

Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field Trip pada Materi Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas 4 SD

Mustika Junita Ningsih¹,
* Email: ¹ mustikaa.junitaa@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video, yaitu Virtual Field Trip, yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang teks narasi dan daya imajinasi mereka pada materi tersebut dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development), dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran ini dinilai sangat layak oleh ahli materi (94%), sangat layak oleh ahli media (82%), dan layak oleh ahli bahasa (75%). Selanjutnya, uji lapangan dilakukan di kelas IV A SD Negeri Kebonmanis 01, dengan hasil penilaian guru mencapai 96,1% (sangat layak) dan respon siswa 88,4% (sangat layak). Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini juga praktis digunakan, dengan nilai kepraktisan guru 96,1% dan siswa 88,4%, yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV.

Kata kunci: Pengembangan Media, *virtual field trip*, teks narasi.

Abstract

This study aims to develop a video-based learning media, specifically a Virtual Field Trip, to enhance students' knowledge of narrative texts and their imagination on the subject matter in the Indonesian language curriculum. The research method employed is Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. According to expert assessments, the learning media was rated highly by subject experts (94%), media experts (82%), and language experts (75%). Subsequently, field testing was conducted in class IV A at SD Negeri Kebonmanis 01, with teacher evaluations reaching 96.1% (very feasible) and student responses at 88.4% (very feasible). The practicality test also revealed that the media is practical to use, with teacher practicality rated at 96.1% and student practicality at 88.4%, both categorized as very practical. These results indicate that the media is both feasible and practical for use in classroom instruction for grade IV.

Keywords: Media development, *virtual field trip*, narrative text.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional, memiliki berbagai fungsi penting, seperti bahasa resmi negara, bahasa pengantar dalam pendidikan, dan penghubung antarwarga negara Indonesia. Selain itu, bahasa Indonesia juga berperan dalam kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengembangan budaya (Hoerudin, 2017). Bahasa Indonesia berfungsi sebagai pemersatu bangsa yang memiliki keberagaman suku dan budaya, serta sebagai alat komunikasi sehari-hari untuk mengekspresikan ide dan perasaan. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia sejak dini karena perannya yang sangat vital dalam membentuk karakter cinta tanah air dan melestarikan bahasa nasional, serta sebagai sarana berlatih komunikasi.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Cahyani et al., 2021). Keterampilan menulis adalah salah satu aspek yang penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Menulis tidak hanya untuk menyampaikan informasi atau ide, tetapi juga memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan emosi dan perasaan. Keterampilan menulis yang baik penting untuk menyampaikan pesan secara efektif (Lestari et al., 2017).

Pada tingkat SD, siswa dikenalkan dengan berbagai jenis tulisan, termasuk teks prosedur dan teks narasi. Teks prosedur berisi langkah-langkah untuk melakukan sesuatu, sedangkan teks narasi mengisahkan rangkaian peristiwa dalam urutan kronologis yang bertujuan memberikan makna bagi pembaca dan mengajarkan nilai moral (Marliana & Indihadi, 2020). Teks narasi dapat disampaikan melalui berbagai metode, seperti menulis, membaca, bercerita, atau menyimak. Oleh karena itu, teks narasi merupakan materi yang penting untuk meningkatkan keterampilan

berbahasa siswa, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Pembelajaran teks narasi yang menarik dan inovatif sangat diperlukan agar siswa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan teknik mengajar yang efektif, sebagaimana diungkapkan oleh Hasriadi (2022), karena keterampilan mengajar yang baik merupakan keharusan bagi setiap pendidik. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah video pembelajaran, seperti Virtual Field Trip, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten secara lebih menarik.

Virtual Field Trip adalah video yang menyajikan pengalaman perjalanan studi lapangan secara virtual, memungkinkan siswa mengeksplorasi tempat-tempat yang sulit dijangkau secara langsung. Media ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan memberikan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Melinda et al. (2018), menunjukkan bahwa penggunaan Virtual Field Trip mendapat respons positif dari siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun, meskipun teknologi ini bermanfaat, banyak sekolah yang masih mengandalkan media pembelajaran konvensional dan terbatas dalam penggunaan sumber belajar berbasis digital. Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Negeri Kebonmanis 01, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa, terutama karena materi yang banyak membutuhkan bacaan. Sebagian siswa juga kurang tertarik untuk membaca (Suryaningsih, 2023), yang mengakibatkan 70% siswa di kelas IV SD Negeri Kebonmanis 01 belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP) dalam bahasa Indonesia dan belum dapat menulis teks narasi secara mandiri.

