

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL Pada Mata Pelajaran Pengembangan Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI LPS di SMK

Eka Dia Permata Sari*, Luqman Hakim

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur

Correspondence: luqmanhakim@unesa.ac.id

Received: 12 Juli, 2023 | Accepted: 30 November 2023 | Published: 2 Desember, 2023

Keywords:

Islamic banking
accounting; Learning
media; PJBL

Abstract

The idea of learning activities, which includes approaches or techniques that have tremendous potential as facilities to support educational activities for students, is a crucial notion. The media serves as a bridge between the teaching and learning processes so that students may grasp the subject matter. This research study aims to develop learning facilities in the form of learning media or learning on a Project Based Learning (PJBL) basis, to assess the viability of Project Based Learning (PJBL) based learning media, and to assess student reactions to learning media on a Project Based Learning (PJBL) basis that was focused on Banking Accounting lessons in class XI and more specifically directed to semester II learning. The ADDIE research approach, which stands for Analysis, Design, proposed by Branch (Development, Implementation, and Evaluation). Students from class XI as Sharia Banking Services (LPS) at SMK Negeri 2 Mojokerto served as the subjects of the media trial in learning activities on a Project Based Learning (PJBL) basis. The study's findings show that project-based learning media receives expert evaluations with a value of 91.5%, which is referred to as the "Very Eligible" category, expert evaluations from media experts with a value of 96%, which is referred to as the "Very Eligible" category, and responses from students after being a user with a value of 97.4%, which is also referred to as the "Very Eligible" category.

Kata Kunci:

Media pembelajaran;
PJBL; Akuntansi
perbankan syariah

Abstract

Konsep kegiatan belajar menjadi aspek penting, termasuk cara atau metode yang memiliki potensi besar sebagai fasilitas penunjang kegiatan belajar bagi siswa. Fasilitas tersebut yaitu media sebagai perantara proses kegiatan belajar mengajar untuk dapat memahami materi. Kajian penelitian ini bertujuan untuk mampu mengembangkan fasilitas belajar berupa media pembelajaran atau belajar dengan basis Project Based Learning (PJBL), menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis Project Based Learning (PJBL), menganalisis respon peserta didik media belajar dengan basis Project Based Learning (PJBL) yang difokuskan pada pelajaran Akuntansi Perbankan di kelas XI dan lebih spesifik mengarah pada pembelajaran semester II. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analys, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation) dikemukakan oleh Branch. Subjek uji coba media dalam kegiatan belajar dengan basis Project Based Learning (PJBL) merupakan siswa siswi dari kelas XI sebagai Layanan Perbankan Syariah (LPS) di SMK Negeri 2 Mojokerto. Hasil dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis project mendapatkan hasil dari ahli dengan nilai sebesar 91,5% disebut dengan kategori "Sangat Layak", kemudian penilaian dari ahli media sebesar 96% disebut kategori "Sangat Layak", serta respon dari siswa-siswi setelah menjadi pengguna mendapatkan 97,4% dengan kategori "Sangat Layak".

PENDAHULUAN

Negara Indonesia saat ini sedang menghadapi kehidupan manusia yang berkaitan erat dengan teknologi atau disebut dengan era perubahan atau sebuah revolusi industry 5.0. Lahirnya era tersebut masyarakat diberikan kemudahan dalam pengaksesan teknologi seperti ruang fisik di dalam ruang maya (Nastiti & Abdu, 2020). Kemudahan akses teknologi memberikan kemudahan kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Mutu pendidikan mengalami peningkatan secara optimal dengan adanya kemajuan IPTEK (Ilmu Pendidikan dan Teknologi). Kemajuan pendidikan sekolah menengah diharuskan mengimbangi perkembangan teknologi informasi seperti yang terjadi di tengah masyarakat (Ihsan & Huly, 2023).

Menurut (Octavina & Susanti, 2021), upaya mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi situasi masa depan melalui bimbingan dan pelatihan di bidang pendidikan formal maupun non formal disebut sebagai pendidikan. (Chazan, 2022) menyatakan bahwa *“An intentional, systematic, and continuous effort to disseminate, grow, or acquire knowledge, attitudes, and skills, together with knowledge resulting from learning activities is called education.”* Suatu upaya yang disengaja secara sistematis, dan berkelanjutan yang bertujuan untuk menyampaikan atau memperoleh pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan yang diperoleh dari kegiatan pendidikan disebut dengan pendidikan.

