

PENGEMBANGAN E-MODUL (BAHAN AJAR) MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Silvia Azizah¹, Muhammadi²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[¹silviaazizah42@gmail.com](mailto:silviaazizah42@gmail.com), [²muhammadi@fip.unp.ac.id](mailto:muhammadi@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of technology in the production of teaching materials in schools. Even though there are adequate facilities for making teaching materials using technology. The reason teachers do not make the most of the existing facilities is because of a lack of time and not enough ability to design teaching materials using technology. This research aims to develop a valid, practical and effective e-module using canva in Indonesian language learning in grade IV of elementary school. This type of research uses a type of development research. The development model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The e-modules that have been designed are then validated by validators of material experts, linguists, media experts, and driving teachers using validation sheets in the form of questionnaires. The practicality of the product is carried out by filling out a questionnaire of teacher and student responses. The effectiveness test was carried out by giving pre-test and post-test questions to students. The results of this research obtained e-modules that are valid, practical, and effective to be used in the learning process. The validation results of four validators, namely material experts, linguists, media experts, and driving teachers, obtained a final result of 93% with the category "Very Valid". The practicality results of the questionnaire responses of teachers and students in the test school were 90.55% while in the school where the research was conducted obtained the final result of 94.52% with the category "Very Practical". The effectiveness results showed an increase in pre-test and post-test results. It can be concluded that the use of "E-Module (Teaching Materials) Using Canva in Indonesian Language Learning in Grade IV Elementary School" has proven to be valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: Teaching Materials, E-Module, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar menggunakan teknologi. Alasan guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada dengan maksimal adalah karena keterbatasan waktu dan belum memiliki cukup kemampuan untuk merancang bahan ajar menggunakan

teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul menggunakan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. E-modul yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru penggerak menggunakan lembar validasi berupa angket. Praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik. Hasil penelitian ini memperoleh e-modul yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari empat validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru penggerak memperoleh hasil akhir sebesar 93% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba sebesar 90,55% sedangkan di sekolah tempat penelitian memperoleh hasil akhir sebesar 94,52% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan "E-Modul (Bahan Ajar) Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar" terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, E-Modul, Canva

A. Pendahuluan

Pendidikan menempatkan pembelajaran sebagai proses membentuk sumber daya manusia yang kompeten, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kesiapan bahan ajar termasuk faktor penentu berhasil tidaknya suatu pembelajaran (Habibi et al., 2019). Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman (Magdalena et al., 2020)

Dalam kerangka kurikulum sekolah, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, dan menulis) (Adnyana, 2023). Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang kompleks. Dengan menulis, peserta didik akan menempuh seluruh proses dalam berbahasa (Rimang et al., 2021).

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat diakses secara gratis maupun membayar. Pemanfaatan platform canva dapat menciptakan e-modul dengan desain yang menarik. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa template yang tersedia untuk digunakan dengan mudah (Irkhamni et al., 2021).

Kelebihan e-modul dibandingkan dengan bahan ajar cetak yaitu bersifat interaktif dan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar di era digital. Pramana et al. (2020) menyatakan bahwa e-modul bersifat interaktif sehingga memudahkan dalam navigasi yang dapat menampilkan komponen video dan gambar serta dilengkapi dengan tes dan memberikan umpan balik secara otomatis.

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul (Bahan Ajar) Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D).

Sugiyono (2018) menyatakan bahwa penelitian pengembangan sering diartikan sebagai suatu proses untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau mengembangkan suatu produk baru yang kemudian diuji keefektifannya.

Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Sugihartini dan Yudiana (2018) mengatakan model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Menurut Cahyadi (2019), salah satu dari model pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE.

Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena cukup spesifik untuk membuat produk yang efektif, langkah-langkahnya yang jelas dan sistematis untuk merencanakan pengembangan sehingga mudah untuk dipahami.

Proses pengembangan ini memerlukan pengujian beberapa kali oleh tim ahli dan direvisi guna untuk penyempurnaan produk akhir. Sehingga produk yang dikembangkan tersebut telah dapat memenuhi kriteria produk yang baik dan teruji secara empiris.

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil secara langsung dilapangan. Data yang akan digunakan ialah data hasil validasi oleh empat validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru penggerak, kemudian data hasil uji praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik, dan data hasil efektivitas dari soal tes terhadap e-modul (bahan ajar) menggunakan canva.

2. Teknik Analisis Data

a) Analisis Data Validitas

Data dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial yang biasa digunakan pada penelitian (Sugiyono, 2018).

Pada instrumen lembar validasi terdapat 5 skala penilaian yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas E-Modul

Skor	Kategori Penilaian
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Modifikasi Riduwan & Sunarto (2017)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2017) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas secara keseluruhan menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2017) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Kategori validitas e-modul berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori Kevalidan E-Modul

Skor	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

Modifikasi Riduwan & Sunarto (2017)

b) Analisis Data Praktikalitas

Data dianalisis terhadap tingkat keterlaksanaan respon guru dan respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang.

Kategori ketentuan dikonfirmasi ke dalam skala penilaian sebagai berikut :

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Modifikasi Arikunto (2019)

Angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2017) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas secara keseluruhan menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2017) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap praktikalitas

n : Jumlah praktikalitas

Kategori praktikalitas e-modul berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Kategori Kepraktisan E-Modul

Skor	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Praktis
21-40%	Kurang Praktis
41-60%	Cukup Praktis
61-80%	Praktis
81-100%	Sangat Praktis

Modifikasi Riduwan & Sunarto (2017)

c) Analisis Data Efektivitas

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan, tujuan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

Nilai dianalisis menggunakan rumus Purwanto (2017) yaitu:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah skor

N : Skor maksimum

Interval skor penentuan tingkat penguasaan peserta didik diterapkan sebagai berikut:

**Tabel 5 Interval Skor Penentuan
Tingkat Penguasaan Peserta Didik**

Interval	Kategori
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Modifikasi Jerrold E. Kemp et al.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini telah melalui tahapan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dengan tahapan diantaranya:

1. Analysis (Analisis)

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan penggunaan bahan ajar di sekolah.

Analisis kebutuhan peneliti lakukan dengan melakukan observasi awal di SDN 21 Bandar Buat dan SDN 13 Batu Gadang, kemudian dilakukan wawancara dengan wali kelas dan peserta didik kelas IV.

Hasil analisis kebutuhan e-modul yang peneliti temukan yaitu peserta didik membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi dan sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung untuk mewujudkan pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut.

Dibutuhkan bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

b) Analisis Tujuan Pembelajaran

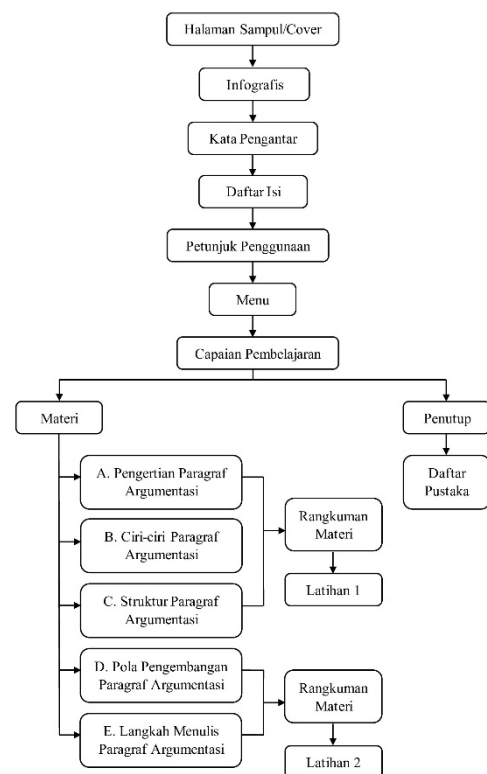
Untuk menentukan tujuan pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap elemen dan Capaian Kompetensi (CP) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana elemen yang digunakan adalah “Menulis” dengan capaian pembelajaran “Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar”.

c) Analisis Materi

Dalam pengembangan e-modul ini peneliti memfokuskan pada materi : Paragraf Argumentasi. Peneliti menganalisis materi ini dalam kurikulum merdeka dan beberapa sumber pembelajaran yang relevan dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

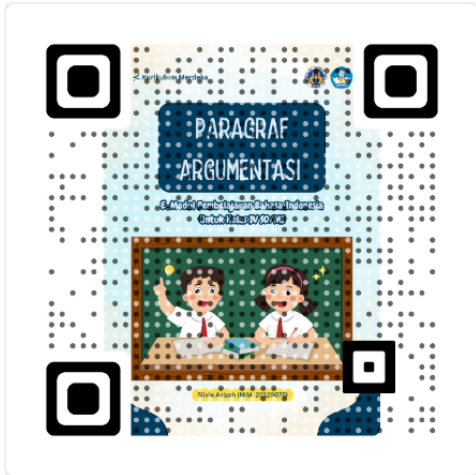
2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini peneliti merancang e-modul (bahan ajar) menggunakan canva. E-modul ini terdiri dari cover, profil penulis, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, menu, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, latihan, dan daftar pustaka. E-modul ini juga dilengkapi dengan animasi yang menarik, navigasi, dan fitur interaktif. Desain flowchart dari produk e-modul yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Desain Flowchart E-Modul pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi: Paragraf Argumentasi

Produk e-modul menggunakan canva dapat dilihat dan diakses pada *link* maupun kode QR berikut:
<https://canva.link/nrk1nodg6268dft>



Gambar 2 Kode QR
E-Modul pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia
Materi: Paragraf Argumentasi

Setelah perancangan produk maka dibutuhkan uji validasi oleh ahli sehingga e-modul siap untuk dibagikan dalam bentuk *link* maupun kode QR kepada peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

E-modul ini peneliti kembangkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran dengan penggunaan bahan ajar yang berbasis teknologi serta sebagai pembaharuan bahan ajar yang dapat membantu dan menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan inovatif.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini e-modul menggunakan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia diajukan kepada validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru penggerak untuk melakukan validasi.

Data uji validasi diperoleh dari penilaian terhadap e-modul menggunakan lembar validasi berupa anget. Kemudian setelah divalidasi, maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dan catatan perbaikan dari keempat validator.

Adapun hasil validasi e-modul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Validitas E-Modul

Validator	Penilaian Produk	Kriteria Penilaian
Ahli Materi	87%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	90%	Sangat Valid
Ahli Media	95%	Sangat Valid
Guru Penggerak	100%	Sangat Valid
Rata-rata	93%	

4. *Implementation (Penerapan)*

Pada tahap ini produk akhir yang telah direvisi, divalidasi, dan sudah dinyatakan valid kemudian dilakukan uji coba skala kecil.

Uji coba skala kecil dilakukan di kelas IV SDN 21 Bandar Buat, kemudian dilakukan penelitian di SDN 13 Batu Gadang. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan produk yang telah peneliti kembangkan.

Hasil praktikalitas e-modul dari angket respon guru dan respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Praktikalitas E-Modul di Sekolah Uji Coba

Praktikalitas	Persentase	Keterangan
Respon Guru	86,66%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	94,44%	Sangat Praktis
Rata-rata	90,55%	

Tabel 8 Praktikalitas E-Modul di Sekolah Tempat Penelitian

Praktikalitas	Persentase	Keterangan
Respon Guru	93,33%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	95,71%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,52%	

Hasil efektivitas e-modul dari nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9 Efektivitas E-Modul

Nama Sekolah	Nilai Rata-rata		Keterangan
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
SDN 21 Bandar Buat	61,62	85,27	Meningkat
SDN 13 Batu Gadang	58,57	92,42	Meningkat

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui hasil praktikalitas dan efektivitas.

D. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-Modul menggunakan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Paragraf Argumentasi”. E-modul yang dikembangkan oleh peneiti mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase B elemen Menulis dalam Kurikulum Merdeka. Kegiatan menulis ini bertujuan untuk mengenalkan dan membiasakan peserta didik untuk dapat memberikan alasan pendukung saat berargumentasi.

Pengembangan E-Modul (Bahan Ajar) Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar telah melalui tahap uji validitas dengan hasil dari ahli materi sebesar 87%, penilaian dari ahli bahasa sebesar 90%, penilaian dari ahli media sebesar 95%, dan penilaian dari guru penggerak sebesar 100%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari keempat validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 93% dengan kategori "Sangat Valid".

Kemudian pada tahap uji praktikalitas diperoleh hasil angket respon guru dari sekolah uji coba mendapat hasil penilaian 86,66% dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 94,44%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik sebesar 90,55% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil angket respon guru di sekolah tempat penelitian mendapat hasil penilaian 93,33% dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 95,71%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik sebesar 94,52% dengan kategori "Sangat Praktis".

Pada tahap tes uji efektivitas pada sekolah uji coba mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata 61,62 dan *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 85,27. Sedangkan pada Sekolah tempat penelitian mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata 58,57 dan *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 92,42.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan "E-Modul (Bahan Ajar) Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar" terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

E-modul yang peneliti kembangkan memuat penjelasan materi ajar yang mudah dimengerti dan memiliki desain menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran menulis yang menyenangkan, interaktif, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta berbasis teknologi.

E-modul ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik kelas IV di sekolah penelitian maupun sekolah lainnya. E-modul dapat disebarkan dalam dua bentuk, yaitu cetakan (*print out*) dan tautan digital (*link* dan kode QR).

Pembagian dalam bentuk cetakan bertujuan agar guru dapat langsung membaca e-modul tanpa bergantung pada perangkat digital, sedangkan tautan digital diberikan untuk memudahkan akses penggunaan e-modul yang lebih optimal dan penyebaran lebih lanjut.

Namun, penyebaran dan penggunaan produk pengembangan harus memperhatikan dan menyesuaikan karakteristik dari peserta didik dan lingkungan sekolah peserta didik berada. Dengan demikian, diharapkan dapat memperluas pemanfaatan e-modul dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2023). Penilaian Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 11(2), 343–359. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v11i2.2849>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Habibi, M., Chandra, & Azima, N. F. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS PUISI SEBAGAI UPAYA*. 9(1), 8–16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v9i1.14297>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (n.d.). *Designing Effective Instruction*. Macmillan College Publishing.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>

- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis* (9th ed.). CV Alfabeta.
- Rimang, S. S., Syafruddin, S., Azis, S. A., & Madeamin, R. (2021). Eksperimentasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Siswa. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 385–401. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i2.5820>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.