



**PENGEMBANGAN BUKU AJAR TEORI DAN PRAKTEK PEMROGRAMAN
WEB 1 BERBASIS CASE METHOD DAN TEAM BASED PROJECT****Development Of A Textbook On Programming Theory And Practice****Web 1 Case Based And Team Based Project Methods****^{1*}Andi Prayudi, ²Supriyaddin, ³Arifin, ⁴Irwati, ⁵Ulva Silviana***^{1,2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu**^{4,5}Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu***ARTIKEL INFO**Diterima
02 Juli 2024Dipublikasi
01 September 2024**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar mata kuliah teori dan praktek pemrograman web 1 berbasis case method dan team based project yang valid, Efektif, dan Praktis. Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model Four D (4D) yang meliputi Define, Design, Development, Disseminate. Populasi sebanyak 114 mahasiswa dan sampel sebanyak 15 mahasiswa menggunakan purposive sampling. Hasil uji kevalidan mendapatkan persentase sebesar 86% (Sangat Valid). Pre-test sebesar 49% dan Post-Test sebesar 72% maka hasil belajar mahasiswa terdapat kenaikan sebesar 23% (efektif), sedangkan Kepraktisan sebesar 84% (Sangat Praktis). Penelitian ini merupakan hasil dari Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun 2024 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia.

Kata kunci: Pemrograman Web; Case Method; Team Based Project

ABSTRACT

The aim of this research is to develop a textbook for the theory and practice of web programming 1 based on case methods and team-based projects that is valid, effective and practical. This research method uses the Research and Development (R&D) Four D (4D) model which includes Define, Design, Development, Disseminate. The population was 114 students and the sample was 15 students using purposive sampling. The validity test results obtained a percentage of 86% (Very Valid). The pre-test was 49% and the post-test was 72%, so student learning outcomes increased by 23% (effective), while practicality was 84% (very practical). This research is the result of the 2024 Beginner Lecturer Research (PDP) by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology (Kemendikbudristek) of the Republic of Indonesia.

*Keywords: Web Programming; Case Method; Team Based Project**e-mail :
endompu@gmail.comOrcid :
0009-0007-7087-0131

PENDAHULUAN

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 754/P/2020, yang mana tertulis sebagai Indikator Kinerja Utama (IKU) nomor 7 yaitu Pembelajaran dalam kelas persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case Method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*Team Based Project*) sebagai bagian bobot evaluasi, maka berbagai perguruan tinggi hendaknya melaksanakan kebijakan ini dengan mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang terjadi disatuan pendidikan mengacu pada kegiatan pemecahan kasus untuk individu dan pembelajaran kelompok berbasis proyek.

Sumber belajar dibuatpun diarahkan untuk berbasis *case method* dan *team based project* yang disusun dengan memberikan materi lalu disinkronkan dengan masalah atau isu yang membahas materi tersebut, dalam satu semester maka akan ada lebih kurang 8 (delapan) kasus yang akan dijabarkan dan diselesaikan oleh satu kelas. *Case method* dan *team based project* menjadi populer dikalangan dunia pendidikan, dikarenakan sinkron dengan pemecahan masalah yang ada di masyarakat. Dengan adanya analisis kasus dan pemecahan kasus secara individu maupun kelompok diharapkan dapat membuka peluang memberikan solusi yang tepat untuk berbagai keilmuan yang ada didunia Pendidikan (Aulia et al., 2022).

Mata kuliah (MK) Teori dan Praktek (T&P) Pemrograman Web I merupakan mata kuliah keterampilan (MKK) di lingkup Program Studi (prodi) Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) STKIP Yapis Dompu pada semester 3 (tiga) yang terdiri dari 3 SKS (Prayudi, Fathirma'ruf and Supriyaddin, 2022). MK T&P Pemrograman Web I bertujuan dalam memberikan pemahaman dan peningkatan keterampilan (*skill*) mahasiswa tentang pengembangan *website*. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat buku ajar mata kuliah T&P Pemrograman Web I yang digunakan masih bersifat umum dan kurang dalam menganalisis dan memecahkan masalah sehingga keterampilan (*skill*) mahasiswa dalam bidang pemrograman *web* belum ada peningkatan yang signifikan, karena buku ajar yang digunakan

sebelumnya kurang praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah ini. dikarenakan mata kuliah ini banyak memecahkan kasus, menganalisis kasus, tugas, dan praktikum.