Salah satu bentuk usaha pemangku kepentingan dalam mencapai suatu tujuan dari pendidikan nasional memperbaiki kualitas pendidikan adalah melakukan transformasi kurikulum dari waktu ke waktu. Kurikulum di Indonesia mengalami reformasi dari kurikulum 2013 (K-13) menjadi kurikulum merdeka. Menurut Syafa dalam (Sholekah, 2020) pembaharuan kurikulum ini berfokus pada pembentukan karakter dan membentuk potensi yang unggul. Dalam proses kegiatan belajar terlebih khusus penerapan kurikulum baru lebih berfokus pada pembentukan psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik serta pembelajaran dilakukan secara *student center* (berpusat pada peserta didik). Pemerintah melakukan perbaikan kurikulum 2013 dengan meluncurkan kurikulum “Merdeka Belajar”.

Penerapan kurikulum baru atau kurikulum merdeka didasarkan pada kemampuan dan minat peserta didik. Menurut (Marisa, 2021) proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka lebih menekankan pendidikan karakter peserta didik. Subijanto dkk, dalam (Yaelasari & Yuni Astuti, 2022) mengungkapkan bahwa implementasi kurikulum merdeka pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih mengedepankan optimalisasi dalam perancangannya, hal ini dikarenakan guna mencapai hasil yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK, pihak luar atau mitra dilibatkan dalam implementasi konsep kurikulum, dan lulusan SMK dapat diterima dalam dunia kerja (DU/DI). Akbarini et al., (2018) Mengungkapkan *“Vocational High School (SMK) is a type of formal school. SMK focuses on practical learning without leaving theoretical learning. SMK prepares students to be ready for work.”*. Salah satu bentuk sekolah formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah sekolah yang berorientasi pada pengajaran praktis, tanpa meninggalkan pembelajaran teori. SMK mempersiapkan lulusannya agar siap kerja.

Menurut Hamka dalam (Septy, 2021), media pembelajaran berupa alat fisik maupun non fisik yang mampu menjadi penghubung pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah diajarkan. Media belajar dapat mengurangi kebosanan peserta didik dan meningkatkan motivasi

belajar. (Saputro et al., 2020) mengungkapkan bahwa "*Learning media act as a link between instructors and students during the educational process. In addition to supporting or enhancing the learning process, media may also serve as a source of knowledge for students, which affects how well they learn*". Peran media pembelajaran tidak hanya sekedar mendukung atau melengkapi proses pembelajaran, media pembelajaran dapat menjadi sumber informasi bagi siswa yang sekaligus menentukan hasil atau prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran, media belajar berperan sebagai kontak antara guru dan peserta didik. Menurut (Moto, 2019) Penggunaan media belajar di kelas memfasilitasi pembelajaran bagi guru dan siswa-siswi. Tentu saja memiliki tujuan guna dapat menyampaikan materi serta lebih mudah dalam memahami isi materi yang telah dipaparkan. Selain itu, metode kegiatan belajar akan terasa fleksibel karena peserta didik memahami materi melalui audio. Melalui media pembelajaran, guru menghemat waktu dalam menyiapkan materi dan tidak kehabisan waktu selama di kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada jurusan Layanan Perbankan Syariah (LPS) kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto dilihat dari pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah, diketahui bahwa alat bantu berupa media belajar yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar di kelas yaitu *powerpoint*, papan tulis, video pembelajaran dan buku cetak yang masih terbatas. Model pembelajaran yang digunakan biasanya ceramah, diskusi, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek tetapi jarang digunakan. Pembelajaran yang monoton cepat menimbulkan kebosanan dan kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Penyusunan materi ajar biasanya dilakukan guru dengan cara menyusun secara mandiri dan disebarluaskan melalui *Google Classroom*. Kendala lainnya dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya bank soal atau latihan soal mata pelajaran akuntansi perbankan syariah. Adanya keterbatasan tersebut membuat guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil belajar siswa siswi yang terjadi pada kelas XI termasuk dalam pelajaran Akuntansi Layanan Perbankan Syariah (LPS) 1 SMK Negeri 2 Mojokerto memperoleh nilai dengan rata-rata 87,32 pada pelajaran Akuntansi Layanan Syariah dengan nilai terendah adalah 84. Melihat adanya hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa masih sangat amat dibutuhkan tingkat belajar yang lebih efektif guna mencapai hasil yang maksimal.

