



# Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk Melatih Keterampilan Membaca Puisi Siswa

Maulida Ajizah\*, Astri Sutisnawati, lis Nurasih

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

ajizahmaulida03@ummi.ac.id

**Article History:**

Received 2025-01-22

Revised 2025-03-29

Accepted 2025-04-04

**Keywords:**

Development, interactive learning multimedia, Smart Apps Creator application, poetry reading skills

**Kata Kunci:**

Pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi Smart Apps Creator, keterampilan membaca puisi

**Abstract**

This research aims to design and develop interactive learning multimedia using the Smart Apps Creator (SAC) application specifically designed to train students' skills in reading poetry. This multimedia is equipped with features or content such as poetry material, practice videos, poetry videos, poetry texts, and interactive quizzes. It aims to train learners in the aspects of pronunciation, intonation, facial expressions, rhythm and body gestures. The background of this study is the low poetry reading skills of students in class V-A at SD Negeri 2 Selabintana, lack of confidence and lack of interesting learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE model. The results of validation from material experts, media, and practitioners show that this product is rated "Very Feasible" with an average score of more than 95%. The trial on 25 students showed a significant increase with an N-Gain score of 0.78 into the high category and the percentage results with a score of 78.79% into the effective category. The results of this study prove that SAC-based interactive learning multimedia is not only effective for practicing poetry reading skills, but also able to motivate students to express themselves confidently through interactive and fun learning experiences.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan peserta didik dalam membaca puisi. Multimedia ini dilengkapi dengan fitur atau konten seperti materi puisi, video berlatih, video puisi, teks puisi, dan kuis interaktif. Bertujuan untuk melatih peserta didik dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi wajah, irama dan gestur tubuh. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan membaca puisi peserta didik di kelas V-A di SD Negeri 2 Selabintana, kurangnya rasa percaya diri dan minimnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan praktisi menunjukkan bahwa produk ini dinilai "Sangat Layak" dengan skor rata-rata lebih dari 95%. Uji coba pada 25 peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai *N-Gain score* 0,78 masuk ke dalam kategori tinggi dan hasil persentase dengan skor 78,79% masuk ke dalam kategori efektif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC tidak hanya efektif untuk melatih keterampilan membaca puisi, tetapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk berekspresi dengan percaya diri melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

## PENDAHULUAN

Teknologi digital pada saat ini telah berkembang pesat dan membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadikan peran teknologi sangat penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Hakim (2024) teknologi sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka dan mengatasi masalah pendidikan di kelas. Dalam konteks ini, manfaat teknologi dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik perhatian siswa, dan membuat pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan media digital merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan oleh pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan diharapkan pendidik memiliki pemahaman dalam keterampilan digital serta menguasai teknologi sebagai tuntutan zaman (Permana *et al.*, 2024)



Pembelajaran bahasa Indonesia menuntut peserta didik untuk terampil berbahasa baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis merupakan empat komponen dalam kemampuan berbahasa. Salah satu aspek terpenting dalam keterampilan berbahasa yaitu membaca karena dengan membaca siswa dapat terampil dalam mempelajari sesuatu dari bacaan untuk memperoleh pemahaman serta pengetahuan dalam suatu tulisan (Harianto, 2020). Keterampilan membaca juga melibatkan kemampuan untuk memahami dan menghayati karya sastra, salah satunya yaitu puisi. Menurut pendapat Kaunang (2022) puisi merupakan bentuk karya sastra yang mengandung banyak makna, menggunakan kata-kata indah dan disusun dengan pola yang berirama untuk mengungkapkan pikiran perasaan secara imajinatif.