Untuk meningkatkan *skill* mahasiswa dalam mengembangkan sebuah *website* maka peneliti akan menggunakan metode pemecahan kasus (*case method*) dan kelompok berbasis proyek (*team based project*). *Case method* merupakan varian model pembelajaran yang menggunakan studi kasus dari dunia nyata yang terjadi dimasyarakat. Model pembelajaran ini dirancang oleh dosen dengan skenario pembelajaran yang menarik sebagai sarana kegiatan pembelajaran (Harahap and Yusra, 2022). *Team base project* merupakan metode yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata berbasis proyek yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Hidayati et al., 2023)

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain : (1) Tahun 2021 telah dilakukannya penelitian yang berjudul *team based project* dan *case method* sebagai strategi pengembangan keterampilan mengembangkan pembelajaran mahasiswa. Strategi *team based project* dan *case method* dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan mahasiswa. Tidak ada masalah yang ditemukan mahasiswa dan dosen dalam mengimplementasikan strategi tersebut selama proses pembelajaran. Namun, penelitian ini terbatas pada evaluasi hasil portofolio perangkat pembelajaran yang dikembangkan mahasiswa. (Rosidah and Pramulia, 2021); (2) tahun 2022 telah dilaksanakannya penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Matematika Siswa SMKN 2 Mataram. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam konteks pembelajaran statistik matematika di tingkat SMK. Implikasi dari hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang

lebih efektif dan partisipatif. (Hardiningsih et al., 2023); (3) Tahun 2023 telah dilakukannya penelitian yang berjudul pengembangan e-modul metode statistika berbasis *team based project*. e-modul Metode Statistika berbasis Team-Based Project yang dikembangkan layak dan praktis sehingga dapat digunakan pada perkuliahan Metode Statistika. (Astutik, Purwasih and Rufi'i, 2023); (4) Tahun 2023 telah dilakukannya penelitian yang berjudul pengembangan penuntun praktikum matakuliah fisika umum berbasis *case method* dan *team based-project: design dan development*. Smart Module Penuntun Praktikum Fisika Umum berbasis *case method* dan *team based-project* masih tahap pengembangan dan sudah valid dari segi media dan materi karena sudah divalidasi oleh masing-masing ahli, dan layak lanjut ke tahap uji coba produk untuk mengetahui efektivitasnya. (Lubis et al., 2023); (5) Tahun 2024 telah dilaksanakannya penelitian yang berjudul *The effectiveness of case method in developing intrapreneurship among business students*. Hasilnya menunjukkan bahwa *case method* secara efektif mengembangkan keterampilan *intrapreneurship* mahasiswa dan pengalaman mengalir selama perkuliahan berdampak positif terhadap keterampilan *intrapreneurship* mahasiswa. (Tambunan et al., 2024); (6) Tahun 2023 telah dilakukannya penelitian tentang *Assessment of Students' Creative Thinking Skill on the Implementation of Project-Based Learning*. Hasil menunjukkan bahwa setengah dari siswa (50%) setuju bahwa siswa menghadapi beberapa kesulitan dalam mengembangkan pemikiran kreatif. Kebanyakan dari siswa permasalahannya adalah menuangkan sebuah ide kedalam tulisan, menyusun atau mengorganisasikan tulisan yang baik, dan memilih kosakata yang tepat untuk menghindari pengulangan dalam teks. (Sari et al., 2023).

Dari studi literatur yang dilakukan oleh peneliti diantaranya seperti uraian diatas bahwa belum adanya penelitian yang mengembangkan buku ajar T&P Pemrograman Web I berbasis *case method* dan *team based project* untuk meningkatkan kompetensi (*skill*) mahasiswa. Dalam penelitian ini akan mencari efektivitas buku ajar berbasis *case method* dan *team based project*. Website atau situs web adalah kumpulan halaman yang

