

## E-MODULE APPLICATION DEVELOPMENT BASED ON ANDROID IN THEMATIC LEARNING FOR 3<sup>RD</sup> GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/1322>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1322>

Submitted: 2021-04-18

Reviewed: 2020-05-8

Published: 2021-05-30

**Bagus Nanda Mahardika**  
Universitas PGRI Adi Buana  
Surabaya-Indonesia  
mahardikaninetythree@gmail.  
com

**I Nyoman Sudana Degeng**  
Universitas Negeri Malang-  
Indonesia  
nyoman.sudana.d.fip@um.ac.  
id

**Nurmida Catherine Sitompul**  
Universitas PGRI Adi Buana  
Surabaya-Indonesia  
nurmida.catherine.s@unipasy.  
ac.id

**Abstract:** *Even though there are still many alternative learning options that teachers can try, books seem to be the main source of learning for students. One of them is with a smart phone or smartphone. Easy access to Android in today's can be used to use it as a teaching medium. There are many media that can be used in today's learning, one of which is the E-module. E-module is a teaching medium that combines technology with learning. The e-module application is one of the solutions that can be implemented for learning today. E-module is also a development of the manual module which is less attractive to students because of its unattractive design. The E-Module application is an android-based application that can be installed on all types of android. Product developed with the ADDIE model. Product Prototype has reviewed by several experts (material, design and media). Some revision has done according to the experts before tested to 58 third grade students of SD Khadijah Pandegiling. The data analysis techniques in this study were qualitative and quantitative. Qualitative data were obtained from suggestions and questionnaire input while quantitative data were obtained from questionnaire percentages.. The evaluation used in this study was a formative evaluation using 2 stages, namely the small group evaluation and the field test. The product trial in small groups was attended by 8 students. The results of the percentage of the small group evaluation or small group evaluation score of 84% or have very good characteristics. Whereas in the large group/ field trial which was attended by 59 students, the percentage was 83%. The main conclusion is this E-modile has increased students reading interest.*

**Keywords:** *Educational Technology, E-Module, Android application*

**Abstrak:** Salah satu alternatif pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah ponsel pintar atau smartphone. Mudahnya akses android di masa sekarang harus dapat dimanfaatkan sebagai media ajar, seperti Elektronik Modul atau E-Modul. E-modul adalah media ajar yang memadukan teknologi dengan pembelajaran. E-modul juga merupakan pengembangan dari modul berbentuk teks yang kurang diminati oleh siswa karena desainnya yang kurang menarik. Aplikasi E-Modul yang dikembangkan adalah aplikasi berbasis android yang dapat dipasang di semua tipe android. Penelitian berbentuk R & D ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan angket sedangkan data kuantitatif diperoleh dari prosentase angket. Produk yang telah selesai

dikembangkan dilanjutkan dengan penilaian kelayakan dari para ahli (materi, desain dan media). Produk direvisi sesuai saran para pakar, sebelum diujikan kepada siswa sebanyak 58 siswa kelas III SD Khadijah Pandegiling.. Evaluasi yang bersifat formatif ini dilakukan 2 tahap yaitu *small group evaluation* dan *field test*. Uji coba produk pada kelompok kecil diikuti oleh 8 siswa. Hasil prosentase uji kelompok kecil atau *small group evaluation* mendapat skor sebesar 84% atau memiliki katerogri sangat baik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar/lapangan yang diikuti oleh 59 siswa kelas III mendapat prosentase sebanyak 83%. Dan pada akhirnya dengan adanya aplikasi ini minat baca dan ketertarikan siswa saat pembelajaran daring cukup meningkat.

**Kata Kunci** : Teknologi Pembelajaran, E-Modul, Aplikasi android

## PENDAHULUAN

Saat ini siswa lebih senang bermain gawai ketimbang membaca buku. Alih-alih membaca terkadang memegangpun tidak sama sekali. Tak perlu diajari siswa telah mahir mengoperasikan ponsel pintar secara mandiri. Jelas akan sangat berbahaya apabila mereka tidak diawasi dan diperhatikan oleh orang tua. Namun disisi lain ini adalah peluang guru bisa menawarkan jalan keluar tersebut. Penggunaan gawai bisa menjadi salah satu metode baru yang dapat diimplementasikan guna menumbuhkan minat baca siswa dan tentu akan mempengaruhi ketuntasan belajarnya. Melalui aplikasi berbasis android diharapkan minat dan motivasi siswa untuk membaca semakin terbentuk. Karena memang sistem operasi ponsel pintar dan jumlah penggunaanya paling tinggi adalah sistem operasi berbasis android (Putri & Muhtadi, 2018) Namun juga harus diikuti dengan kreativitas guru / pemangku kepentingan lainnya agar metode ini tidak terkesan membosankan. Aplikasi-aplikasi pendukung yang bisa di *download* secara cuma-cuma dapat dijadikan pilihan. Aplikasi ini dapat berupa e-book atau elektronik modul pembelajaran.