Melihat adanya kekurangan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning (PJBL)* dengan dukungan perangkat lunak *lectora inspire* pada materi akuntansi perbankan syariah semester II. Konsep kegiatan belajar dengan basis *Project Based Learning (PJBL)* memuat materi beserta latihan soal yang bisa diakses dengan mudah secara *online*. Media pembelajaran berbasis *Project Based Learning (PJBL)* disajikan dalam bentuk *website* yang bisa diakses dengan laptop atau komputer dan *smartphone*. *Lectora inspire* memiliki beberapa konsep pembantu dalam kegiatan belajar seperti halnya gambar; audio; video; animasi dan lain sebagainya. Selain itu, *Lectora* memiliki fitur penilaian atau tes, seperti mencocokkan (*matching*), pilihan ganda, isian singkat, tarik dan tempatkan, benar/salah, dan *hot spot*. Menggabungkan gambar, menggabungkan *flash*, *screen capture*, dan merekam video adalah semua fitur yang ada di *Software Lectora Inspire*.

Sebagai penunjang, peneliti menemukan beberapa penelitian terkait pengembangan *lectora inspire* menjadi media pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Latifah et al., 2020)

bahwa *Lecturota inspire* memungkinkan siswa untuk menggunakannya sebagai alat untuk membantu mereka belajar selama proses pembelajaran.. Selain itu, penelitian yang berjudul "Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan *Software Lectora Inspire*) guna menciptakan kegiatan belajar siswa yang efektif" (Lina Rihatul Hima & Samidjo, 2019) menemukan bahwa hasil media pembelajaran yang menggunakan *Lectora Inspire* dianggap layak untuk digunakan dalam pendidikan. Terdapat adanya suatu perbedaan yang menjadi sebuah pertimbangan dalam penelitian ini yaitu ada di media pembelajaran dengan basis *Project Based Learning (PJBL)* yang dikembangkan mengacu dan focus di pembelajaran kurikulum merdeka yang sudah dilengkapi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), asesmen diagnostik, materi pembelajaran berdiferensiasi, refleksi, dan asesmen formatif maupun sumatif.

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengembangan media pembelajaran, menganalisis kelayakan dan menganalisis respon peserta didik setelah menggunakan media pembantu kegiatan belajar dengan basis *Project Based Learning (PJBL)* yang ada pada pembelajaran Akuntansi Syariah tepatnya ada di semester II.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Melihat pernyataan dari (Sugiyono, 2011) bahwa pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan sebuah produk dan melaksanakan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan. Konsep pengembangan sendiri yang dipilih dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analys, Desaign, Development, Implementation, and Evaluation*) metode ini dicanangkan oleh Robert Maribe Branch.

a. Tahap Analisis (*Analyz*)

Analyz merupakan sebuah tahapan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media yang dikembangkan (Safitri & Aziz, 2022). Tahapan analisis juga melakukan analisis pada fenomena atau gejala yang ada di kondisi nyata (Kurnia et al., 2019). Tahapan ini pada dasarnya akan berfokus pada sebuah analisis kebutuhan siswa siswi dan analisis kurikulum sesuai dengan kondisi lapangan.

b. Tahap Desain (*Desaign*)

Pada tahapan ini akan berfokus pada proses perancangan produk guna dikembangkan (Anafi et al., 2021). Menurut (Firda & Nurhadi, 2016) Tahapan ini memiliki tujuan yaitu mampu merancang dan menganalisa hasil yang ditetapkan. Pada tahapan ini dilakukan membuat rancangan produk berupa *storyboard* media yang akan dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini menciptakan sebuah produk dan melakukan validasi terhadap produk tersebut (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan rancangan prodduk yang dikembangkan (Cahyadi, 2019). Pada tahapan ini produk dibuat menggunakan *Lectora Inspire 17* dan di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru).

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses pengimplementasian atau uji coba produk ke lapangan (Latip, 2022). Produk yang sudah dibuat dan divalidasi akan diujicobakan kepada

peserta didik. Tujuan dari tahap implementasi untuk menguji produk kepada siswa dan mengetahui reaksi mereka terhadap media (Vivien Pitriani et al., 2021).