Salah satu fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mencakup keterampilan membaca puisi. Hal ini disebabkan karena puisi melatih berbagai keterampilan berbahasa, seperti artikulasi, intonasi, ekspresi, irama dan gerak tubuh untuk menyampaikan makna serta nuansa yang terkandung di dalamnya Sobakhah, (2019). Menurut Ismulya (2020) keterampilan membaca puisi adalah keterampilan siswa dalam mengapresiasi karya sastra dengan memperhatikan beberapa indikator penting, sehingga pembaca dan pendengar dapat merasakan isi puisi dan menerima pesan yang disampaikan dengan baik. Dengan membaca puisi bukan hanya sekedar aktivitas literasi, tetapi juga memperkaya pengalaman dengan melibatkan perasaan, imajinasi dan pemahaman emosional, sehingga kita yang membacanya dapat merasakan keindahan dan kedalaman maknanya.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 2 Selabintana mengungkapkan bahwa peserta didik masih kurang terampil dan membaca puisi, terutama dalam aspek artikulasi, ekspresi wajah, irama dan gestur tubuh. Banyak siswa yang gugup dan kurang terbiasa dalam mengekspresikan puisi di depan umum. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang menarik masih minim, dan sebagian besar guru hanya mengandalkan platform umum seperti YouTube untuk menunjang pembelajaran puisi. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, diperlukan pengembangan puisi berbasis digital guna melatih peserta didik terampil dalam membaca puisi. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif.

Menurut Patricia (2020) multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti audio, gambar, video, teks dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Media ini dirancang dengan sifat interaktif untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Aplikasi *Smart App (SAC)* mendukung pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini. Aplikasi ini mempercepat proses pembuatan konten pembelajaran interaktif. SAC adalah aplikasi desktop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi mobile Android dan iOS tanpa perlu pemrograman. Selain itu, SAC juga menghasilkan format HTML, exe, dan apk, sehingga memudahkan peserta didik mengakses sumber belajar melalui *smartphone* (Helly *et al.*, 2022)

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengahdirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bersifat interaktif. Beberapa fitur menarik dari multimedia pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan membaca puisi yaitu terdiri dari materi, latihan membaca puisi, video puisi, teks puisi dan kuis interaktif. Dengan pengembangan media digital ini bukan hanya sekedar belajar membaca puisi, tetapi peserta didik mampu dan berani mengekspresikan dengan cara yang menyenangkan dan penuh percaya diri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*, yang berujuan untuk mengembangkan produk baru serta menguji kelayakan dan efektivitasnya. Menurut Purba (2023) penelitian *research and development (R&D)* merupakan serangkaian proses atau tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras, seperti buku, modul, atau media pembelajaran, maupun perangkat lunak, seperti program pengolahan data dan model pendidikan. Salah satunya pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* untuk melatih keterampilan membaca puisi siswa. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (Dalimunthe *et al.*, 2021). Menurut Cahyadi (2019) terdapat lima tahapan yang ada pada model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, angket validasi, serta penilaian keterampilan membaca puisi yang mencakup tahapan *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan dengan menyimpulkan informasi yang telah terkumpul guna memahami fenomena yang diteliti secara mendalam. Proses analisis mencakup pengkajian hasil produk berdasarkan lembar validasi dan tanggapan responden yang diperoleh melalui angket, dengan menerapkan metode deskriptif dan kuantitatif menggunakan skala *likert* 1-4. Penelitian ini dilaksanakan di Selabintana, Kabupaten Sukabumi, pada tanggal 16 Desember 2024. Subjek penelitian terdiri dari 25 peserta didik kelas V-A di SD Negeri Selabintana. Data yang diperoleh kemudian diperoleh selanjutnya di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

#### 1. Analisis Data Angket Validasi Ahli dan Peserta Didik

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif melalui validasi dalam menguji kelayakan media serta di esuaikan dengan materi berdasarkan tema pembelajaran. Hasil angket validasi ahli dan peserta didik menggunakan skala *likert*, yang terdiri dari 4 kategori, ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Likert

No	Skala <i>Likert</i>	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang Baik	1

Sumber: (Rabhani 2020)

Adapun pedoman perhitungan persentase skor angket validator sebagai berikut: (Sari & Suswanto, 2017).