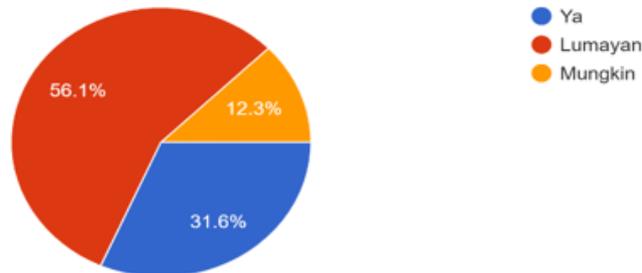
Ketersediaan modul pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa usia sekolah dasar bisa dikatakan masih sangat jarang digunakan. Jikalau ada hanya berupa bacaan cerita atau dongeng. Padahal modul sangatlah membantu tenaga pendidik dalam pembelajaran (Harta et al., 2014). Terlebih kebudayaan membaca di Indonesia tidak dibiasakan sejak dini . Kebiasaan lama seperti mendengarkan penjelasan daripada harus membaca masih menjadi primadona di kalangan masyarakat kita karena itu dinilai lebih praktis dan efisien. Ini semakin dikuatkan dengan isi bacaan yang monoton dan membosankan bahkan dilihat dari covernya saja mungkin pembaca sudah enggan untuk membuka. Dan pada akhirnya terbentuk sebuah pemaknaan bahwasanya kegiatan membaca adalah kegiatan yang membosankan hanya dilakukan apabila siswa diberikan tugas atau evaluasi, jelas minat tidak akan tumbuh apabila dipaksakan (Dewi & Amir, 2018). Penyebab lainnya adalah kemajuan di bidang teknologi yang membuat siswa lebih suka memegang smartphome ketimbang buku. Mereka bisa berjam-jam melakukan

kegiatan di dalam smartphone seperti membuka media sosial, bermain game atau hanya sekedar mengirim pesan singkat. Tak dapat dipungkiri generasi Z zaman sekarang tidak bisa dilepaskan dengan adanya smartphone. Kita juga tidak bisa membendung lajunya teknologi saat ini atau membatasi penggunaan smartphone siswa. Yang bisa kita lakukan adalah bagaimana cara yang tepat untuk memmanage dan mengolah informasi yang kita dapatkan dari smartphone serta di aplikasikan untuk sarana sumber belajar siswa. Karena bagaimanapun kita harus menyadari bahwa kita telah berada di era digital, era industri 4.0 . Oleh sebab itu guru/pengajar harus bisa memberikan jalan keluar yang sesuai di masa sekarang karena kitalah yang harus mengikuti perkembangan zaman bukan memaksa siswa untuk masuk ke zaman kita.

Modul pembelajaran berbasis android dirasa menjadi metode yang cukup ideal dan efektif pada masa pandemi covid-19. Bukan tanpa alasan, pandemi covid-19 rata-rata membuat siswa semakin enggan untuk sekedar membaca apalagi belajar serta pada pembelajaran konvensional modul sendiri sangat jarang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Modul adalah bahan ajar yang dibuat berdasarkan tata cara penulisan yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan (Poerwantiningtyas et al., 2015) Menurut Goldschmid, Modul pembelajaran merupakan satuan kegiatan belajar yang terencana dan dirancang guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu atau paket program untuk belajar (Wijaya, 1988:128). Sedangkan Vembriarto (1987:20), menjelaskan bahwa sebuah modul adalah kumpulan bahan ajar yang berisi satu unit konsep ketimbang bahan ajar. Pembelajaran menggunakan modul merupakan usaha implementasi pengajaran individual yang harus siswa kuasai dalam satu unit bahan pelajaran sebelum nantinya berlanjut pada unit berikutnya.

