingkat motivasi belajar

mereka. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan semangat dan ketekunan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung menunjukkan sikap malas dan kurang antusias dalam belajar, sehingga berdampak pada kurangnya pencapaian prestasi (Winkel, 2004; 156).

Keterampilan belajar penting untuk membantu siswa belajar efektif dan mencapai hasil belajar optimal. Manfaatnya: memudahkan memahami materi, meningkatkan retensi informasi, dan menyelesaikan tugas belajar dengan efisien. Keterampilan belajar menjadi alat ukur untuk mengevaluasi pemahaman siswa., memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bekerja sama (NEA, 2007; 1) Berdasarkan pernyataan di atas, pembelajaran membuat website memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, topik Belajar dan Pembelajaran dalam Membuat Website sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut dengan metodologi kualitatif, guna menemukan cara

memotivasi belajar dan keterampilan pembelajaran siswa di sekolah SMKN 1 Takalar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah kualitatif bersifat naratif dengan menggunakan pendekatan studi literatur (Maman A. Majid Binfas 2017) dalam Muhammad Rifah (2023). Studi literatur adalah kajian terhadap berbagai bacaan literatur dan berbagai hasil analisis terdahulu yang membantu memberikan landasan teoritis terhadap masalah yang diteliti (Sarwono: 2006) dalam (Sari, M., & Asmendri. 2020:43). Prosedur penelitian kepustakaan meliputi; 1) menyediakan peralatan, 2) mengedit referensi, 3) mengolah waktu, dan 4) menyediakan catatan penelitian dari hasil bacaan. Bahan penelitian ini diambil dari beragam literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian (Putri, A. 2019:40). Setelah bahan dan informasi terkumpul, dilakukan analisis dan disusun untuk memberikan kesimpulan yang jelas terhadap kajian yang diteliti (Maman A. Majid Binfas, 2017). Kemudian ditelaah dan dirumuskan dari hasil wawancara

peneliti dengan guru dan siswa di sekolah SMKN 1 Takalar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam Hasil dan Pembahasan ini, akan diuraikan mengenai, belajar, pembelajaran, motivasi belajar dan keterampilan pembelajaran membuat website.

Belajar

Belajar didefinisikan sebagai berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (KBBI, 2023; 2) Proses belajar dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Perubahan perilaku manusia berakar pada pengalaman dan latihan. Awalnya, individu tidak memiliki pengetahuan, kemudian pengalamannya meningkat dan menimbulkan perubahan (Sardiman, 2018; 75).

Belajar adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang yang buruk menjadi baik. Perubahan ini, meliputi peningkatan pengetahuan, pemikiran, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Muhibbin Syah,

2009; 2). Kemudian, Ahmad Susanto (2016) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran meliputi perubahan, keberlanjutan yang bersifat permanen, memerlukan usaha, serta terjadi melalui proses pembelajaran. Sementara itu, tujuan pembelajaran mencakup domain afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Perubahan perilaku dalam konteks pembelajaran bersifat sadar, berlangsung secara kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan atau terarah, mencakup seluruh aspek tingkah laku. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil pembelajaran dapat dibagi menjadi internal dan eksternal. Hasil pembelajaran siswa pada dasarnya mencerminkan perubahan dalam perilaku yang melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Maka, belajar dapat diartikan sebagai upaya untuk memperoleh keterampilan atau pengetahuan yang melibatkan proses perubahan perilaku manusia berdasarkan pengalaman dan latihan. Definisi ini menyoroti bahwa belajar tidak hanya tentang mengumpulkan pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan sikap dan keterampilan.

Dalam konteks ini, perubahan tersebut bersifat alami seiring penambahan usia dan dapat mencakup semua aspek tingkah laku, termasuk kreativitas dalam belajar menggunakan website, sebagai media keterampilan yang berprospek kemajuan masa depan.

Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Yudistira Prabowo Wicaksana, bahwa “Menurut saya untuk di SMK dan tentang pembuatan website itu pastinya peserta didik akan semangat karena untuk sekarang ini website itu sangat banyak prospek kerjanya jadi untuk website developer, untuk website desain ini sangat banyak dibutuhkan”.

