

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN 3D PAGEFLIP PROFESIONAL PADA MATERI PUISI DI KELAS X SMK NEGERI 2 GUNUNGSITOLI

Syukur Jernih Hati Gulo¹, Noveri Amal Jaya Harefa²

^{1, 2}Universitas Nias, Jalan Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli. Sumatera Utara, Indonesia
Email: syukurjernihgulo@gmail.com

Article History

Received: 29-08-2023

Revision: 07-09-2023

Accepted: 09-09-2023

Published: 12-09-2023

Abstract. The purpose of this research is to develop e-modules using 3D Pageflip Professional on Poetry Material in Class X SMK Negeri 2 Gunungsitoli. This type of research is development research. The development model used is the 4D model. The first stage in the 4D model is the define stage carried out by researchers in the field. The second is design (design) carried out after finding the problems that have been defined in the initial stage. This design stage aims to design an e-module media that can be used in learning. The third stage is develop (development) carried out by obtaining a product feasibility value validated by material experts, linguists, and media experts. And the fourth stage of disseminate (dissemination) is the spread of product development, but given the limited costs, it only reaches the development stage. Based on the results of the study, the developed e-module has been tested highly valid by material validators at 95.96%, linguists at 85%, and media experts at 98.75%. Furthermore, the e-module is also very practical to be used by students with a practicality percentage of 86.4%. The e-module was also effective with a percentage of classical completeness of 85.72%.

Keywords: Problem Solving, E-modul, 4D.

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul menggunakan 3D Pageflip Profesional pada Materi Puisi di Kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Tahap pertama pada model 4D adalah tahap define (pendefinisian) yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. Kedua adalah design (perancangan) dilakukan setelah menemukan permasalahan yang telah didefinisikan pada tahap awal. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media e-modul yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tahap ketiga adalah develop (pengembangan) dilakukan dengan memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dan tahap keempat disseminate (penyebaran) adalah penyebaran pengembangan produk, namun mengingat terbatasnya biaya maka hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Berdasarkan hasil penelitian, e-modul yang dikembangkan telah teruji sangat valid oleh validator materi sebesar 95,96%, ahli bahasa sebesar 85%, dan ahli media sebesar 98,75%. Selanjutnya, e-modul juga sangat praktis digunakan oleh siswa dengan presentase kepraktisan sebesar 86,4%. E-modul juga efektif digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 85,72%. Dari hasil penelitian di atas, maka e-modul yang dikembangkan dengan menggunakan 3D pageflip profesional pada materi puisi sudah memenuhi harapan atau tujuan penelitian.

Kata Kunci: Pemecahan Masalah, E-modul 4D

How to Cite: Gulo, S. J. H & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Puisi Di Kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 660-668. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.213>.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir, yang diwariskan secara turun-temurun untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019) pendidikan adalah sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Pendidikan adalah peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, supaya pengajaran seseorang lebih berkualitas dan efisien lagi. Pendidikan mewujudkan peningkatan raga atau daya tangkap manusia yang memiliki kesejahteraan dari dirinya, mampu menyadari potensi dirinya, serta mampu mengatasi tekanan hidup normal pada berbagai situasi kehidupan (Lestari, 2018).

Kegiatan belajar saat ini sangat membutuhkan perkembangan yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat perantara materi kepada siswa. Menurut Harefa dan Hayati (2020) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran ini merupakan hal penting yang dapat diklasifikasikan dalam bentuk media cetak, visual, audio visual, video pembelajaran, buku elektronik, dan lain sebagainya. Dengan adanya media tersebut maka siswa dapat mempelajari suatu materi secara jelas dan sistematis. Media pembelajaran yang biasanya digunakan di sekolah yaitu media cetak karena media pembelajaran ini mudah didapat dan diterapkan. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat elektronik tidak semua sekolah menerapkannya kepada siswa karena dibatasi oleh berbagai faktor yaitu salah satunya tenaga pendidik tidak mengetahui pembuatan elektronik modul ini. E-book ini digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar pada saat daring atau dimana pun kita berada.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 2 Gunungsitoli, pelaksanaan pembelajaran di lokasi penelitian SMK Negeri 2 Gunungsitoli tidak pernah menggunakan bahan ajar seperti e-Modul dalam proses pembelajaran daring atau luring. Kurangnya minat siswa dalam menulis karya ilmiah, dan model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat tradisional. Pada era globalisasi ini kecanggihan teknologi semakin pesat, maka sekolah memerlukan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Salah satu media yang digunakan yaitu media elektronik seperti e-modul. Di sekolah yang saya teliti hanya