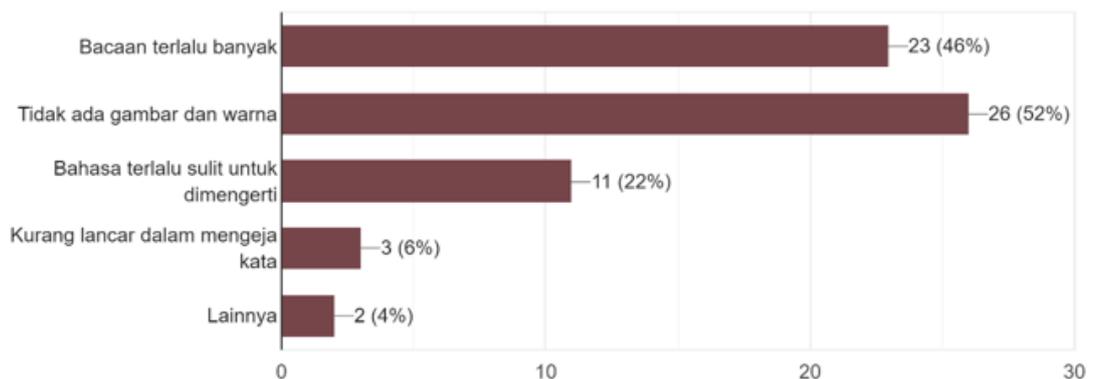
Realita yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa minat baca siswa terbilang cukup rendah. Dari 57 responden sebanyak 31,6 % menyatakan bahwa mereka sangat gemar membaca, 56,1 % sedang atau biasa-biasa saja dan 12,3 % memilih kadang-kadang atau mungkin. Alasan mereka bosan sangat sederhana 46 % mengatakan bahwa bacaan didalamnya terlalu banyak dan 52 % menyatakan bahwa di dalam bacaan tidak terdapat gambar dan warna. Berikut merupakan survei yang dilakukan menggunakan google form.

Apakah ananda suka membaca ?  
57 responses



**Gambar 1** Prosentase minat baca siswa

Apa yang membuat ananda merasa cepat bosan jika harus membaca ? (lewati jika tidak merasa bosan sama sekali)  
50 responses



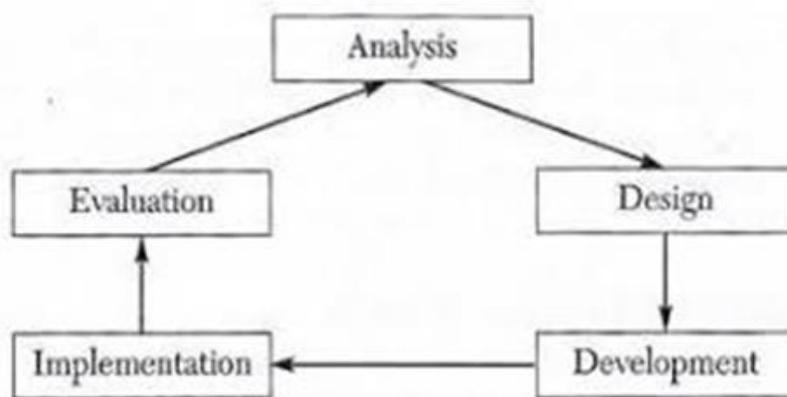
**Gambar 2** Alasan rendahnya minat baca siswa

Modul merupakan seperangkat bahan ajar yang disusun dalam satu unit atau lebih dan harus dikuasai oleh siswa sebelum berlanjut pada unit berikutnya. Penggunaan e-modul pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa serta ketuntasan belajar siswa dan sebagai salah satu solusi memberantas permasalahan darurat baca di negeri kita yang kian hari kian rendah selain itu media sejenis *e-learning* dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar (Khasanah et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) karena bertujuan memproduksi sebuah produk pembelajaran, yang kemudian dilakukan prosedur pengujian kelayakan, efisiensi dan efektivitas produk tersebut Sugiyono (2010: 407). Dalam penelitian ini modul dikembangkan dalam bentuk sistem operasi berbasis *android* pada materi Tematik Perubahan Energi.

Penelitian ini bertujuan agar modul pembelajaran yang dibuat dapat dikembangkan untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III pada pembelajaran Tematik dengan konteks bahasan Perubahan Energi. Sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahapan menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Berikut ini merupakan penjabaran setiap tahapan prosedur penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan berdasarkan desain dan rancangan penelitian.