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Trisiana dan Wartoyo dalam (Sugihartini & Yudiana, 2018) menyampaikan bahwa tahap evaluasi, produk yang telah dikembangkan dievaluasi dan dinilai. Tahap evaluasi akan menentukan apakah media *Project Based Learning (PJBL)* sesuai keinginan atau tidak. Menurut (Adesfiana et al., 2022) tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data dari angket dan kuisioner. Memakai teknik purposive sampling. Peserta didik kelas XI Layanan Perbankan Syariah (LPS) 1 SMK Negeri 2 Mojokerto, yang berjumlah 34 orang, adalah subjek penelitian ini. Analisis data penelitian ini deskriptif kualitatif telaah dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru) dan analisis deskriptif kuantitatif dari lembar validasi. Hasil lembar validasi para ahli dan praktisi pembelajaran dianalisis menggunakan skala likert Menurut Riduwan (2013), hasil analisis diklasifikasikan sesuai dengan kriteria menggunakan skala *Guttman* (Ya/Tidak): presentase 0% hingga 20% dikategorikan sebagai "Sangat Tidak Layak", presentase 21% hingga 40% dikategorikan sebagai "Tidak Layak", presentase 41% hingga 60% dikategorikan sebagai "Cukup Layak", dan presentase presentase 0% hingga 20% dikategorikan sebagai "Sangat Layak".

Untuk mengetahui persentase total hasil validasi para validator dengan tanggapan siswa terhadap media *Project Based Learning (PJBL)*, menggunakan formula berikut :

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menggunakan formula berikut untuk menghitung persentase total hasil validasi para validator dengan tanggapan siswa terhadap media *Project Based Learning (PJBL)*:

Analys (Analisis)

Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanyalah PowerPoint, buku, dan papan tulis. Jika media pembelajaran tidak digunakan secukupnya selama proses pembelajaran, siswa dapat menjadi bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Model pembelajaran yang digunakan biasanya ceramah, diskusi, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek tetapi jarang digunakan. Pembelajaran yang monoton cepat menimbulkan kebosanan dan kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Terbatasnya bank soal atau latihan soal pada materi akuntansi perbankan syariah membuat peserta didik sedikit kesulitan mengasah keterampilan dalam pencatatan akuntansi. Adanya keterbatasan tersebut membuat guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis proyek untuk akuntansi perbankan syariah dapat menyelesaikan rincian masalah tersebut. Diharapkan pengembangan media akan membantu guru menjelaskan materi dan memungkinkan siswa belajar dengan mudah. Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis kurikulum yang dibutuhkan adalah kurikulum yang memberikan kebebasan kepada pendidik dan siswa untuk melakukan apa yang mereka butuhkan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran harus menarik dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran.

Design (Desain)

Media pembelajaran berbasis *Project Based Learning (PJBL)* dirancang berbentuk website dimana siswa dapat mengakses menggunakan laptop, komputer, atau ponsel pintar sesuai kebutuhan mereka. Siswa dengan mudah memahami media pembelajaran ini dikarenakan memiliki teks, gambar, dan video. Untuk semester kedua, materi akuntansi perbankan syariah disajikan melalui media pembelajaran berbasis proyek yang disertai dengan penilaian awal dan akhir. Peserta didik memiliki kemampuan untuk secara langsung menjawab latihan soal yang telah disediakan, dan skor diberikan secara langsung setelah mereka menyelesaikan latihan. Media pembelajaran berbasis *project* pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah berisi Alur Tujuan Pembelajaran, Asesmen awal (Kognitif dan Non Kognitif), materi, refleksi, asesmen akhir, dan *about*.

Development (Pengembangan)

Media pembelajaran yang sudah dirancang selanjutnya akan melalui tahap pengembangan atau penyusunan media. Produk dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *lectora inspire 17* dan diubah menjadi *website* dengan berbantuan *website infinity* dan *software FileZilla*. Pengembangan Media pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning (PJBL)* divalidasi oleh praktisi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Penilaian validator dari kriteria yang ditetapkan peneliti. Hasil validasi ahli materi ditinjau dari berbagai aspek, seperti:

Tabel : 3

Hasil Validasi Materi

No	Variabel	Skor validasi		Jumlah	%	Kriteria
		V1	V2			
1	Kualitas Isi dan Tujuan	34	40	74	92,5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	53	57	110	91,6%	Sangat Layak
					91,5 %	Sangat Layak

$$\% \text{ Kelayakan Materi} = \frac{183}{200} \times 100\% =$$

Sumber : Data diolah peneliti (2023)

Tabel diatas menunjukkan skor 74 untuk aspek kualitas isi dan tujuan, dan 110 untuk aspek kualitas instruksional. Jumlah skor validasi materi ahli materi adalah 183, dan jika dipresentasikan menjadi 91,5%, dapat disimpulkan bahwa validasi materi "Sangat Layak". Hasil validasi media penelitian ini, sebagai berikut

Tabel : 4

Hasil Validasi Media

No	Variabel	Jumlah Skor Validasi	Kriteria
1	Kualitas Teknik	82	

$$\text{Kelayakan Media} = \frac{82}{85} \times 100\% = 96\% \quad \text{Sangat Layak}$$

Sumber : Data diolah peneliti (2023)

Tabel diatas menampilkan bahwa validasi media terkait kualitas teknis mendapatkan skor 82. Presentase dari skor tersebut adalah 96% dan dinyatakan “Sangat Layak”.

Implementation (Implementasi)

Dalam kelas XI Layanan Perbankan Syariah (LPS) 1 di SMK Negeri 2 Mojokerto, media pembelajaran berbasis *Project Based Learning (PJBL)* digunakan. Di kelas XI LPS di SMK, materi tabungan syariah dari subjek akuntansi perbankan syariah menjadi subjek uji coba. Setelah uji coba, siswa mengisi lembar jawaban tentang pengembangan media pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran akuntansi perbankan syariah. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel : 5
Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

No	Variabel	Jumlah Skor	%	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	95	93,1 %	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	167	98,2 %	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	235	98,7 %	Sangat Baik
Total Keseluruhan Skor		497		
Presentase (%) = $\frac{497}{510} \times 100\% =$			97,4 %	Sangat Baik

Sumber : Data diolah peneliti (2023)

Tabel diatas menampilkan skor 95 didapatkan dari penilaian aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional mendapatkan skor 167, kualitas teknis mendapatkan skor 235, dan total keseluruhan skor adalah 497. Hasil presentase dari skor tersebut adalah 97,4% dan masuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi akan menilai produk yang dikembangkan sudah sesuai atau tidak dengan spesifikasi yang diharapkan. Tahap evaluasi bertujuan untuk memberikan *feedback* dan melakukan revisi pada produk jika diperlukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan diskusi di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa 1) Media pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran akuntansi perbankan syariah di kelas XI Layanan Perbankan Syariah (LPS) mencakup materi yang berkaitan dengan kurikulum merdeka selama semester II. 2) Di kelas XI SMK, media pembelajaran berbasis proyek tentang akuntansi perbankan syariah diberi nilai "Sangat Layak". Artinya dapat digunakan diluar maupun dalam kelas. Alat pembelajaran ini membantu siswa membuat proyek akuntansi perbankan syariah. Media pembelajaran berbasis proyek telah divalidasi melalui penilaian yang dilakukan oleh dua

ahli materi dan satu ahli media. Penilaian ini mencakup berbagai aspek. 3) Peserta didik menanggapi media dengan kategori "Sangat Baik".

DAFTAR RUJUKAN

- Adesfiana, Z., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis WEB Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration Subject. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 138. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.218>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(4), 433–438.
- 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>
- Chazan, B. (2022). *Principles and Pedagogies in Jewish Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-83925-3>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2016). *PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN DIRI SENDIRI PESERTA DIDIK SMA NEGERI KABUPATEN MOJOKERTO*. 1–23.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ihsan, & Huly. (2023). *Pengembangan E-Modul Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Instalasi Android Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik*. 7(1), 115–124. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i1.14070>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie dalam Pengembangan. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108.
- Lina Rihatul Hima, & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendiidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire

- Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34341>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (J. Hustadarta, A. Rusyana, & Enas (eds.)). Alfabeta.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Saputro, N. V., Masturi, & Supriyadi. (2020). The effectiveness of instructional media based on lectors inspire towards student's achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022063>
- Septy, N. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.1-6>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Yaelasari, M., & Yuni Astuti, V. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Cara Belajar Siswa Untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7), 584–591. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i7.1041>