menggunakan modul cetak, seperti buku paket pada saat mengajar. Selain itu, Kurangnya tercapai waktu proses pembelajaran disekolah karena dibatasi oleh alokasi waktu pertemuan pembelajaran, jadi dengan adanya e-modul siswa bisa belajar dirumah dengan menggunakan e-modul tersebut. Kebanyakan siswa sekarang sering menggunakan HP, dengan adanya e-modul, siswa termotivasi belajar di HP karna di e-modul siswa terarah belajarnya karna diarahkan dengan langkah-langkah dan petunjuk yang ada di e-modul tersebut. e-modul ini sangat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan Kepada mereka. e-modul dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan alat evaluasi karena di dalam e-Modul dapat disajikan rangkuman-rangkuman materi, petunjuk, dan tes berupa soal-soal latihan (Irfan et al., 2019).

Menurut Widiananda dan Rosy (2021) e-modul adalah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut. Menurut Irfan et al., (2019) menyatakan bahwa modul elektronik adalah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi, yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. E-Modul merupakan sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitas secara elektronik.

Agar e-modul yang dikembangkan lebih menarik maka digunakan aplikasi software 3D Pageflip Profesional, aplikasi ini mampu membuat tampilan modul elektronik menjadi lebih menarik dengan tambahan animasi, gambar, video, dan audio visual. Aplikasi 3D Pageflip Profesional ini juga menyediakan pengaturan seperti magazine, dokumen dan sebagainya. Menurut Telaumbanua, dkk. (2013), 3D pageflip profesional merupakan salah satu jenis perangkat lunak komputer yang dapat membuat tampilan animasi sehingga mampu menciptakan media pembelajaran interaktif bagi siswa. Produk e-Modul yang di kembangkan ini menggunakan aplikasi 3D Pageflip Profesional pada materi puisi, maka peneliti berharap dapat mengatasi permasalahan yang terjadi selama masa pandemic covid-19.

METODE

Dalam penelitian ini metode pengembangan yang baik dan benar dalam penelitian akan menghasilkan suatu produk yang bermanfaat sehingga efisien dan efektif untuk digunakan. Menurut Khaeroni (2021) menyatakan bahwa model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Namun, pada tahap penyebaran peneliti tidak melakukan tahapan ini karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model *4D*. Menurut Thiagarajan Khaeroni (2021:73) menyatakan bahwa model *4D* ini meliputi 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran).

HASIL

Hasil Pengembangan E-Modul

Tahap Define (Pendefinisian)

Analisis Ujung depan, analisis ujung depan yaitu mengembangkan salah satu produk berupa *e-modul* yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Pengembangan produk *e-modul* didasari dengan permasalahan yang sering dialami oleh peserta didik seperti bosan menggunakan buku paket pada saat belajar. Hasil analisis ujung depan yang ditemukan oleh peneliti di SMK Negeri 2 Gunungsitoli adalah selama proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan buku cetak pada saat belajar. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat mencari referensi lain sebagai bahan untuk menambah materi pelajaran yang telah dipelajari. Analisis peserta didik, Pada penelitian ini, karakteristik yang dianalisis meliputi: latar belakang pengetahuan dan perkembangan pengetahuan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang didapat di SMK Negeri 2 Gunungsitoli, bahwa kurangnya keaktifan peserta didik karena kegiatan proses belajar mengajar masih didominasi oleh guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Problem Solving*.

Analisis tugas, Pada kegiatan analisis tugas, peneliti telah menyediakan latihan soal setiap topik pembahasan yang akan membantu siswa untuk berlatih memahami materi yang telah dipelajari. Soal latihan ini berupa tugas yang akan diselesaikan peserta didik di sekolah setelah proses pembelajaran selesai. Pada KD I terdiri dari tiga soal latihan yaitu siswa menentukan suasana puisi dari sebuah contoh puisi berdasarkan materi yang telah dipelajari, latihan kedua yaitu mengisi tabel dengan menentukan tema puisi berdasarkan contoh puisi yang telah

disediakan, dan latihan ketiga yaitu mengisi tabel dengan menentukan judul puisi dan makna larik puisi berdasarkan pada contoh puisi yang disediakan. Analisis konsep, Analisis konsep yang diterapkan dalam produk *e-modul* ini disesuaikan pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan materi yang akan dijadikan bahan untuk mengembangkan *e-modul*. Kesesuaian ketiga konsep ini disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Materi yang digunakan adalah materi puisi yang terdiri dari 4 KD yaitu : 3.16 Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca. KD 4.16 Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). KD 3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi. dan KD 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji struktur, perwajahan).