Oleh karena itu, diperlukan variasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kebonmanis 01, di mana fasilitas seperti LCD proyektor dan speaker tersedia, namun masih kurang dimanfaatkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Virtual Field Trip pada materi teks narasi bahasa Indonesia di kelas IV SD, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau memperbaiki produk yang sudah ada (Rahmi Pertiwi et al., 2023). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sederhana yang mudah diikuti dan dipahami. Model ADDIE adalah metodologi sistematis untuk desain pembelajaran, yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk, seperti modul pembelajaran, buku teks, video pembelajaran, multimedia, dan lainnya (Rosmiati, 2019).

Dengan model ADDIE, evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memastikan kualitas produk yang lebih baik. Penilaian pada setiap tahap bertujuan untuk mengurangi potensi kesalahan atau cacat pada produk akhir. Tahap evaluasi menjadi bagian penting dalam model ini untuk menilai kelayakan produk secara keseluruhan setelah melalui berbagai tahap pengembangan. Proses penelitian ini terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang masing-masing

memiliki tujuan dan langkah-langkah spesifik dalam pengembangan media pembelajaran.

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE:

1. **Analisis:** Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan, identifikasi masalah, penentuan produk yang sesuai dengan tujuan, serta perumusan ide produk yang akan dikembangkan. Analisis terhadap kebutuhan media dan materi juga dilakukan.
2. **Desain:** Tahap ini berfokus pada perancangan konsep produk yang akan dibuat, dengan tujuan untuk merencanakan media pembelajaran yang dibutuhkan.
3. **Pengembangan:** Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang siap diuji dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
4. **Implementasi:** Tahap ini mencakup pengujian media yang telah dikembangkan, termasuk uji coba dengan satu orang, kelompok kecil, dan uji lapangan.
5. **Evaluasi:** Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk menentukan apakah media yang dikembangkan telah sesuai dengan harapan dan tujuan setelah melalui serangkaian pengujian dan revisi produk.

Penelitian ini melibatkan tiga tahap pengujian yang dilakukan dengan melibatkan siswa dan guru kelas IV A dan IV B di SD Negeri Kebonmanis 01, yang berlokasi di Jl. Setiabudi No. 38, Kelurahan Kebonmanis, Kecamatan Cilacap Utara, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa kelas IV SD.

Teknik Pengumpulan Data:

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, angket observasi awal, angket validasi ahli, angket penilaian guru, dan angket respon siswa. Wawancara dan angket observasi awal digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Angket validasi melibatkan penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Angket penilaian guru dan angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari angket kemudian dianalisis menggunakan rumus skala Likert dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Prosentase
- $\sum X$ = Total jawaban responden pada satu item
- $\sum X_i$ = Jumlah jawaban tertinggi pada satu item

Tabel Kriteria Angket Penilaian Guru & Respon Siswa:

Prosentase	Interpretasi
76-100%	Sangat layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup layak
0-39%	Kurang layak

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang diubah menjadi data kuantitatif (Purba et al., 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

1. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri Kebonmanis 01 adalah Kurikulum Merdeka, yang mulai diimplementasikan secara resmi pada tahun ajaran 2022/2023. Kelas I dan IV menjadi angkatan pertama yang menerapkan kurikulum ini. Salah satu perubahan yang signifikan adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran bernama IPAS, sedangkan mata pelajaran lainnya berdiri sendiri.

2. Buku

Analisis dilakukan terhadap seluruh bab dan tujuan pembelajaran. Setelah dianalisis, dipilih satu materi dari satu mata pelajaran yang dinilai memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Materi tersebut adalah BAB 7 “Asal Usul” pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada teks narasi.