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100$$

Di mana  $X_i$  adalah Persentase kelayakan,  $\sum S$  adalah Jumlah skor, dan  $S_{max}$  adalah Skor maksimal. Kriteria pengambilan keputusan dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Validasi

Skor	Interval rata-rata skor	Kategori
4	81.25 % - 100%	Sangat Layak
3	62.5% - 81.25%	Layak
2	43.75% - 62.5 %	Kurang Layak
1	25% - 43.75%	Tidak Layak

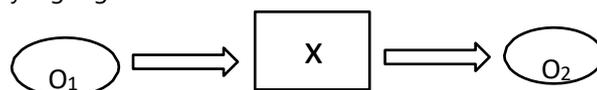
Sumber: (Yunanda 2023)

Berdasarkan data pada tabel diatas, multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan dianggap layak digunakan jika semua aspek dalam angket ahli ataupun peserta didik memperoleh persentase 81,25%, atau lebih, dengan kriteria layak.

#### 2. Analisis Data Unjuk Kerja

Unjuk kerja ini dilakukan untuk menilai dengan mengamati peserta didik dalam keterampilan membaca puisi serta mengukur efektivitas multimedia pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan siswa dalam membaca puisi. Dengan menggunakan *Desain One Grup Pretest-Posttest*.

Berikut skema desain yang digunakan:



Dimana X adalah *Treatment/Perlakuan*, yakni pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.  $O_1$  adalah *Pre-test* (Pengukuran hasil belajar sebelum pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif), sedangkan  $O_2$  adalah *Post-test* (Pengukuran hasil belajar setelah pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif)

$$< g > \frac{(\%S_{post}) - (\%S_{pre})}{100 (S_{ideal}) - (\%S_{pre})}$$

Di mana  $\langle g \rangle$  adalah Peningkatan hasil belajar,  $Spre$  adalah Rata-rata *pre-test* (%), dan  $Spost$  adalah Rata-rata *post-test* (%)

Tabel 3. Kriteria *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Anggraeni *et al.*, 2021)

Tabel 4. Kriteria Efektivitas

Persentase	Kriteria
< 30	Tidak Efektif
31-45	Kurang Efektif
45-55	Cukup Efektif
> 56	Efektif

Sumber: (Akbar *et al.*, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca puisi siswa, sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Produk ini mencakup materi, berlatih membaca puisi, video puisi, teks puisi dan kuis interaktif.

### 1. Tahap Pengembangan Produk

#### a. Analisis

Pada tahap analisis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi di SDN 2 Selabintana, terutama untuk kelas V-A. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mengetahui masalah dan kebutuhan yang ada di lapangan, yang akan menjadi dasar dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik di SDN 2 Selabintana kurang terampil dalam membaca puisi, terutama dalam hal Artikulasi, intonasi, ekspresi wajah, irama dan gestur tubuh. Banyak peserta didik merasa gugup dan belum terbiasa mengekspresikan puisi di hadapan orang lain. Selain itu, media pembelajaran yang menarik masih sangat terbatas. Guru umumnya hanya menggunakan platform seperti YouTube sebagai pendukung pembelajaran puisi, tanpa memanfaatkan teknologi multimedia interaktif.

Penting bagi pendidik untuk beradaptasi dengan teknologi guna menciptakan pembelajaran bervariasi dan interaktif. Menurut Irfan (2025) bahwa dalam pembelajaran penggunaan multimedia pembelajaran interaktif menjadi komponen paling penting bagi pendidik untuk menyamakan materi dengan efektif dan menarik. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif, Peserta didik tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dapat berlatih secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi yang paling relevan. Multimedia ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik Nafitri *et al* (2024) multimedia pembelajaran interaktif menjadi pilihan efektif untuk mendukung minat, antusiasme, dan motivasi peserta didik serta memberikan dampak psikologis positif.

#### b. Desain

Mutimedia pembelajaran interaktif dirancang dengan mengintegrasikan berbagai fitur yang mendukung kebutuhan peserta didik dalam proses belajar. Desainnya disusun secara sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, mudah diakses, menarik, dan mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Yogaswara (2024) dikatakan bahwa pemanfaatan multimedia di kelas mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu mereka lebih fokus selama pembelajaran. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan navigas interaktif yang disusun untuk memudahkan siswa menjelajahi

aplikasi multimedia pembelajaran interaktif serta konten inovatif seperti materi, video berlatih membaca puisi, video puisi, teks puisi, dan kuis.

#### c. Pengembangan

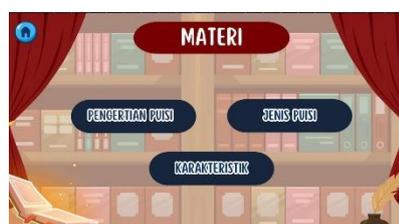
Multimedia pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creatot* dengan bantuan Canva, yang dirancang dengan pemilihan warna, font, ikon yang menarik. Konten di dalamnya mencakup profil creator, pendahuluan, materi, video berlatih, video puisi, teks puisi dan kuis interaktif.



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu



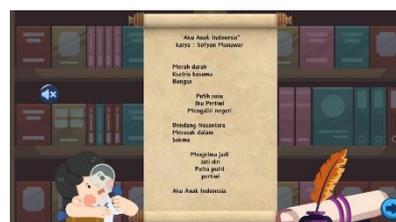
Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Video Berlatih Membaca Puisi



Gambar 5. Tampilan Video Puisi



Gambar 6. Tampilan Teks Puisi



Gambar 7. Tampilan Kuis

Multimedia pembelajaran interaktif melibatkan berbagai pihak, termasuk ahli materi, ahli media dan praktisi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang di tetapkan sebelumnya. Hasil akhir dari ahli materi sebesar 98% ,ahli media dengan hasil akhir 100% dan ahli praktisi 95% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

#### d. Implementasi

Multimedia pembelajaran interaktif diimplementasikan kepada 25 peserta didik kelas V-A. Proses dimulai dengan peserta didik memberikan instruksi tentang cara menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan tujuan untuk melatih peserta didik terampil dalam membaca puisi. Sebelum penggunaan media, dilakukan *pre-test* untuk mengukur keterampilan awal peserta didik dalam membaca puisi. Selanjutnya, pendidik membagikan tautan multimedia yang telah disiapkan untuk digunakan oleh peserta didik.

Pemberian perlakuan pada peserta didik dilakukan dalam dua pertemuan, yang masing-masing berokus pada pembahasan dan praktik aspek dalam keterampilan membaca puisi. Setelah pemberian perlakuan, dilakukan *pos-test* untuk mengukur ketrampilan membaca puisi peserta didik. Tidak hanya penting bagi peserta

didik untuk menguasai keterampilan membaca puisi, tujuan pembelajaran membaca puisi juga untuk melatih keterampilan berbahasa dan menumbuhkan rasa percaya diri. Pencapaian ini diwujudkan melalui penguasaan elemen seperti artikulasi, intonasi, ekspresi, gestur tubuh dan irama (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap ini peserta didik mengisi lembar angket yang diisi oleh peserta didik dengan hasil 96% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak".