Tahap Design (Perencanaan)

Tahap perancangan dilakukan setelah menemukan permasalahan yang telah didefenisikan pada tahap awal. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media *e-modul* yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Develob (Pengembangan)

Tahap pengembangan produk *e-modul* dilakukan dengan memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: data validasi ahli materi, data validasi ahli bahasa, data validasi ahli desain/media,

Hasil Uji Coba Produk E-Modul

Kepraktisan E-modul

Pemerolehan hasil nilai kepraktisan produk *e-modul* dilakukan dengan tiga tahap uji coba yakni uji coba perorangan terdiri dari 3 siswa, uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa dan uji coba lapangan terdiri dari 20 orang siswa. Ketiga uji coba ini dilakukan di kelas X-NKN dengan jumlah siswa 29 orang. Pada saat melakukan uji coba, peneliti memberikan lembar kerja peserta didik berupa esay dan respon peserta didik terhadap produk *e-modul* setelah proses pembelajaran selesai.

Efektifitas E-modul Berbasis Problem Solving

Efektifitas suatu produk dapat diperoleh melalui tes hasil belajar siswa yang berupa soal esay yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil tes ini adalah bahan evaluasi siswa setelah mempelajari materi setiap topik yang dikembangkan dalam produk *e-modul* berbasis *Problem Solving*.

Analisis data

Kelayakan e-Modul

Produk pengembangan yang telah dikembangkan akan dikatakan layak apabila telah divalidasi oleh validator yang ahli dalam bidangnya. Jika menurut validator produk termasuk kategori baik atau sangat baik berarti produk tersebut layak untuk digunakan. Masing-masing validator berhak memberikan penilaian sesuai dengan hasil penilaian mereka. Peneliti harus memilih validator yang mampu menilai produk dengan baik, sehingga setelah produk divalidasi produk semakin berkualitas. Untuk memenuhi kategori kelayakan produk *e-modul* harus dinilai oleh tiga validator yaitu sebagai berikut: ahli materi, ahli bahasa, ahli desain/media,

Kepraktisan e-Modul

Kepraktisan produk *e-modul* dapat diperoleh dengan hasil respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. pemerolehan hasil kepraktisan produk dilakukan dengan tiga tahapan uji coba yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba perorangan, ketuntasan peserta didik mencapai tiga orang, pada uji coba kelompok kecil jumlah siswa tuntas 6 orang, dan pada tahap uji coba lapangan jumlah siswa 20 orang, tuntas 18 orang dan tidak tuntas siswa 2 orang. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan sebanyak tiga tahapan, maka produk *e-modul* telah memenuhi kriteria sangat praktis untuk dijadikan bahan penelitian dilapangan. Hasil kepraktisan ini diperoleh dari respon peserta didik yang dilakukan di kelas X-NKN SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan jumlah siswa 29 orang. Dari hasil responden tersebut peneliti dapat mengetahui kepraktisan produk *e-modul* yang dikembangkan.

Efektifitas e-Modul

Hasil pemerolehan efektifitas produk *e-modul* dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta

didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektifitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk *e*-modul. Hasil analisis efektifitas produk oleh peserta didik di kelas X-NKN SMK Negeri 2 Gunungsitoli, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi puisi adalah 27 orang yang mencapai nilai di atas KKM dan 2 orang tidak yang tidak mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil perhitungan nilai peserta didik memperoleh nilai ketuntasan 85,72% dengan kriteria sangat efektif.

DISKUSI

Pengembangan bahan ajar *e*-modul ini menggunakan model pengembangan *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas empat tahapan, yakni tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Kelayakan produk *e*-modul diperoleh dari hasil revisi validasi (materi, bahasa, dan desain). Kepraktisan *E*-modul diperoleh dari hasil angket respon peserta didik setelah mempelajari produk *e*-modul. Hasil yang diperoleh meliputi tiga tahap, yakni sebagai berikut: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Keefektifan *E*-modul diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik yang terdapat pada produk. Peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai 75. Jika memenuhi ketuntasan klasikal $P > 80$ maka produk dinyatakan efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan menggunakan jenis penelitian Pengembangan *e*-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional pada materi Puisi di Kelas X-NKN SMK Negeri 2 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *E*-Modul menggunakan 3D Pageflip Profesional pada materi puisi di kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli telah berhasil disusun dengan menggunakan model pengembangan *4D* yang terdiri dari empat tahapan adalah tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Namun, berdasarkan hasil pertimbangan pada saat melakukan rancangan penelitian, peneliti telah membatasi sampai tiga tahap karena mengingat waktu yang sangat terbatas. Sehingga penelitian ini dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan). *E*-modul berbasis Problem Solving pada materi puisi telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil kelayakan ini diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Pemerolehan hasil validasi oleh

ahli materi mencapai 95,96% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 85% dengan kriteria sangat layak, dan validasi oleh ahli desain memperoleh penilaian 98,75% dengan kriteria sangat layak. Dari beberapa hasil validasi tersebut, produk e-modul telah dinyatakan layak untuk digunakan dilapangan.

E-modul berbasis Problem Solving di Kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli praktis digunakan dilapangan. Hasil kepraktisan tersebut telah dilakukan dengan cara uji coba produk sebanyak tiga kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilaksanakan untuk memperoleh nilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Uji coba produk e-modul perorangan dilakukan dengan jumlah 3 orang siswa dan memperoleh nilai kepraktisan 86,1% dengan kriteria kurang praktis, uji coba produk kelompok kecil dilakukan dengan 6 orang siswa dengan memperoleh nilai 85,4% dengan kriteria praktis, sedangkan pada uji coba lapangan terhadap 20 orang siswa memperoleh nilai 86,4% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dari hasil uji coba lapangan dapat diketahui bahwa produk e-modul yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. E-modul berbasis Problem Solving yang telah dikembangkan telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan produk e-modul diperoleh dari hasil evaluasi belajar peserta didik yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemerolehan jumlah siswa yang tuntas mencapai 93,75% dengan KKM 70 sedangkan siswa tidak tuntas 68,75% Dari hasil ketuntasan tersebut, produk e-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan terhadap produk *e-modul* yaitu untuk Pendidik, *e-modul* berbasis *Problem Solving* pada materi puisi diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar dan *e-modul* menggunakan *3D Pageflip Profesional* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih menarik dengan berbagai desain yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Untuk Peneliti Selanjutnya mengembangkan *e-modul* menggunakan *3D Pageflip Profesional* harus tetap terhubung dengan internet dan tetap *update* untuk bisa terhubung dengan aplikasi tanpa prabayar dan *e-modul* menggunakan *3D Pageflip Profesional* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Menghasilkan desain *e-modul* yang lebih menarik, gunakan aplikasi lain yang tidak berbayar untuk membuat desain media lebih menarik dan lebih efektif.

REFERENSI

- Daniel Juli Kristian Telaumbanua, dkk. 2022. Pengembangan E-modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional pada Materi Biografi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Multidisplin Madani (MUDIMA)*. Vol 2, No 10.
- Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Ricu Sidiq, Najuah. 2020. Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Vol 9, No 1. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan*.
- Rita Arnila, Sri Purwaningsih, Nehru. 2021. Pengembangan E-modul Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematic) Pada Materi Fluida Statis Dan Fluida Dinamis Menggunakan Kivosft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan*. Vol 5, No 1. Universitas Jambi, Indonesia.
- Rora Rizky Wandini, Maya Rani Sinaga. 2018. Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudah*. Vol 6, No 1. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara.
- Suherli, Maman Suryaman, Aji Septiaji, Istiqomah, 2017. *Bahasa Indonesia Kelas X SMK*. Edisi Revisi 2017. Jakarta.
- Sudarsri Lestari. 2018. Peran Teknologi dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Pendidikan Agama Islam*. Vol 2, No 2. Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid.
- Tabah Subekti, Ela Minchah Laila Alawiyah, Sumarlam. 2016. Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Bermuatan Nilai Karakter Kebangsaan Bagi Mahasiswa PGSD. Vol 3, No 2. Universitas Muhammadiyah Magelang, Pascasarjana Universitas.