3. Guru

Di kelas IV A dan IV B, metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru cenderung menggunakan bahan bacaan yang cukup banyak, namun belum memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Design (Perencanaan)

1. Desain Materi

• Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran diambil dari buku siswa, guru, dan modul pembelajaran kelas IV. Fokus capaian adalah pada kemampuan siswa dalam memahami tokoh dan pesan dari teks narasi serta memperkaya kosakata melalui berbagai topik.

• Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat mengenai isi teks dan menyusun

teks narasi menggunakan kata penghubung antarkalimat.

- **Pembuatan Instrumen Asesmen**
Instrumen asesmen disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran dari BAB 7 “Asal Usul”.

2. Desain Media

- **Pembuatan Konsep Video**
Konsep media virtual field trip dirancang agar penyampaian materi efektif dan menarik bagi siswa. Konsep disesuaikan dengan usia dan perkembangan siswa serta isi materi teks narasi.
- **Penyusunan Storyline**
Storyline atau naskah cerita disusun sebagai panduan dalam pembuatan video agar konten berjalan sesuai alur, bahasa sesuai kaidah, serta mendukung capaian dan tujuan pembelajaran.
- **Penyusunan Instrumen Penilaian Media**

Data penelitian terdiri dari data kuantitatif (angket skala Likert dari validasi ahli dan uji lapangan) dan data kualitatif (masukan dari guru dan siswa).

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan media yang telah disusun mulai dikembangkan. Sumber daya seperti gambar, audio, video, dan materi dikumpulkan dan diolah menjadi media pembelajaran. Storyline menjadi dasar pembuatan video hingga media selesai dan siap divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media.

Media *virtual field trip* terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Halaman Pembuka



Gambar 2. Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan tampilan awal yang muncul ketika video mulai diputar. Pada halaman ini ditampilkan judul video *Virtual Field Trip* serta lokasi yang dijadikan latar dalam video, yaitu Pantai Teluk Penyus. Selain itu, terdapat animasi bus wisata yang merepresentasikan perjalanan wisata secara virtual bersama para siswa.

- b. Halaman Profil Pengembang dan Pembimbing



Gambar 3. Profil Pengembang dan Pembimbing

Halaman kedua menampilkan profil dari pengembang dan pembimbing. Di dalamnya tercantum informasi identitas pengembang, termasuk nomor telepon dan alamat email yang dapat dihubungi.

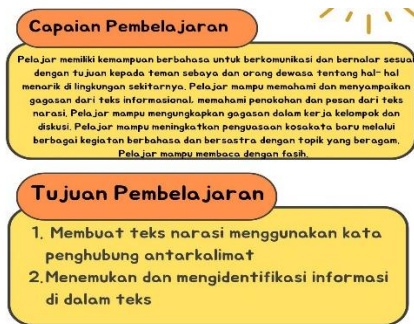
- c. Halaman Materi



Gambar 4. Halaman Materi

Halaman ketiga berisi judul materi yang disajikan, yaitu teks narasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar..

d. Halaman Kompetensi



Gambar 5. Halaman Kompetensi

Halaman berikutnya adalah halaman kompetensi, yang menampilkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang relevan dengan materi teks narasi, sesuai dengan buku Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang digunakan oleh guru dan siswa.

e. Halaman Video



Gambar 6. Halaman Video

Halaman selanjutnya adalah halaman video, yang menampilkan wisata virtual sekaligus penjelasan tentang materi teks narasi yang disisipkan sepanjang perjalanan dalam video. Konsep video menggabungkan elemen wisata dengan pencarian buku harta karun yang berisi

materi, dilengkapi dengan berbagai animasi untuk menarik perhatian siswa.

f. Halaman Asesmen



Gambar 7. Halaman Asesmen

Halaman yang ke enam adalah halaman asesmen yang berisikan kuis pilihan ganda tentang teks narasi dan juga kata hubung (konjungsi) yang telah dibahas dalam halaman video.

g. Halaman Penutup



Gambar 8. Halaman Penutup

Halaman terakhir adalah halaman penutup, yang berisi ucapan terima kasih sebagai penutup dari media pembelajaran.

