



**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE
ARTICULATE STRORYLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Sriyanti Situti Noor¹, Pattauffi², Abdul Haling³, Nurhikmah H⁴

¹²³⁴ Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: sriyantisitutinooor002@gmail.com, palysakoe@yahoo.com, abdulhaling62@gmail.com,
nurhikmah.h@unm.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang dipakai pada penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation), penelitian dilaksanakan hingga tahap evaluation. rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 3,5 yang dikategorikan "sangat layak", untuk validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,75 yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori "sangat praktis", serta respon guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup rata-rata 3,8 "sangat praktis".

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *Software Articulate Storyline*

Abstract

This study aims to develop and validate products in the form of interactive learning media using the Indonesian language subject articulate storyline software. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the stages of developing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation), the research is carried out up to the evaluation stage. the average value of material experts is 3.5 which is categorized as "very feasible", for validation media experts obtain an average value of 3.75 which is categorized as "very feasible". The results of the assessment on the trials conducted by students obtained an average score of 3.8 in the "very practical" category, and the response of Indonesian language teachers included an average of 3.8 "very practical".

Keywords: Interactive Learning Media; Articulate Storyline Software



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pesat dan berkembangnya kemajuan teknologi di era saat membawa pengaruh pada segala bidang kehidupan salah satunya aspek pendidikan dan pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan disertai kemajuan teknologi ini mulai

masuk ke dalam aspek pendidikan, secara khusus pembelajaran (Atherton, 2019). dasarnya pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat

tergantikan menjadi kesejahteraan (Megawati, 2014).

Pendidikan serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai kaitan yang sangat erat. Iptek menjadi bagian utama dalam isi pengajaran, dengan kata lain, pendidikan berperan sangat penting dalam pewarisan dan pengembangan iptek. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan adanya inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat, dimana dia hidup untuk bisa dapat bagaimana cara dia belajar. Baik di tingkat formal maupun non formal. Pendidikan formal dilakukan dalam sebuah sistem pembelajaran yang secara teoretik menurut Gagne dan Briggs, Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar (peserta didik), yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (dalam Lefudin 2017: 13). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan adalah proses pengembangan potensi diri yang di miliki seseorang untuk hidup didalam masyarakat, dengan mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya dimanapun dia hidup.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk menghadapi persaingan tersebut, diperlukan peningkatan mutu pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era globalisasi ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Hujair dalam Muhson (2010: 1) berpendapat bahwa dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, hal tersebut mengakibatkan perubahan dan juga pergeseran paradigma pendidikan.

Teknologi berperan sangat penting di era globalisasi karena teknologi merupakan modal utama didalam persaingan global. Perkembangan teknologi juga menjadikan komputer dan internet menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga terjadi banyak perubahan

peningkatan kualitas di dunia pendidikan (Hujair, 2009).Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Salah satu jenis teknologi yang berkembang pada saat ini yaitu e-education atau perkembangan teknologi pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk (Muhson, 2010). Berdasarkan hakikat proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pendidik atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun non verbal atau visual (Setyawan, 2013: 2). Media yang digunakan sebaiknya media interaktif dikarenakan proses belajar mengajar sendiri selalu melibatkan kegiatan interaksi. Suardi menyebutkan bahwa tujuan interaksi belajar mengajar adalah untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu, oleh karena itu proses pembelajaran haruslah sadar tujuan (Sardiman, 2014). Menurut Sanaky (dalam Menrisal, Radyuli,& Wulandari, 2019) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk menyampaikan isi pesan pada materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang membantu pengajar dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, sehingga dapat sampai kepada peserta didik dengan baik. Pendapat ini juga sejalan dengan Smaldino (dalam Cristian, Veri & Yunus, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dianggap dapat menyampaikan informasi berdasarkan alat dari sumber informasi kepada penerima informasi, sehingga dapat dimengerti maksud dan tujuan informasi tersebut.

Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah articulate storyline, articulate storyline 3 merupakan aplikasi untuk membuat program interaktif yang dapat dipublikasikan oleh pembuatnya (Darmawan 2016). Program aplikasi ini digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Kemampuan dalam membuat presentasi mampu menghasilkan tampilan yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti presentasi pembelajaran tersebut (Pratama, 2019). Sehingga dengan adanya *software*

articulate storyline 3 dapat mengatasi serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan adanya *software* ini memudahkan peneliti juga untuk membuat suatu produk dalam hal pembuatan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian.