**Gambar 3** Desain Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan antara rentang waktu Januari hingga Februari 2021. Sebanyak 68 peserta didik kelas III SD Khadijah Pandegiling dilibatkan dalam penelitian ini terdiri dari 9 peserta didik untuk kelompok kecil dan 59 peserta didik untuk ujicoba lapangan. Sebelum diujicobakan kepada peserta didik produk aplikasi e-modul akan direview oleh beberapa pakar. Setelah produk dianggap layak, produk diujicobakan kepada peserta didik dimana para peserta didik mengisi angket untuk mengetahui tingkat efektifitas produk setelah itu dianalisis sebagaimana berikut:

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Kurang Layak
- 3 = Cukup Layak
- 4 = Sangat Layak

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 Penilaian Para Pakar (Sumber : Triyana, 2011, p.63)

Interval Skor	Penafsiran	Keterangan
3,51 – 4,00	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Interval Skor	Penafsiran	Keterangan
2,60 – 3,50	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
1,70 – 2,59	Kurang Baik	Baik, dapat digunakan dengan banyak perbaikan
0,00 – 1,69	Tidak Baik	Belum dapat digunakan

Tabel 2 Kategori Prosentase Angket Aplikasi E-Modul ((Sumber : Arikunto, 2011:250)

No	Kategori	Prosentase
1	Sangat Baik	81%-100%
2	Baik	61%-80%
3	Cukup	41%-60%
4	Kurang Baik	21%-40%
5	Sangat Kurang Baik	<21%

## HASIL

Pada awal penelitian penulis mendesain produk menggunakan powerpoint sebelum nanti akan dikonversi menjadi *apk* aplikasi. Setelah dikonversi menjadi aplikasi produk dilanjutkan penilaian oleh beberapa pakar (expert) yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran. Produk mendapatkan masukan dari expert agar dilakukan beberapa perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan dilakukan uji kelompok kecil dan uji lapangan dari siswa.

## Desain awal menggunakan ppt



Gambar 4. Desain Awal

Adapun hasil dari review expert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3** Hasil Review Pakar (Expert)

No	Expert	Skor	Kategori
1	Materi	3,73	Sangat Baik
2	Desain	3,76	Sangat Baik
3	Media	3,72	Sangat Baik
Rata-rata		3,73	

### Kesimpulan Penilaian

Hasil review oleh expert mendapat skor rata-rata 3,73 atau termasuk dalam kategori sangat baik.

**Tabel 4** Hasil Angket Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Android

Aspek yang diamati	Presentase Jawaban (%)			
	1	2	3	4
Tampilan	1,97	7,33	59,33	31,37
Isi	1	4,43	53,43	41,17
Bahasa	1,97	9,30	55,37	33,33
Kepraktisan	2,47	8,33	50,00	39,23
Efisiensi dan Efektivitas	1,47	6,37	58,33	33,83
Rata-rata	1,77	7,15	55,29	35,79

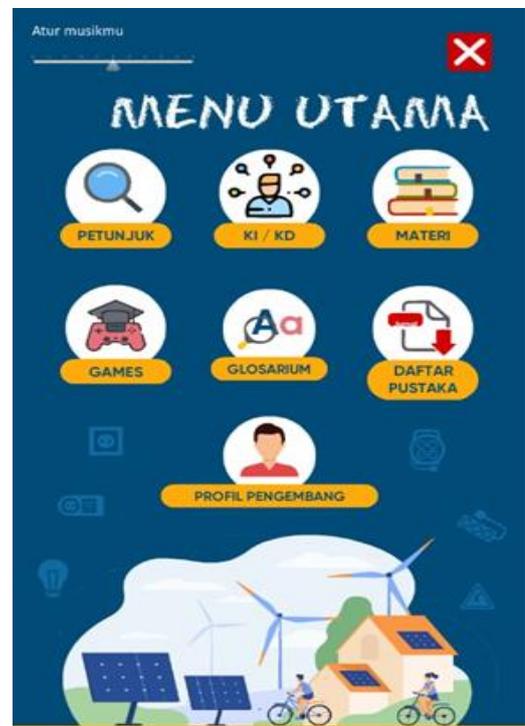
Berdasarkan hasil analisis angket di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas aplikasi e-modul termasuk di dalam kriteria “Baik”. Sebanyak 55,29% responden menilai aplikasi e-modul baik, sementara 35,79% berpendapat termasuk di dalam kriteria yang “Sangat Baik”. Sebanyak 1,77% menilai masih kurang baik dan 7,15% mengatakan cukup baik. Meskipun demikian masih banyak pula hal-hal yang perlu dibenahi seperti ukuran aplikasi, tombol-tombol, porsi gambar dan tulisan yang harus seimbang. Ini didapatkan sesuai dengan masukan dari siswa/orang tua siswa. Jika kembali kepada latar belakang masalah tentang rendahnya minat baca dari siswa dalam angket ini sekilas sudah menjawab permasalahan tersebut. Pada segi efektivitas pertanyaan kedua yang berbunyi “Modul ini membuat saya semangat membaca” mendapat respon “Baik” dengan prosentase sebesar 50%.



