



# Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



## Kebutuhan dan Desain Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-Unsur Puisi

Shinta Isabella<sup>1</sup>(✉), M. Rizki Hidayatulloh<sup>2</sup>, M. Alfin Fathoni<sup>3</sup>,

M. Nurul Yakin<sup>4</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia.

[sinta17isabella187@gmail.com](mailto:sinta17isabella187@gmail.com)

**abstrak**—Puisi seringkali menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Sehingga untuk mengatasi kebosanan siswa, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep puisi sampai unsur puisinya. Yakni dengan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. aplikasi android dalam penelitian ini berisi materi, petunjuk penggunaan, serta tentang penulis. Metode penelitian ini adalah RnD dengan model ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas 8 MTs Abu Darrin, subjek pada langkah desain pengembangan adalah ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan dan menciptakan sebuah media dalam pembelajaran unsur unsur puisi.

**Kata kunci**—Desain, Aplikasi, Pembelajaran Unsur Puisi

**Abstract**— Poetry is often boring for students. So, to overcome student boredom, innovative learning media are needed that can explain the concept of poetry and the elements of poetry. Namely with Android-based mobile learning media. The Android application in this study contains material, instructions for use, and about the author. This research method is RnD with the ADDIE model, but in this research, it is only explained in the needs analysis, design and development steps. Because the aim of this research is only to develop and produce a learning media application. The research subjects in data analysis were 8th grade students at MTs Abu Darrin, the subjects in the development design step were material experts and media experts. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the researcher succeeded in developing and creating a medium for learning the elements of poetry.

**Keywords**—Design, Application, Learning Elements of Poetry

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi peserta didik yang sudah terencana melalui proses pembelajaran (Pristiwanti, dkk, 2022). Pendidikan berperan juga sebagai usaha dalam mempersiapkan peserta didik di era globalisasi (Nurrita, 2018). Maka dengan itu pendidikan perlu dilaksanakan dengan sebaik mungkin demi terciptanya peserta didik yang siap mengikuti pertumbuhan teknologi dan pengetahuan masa kini.

Dalam proses pembelajaran, seorang pengajar memiliki tanggung jawab serta kewajiban meningkatkan mutu pembelajaran dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Peningkatan pembelajaran dilakukan dengan memenuhi seluruh komponen pembelajaran (Sanjaya, 2008) salah satunya adalah dengan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu memfasilitasi proses pembelajaran.

Menurut Maimunah (2016) Media pembelajaran menjadi salah satu alat untuk menyampaikan dan memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan Media yang inovatif akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Andheska, 2016). Hasanudin dkk. (2021) mengatakan bahwa Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik disusun secara sistematis maupun sebagai bahan penilaian. Mahnun (2012) juga menyatakan bahwa keunggulan media sangat dirasakan baik oleh pengajar maupun peserta didik. Dengan demikian, Media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran terutama di sekolah menengah pertama.

Salah satu materi yang harus dipelajari pada Sekolah menengah pertama atau MTs. adalah teks puisi. Pembelajaran puisi seringkali dianggap sulit dan tak jarang terjadi permasalahan, seperti kurangnya minat dan membosankan. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik tanggal 11 Oktober 2023, siswa kelas 8 MTs Abu Darrin mengatakan bahwa pembelajaran puisi sulit dimengerti apalagi saat bagian mengidentifikasi unsur-unsur puisinya. Pembelajaran unsur-unsur puisi dianggap rumit karena terdapat unsur fisik dan batin. Siswa juga masih kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur puisi. Dianggap terlalu kompleks sehingga sebelum mempelajarinya sudah berpikiran bahwa teks puisi merupakan materi yang sulit untuk dipahami. Pembelajaran saat ini juga masih berpusat pada guru, yang membuat siswa kurang termotivasi mengakibatkan siswa merasa bosan.

Sebagian siswa di MTs Abu Darrin juga jarang berkunjung ke perpustakaan atau membaca buku dikarenakan merasa keberatan dengan adanya buku yg terlalu tebal sehingga membuat minat baca siswa rendah. Padahal buku dibutuhkan dalam menunjang pelajaran peserta didik. Buku pelajaran pada umumnya tebal dan berat, sedangkan peserta didik menyukai hal yang sederhana dan praktis. Menyikapi permasalahan di atas perlu adanya inovasi baru agar peserta didik tidak semakin kesulitan dalam memahami materi puisi khususnya unsur-unsur puisi. Inovasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk Media pembelajaran.