Dengan demikian, guru perlu menyediakan alternatif pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik belajar menemukan sendiri informasi yang disajikan dengan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh bahan kajian yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan mudah. Salah satu alternatif dimaksud ialah media pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media interaktif dilandasi oleh persepsi bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak, serta dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik. Metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau android cenderung lebih digemari oleh peserta didik.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik mengembangkan media interaktif. Peneliti mengambil judul desain pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Kalabahi Kabupaten Alor.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* (R & D) merupakan merupakan suatu proses atau langkah digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, mengembangkan produk. Model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model ADDIE.

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data primer dan sekunder. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa di SMP Negeri 3 Kalabahi. Sedangkan, sumber data skunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media interaktif ini menggunakan tiga jenis, yaitu observasi,

dokumentasi dan kuesioner (angket). Teknik analisis data terdiri dari dua komponen yaitu: analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Setelah melakukan analisis, selanjutnya yaitu mendesain produk awal atau perancangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang didasarkan pada hasil analisis. Langkah yang diperlukan untuk membuat desain pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* meliputi tiga kegiatan yaitu:

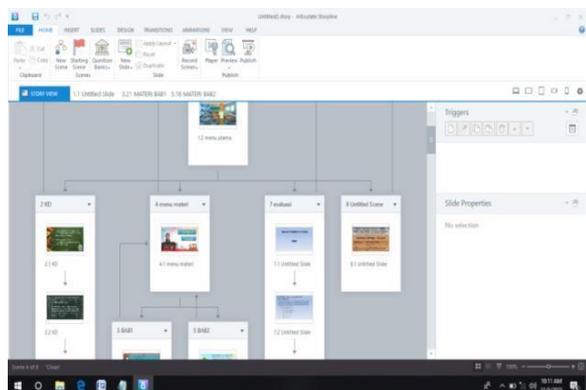
A. Tahap Analisis

Tahap pertama, pada tahap ini berupa analisis terkait kebutuhan yang diperlukan guna memperoleh informasi yang relevan. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan peserta didik, kurikulum, dan pemilihan materi. Serta menentukan pemakainya, kriteria kelayakan, kriteria kepraktisan dan kevalidan media serta bantuan software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi media interaktif berbasis *articulate storyline*. Pertama, pemilihan materi yang akan disampaikan dalam media interaktif berbasis *articulate storyline* pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan pemilihan materi didasarkan pada kesulitan yang sering dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran. Kedua, sasaran penggunaan *software articulate storyline*

pelajaran Bahasa Indonesia adalah kelas VIII.B SMP NEGERI 3 Kalabahi Kabupaten Alor. Terdapat dua kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif *software articulate storyline*, yaitu kelayakan segi dari media dan segi materi. Ketiga, kelayakan media yang dinilai berdasrakan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan hasil belajar peserta didik. Kriteria kelayakan tersebut tersaji dalam bentuk angket yang digunakan sebagai sumber data peneliti. Terakhir, pemilihan bantuan *software* yang digunakan untuk mendukung berjalannya aplikasi dalam perangkat komputer serta dapat memuat kebutuhan yang akan disajikan berupa teks, video, gambar, dan navigasi lainnya. Software yang akan digunakan, yaitu *Articulate Storyline*, pemilihan *software* tersebut memiliki alasan yaitu mampu mendukung tampilan teks, video, gambar, dan navigasi lainnya. Selain itu, fitur yang tersedia pada *software* tersebut cukup menunjang.

B. Perancangan Desain Produk

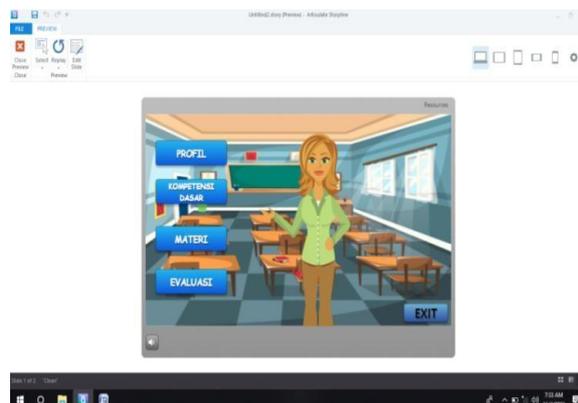
Setelah membuat flowchart untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif. Dari tahap kedua pada penelitian pengembangan ini desain mulai dirancang. Beberapa langkah yang perlu ditempuh sehingga menghasilkan luaran, yaitu (1) desain diagram alir (*flowchart*), diawali dengan merancang dan menyusun struktur media dengan bentuk diagram alir seperti yang disajikan pada gambar 3.1 selanjutnya pada menu utama akan ditampilkan terdiri dari tombol utama (petunjuk, pendahuluan, KI dan KD, peta konsep, materi, soal latihan, dan refleksi) dan tombol pelengkap (home dan profil pengguna serta penulis) seperti yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif

C. Tahap Development (Mengembangkan)

Tahap yang ketiga yaitu melakukan perancangan dengan mewujudkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Langkah yang perlu ditempuh dalam pengembangan media pembelajaran yaitu (1) tahap persiapan aplikasi menggunakan bantuan *software Articulate Storyline*; (2) tahap pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dan digunakan untuk mengisi file seperti materi, video, dan gambar. Bahan tersebut diperoleh dari beberapa website maupun membuat sendiri; (3) tahap pembuatan dilakukan pengembang berdasarkan desain dan isi konten yang telah dikumpulkan. Tampilan modul berbasis media interaktif.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama (Home)

Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* yang telah dibuat selanjutnya dilakukan uji validitas oleh beberapa ahli. Uji validitas memiliki tujuan agar diketahui penilaian kelayakan media berbasis *software articulate storyline* yang dikembangkan. Penilaian kelayakan diperoleh dari segi kelayakan materi dan segi kelayakan media. Validator selaku pihak yang menilai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* terdiri dari dua orang, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator materi menilai aspek pada bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Validator ahli materi memiliki kriteria, yaitu tenaga pendidik yang bergelar mgister dan di atasnya pada bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia dan berpengalaman dalam mengajar pada mata pelajaran tersebut. Hasil validasi yang telah dinilai oleh validator ahli materi.

Tabel 1. Validator

No	Nama	Validator
1.	Prof. Dr. Johar Amir, M. Hum	Ahli materi ajar bahasa Indonesia
2.	Dr. Abdul Hakim, M.Si	Ahli media pembelajaran interaktif

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Aspek Tampilan	3,5
2.	Aspek Kemanfaatan	3,75

Angket berisi 24 butir instrument menggunakan skala likert dengan nilai tertinggi 4 dan terendah 1. Angket tersebut terdiri dari 2 (dua) aspek dengan komposisi aspek tampilan sebanyak 20 butir, dan aspek kemanfaatan sebanyak 4 butir. Dimana, aspek tampilan memiliki nilai dengan skor

rata-rata 3,5 yang artinya bahwa aspek tampilan tersebut masuk dalam kategori sangat layak dan aspek kemanfaatan memiliki nilai rata-rata 3,75 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dari keseluruhan jumlah angket yang terdiri dari 24 butir soal tersebut mendapat nilai rata-rata 3,75 artinya termasuk dalam kategori sangat layak sehingga media tersebut dapat digunakan dalam penelitian oleh peneliti. Selengkapnya data validasi ahli meidia dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Aspek Isi	3
2.	Aspek Kebahasaan	3,5

Angket berisi 25 butir instrumen menggunakan skala likert dengan nilai tertinggi 4 dan terendah 1. Angket tersebut terdiri dari 2 (dua) aspek dengan komposisi aspek isi sebanyak 17 butir, dan aspek kebahasaan sebanyak 8 butir. Kelayakan diuji dengan cara sesuai dengan pedoman kriteria kelayakan. Berikut hasil validasi serta masukan dari ahli materi, dari aspek isi dapat diperoleh hasil rata-rata 3 dan aspek kebahasaan dengan nilai rata-rata 3,5 yang artinya dari keseluruhan pada aspek yang ditentukan dengan jumlah angket berisi 25 butir instrumen memiliki nilai skor dengan rata-rata 3,5 yang artinya bahwa materi yang telah di validasi tersebut sangat valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Selengkapnnya skor penilaian ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Produk

No. Responden	Skor Responden	Kategori
Rerata 3,8	4,4	Sangat setuju



Gambar 3. Tampilan Menu Awal



Gambar 4. Tampilan Menu Judul Bab Materi

D. Tahap Implementasi (Penerapan)

Tahap keempat yaitu meng-implementasikan atau menerapkan produk pembembangan media yang sebelumnya telah melalui beberapa proses dengan menerapkan kepada pengguna. Produk berupa media interaktif diterapkan pada sekolah SMP Negeri 3 Kalabahi Kabupaten Alor. Pada tahap ini penerapan produk akan dilaksanakan pada beberapa kali pertemuan. Dengan adanya penggunaan media tersebut dapat memaksimalkan konsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi menghasilkan respon positif dari peserta didik.