Gambar 5 Produk Setelah Dikonversi Menjadi Aplikasi



Gambar 6. Produk sebelum revisi



Gambar 7. Produk setelah revisi

Perbaikan meliputi pemilihan warna, bentuk tulisan, penambahan petunjuk dan penskoran dalam uji kompetensi. Semua revisi tersebut berdasarkan masukan oleh para expert.

## **PEMBAHASAN**

Hasil pengembangan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE dengan tahapan : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan peserta didik. Siswa membutuhkan adanya sumber belajar / media yang menarik untuk meningkatkan keinginan belajarnya. Desain produk harus dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini adalah e-modul yang berbasis aplikasi android. Aplikasi android ini memiliki desain awal yang berupa file powerpoint. Setelah itu desain di matangkan pada aplikasi Adobe Flash CS 6 dan sekaligus mengubah formatnya menjadi apk (aplikasi). Produk diujicobakan pada pembelajaran tematik kelas III SD. Mengambil Tema 6 atau tema kedua dalam semester genap. Dimana disetiap semester terdapat 4-5 tema. Materi yang terdapat di dalam aplikasi e-modul adalah perubahan energi. Siswa melakukan kegiatan belajarnya secara mandiri mulai dari membuka aplikasi hingga menutupnya kembali. Adapun hasil yang diukur adalah minat baca siswa mengenai pembelajaran tematik yang masih terpusat pada buku teks. Selain itu, Minat baca yang belum cukup tinggi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kesibukan siswa dengan kegiatan lainnya, termasuk penggunaan gadget untuk bermain game. Juga karena siswa belum banyak menggunakan cara membaca yang lebih baik (Dewi & Amir, 2018).

Aplikasi e-modul berbasis android diujicobakan kepada siswa selama 3 minggu yaitu dimulai pada tanggal 1 hingga 19 februari 2021. Dengan asumsi setiap minggu siswa membaca 2 materi dari total 5 pilihan materi yang diberikan. Aplikasi ini diujicobakan pada 2 kelas di SD Khadijah Pandegiling Surabaya yaitu kelas 3 Ibnu Sina(A) dan kelas 3 Al Ghazali(B). Pada kegiatan awal sebelum siswa harus melakukan pemasangan atau instalasi terlebih dahulu peneliti memberikan petunjuk pemasangan aplikasi dalam bentuk video tutorial. Setelah siswa atau orang tua menyimak video tutorial selanjutnya aplikasi diunduh dan dipasang. Yang ditemukan di lapangan 58 siswa dari total 59 siswa dapat melakukan instalasi di smartphonenya masing-masing. Salah satu siswa tidak dapat melakukan instalasi karena menggunakan smartphone berbasis IOS atau iPhone. Setelah semua melakukan instalasi aplikasi selanjutnya wali kelas mengarahkan siswa melalui google classroom dan whatsapp group untuk menentukan materi mana yang akan dipelajari lebih

dulu. Pada saat uji coba lapangan terlihat siswa sangat bersemangat belajar menggunakan aplikasi e-modul. Terbukti pada uji kompetensi yang telah dikumpulkan tepat pada waktunya bahkan sebelum dijadwalkan siswa sudah selesai mengerjakan uji kompetensinya.

Di setiap akhir materi siswa diharuskan untuk mengerjakan uji kompetensi lalu siswa mengupload hasil uji kompetensinya di Google Classroom. Setelah semua materi selesai dilaksanakan selanjutnya guru memberikan angket tentang respon terhadap aplikasi e-modul menggunakan google form. Guru memberi penguatan tentang materi perubahan energi pada siswa saat Google Meet yang berlangsung setiap minggunya. Dan guru membantu siswa yang terkendala atau kesulitan selama penggunaan aplikasi e-modul.

Pembelajaran menggunakan aplikasi e-modul sangat membuat siswa antusias. Siswa lebih bersemangat saat mengumpulkan tugas serta siswa juga sangat tertarik dengan produk ini. aplikasi e-modul tidak membutuhkan akses internet dan juga tidak terlalu membebani ponsel karena hanya memiliki ukuran sebesar 19 MB (*megabytes*).