menampilkan data teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video, atau gabungan dari semua ini (Umar, Yudhana and Prayudi, 2021). Situs ini terhubung ke jaringan dan masing-masing memiliki halaman sendiri. jaringan halaman melalui hyperlink (Nursiwa et al., 2024). Website hanya berjalan di dalam aplikasi browser dan webview (Prayudi, Umar and Yudhana, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka *rumusan masalah* dalam penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar T&P Pemrograman Web I berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *skill* pemrograman web mahasiswa, sehingga, mahasiswa mampu meningkatkan kompetensinya dalam bidang teknologi dan pemrograman. Penelitian ini merupakan hasil dari Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun 2024 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (*Four-D*) Thiagarajan. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Awalnya Thiagarajan, Semmel, dan Semmel memodifikasi model ini menjadi empat tahap, yaitu: *analysis, design, evaluation, dan dissemination*. Setelah melalui proses pengembangan dalam pelatihan, model ini disebut model *Four-Dyang* terdiri dari empat tahap: *define, design, develop, dan disseminate* (Supriyaddin, Prayudi and Putra, 2023). Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompus sejumlah 15 mahasiswa.

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validasi

Data yang mula-mula berupa skor diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala likert dengan 5 butir, Skor tertinggi disetiap butir adalah 5, dan skor yang terendah 1. Adapun acuan

konversi skor menjadi skala lima dan konversi penilaian skala lima (Suryadin, Nur Fitrianiingsih and Ita Fitriati, 2024).

Tabel I. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skor Rata-Rata	Skor Persentase	Keterangan
4,01 – 5,00	81% - 100%	Sangat Layak/Praktis
3,01 – 4,00	61% - 80%	Layak/ Praktis
2,01 – 3,00	41% - 60%	Cukup Layak/ Praktis
1,01 – 2,00	20% - 40%	Kurang Layak/ Praktis
0,01 – 1,00	< 20%	Tidak Layak/ Praktis

b. Analisis Data Respon Mahasiswa

Persentase dari setiap respon mahasiswa dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah respon positif untuk setiap aspek}}{\text{Jumlah seluruh mahasiswa}} \times 100\%$$

Respon mahasiswa dikategorikan positif jika mahasiswa memilih pernyataan “setuju/senang”, atau “sangat setuju/sangat senang” untuk aspek positif, dan memilih pernyataan “tidak setuju/tidak senang” atau “sangat tidak setuju/sangat tidak senang” untuk aspek negatif yang tertera pada angket dengan persentase ≥ 70%. Untuk aspek yang persentasenya kurang dari 70% maka digunakan sebagai dasar untuk merevisi perangkat pembelajaran.

c. Analisis data hasil belajar

Pada analisis data hasil belajar, yang dianalisis pada *pre-test* dan *post-test*. Seorang mahasiswa dikatakan tuntas apabila skor yang didapatkan oleh mahasiswa tersebut lebih dari sama dengan 70% dari skor total.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Validasi Ahli

Data hasil uji kelayakan buku ajar mata kuliah teori dan praktek pemrograman web I oleh 4 validator ahli dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel II. Hasil uji validasi ahli

AHLI	SOAL										Rata-Rata	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
satu	4	5	4	4	4	5	3	4	5	3	4,1	82%
Dua	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4,4	88%
Tiga	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4,5	90%
Empat	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4,2	84%
Total rata-rata											4,3	86%

Tabel 2 di atas menjelaskan tentang data hasil validasi dari 4 validator mendapatkan total rata-rata 4,3 dengan persentase 86% yang merujuk pada tabel 1 bahwa produk yang dikembangkan sangat layak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur melalui 2 tahapan yaitu menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Tes dilakukan pada 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Yapris Dompus. hasil *pre-test* seperti yang terlihat pada tabel 3 berikut:

Tabel III. Hasil Pre-Test

SAMPSEL	SOAL										RATA-RATA	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MHS 1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0,5	50%
MHS 2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0,6	60%
MHS 3	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0,4	40%
MHS 4	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0,7	70%
MHS 5	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0,4	40%
MHS 6	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0,4	40%
MHS 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0,6	60%
MHS 8	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0,4	40%
MHS 9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0,7	70%
MHS 10	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0,4	40%
MHS 11	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0,4	40%
MHS 12	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0,4	40%
MHS 13	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0,4	40%
MHS 14	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0,6	60%
MHS 15	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0,4	40%
Total Rata-Rata											0,5	49%

Pre-test bermaksud untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terkait dengan mata kuliah teori dan praktek pemrograman web I. Didapat total rata-rata sebesar 0,5 dengan persentase 49% dengan demikian mahasiswa dikategorikan belum tuntas karena persentase hasil dibawah 70%.

Langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan terhadap 15 mahasiswa dengan cara memberikan buku ajar teori dan praktek pemrograman web I berbasis case method dan team based project. Buku yang dibagikan bukan hanya dibaca tetapi juga dianalisis kasusnya dan melakukan praktikum sesuai dengan isi dari buku ajar tersebut. mahasiswa bukan saja belajar mandiri secara individu tetapi dalam buku ajar tersebut disuruh untuk membagi kelompok untuk menyelesaikan kasus terkait dengan pemrograman web sekaligus mengembangkan website secara berkelompok.

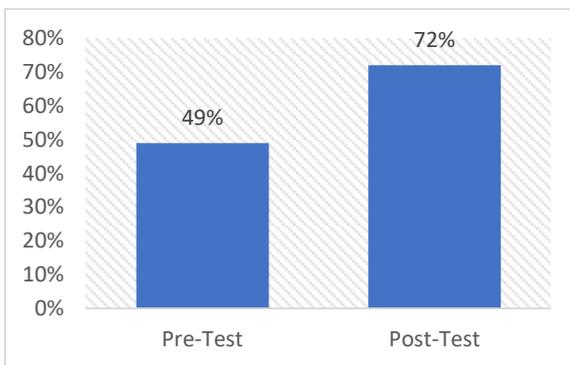
Langkah berikutnya yaitu memberikan instrumen *post-test* kepada 15 mahasiswa yang telah diberikan

perlakuan. Data hasil post-test dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel IV. Hasil Post-Test

SAMPSEL	SOAL										RATA-RATA	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MHS 1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0,8	80%
MHS 2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0,7	70%
MHS 3	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0,7	70%
MHS 4	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0,8	80%
MHS 5	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0,5	50%
MHS 6	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0,7	70%
MHS 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0,7	70%
MHS 8	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0,7	70%
MHS 9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0,8	80%
MHS 10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0,7	70%
MHS 11	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0,7	70%
MHS 12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0,8	80%
MHS 13	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0,7	70%
MHS 14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0,7	70%
MHS 15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0,8	80%
TOTAL RATA-RATA											0,7	72%

Data hasil post-test yang terlihat pada tabel 4 di atas bahwa total rata-ratanya sebesar 0,7 dengan presentase 72% dengan demikian hasil belajar mahasiswa sudah tuntas, dikarenakan hasilnya lebih dari sama dengan 70%. perbandingan antara pre-test dan post-test dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Perbandingan hasil pre-test dengan post-test

3. Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan merupakan hasil respon mahasiswa selama buku ajar teori dan praktek pemrograman web I digunakan atau diterapkan. Hasil dari uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel V. Hasil Uji Kepraktisan

SAMPSEL	SOAL										RATA-RATA	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MHS 1	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	80%
MHS 2	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	84%
MHS 3	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	86%
MHS 4	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	88%
MHS 5	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	80%
MHS 6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3,9	78%
MHS 7	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4,2	84%

MHS 8	5	5	5	4	4	5	3	5	5	3	4,4	88%
MHS 9	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4,5	90%
MHS 10	4	5	5	4	4	5	3	4	4	3	4,1	82%
MHS 11	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4,1	82%
MHS 12	5	5	3	4	4	5	3	5	4	4	4,2	84%
MHS 13	5	5	3	4	4	5	3	5	4	4	4,2	84%
MHS 14	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4,3	86%
MHS 15	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4,2	84%
TOTAL RATA-RATA											4,2	84%

Tabel 5 di atas menjelaskan tentang data hasil kepraktisan buku ajar teori dan praktek pemrograman web I dari 15 mahasiswa mendapatkan total rata-rata 4,2 dengan persentase 84% yang merujuk pada tabel 1 bahwa produk yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat buku ajar mata kuliah T&P Pemrograman Web I yang digunakan masih bersifat umum dan kurang dalam menganalisis dan memecahkan masalah sehingga keterampilan (skill) mahasiswa dalam bidang pemrograman web belum ada peningkatan yang signifikan, karena buku ajar yang digunakan sebelumnya kurang praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah ini. dikarenakan mata kuliah ini banyak memecahkan kasus, menganalisis kasus, tugas, dan praktikum. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar teori dan praktek pemrograman web I yang valid, efektif, dan praktis. Metode dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) model Four D (4D) yang meliputi Define, Design, Development, Disseminate. Populasi sebanyak 114 mahasiswa dan sampel sebanyak 15 mahasiswa menggunakan purposive sampling. Hasil uji kevalidan mendapatkan persentase sebesar 86% (Sangat Valid). Pre-test sebesar 49% dan Post-Test sebesar 72% maka hasil belajar mahasiswa terdapat kenaikan sebesar 23% (efektif), sedangkan Kepraktisan sebesar 84% (Sangat Praktis). Penelitian ini merupakan hasil dari Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun 2024 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, E. P., Purwasih, S. M. and Rofi'i, R. (2023) 'PENGEMBANGAN E-MODUL METODE STATISTIKA BERBASIS TEAM BASED PROJECT', *EDUPEDIA*, 7(2), pp. 173–182. doi: 10.24269/ed.v7i2.2392.
- Aulia, S. M. et al. (2022) 'E-Modul Praktikum Seni Musik: Bahan Ajar Digital Berbasis Case Method dan Team Based Project', *Grenek Music Journal*, 11(2), p. 140. doi: 10.24114/grenek.v11i2.39353.
- Harahap, E. P. and Yusra, H. (2022) 'IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CASE METHOD MELALUI OBSERVASI-INVESTIGASI SEBAGAI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIALOGIKA DI FORUM KELAS', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 4(1), pp. 26–34. doi: 10.34012/jbip.v4i1.2164.
- Hardiningsih, E. F. et al. (2023) 'Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Matematika Siswa SMKN 2 Mataram', *Reflection Journal*, 3(1), pp. 21–29. doi: 10.36312/rj.v3i1.1264.
- Hidayati, I. et al. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Case Method Pada Mata Kuliah Seminar PAUD', *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2).
- Lubis, R. H. et al. (2023) 'PENGEMBANGAN PENUNTUN PRAKTIKUM MATAKULIAH FISIKA UMUM BERBASIS CASE METHOD DAN TEAM BASED-PROJECT: DESIGN DAN DEVELOPMENT', *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 9(2), p. 213. doi: 10.31764/orbita.v9i2.17000.
- Nursiwa, M. J. et al. (2024) 'Website Based Baralau Village Information System Design', *Expert Net: Exploration Journal of Technological Education Trends*, 1(1), pp. 29–34. doi: 10.59923/expertnet.v1i1.128.
- Prayudi, A., Fathirma'ruf and Supriyaddin (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK MAHASISWA', *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, 4(3), pp. 117–122. doi: 10.51401/jinteks.v4i3.1676.
- Prayudi, A., Umar, R. and Yudhana, A. (2018) 'Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website', *Seminar Nasional Informatika*, 20(18).
- Prayudi, A. et al. (2023) Pelaksanaan program Pembelajaran Daring Kolaboratif Tahun 2023, *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*. Available at: <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/11773/4694> (Accessed: 02 July 2024).
- Rosidah, C. T. and Pramulia, P. (2021) 'Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa', *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), pp. 245–251. doi: 10.30653/003.202172.196.
- Sari, E. D. P. et al. (2023) 'Assessment of Students' Creative Thinking Skill on the Implementation of Project-Based Learning', *International Journal of Language Education*, 7(3). doi: 10.26858/ijole.v7i3.38462.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A. and Putra, A. (2023) 'Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), pp. 130–135. doi: 10.54371/ainj.v4i3.282.
- Suryadin, S., Nur Fitriyaningsih and Ita Fitriati (2024) 'Design Of An Expert System To Diagnose Diseases In Onion Plants Using The Web-Based Dempster Shafer Method', *Engineering: Journal of Mechatronics and Education*, 1(1), pp. 28–35. doi: 10.59923/mechatronics.v1i1.47.
- Tambunan, K. E. et al. (2024) 'The effectiveness of case method in developing intrapreneurship among business students', *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), pp. 296–304. doi: 10.11591/edulearn.v18i2.21161.
- Umar, R., Yudhana, A. and Prayudi, A. (2021) 'Analisis Perbandingan Algoritma Dijkstra, A-Star, dan Floyd Warshall dalam Pencarian Rute Terdekat pada Objek Wisata Kabupaten Dompu', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), p. 227. doi: 10.25126/jtiik.0812866.