E. Tahap Evaluasi (Mengevaluasi)

Pada tahap terakhir dari pengembangan ini adalah tahap penilaian atau mengevaluasi media pembelajaran yang telah diterapkan kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif software articulate storyline 3.

Produk media interaktif dengan menggunakan software articulate storyline yang telah melalui proses uji coba, selanjutnya dilakukan uji efektivitas menggunakan perhitungan dan pengukuran kualitatif agar diketahui kualitas produk tersebut. Media interaktif software articulate storyline yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII B. Setelah pembelajaran berlangsung peserta didik akan diberi angket respon agar diketahui penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan software articulate storyline.

Terlepas dari berbagai aspek dan keunggulan yang dimiliki media interaktif tersebut, terdapat beberapa fitur yang masih perlu ditingkatkan lagi agar mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih memerlukan beberapa sumber penguat lainnya, seperti gambar, video, dan kegiatan lain yang membuat aktivitas pembelajaran peserta didik lebih bermakna dan terkesan aktif. Walaupun, media interaktif menggunakan software

articulate storyline memiliki beberapa manfaat dalam peningkatan motivasi, minat dan prestasi peserta didik namun, modul yang telah dikembangkan tidak mampu menggantikan peran pendidik saat proses pembelajaran (Sefriani et al., 2020), sebab seharusnya pendidik memiliki peran penting sebagai daya dan upaya untuk memperhatikan validitas media atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan (research and development) ini merupakan produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *articulate storyline* sebagai salah satu bentuk kreativitas dan inovasi pada bidang pendidikan terkait media pembelajaran serta diketahui tingkat validitas produk media pembelajaran interaktif dengan *software articulate storyline* yang dikembangkan, dengan begitu dapat digunakan oleh peserta didik kelas VIII B sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis kebutuhan yang dilakukan diawal, menunjukkan selama proses pembelajaran pendidik masih menggunakan buku cetak atau LKS sebagai media pembelajaran dan belum memaksimalkan untuk penggunaan teknologi dan media yang efektif. Setelah itu melihat dari hasil validasi yang diperoleh dari masing-masing validator yaitu ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan dengan perolehan rata-rata skor, yaitu 1) validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,5 dikategorikan "Baik", 2) validasi dari ahli media dengan perolehan rata-rata 3,75 termasuk pada kategori "Sangat Baik", 3) validasi oleh guru mata pelajaran memiliki nilai rata-rata 3,6 yang artinya sangat praktis untuk digunakan media dalam pembelajaran, 4) hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate stroryline* memiliki nilai rata-rata 3,8 artinya dengan mendapatkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan masuk dalam kategori sangat setuju dalam artian peserta didik senang belajar dengan menggunakan media interaktif *software articulate storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

Aditya Rahmatullah Pratama, (2019), Belajar Unified Modeling Language (UML),

<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>. Diakses 30 November 2022

- A. M., Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atherton, J. (2019). *Social Media Strategy: A Practical Guide to Social Media Marketing and Customer Engagement*. Kogan Page, Limited.
- Darmawan, Deni. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Lefudin (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePublish.
- Megawati. (2014). Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Formatif* 2(3): 227-234 ISSN: 2088-351X
- Menrisal, M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan pembuatan modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 6(2), 38-46.
- M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan pembuatan modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia*.
- Muhson, A. (2010). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1-10.
- Sefriani, R., Wijaya, I., & Dewi, M. (2020). Testing of The Validity of Interactive Learning Module on Creative and Entrepreneurs Learning Products. 6(1), 73-78.

Setiawan, D. C., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. (2013). Pengaruh Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching (RT) Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) terhadap Kemampuan Metakognitif Biologi Siswa SMA Islam Al. Ma'arif Singosari Malang. Skripsi S1. Program Pendidikan Biologi Pacasarjana Universitas Negeri Malang, 1-7.

Smaldino, dkk. (2020). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Terjemahan oleh Arif Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.