Media pembelajaran bisa dituangkan dalam berbagai bentuk seperti komik, video animasi, website, Permian edukatif, aplikasi Serta Masih banyak lagi. Demi mengimbangi perkembangan teknologi penulis memilih Media pembelajaran berbentuk aplikasi. Dengan ini, penulis rasa merupakan alternatif yang tepat untuk pembelajaran unsur-unsur puisi di MTs Abu Darrin.

Inovasi yang penulis buat adalah dengan mengembangkan aplikasi bernama Pusta (Puisi Kita). Dengan memanfaatkan *mobile learning*, Pusta dapat diakses dimana saja dan dikemas dengan ringkas. Sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami unsur-unsur puisi. Dengan cara menyediakan materi unsur-unsur puisi secara singkat. Pusta juga dilengkapi dengan langkah langkah mengidentifikasi unsur-unsur puisi sehingga dapat dijadikan panduan bagi peserta didik. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu para guru dalam pembelajaran

puisi. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan pengembangan “Kebutuhan Dan Desain Aplikasi Pusta Untuk Pembelajaran Unsur-Unsur Puisi”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas 8 MTs Abu Darrin, subjek pada langkah desain pengembangan adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan angket kebutuhan, sedangkan teknik pengumpulan data pada langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara.

Tahap setelah analisis dan desain yakni mencari validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk menilai validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis. Ahli media dan ahli materi menentukan nilai angket menggunakan skala likert. Skala Likert merupakan nilai untuk mengukur persepsi atau pendapat responden terhadap suatu objek (Pranatawijaya, dkk. 2023). Skala likert biasanya disajikan dengan 5 pilihan nilai seperti pada table berikut.

Nilai	Deskripsi
5	Sangat tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Diadopsi dari (Zulaeha dkk., 2023)

Kemudian peneliti melakukan statistik deskriptif dengan mengubah data menjadi persentase. Rumus yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{X (\text{Jumlah skoryang didapat})}{Xi (\text{jumlah skor maksimal})} \times 100$$

Dimana X adalah jumlah skor yang didapatkan dan Xi merupakan skor maksimal lalu dikalikan dengan seratus. Hasilnya kemudian dipadankan dengan kriteria Kelayakan bahan ajar berikut.

Persen (%)	Kriteria kelayakan
85-100	Layak dengan predikat luar biasa
65-68	Layak dengan predikat bagus
45-46	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak Layak

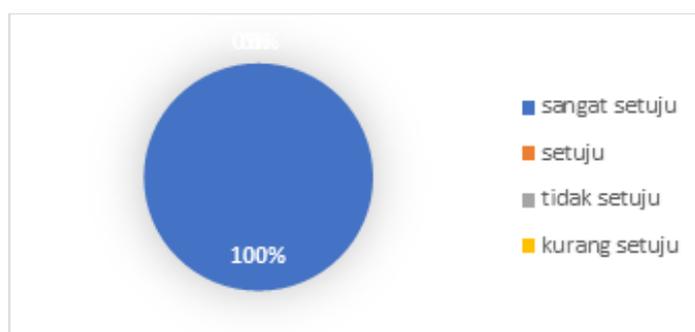
Diadopsi dari (Zulaeha dkk., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Kebutuhan dan desain Aplikasi Pusta untuk pembelajaran unsur-unsur puisi

Hasil analisis kebutuhan Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi mencakup 4 indikator yaitu 1) kebutuhan bahan ajar, 2) kebutuhan materi bahan ajar, 3) kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) kebutuhan spesifikasi produk. Hal ini akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Kebutuhan Bahan Ajar Pengembangan Aplikasi Pusta Untuk Pembelajaran Unsur-Unsur Puisi



Gambar 1. diagram hasil respon siswa tentang analisis kebutuhan bahan ajar aplikasi pusta

Kebutuhan bahan ajar diambil melalui dua pertanyaan. Pada hasil pengisian angket kebutuhan bahan ajar soal pertama dapat dilihat pada gambar bahwa siswa menjawab sangat setuju sebanyak 100%. Hal ini menandakan bahwa keseluruhan siswa setuju dengan adanya perkembangan di dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Alasan siswa menjawab setuju pada Pertanyaan pertama tersebut adalah agar bisa mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut.

MRH : "saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran perlu dikembangkan?"

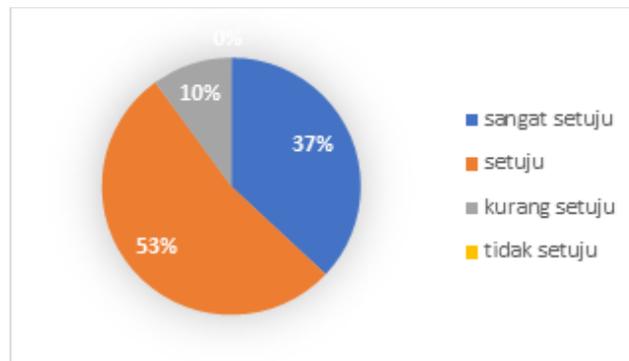
ASA : " karena jika dikembangkan akan jadi lebih menarik dan mengikuti zaman.

MRH : "artinya menurut kamu, media pembelajaran harus dikembangkan karena mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan?"

ASA : "betul pak"

Sedangkan respon pada soal kedua respon siswa sebanyak 3% tidak setuju, dan presentase 30% kurang setuju. Sedangkan presentase di angka 27% mengatakan sangat setuju, dan ada juga respon setuju dengan presentase 40% yang dimana hal ini dapat memberikan hasil gambaran bahwa para siswa kebanyakan setuju dengan adanya pembelajaran yang memuat perkembangan materi tentang unsur puisi.

## 2. Kebutuhan materi bahan ajar Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi



**Gambar 2.** diagram respon siswa terhadap kebutuhan materi bahan ajar

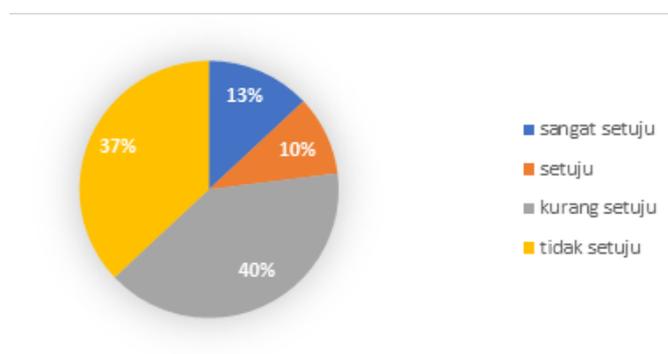
Respon siswa mengenai kebutuhan materi bahan ajar Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi diambil melalui empat pertanyaan kepada siswa. Salah satu pertanyaannya adalah sebagai berikut “Bagaimana pendapat kamu jika dalam aplikasi terdapat pengertian singkat tentang materi unsur-unsur pengembangan puisi” persentase respon siswa dapat dilihat pada gambar di atas bahwa banyak sebanyak 87% menjawab setuju dan sangat setuju, persentase siswa menjawab tidak perlu ada pengertian singkat tentang materi unsur pembangun puisi sebanyak 10%. Hal ini berarti seluruh siswa berpendapat bahwa materi bahan ajar tentang pengertian singkat materi unsur-unsur pengembangan puisi pada siswa kelas VII MTs Abu Darrin perlu ditambahkan ke media.

Menurut salah satu siswa menyebutkan bahwa agar lebih mengerti tentang materi tersebut. Hal ini dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut.

MNY : “saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju materi pengertian singkat tentang materi unsur-unsur pengembangan puisi perlu dicantumkan?”

MHA : “agar mengerti unsur pembangun puisi itu apa sebelum lanjut ke materi yang lebih dalam”

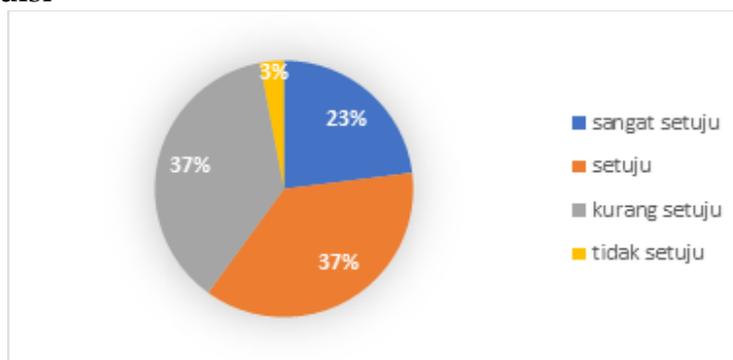
## 3. Kebutuhan penyajian bahan ajar Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi



**Gambar 3.** diagram respon siswa terhadap kebutuhan penyajian bahan ajar

Respon siswa mengenai Kebutuhan penyajian bahan ajar Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi diambil melalui dua pertanyaan Kepada siswa. Berdasarkan gambar dapat dilihat bahwa respon siswa pada pertanyaan pertama menjawab setuju dan sangat setuju dengan media disajikan dalam bentuk teks dan tanpa gambar atau lainnya sebesar 10% dan 13%. Sedangkan persentase siswa menjawab kurang setuju dan tidak setuju sebesar 37% dan 40%. Hal ini berarti penyajian materi yang disajikan tidak hanya dalam bentuk teks tetapi dengan ilustrasi gambar.

#### 4. Kebutuhan spesifikasi produk Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi



Gambar 4. diagram hasil kebutuhan spesifikasi produk

Respon siswa mengenai Kebutuhan spesifikasi produk Pengembangan Aplikasi Pusta untuk Pembelajaran Unsur-unsur Puisi diambil melalui satu pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut tentang “bentuk tampilan pada media pembelajaran ini di setting dalam bentuk portrait (berdiri). Apakah kamu setuju?” sebanyak 30 siswa 23% menjawab sangat setuju, didukung dengan respon setuju sebanyak 37%, kemudian sebanyak 37% menjawab kurang setuju dan tidak setuju sebanyak 3%. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa setuju jika tampilan media pembelajaran pustaka ditampilkan dalam bentuk portrait.

Hal ini juga digali dalam wawancara dengan salah satu siswa yang menjawab setuju. Berikut kutipan wawancara terkait.

MAF: “saya ingin bertanya, mengapa menurut kamu setuju bentuk tampilan media pembelajaran pustaka di setting dalam bentuk portrait?”

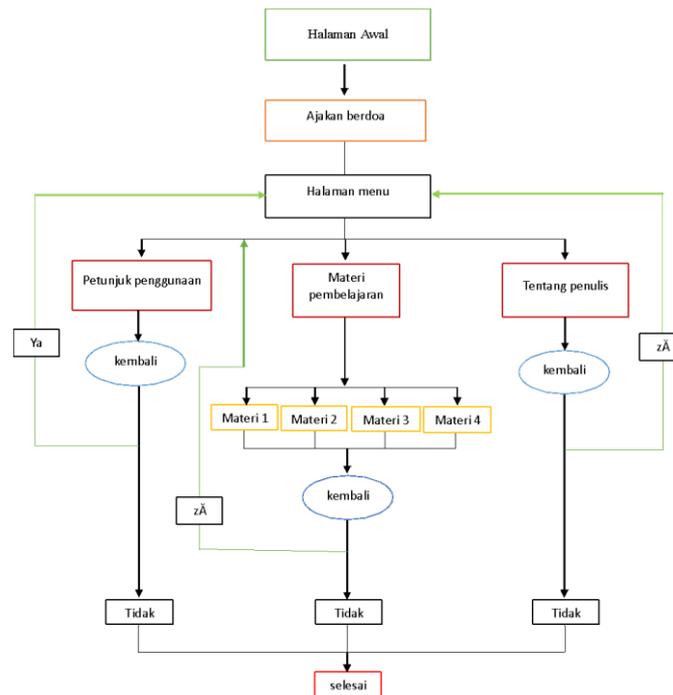
ARD; “agar tampilannya seperti pada aplikasi pada umumnya jadi terlihat sederhana”

#### Desain media Aplikasi Pusta untuk pembelajaran unsur-unsur puisi

Pada tahap ini, peneliti membuat gambaran tentang media pembelajaran aplikasi Pusta berupa flowchart dan storyboard. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

##### 1. Flowchart

Flowchart merupakan gambaran bahan ajar yang akan dibuat. Flowchart pada aplikasi Pusta dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. flowchart aplikasi pustaka

Alur media pembelajaran pada gambar tersebut dimulai dengan cover sebagai halaman awal. Setelah cover, pada halaman selanjutnya akan ditampilkan halaman ajakan berdoa. Pada halaman berikutnya akan ditampilkan menu utama, pada bagian ini akan diperlihatkan tampilan yakni berupa petunjuk penggunaan, materi dan tentang penulis. Halaman selanjutnya yakni pada halaman materi pada menu ini terdapat 4 materi yang akan di jelaskan. Halaman selanjutnya ada tentang penulis pada halaman ini akan dicantumkan mengenai penulis yang membangun program bahan ajar aplikasi pustaka.

## 2. Storyboard

Storyboard adalah gambaran dan penjelasan yang akan memudahkan menciptakan bahan ajar yang akan dijelaskan sebagai berikut:

No.	Keterangan	Visual	
1.	Scene ini menampilkan halaman utama yang berisi judul dan identitas program		
	Fungsi		Keterangan
	Tombol Navigasi		Tombol masuk
	Background		Kombinasi warna R/G/B
	Teks		Teks judul dan identitas program
Warna teks	Satu warna		

2.	Setelah tombol masuk diklik, maka program akan mengarahkan pada frame ajakan berdoa.		
	Fungsi	Keterangan	
	Scene	2	
	Teks	Muncul teks ajakan untuk berdoa	
	Warna teks	Kombinasi	
	Background	Kombinasi warna R/G/B	
Tombol navigasi	Tombol selanjutnya		
3.	Halaman menu utama		
	Fungsi	Keterangan	
	Scene	3	
	Teks	Judul menu utama	
	Background	Kombinasi warna R/G/B	
	Warna teks	Kombinasi	
Navigasi	Tombol petunjuk penggunaan Tombol Materi Tombol tentang penulis		

### Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini merupakan dosen mata kuliah media pembelajaran dan dosen teknologi informasi yakni Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. dan Bu Siska Puspitaningsih, M. kom. Berikut tanggapan ahli materi terhadap media pembelajaran PUSTA yang diperoleh dengan angket.

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan capaian mata pembelajaran	5
	Kelengkapan materi	4
	Keleluasaan materi	5
	Kedalaman materi	4
	Keakuratan materi	3
	Kemutakhiran materi	3

<b>Kelayakan Penyajian</b>	Mendorong keingintahuan	4
	Teknik Penyajian	4
	Pendukung penyajian	5
	Penyajian pembelajaran	4
<b>Kelayakan kebahasaan</b>	Komunikatif	4
	Lugas	5
	Interaktif	4
<b>Penilaian pembelajaran unsur-unsur puisi</b>	Mudah dipahami	5
	Penggunaan istilah, simbol, atau icon	4
	Menetahui unsur-unsur puisi	4
	Langkah-langkah menyimpulkan puisi	4
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>		76
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		90

Berikut tanggapan ahli media terhadap media pembelajaran PUSTA yang diperoleh dengan angket.

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor yang di peroleh</b>
<b>Kualitas Isi/materi</b>	Akurasi (ketelitian)	3
	Presentasi Ide yang seimbang	3
	Tingkat detail yang sesuai	3
	Dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks	3
<b>Penyelarasan Tujuan Pembelajaran</b>	Keselarasn antara tujuan pembelajaran	3
	Kegiatan/ Aktivitas	3
	Penilaian	3
<b>Umpan Balik dan adaptasi</b>	Karakteristik pembelajaran	3
	Konten adaptif atau umpan balik yang didorong oleh masukan peserta didik yang berbeda atau pemodelan peserta didik	3
<b>Motivasi</b>	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik minat populasi pelajar yang teridentifikasi	3
	Desain invormasi visual untuk meningkatkan pembelajaran	3
<b>Desain Presentasi</b>	Mengefisiensi proses mental	3
	Kemudahan navigasi	3
<b>Kemudahan penggunaan</b>		
<b>Kemudahan mengakses</b>	Format penyajian untuk mengakomodasi pelajar dan pembelajar	3
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		42
<b>Jumlah skor maksimal</b>		70

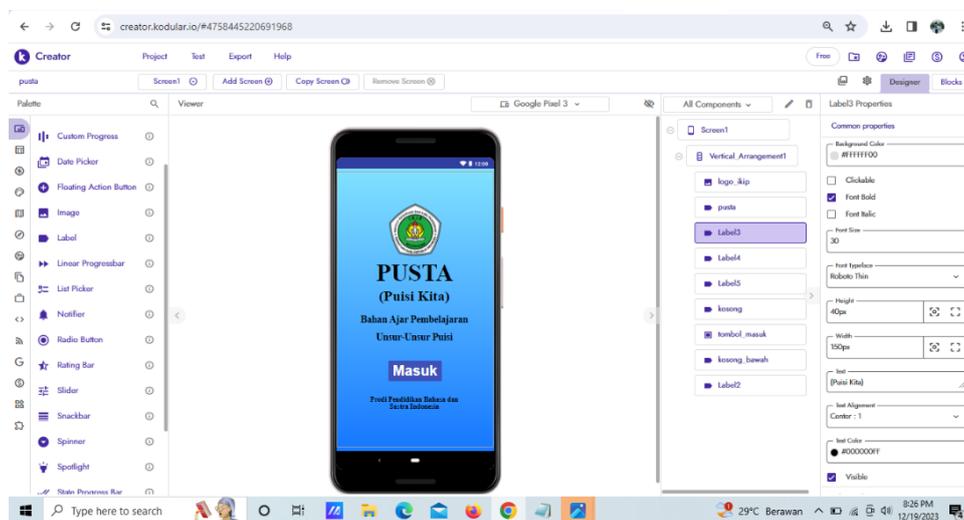
Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

	Ahli Media	Ahli Materi
X	42	76
X1	70	90
P	60	84,4

Berdasarkan kriteria kelayakan bahan ajar dan hasil perhitungan dari ahli media dan materi. Maka dapat dilihat bahwa PUSTA menurut ahli media dikatakan Layak dengan predikat cukup sebesar 60%, menurut ahli materi media pembelajaran PUSTA dianggap layak dengan predikat Baik sebesar 84,4%. Oleh karena itu, menurut penilaian kedua ahli maka aplikasi PUSTA dikatakan layak menjadi Media pembelajaran.

### Develop (pengembangan) media Aplikasi Pusta untuk pembelajaran unsur-unsur puisi

Aplikasi Pusta dibuat menggunakan website kodular. Situs web kodular merupakan website yang menyediakan alat membuat aplikasi, dengan konsep drag-drop block programming (Setiawan, 2020). Website ini memungkinkan penggunaannya membuat aplikasi tanpa harus menguasai bahasa pemrograman (Safitri, 2022). Oleh karena itu, website ini sangat ramah bagi pemula yang kurang familier terhadap pemrograman. Tetapi ingin mengembangkan sebuah aplikasi.



Gambar 6. tampilan halaman kodular

Selain kodular, penulis juga menggunakan canva untuk membuat desain tampilan aplikasi PUSTA. Canva adalah website desain online yang menyediakan bermacam macam tools baik untuk mendesain tampilan aplikasi, sertifikat, konten media sosial dan masih banyak lagi (Alfian, dkk, 2022). Keunggulan dari aplikasi Canva selain banyak fitur yang beragam juga menyediakan berbagai desain jadi yang siap digunakan, selain itu dapat digunakan di gawai dan juga laptop dan tentunya canva ini terbilang praktis (Tanjung, 2019).

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penulis telah berhasil mengembangkan desain media pembelajaran berbentuk aplikasi yakni PUSTA menggunakan perangkat pengembangan kodular. PUSTA dapat digunakan baik untuk guru maupun siswa kelas 8 MTs Abu Darrin tahun ajaran 2023/2024 sebagai alternatif media pembelajaran unsur-unsur puisi. Dengan ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran di MTs Abu Darrin. Untuk saran pengembangan aplikasi diantaranya adalah perlu penambahan beberapa materi. PUSTA dapat di tambahkan beberapa komponen yang menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum. Selain itu, mungkin dapat ditambahkan permainan dan kuis agar memudahkan siswa dalam meyerap materi dan melengkapi aplikasi tersebut.

## REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. Doi <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.
- Andheska, H. (2016). Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Bahastra*, 36(1), 55-67. Doi <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/536138>.
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021, December). Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis mobile learning untuk pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis di abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (Vol. 4, No. 1, pp. 343-347)*.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1). Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). Retrieved from <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/107/103>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. Doi <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137. Doi <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Kodular Assisted Mathematics Digital Teaching Materials. *Duconomics Sci-meet (Education & Economics Science Meet)*, 2, 93-103. Doi <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5913>.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2), 1-7. Doi <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729>.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. 7(2). Doi <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Zulaeha, I., Hasanudin, C., & Pristiwati, R. (2023). Developing Teaching Materials of Academic Writing Using Mobile Learning. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 28(2), 409-418. Doi <https://doi.org/10.18280/isi.280216>.