Berdasarkan esensi belajar merupakan untuk menemukan ilmu baru sebagai prospek keterampilan di dalam membuat website, maka mesti terus dikembangkan di dalam pembelajaran di sekolah-sekolah menengah atas.

Pembelajaran

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang

terjadi dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Kemudian, Gagne (1977) menjelaskan bahwa proses belajar merupakan transformasi internal yang didorong oleh serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukungnya. Bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil interaksi antara pembelajar dan lingkungan, termasuk lingkungan pembelajaran Gagne (1977).

Ahmad Susanto (2016) memberikan definisi pembelajaran yang lebih mendetail yaitu sebuah proses, di mana seseorang mendapatkan pemahaman, keahlian, atau pengalaman baru yang dapat mengubah perilaku mereka. Proses ini melibatkan beberapa tahap penting, di antaranya: a) Pembelajaran dimulai dengan penerimaan informasi dari lingkungan. Informasi ini dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti guru, buku, internet, atau pengalaman langsung. b) Setelah menerima informasi, individu mengolahnya dalam pikiran mereka, guna membandingkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan mencoba memahami konsep

atau keterampilan yang diajarkan. c) Informasi yang diproses selanjutnya disimpan dalam memori jangka pendek atau jangka panjang, tergantung pada seberapa pentingnya informasi tersebut. d) Penggunaan informasi adalah tahap ketika individu mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata. Hal ini, dapat mencakup penerapan pengetahuan dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan atau tindakan nyata lainnya.

Dari poin di atas, dapat dirumuskan bahwa Penerimaan informasi sebagai langkah awal dalam pembelajaran, melibatkan pengambilan informasi dari berbagai sumber, seperti guru, buku, internet, atau pengalaman langsung.

Penggunaan informasi merupakan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman nyata, mencakup pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan tindakan nyata lainnya secara kreatif. Hal itu telah dilakukan disekolah SMKN 1 Takalar, menjadi salah satu alternatif meningkatkan semangat siswa dalam menggali ide-ide atau informasi baru secara mandiri,

sebagaimana dinyatakan oleh Yudistira Prabowo Wicaksana, bahwa “Menurut saya untuk di SMK dan tentang pembuatan website itu pastinya peserta didik akan semangat karena untuk sekarang ini website itu sangat banyak prospek kerjanya jadi untuk website developer, untuk website desain ini sangat banyak dibutuhkan”

Jadi, apa yang telah dinyatakan oleh dan dilakukan siswa tersebut menjadi rajin karena tertarik dengan pelajaran membuat website untuk menyimpan atau mencari informasi data pembelajaran yang dibutuhkan menjadi bahan literatur untuk dibacanya.

Motivasi Belajar dalam Membuat Website

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong seseorang untuk belajar secara giat dan tekun, sehingga lebih mudah mencapai tujuan belajarnya, termasuk mencari sumber di website. (Dimiyati dan Mudjiono 2002). Kreativitas membuat website dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar. Hobi

ini dapat memberikan rasa ketertarikan, tantangan, pencapaian, dan kepuasan bagi pelakunya, yang dapat mendorong mereka untuk terus belajar dan berkembang (Rachman, A. 2023). Hal demikian, dapat membangkitkan rasa motivasi kepada siswa, sebagaimana lebih lanjut diuraikan oleh Rachman, A. (2023) yakni sebagai berikut: 1). Memberikan rasa ketertarikan dan keterlibatan. Kreativitas membuat website dapat memberikan rasa ketertarikan dan keterlibatan bagi pelakunya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena orang yang tertarik dan terlibat dalam suatu kegiatan akan memiliki dorongan yang lebih kuat untuk memahami topik yang terkait dengan aktivitas tersebut. 2). Memberikan rasa tantangan dan pencapaian. Hobi atau kreativitas membuat website dapat memberikan rasa tantangan dan pencapaian bagi pelakunya. Hal ini dapat memicu semangat belajar karena orang yang merasa tertantang dan berhasil mencapai tujuannya bahwa akan lebih termotivasi untuk terus belajar dan berkembang. 3). Memberikan rasa kepuasan dan kebanggaan. Hobi membuat website dapat memberikan rasa kepuasan

dan kebanggaan bagi pelakunya. Motivasi belajar dapat meningkat karena rasa puas dan bangga terhadap hasil karya seseorang, yang mendorongnya untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan.

Ketiga poin di atas, telah dirasakan oleh siswa SMKN 1 Takalar, sebagaimana dinyatakan oleh siswa yang bernama Sukmawati "Menjadi rajin karena saya tertarik dengan pelajaran membuat website, membuat website membuat saya terus-menerus berpikir kritis untuk mendesain". Jadi, hobi menjadi kreativitas dalam membuat website dapat meningkatkan motivasi belajar karena orang yang merasa tertantang dan berhasil mencapai tujuannya sehingga lebih termotivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Keterampilan Pembelajaran Dalam Membuat Website

Hobi membuat website menurut Rachman, A. (2023) dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran dengan berbagai cara, di antaranya; 1). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hobi membuat website membutuhkan keterampilan berpikir kritis untuk menyelesaikan berbagai masalah

yang muncul dalam proses pembuatan website. Keterampilan berpikir kritis ini dapat memberikan bantuan kepada orang-orang agar mampu belajar dengan efektif dan efisien. 2). Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Kreativitas membuat website membutuhkan keterampilan pemecahan masalah sebagai solusi atas berbagai hambatan yang muncul dalam proses pembuatan website. Keahlian dalam menyelesaikan masalah bisa memberikan bantuan kepada individu dalam menghadapi hambatan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. 3). Mengembangkan keterampilan komunikasi. Kreativitas membuat website membutuhkan keterampilan komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada pengguna website. Keterampilan komunikasi ini dapat membantu orang dalam berinteraksi secara efisien dengan orang lain. 4). Mengembangkan keterampilan kerja sama. Kreativitas membuat website dapat melibatkan kerja sama dengan orang lain, seperti untuk mengerjakan proyek website bersama-sama. Keterampilan kerja sama ini dapat membantu untuk berkolaborasi dengan orang lain dengan efisien.

Jadi, dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar melalui atau membuat memiliki peran krusial dalam keberhasilan pembelajaran menjadi motivasi belajar yang tinggi, dan dapat memberikan rasa ketertarikan, keterlibatan, tantangan, pencapaian, kepuasan serta kebanggaan.

Selain itu, kreativitas ini dapat berkontribusi pada pengembangan berbagai keterampilan pembelajaran, termasuk berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama. Hal itu dirasakan oleh salah satu siswa SMKN 1 Takalar, bahwa “belajar dan pembelajaran membuat website membuat ia menjadi rajin karena tertarik atas pelajarannya dan juga membuat ia berpikir kritis.” Dengan demikian, melibatkan diri dalam kreativitas yang memberikan motivasi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran, sekaligus memperkaya keterampilan yang berguna dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini telah dirasakan, baik oleh guru dan siswa maupun alumni SMKN 1 Takalar yang mengatakan, di antaranya; “Siswa sangat bersemangat saat pelajaran membuat website mereka sangat

suka belajar mengenai bahasa pemrograman seperti HTML dan Java. Namun demikian, tidak terlepas dengan kendala dalam pembelajaran membuat website adalah fasilitas yang kurang memadai seperti spek *PC (Personal Computer)* dan jaringan internet yang kurang stabil. Kendala lainnya terdapat pada peserta didik yang tidak semua memiliki *PC* atau Laptop pribadi. Adapun upaya untuk mengatasi kendala tersebut yaitu perbaikan fasilitas dari sekolah dan peserta didik yang disuruh untuk belajar secara mandiri atau ketemannya.” Manfaat pembelajaran membuat website juga dirasakan oleh alumni SMKN 1 Takalar, ia mengatakan “Karena pembelajaran membuat website yang telah diajarkan oleh guru di sekolah, ia memiliki basic mengenai bahasa pemrograman yang berguna di kampus”

Jadi, apa dinyatakan di atas, baik dirumuskan dalam teori kajian maupun diteliti lapangan ada titik temu. Walaupun, terdapat kendala dihadapinya masing-masing yang meski ditangani oleh pihak pengelola pendidikan, baik pemerintah pusat maupun daerah, terutama

memajukan sarana prasarana di sekolah-sekolah.

D. Kesimpulan

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang melibatkan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru yang mengubah cara individu berperilaku. Sifat perubahan ini diharapkan dapat permanen dan bertujuan untuk meningkatkan berbagai aspek tingkah laku individu siswa dan guru. Pembelajaran dalam konteks membuat website adalah proses interaksi individu dengan media teknologi yang dirancang untuk mendukung perubahan wawasan. Kreativitas membuat website dapat memengaruhi motivasi belajar dengan memberikan rasa ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran di dalam kreativitasnya. Di samping, kreativitas dalam belajar membuat website tentu tidak lain untuk meningkatkan motivasi belajar, di dalam mendukung pembelajaran secara individu dalam pengembangan siswa di sekolah SMKN 1 Takalar. Hal itu didasarkan pada esensi belajar yang merupakan prospek keterampilan membuat website sebagai ilmu baru. Maka,

pembelajaran membuat website mesti terus dikembangkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dalam era milenial.

Jadi, Penggunaan teknologi informasi untuk mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan mesti dipelajari dalam situasi nyata secara kreatif. Oleh karena itu, sekolah SMKN 1 Takalar telah menjadikan salah satu alternatif pelajaran membuat website untuk meningkatkan semangat belajar siswa di dalam menggali ide-ide atau informasi baru secara mandiri. Hal itu, sebagaimana apa yang telah dinyatakan oleh guru dan dilakukan siswa SMKN 1 Takalar, maka terbukti siswa makin rajin belajar, dikarenakan mereka telah tertarik dengan pelajaran membuat website, sehingga bisa berpikir kritis dalam mendesain sesuatu yang menjadi kreatifitas bahan pelajaran.” Namun, apa dinyatakan oleh peneliti sebelumnya, di antaranya Dimayati dan Mudjiono (2002) dan Rahman, A. (2023) memang ada titik temu dengan hasil penelitian ini. Walaupun terdapat kendala dihadapinya masing-masing yang mesti ditangani oleh pihak pengelola pendidikan, baik

pemerintah pusat maupun daerah, terutama dalam hal sarana dan prasarana sekolah yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Binfas, M. A. M., & Setiadi, H. (2017). Erosi Perubahan Eriontasi Pendidikan Muhammadiyah dan Nahdhatul Ulama (NU). Asosiasi PTMA Program Studi Sekolah Pascasarjana Seluruh Indonesia.
- Binfas, M. A. M., (2023), Meditasi Inner Soul Logic Pendidikan Antar-Bangsa, Artikel Seminar Internasional, Pedoman Karya, <https://www.pedomankarya.co.id/2023/11/meditasi-inner-soul-logicpendidikan.html?m=1>.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. New York: Longmans, Green and Co.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, A. (2002). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R.M. (1977). The Conditions of Learning. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R.M. (1985). The Conditions of Learning. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Harrow, A. (1972). A taxonomy of the psychomotor domain. New York: David McKay Co.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain. New York: David McKay Co.
- Muhaimin, A. (2021). Peran Pendidikan dalam Membentuk Karakter Bangsa. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2 (1).
- Muhammad Ilham, Hasil Wawancara. (06 Januari 2024), Sabtu. Pkl. 15.10-15.14 di Galesong
- Utara, Takalar. Beliau adalah Alumni Teknologi Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Takalar.
- Rachman, A. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Kreativitas Membuat Website. kompas.com.
- Rif'ah, M., Ramadhan, M. R. N., Wahyudin, M. R., Fahmi, M. F., Binfas, M. A. M., & Audia, C. (2023). Administrasi Hubungan Kerjasama Sekolah dan Masyarakat. Journal on Education, 6(1), 7639-7647.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan motivasi belajar-mengajar. Depok: Rajawali Pers.
- Sukmawati, Hasil Wawancara. (17 Januari 2024), Rabu. Pkl. 16.40-16.43 di Galesong Utara,

Takalar. Beliau adalah Siswa Teknologi Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Takalar.

Syah, Muhibbin. (2009). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syaodiah, Nana. (2003). Pendidikan: Teori, Praktik, dan Penilaian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Susanto, Ahmad. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Winkel, W. S. (2004). Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Yudistira Prabowo Wicaksana, S.T, Hasil Wawancara. (06 Januari 2024), Sabtu. Pkl. 15.00-15.04 di Galesong Utara, Takalar. Beliau adalah Guru Produktif Semua Mata Pelajaran Teknologi Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Takalar.