Berikut adalah hasil parafrase dari validasi ahli pada media Virtual Field Trip:

a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan pada hari Senin, 14 Desember 2023 oleh Bapak Yusuf Hasan Bahrudin, M.Pd., yang menjabat sebagai Kepala Prodi Bimbingan Konseling di Universitas Nahdlatul Al Ghazali Cilacap. Lembar validasi ahli media mencakup 4 aspek

penilaian dengan 10 indikator. Hasil validasi menunjukkan nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Ahli Media
Aspek Penilaian	4
Indikator	10
Total	32
Persentase	82%
Kriteria	Sangat Layak

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023 oleh Ibu Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd., yang merupakan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Lembar validasi ahli bahasa terdiri dari 4 aspek penilaian dan 8 indikator. Hasil validasi tercatat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Keterangan	Ahli Bahasa
Aspek Penilaian	4
Indikator	8
Total	24
Persentase	75%
Kriteria	Layak

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 9 Desember 2023 oleh Bapak Gigih Winandiika, M.Pd., yang menjabat sebagai Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Lembar validasi ahli materi mencakup 4 aspek penilaian dengan 9 indikator. Hasil validasi menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Ahli Materi
Aspek Penilaian	4
Indikator	9
Total	34
Persentase	94%
Kriteria	Sangat Layak

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan penerapan hasil akhir dari uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Keberhasilan media yang dikembangkan ditentukan oleh hasil akhir dari uji lapangan. Uji coba satu-satu dilakukan dengan melibatkan 3 siswa dan 1 guru. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 5 siswa yang berbeda dari yang sebelumnya, serta 1 guru. Tahap terakhir adalah uji lapangan yang melibatkan seluruh siswa, dan hasilnya menjadi penentu kelayakan produk. Berikut adalah hasil implementasi media Virtual Field Trip:

Tabel 5. Penilaian Guru

Keterangan	Guru Kelas IV A	Guru Kelas IV B
Aspek penilaian	6	6
Indikator	13	13
Total	50	50
Prosentase	96,1%	96,1%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 6. Respon Siswa

Keterangan	Satu-satu	Kelompok	Lapangan
Aspek penilaian	3	3	3
Indikator	8	8	8
Total	83	142	764
Prosentase	86,4%	88,7%	88,4%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model ADDIE, bertujuan untuk menilai apakah setiap langkah telah dijalankan dengan baik atau belum. Evaluasi ini dilakukan pada akhir penelitian dengan menganalisis hasil uji coba untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi diperoleh dari penilaian para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta guru dan siswa pada tahap uji lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi, media yang dikembangkan mendapatkan predikat "sangat layak" dan "praktis," sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis data validitas angket atau pembahasan dapat dilihat pada hasil penyajian lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan oleh para ahli serta uji lapangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE menghasilkan produk media pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *virtual field trip* yang membahas mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bab 7 mengenai Asal Usul, dengan fokus pada materi teks narasi untuk kelas IV. Penilaian dari para ahli, siswa, dan guru menunjukkan bahwa media *virtual field trip* ini sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran yang diberikan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran *virtual field trip* adalah agar peneliti lainnya dapat mengembangkan media serupa untuk materi pelajaran lain, mengingat dalam penelitian ini media hanya difokuskan pada materi teks narasi. Selain itu, sebelum menentukan media yang akan dikembangkan dan diterapkan, peneliti disarankan untuk memastikan bahwa fasilitas yang tersedia di sekolah dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 41–49.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hoerudin, C. W. (2017). *Mata Kuliah Umum Pengembangan Karakter: Bahasa Indonesia* (hal. 76).
- Lestari, A. T., Mudzanatun, & Damayani, A. T. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 214. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik Brainstorming Pada Model Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109–115. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459>
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2001, 158–164.
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. 1–26.
- Putri, C. A., Putra, S., & Zulaikha, S. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2, 1–11.
- Rahmi Pertiwi, G., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–

52. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 261–268.
<https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
Suryaningsih, I. (2023). *Hasil Wawancara Guru Kelas IV SD Negeri Kebonmanis 01* (hal. 1).