#### e. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan mengumpulkan saran dan masukan melalui instrumen yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Selain itu, tanggapan dari peserta didik dan hasil uji efektivitas juga dijadikan dasar untuk menilai serta menyempurnakan produk yang telah dikembangkan dan diimplementasikan, sehingga dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

#### 2. Efektivitas Produk

Penilaian Keterampilan membaca puisi peserta didik dilakukan melalui pengujian efektivitas menggunakan metode penilain *pre-test post-test*. Efektivitas diuji daam penelitian ini dengan perhitungan *N-Gain score*. Menurut Rachmah (2025) *N-Gain* merupakan metode untuk menilai perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, serta sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana perlakuan yang diberikan efektif. Hasil analisis *N-Gain* menggunakan statistika deskriptif sebagai berikut:

Tabel 5. Descriptive Statistika Hasil Nilai Efektivitas dan Persentase Keterampilan Membaca Puisi

	N	Minimum	Maximun	Mean	Std. Deviation
N-Gain_Score	25	.50	1.00	.7880	.13536
N-Gain_Persen	25	50.00	100.00	78.7961	13.53613
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, diperoleh *N-Gain score* sebesar 0,78, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, persentase efektivitas mencapai 78,79% yang juga berada pada kategori efektif. Menurut Wahyudi *et al* (2023) dikatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh pendapat Al fatah *et al* (2019) bahwa proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan dukungan pesndidik serta pemanfaatan mulltimedia pembelajaran interaktif yang daat membantu meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, Multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yang membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

#### KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development* (R& dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Developmen, implementatiton, and evaluation) untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini "Sangat layak" digunakan, dengan skor kelayakan dari ahli materi sebesar 98%, ahli media 100% dan praktisi 95%. Selain itu, respon peserta didik yang juga sangat positif terhadap produk ini mencapai rata-rata 96%. Pegujian efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test*, disertai pemberian perlakuan untuk melatih keterampilan membaca puisi, menghasilkan skor *N-Gain score* sebesar 0,78 termasuk kedalam kategorri tinggi dan persentase efektivitas 78,79 termasuk kedalam kategori efektif.

Berdasarkan hasil tersebut, multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Baasa Indonesia, khususnya dalam melatih ketrampilan membaca puisi. Produk ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal leh

peserta didik serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran yang inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedogoria*, 2(2020), 17–23.
- Al Fatah, S. M., Jupriyanto, J., & Cahyaningtyas, A. P. (2019). Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 18–25. <https://doi.org/10.24815/Pear.V7i2.14755>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development Of Video-Based Interactive Learning Multimedia To Increase Learning Interest Of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Aulia Nur Hakim, L. Y. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- 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>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1). <https://ejournal.laifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin*, 1(1), 28–37.
- Irfan, M. (2025). *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 122 Tassipi Kecamatan Amali Kabupaten Bone*. 02(03), 423–428.
- Ismulya, E. S. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Persada*, 11(3), 176–181.
- Kaunang, M. (2022). *Penggunaan Pendekatan Emotif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 1(1).
- Lutfiana Baroditus Sobakhah, A. M. B. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I Sd. *Jtiee*, 3(1).
- Nafitri, S. E., Mz, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). *Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/bioceph.v4i2.1346>
- Patricia, F. A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual*. 9(4), 1112–1122.
- Rabhani, A. P., Maharani, A., Putrie, A. A., Anggraeni, D., Azisabil, H. F., Cantika, I., Cahyani, I., Destianti, L. L., Mahmud, P. T., & Firmansyah, R. (2020). Audit Sistem Informasi Absensi Pada Kejaksan Negeri Kota Bandung Menggunakan Framework Cobit 5. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 275–

280. <https://doi.org/10.32736/Sisfokom.V9i2.890>

- Rachmah, L. L. (2025). *Pengembangan Media Pakar Untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Kelompok B*. 12(2), 191–199.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal On Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>
- Yogaswara, M. R. (2024). *Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Media Asmlr 3d Pada Materi Fotosintesis*. 4(4).
- Yunanda, M., Karma, I. N., & Zain, M. I. (2023). Pengembangangan Media Kartu Gambar Berbantuan Teknik Scrambel Dalam Membaca Permulaan Siswa Kelas Iii Sdn 5 Danger Tahun Ajaran 2022/2023. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/332><https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/download/332/215>