## **KESIMPULAN**

Pengembangan aplikasi e-modul materi energi dan perubahannya dinilai cukup baik guna meningkatkan minat baca peserta didik. Peserta didik memiliki respon yang baik terhadap produk yang telah dikembangkan.

Kualitas aplikasi e-modul termasuk di dalam kriteria “Baik”. Sebanyak 55,29% responden menilai aplikasi e-modul baik, sementara 35,79% berpendapat termasuk di dalam kriteria yang “Sangat Baik”. Sebanyak 1,77% menilai masih kurang baik dan 7,15% mengatakan cukup baik. Sementara penilaian dari ahli materi mendapat skor 3,73. Ahli desain mendapat skor 3,76 dan ahli media dengan skor 3,72. Jika dirata-rata maka aplikasi e-modul materi energi dan perubahannya mendapat skor sebesar 3,74 dengan kriteria sangat baik.

Pada intinya aplikasi e-modul berbasis android materi energi dan perubahannya telah layak digunakan. Meskipun demikian masih diperlukan perbaikan di beberapa tampilan seperti gambar, font, ukuran file dan rekaman otomatis dari uji kompetensi. Aplikasi e-modul ini juga mendapat tanggapan yang positif dari responden sebagai penggunaanya.

Diharapkan agar aplikasi e-modul berbasis android materi perubahan energi ini dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas. Tidak hanya terbatas pada satu sekolah saja serta penulis juga berharap banyak aplikasi-aplikasi serupa yang dapat dikembangkan oleh peneliti lain dikemudian hari agar permasalahan yang menyangkut

pembelajaran utamanya mengenai minat baca siswa atau pebelajar dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, H. K., & Amir, M. (2018). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dan Minat Baca Dengan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Akademika*, 7(01), 93–121. <https://doi.org/10.34005/akademika.v7i01.311>
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Poerwantiningtyas, S., Wiryokusumo, I., Fatirul, A. N., Surabaya, S., Pgri, U., & Buana, A. (2015). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN E-LEARNING DENGAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER PEDULI Pertumbuhan penduduk di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia melaju dengan pesat merupakan fenomena yang sulit dibendung . Sebagai konsekuensi , . 5, 1–10.*
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Nur Yati, Melya & Rochmawati, Naim (2018). APLIKASI BELAJAR MENGAJI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Manajemen Informatika*. Volume 8 Nomor 2 Tahun 2018, 89-97.
- Arismadhani, As'ad (2013). Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android *JURNAL TEKNIK POMITS* Vol. 2, No. 1, (2013) ISSN: 2337-3539.
- Rohman, Nanan & Bambang Mulyanto (2010). Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 4, No. 1, Juni 2010, 53-58 Issn 1978-9629.

- Kristanto, Titus & Rachman Arief (2019). Pelatihan Pembelajaran Aplikasi Cerdas Cermat Unik (ACCU) bagi Para Siswa SDN Pabean 1 Sedati Sidoarjo. *JAST : Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 3(1), 2019, page 17-23.
- Rachman, A., Prasetyo, B.E., Arief, R., Ferdiansyah, M.A., Sulistyowati (2020). Jurusan Teknik Informatika – Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
- Devit Y. Wurara., Sherwin R. U. A. Sompie., Sarry D. E., Paturusi, Kaind H.V.F. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Pembelajaran Dan Simulasi Sistem Bilangan Digital Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Vol 15 No. 1 Januari-Maret 2020*, hal. 13-22 p-ISSN : 2301-8364, e-ISSN : 2685-6131.
- Mochamad Adenansyah, Fanandia (2019). Rancang bangun game edukasi belajar aksara dan tata krama bahasa jawa untuk SD kelas 4 berbasis android. *Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya*.
- Mahfudz Nazal, Abdullah. 2014. "Pengembangan Modul Pelatihan Jurnalistik Berbasis Andragogi Di Lembaga Pers Mahasiswa".Tesis. Pascasarjana. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya.
- Djuhaenah, Endang.2014. "Pengembangan Modul Dimensi Tiga Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 2 Probolinggo".Tesis.Pascasarjana. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya.
- Nindia Wati, Dita. 2020. "Bahan Ajar Matematika Bangun Ruang dan Pengelolaan Data Kelas 5 Semester II Dengan Model ADDIE Di SDN Ngagelrejo VII Surabaya". Tesis.Pascasarjana. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya.
- Budiono, Arif. 2019. "Pengembangan Modul Berbasis Literasi Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Yang Integratif dan Diferensiasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 2 dan 3 Taman". Tesis.Pascasarjana. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya.