

Pembelajaran Bisnis Online: Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Glide Apps Berbasis No-Code Aplikasi

Dede Yusuf Maulana^{1*}, Aditya Fahrezi²

¹ Program Studi Manajemen, Universitas Kertamulia Purwakarta, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Abstrak

Sektor pendidikan mengalami perkembangan pesat khususnya dalam pengaplikasian teknologi. Pembelajaran konvensional beralih secara signifikan ke pembelajaran berbasis daring. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel baik dari segi bentuk maupun kemudahan akses. Model pembelajaran mobile learning menggunakan lingkungan belajar nirkabel dengan memanfaatkan ponsel atau telepon pintar sebagai media pembelajaran daring. Dengan menggunakan mobile learning, kegiatan belajar peserta didik dapat dilakukan secara lebih fleksibel dimana pun dan kapanpun mereka inginkan, tanpa ditantang adanya perangkat yang relatif berat seperti laptop atau komputer. Namun, pendidik sebagai fasilitator pendidikan belum seimbang dalam menghadapi perubahan ini, terutama dalam aspek kompetensi pengelolaan alat pembelajaran daring. Situs web Glide Apps merupakan situs yang dapat membuat aplikasi mobile yang tidak membutuhkan bahasa pemrograman dalam pembuatannya dan hasil akhir aplikasi dapat diakses dengan mudah. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran Glide Apps untuk mata pelajaran Bisnis Online kelas XI serta mengukur validitas dan respon peserta didik terkait media pembelajaran Glide Apps. Penelitian ini melalui tahapan penelitian dan pengembangan berdasarkan pendekatan ADDIE. Pada penelitian ini ditemukan hasil bahwa media pembelajaran Glide Apps mendapatkan validitas dengan kategori sangat valid serta respon peserta didik menunjukkan media pembelajaran Glide Apps sangat menarik, sangat menyenangkan, dan sangat praktis.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Bisnis Online, Glide Apps, Mobile Learning, No-Code Aplikasi

Abstract

The education sector is experiencing rapid development, especially in the application of technology. Conventional learning shifts significantly to online-based learning. Students need flexible learning media both in terms of form and ease of access. The mobile learning model uses a wireless learning environment by utilizing a cell phone or smartphone as an online learning medium. By using mobile learning, student learning activities can be carried out more flexibly wherever and whenever they want, without being challenged by relatively heavy devices such as laptops or computers. However, educators as educational facilitators have not been balanced in dealing with these changes, especially in the aspect of competence in managing online learning tools. The Glide Apps website is a site that can create mobile applications that do not require a programming language in its manufacture and the final result of the application can be accessed easily. This study aims to produce learning media based on Glide Apps in XI grade Online Business subjects and measure the validity and responses of students to Glide Apps learning media. This research uses research and development procedures based on the ADDIE approach model. This study

***Korespondensi:** Dede Yusuf Maulana (dedeyusuf.dosen99@gmail.com)

Sitasi: Maulana, D. Y., & Fahrezi, A. (2023). Pembelajaran Bisnis Online: Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Glide Apps Berbasis No-Code Aplikasi. *Jurnal Manajemen Dan Penelitian Akuntansi*, 16(1), 26-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.58431/jumpa.v16i1.239>

Submit: 05 Maret 2023, **Revisi:** 15 April 2023, **Diterima:** 25 Mei 2023, **Publish:** 10 Juni 2023



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

found the results that the Glide Apps learning media got validity with a very valid category and the student responses showed that the Glide Apps learning media were very interesting, very fun, and very practical so that they could be used in the learning process.

Keywords: *Glide Apps, Mobile Application, Mobile Learning, No-Code Application, Online Business*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang melaju kencang tak dapat dihindari, bahkan pada sektor pendidikan. Saat ini, model pembelajaran di seluruh dunia mengalami perkembangan pesat khususnya dalam pengaplikasian teknologi. Pembelajaran konvensional beralih secara signifikan ke pembelajaran berbasis daring. Guru merupakan pengembang media dan fasilitator yang dengan semestinya dapat merubah perannya yang awalnya sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai perancang dan dan pengembang sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh setiap peserta didik (Sanjaya, 2012). Namun, pendidik sebagai fasilitator pendidikan belum seimbang dalam menghadapi perubahan ini, terutama dalam aspek kompetensi pengelolaan alat pembelajaran daring. Ketidaksiapan ini memiliki dampak pada pembuatan perangkat pembelajaran daring yang kasar dan cenderung monoton. Pendidik sebagai fasilitator idealnya mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa khawatir tentang menurunnya kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran yang merupakan salah satu alat pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus terlebih di era perkembangan teknologi (Sulistyan, 2020). Guna membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, maka penting untuk menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian oleh Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dengan adanya penggunaan media saat pembelajaran. Oleh sebab itu, agar proses pembelajaran dapat terus berjalan secara efektif dan efisien perlu adanya penyesuaian media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Yaumi (2018), setidaknya ada 4 hal yang membuat kegiatan belajar mengajar memerlukan media pembelajaran, yaitu (1) untuk peningkatan kualitas pendidikan, (2) tuntutan dan kebutuhan pasar, (3) tuntutan paradigma baru pendidikan, serta (4) visi pendidikan global. Media pembelajaran hendaknya disusun menggunakan teknologi mutakhir untuk memenuhi kebutuhan di lapangan. Media pembelajaran yang baik dan dapat mengikuti pola perkembangan tentu akan mudah diterima peserta didik.

Media pembelajaran daring yang disediakan oleh pendidik saat ini umumnya sudah berbasis TIK, namun masih menggunakan lingkungan pembelajaran virtual berkabel, yaitu pemanfaatan laptop atau komputer sebagai media utama dalam pembelajaran daring. Kolaborasi media ini lebih dikenal dengan sebutan model *electronic learning (e-learning)*. Model ini merupakan bentuk pengaplikasian teknologi untuk membantu kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital (Darmawan, 2016). Adanya *e-learning* sebenarnya sudah merupakan bentuk adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya membutuhkan alat tambahan yang dinilai cukup berat dan tidak semua peserta didik memilikinya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan perlu beradaptasi dengan tren perkembangan yang ada, yaitu menggunakan lingkungan belajar nirkabel dengan memanfaatkan ponsel atau telepon pintar sebagai media pembelajaran daring. Model pembelajaran yang menggunakan media ini dikenal sebagai *mobile learning (m-learning)*. Model ini merupakan pengembangan dari *electronic learning* yang memanfaatkan media *mobile* seperti telepon pintar untuk mendukung proses

pembelajaran peserta didik agar lebih fleksibel dan ringkas (A. I. N. Rahmawati *et al.*, 2021). Dengan menggunakan *mobile learning*, kegiatan belajar peserta didik dapat dilakukan secara lebih fleksibel dimana pun dan kapanpun mereka inginkan, tanpa ditantang adanya perangkat yang relatif berat seperti laptop atau komputer.

Salah satu bentuk media pembelajaran *mobile learning* adalah aplikasi *mobile*. Untuk memudahkan peserta didik, media pembelajaran yang digunakan dalam *mobile learning* perlu kompatibel di semua perangkat telepon pintar peserta didik. Beberapa keuntungan yang ditawarkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* menurut Rahmawati *et al.* (2021) adalah ruang dan waktu yang tidak terbatas, proses pembelajaran yang lebih cepat, semua materi pembelajaran yang disajikan secara digital, dan memenuhi minat belajar peserta didik yang saat ini mengarah pada pembelajaran berbasis teknologi terkini.

Mobile learning memberikan banyak manfaat apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penerapan *mobile learning* perlu dikembangkan di seluruh sekolah, tak terkecuali di SMK Negeri 1 Malang. Berdasarkan data yang dihimpun melalui kegiatan wawancara yang dilakukan kepada Bapak Asrofi Almuhanam, M.M. selaku guru mata pelajaran bisnis online di SMKN 1 Malang, pemanfaatan *mobile learning* di SMKN 1 Malang belum dilakukan secara maksimal. Pendidik masih menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*, video, dan *voice notes* yang dikombinasikan dengan pemanfaatan *e-learning* sekolah. Walaupun sudah terdapat penggunaan *e-learning*, namun bentuk media pembelajaran yang digunakan masih terkesan kurang menarik bagi peserta didik.

Selain adanya *e-learning*, sekolah juga sudah menyediakan layanan wifi gratis untuk seluruh warga sekolah (Hafilda & Susila, 2022). Hal ini memungkinkan seluruh peserta didik dapat mengakses internet sehingga dapat dikatakan tidak ada masalah terhadap kemampuan peserta didik dalam mengakses internet. Selain itu, penggunaan telepon pintar oleh peserta didik juga sudah lumrah terjadi selama proses pembelajaran. Hal ini menjadi potensi untuk pengembangan media pembelajaran *mobile learning* di SMKN 1 Malang yang mana kehadirannya akan melengkapi penggunaan *e-learning* sekolah.

Peserta didik membutuhkan media pembelajaran fleksibel dan praktis. Media pembelajaran yang diminati peserta didik yaitu memiliki tampilan yang tidak terlalu baku sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyaman. Sarana dan prasarana sekolah pun sudah memadai untuk dikembangkannya *mobile learning* sehingga pengembangan ini perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Sebagian besar peserta didik menggunakan telepon pintar sebagai sarana belajar sehingga adanya media pembelajaran *mobile learning* yang secara sengaja didesain sesuai dengan perangkat *mobile* seperti telepon pintar diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik.

Selain didukung oleh potensi yang dimiliki SMKN 1 Malang, pengembangan *mobile learning* juga didukung dengan adanya beberapa penelitian relevan yang menyatakan *mobile learning* penting dan berpengaruh positif apabila diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian oleh Mohamad & Nor (2021) yang dilakukan terhadap mahasiswa Politeknik Sultan Azlan Shah Malaysia ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* yang dikembangkan menggunakan *google sheet* dan *glide apps* dapat membantu dalam memudahkan pelaksanaan penilaian berbagai kemampuan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Hasil positif penggunaan *mobile learning* juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan Khairunisa, Amirullah & Ninawati, (2019); Lestari, Maksum & Kustandi (2019); Murdiono *et al.* (2020); Jamilah (2021). Hasil keempat penelitian yang dilakukan di tempat dan subjek berbeda tersebut menunjukkan aplikasi *mobile* yang dikembangkan dikatakan layak dan dapat diimplementasikan dalam proses

pembelajaran pada mata kuliah terkait. Hasil ini menunjukkan penggunaan *mobile learning* dalam proses pembelajaran sudah memasuki babak baru dilihat dari diterimanya dengan baik pengaplikasian *mobile learning* di berbagai instansi pendidikan.

Kebermanfaatan *mobile learning* juga dapat dilihat pada hasil penelitian oleh Todoranova *et al.* (2020) tentang integrasi *mobile learning* di Universitas Ekonomi Varna. Hasil penelitian menunjukkan efek positif dari integrasi *mobile learning* yang dilakukan. Efek positif yang dirasakan terutama terkait dengan peningkatan komunikasi peserta didik, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik disaat bepergian.

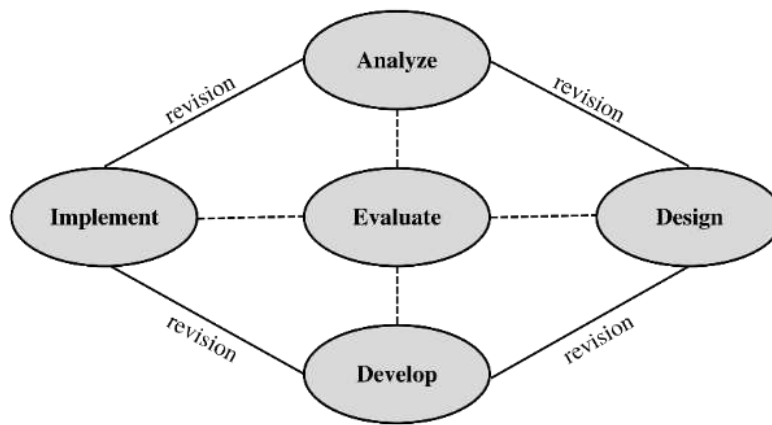
Pengembangan *mobile learning* umumnya memerlukan keahlian khusus dalam penyusunan bahasa pemrograman. Namun, saat ini telah tersedia situs pembuat aplikasi tanpa kode yang bernama *Glide Apps*. *Glide Apps* adalah web yang memfasilitasi pembuatan aplikasi mobile di berbagai bidang (Rahmawati *et al.*, 2021), termasuk Pendidikan. Aplikasi *mobile* yang dirancang melalui situs web ini dapat berisi fitur menarik, seperti gambar, video, obrolan, dan lainnya. Keuntungan utama dari situs web dibandingkan dengan perangkat lunak lain adalah bahwa pembuatan aplikasi tidak memerlukan rumus pengkodean, sehingga tanpa latar belakang pendidikan *programming*, pengguna dapat membuat aplikasi *mobile* mereka dengan gaya yang mereka inginkan.

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh peneliti, *Glide Apps* telah dimanfaatkan sebagai *electronic learning* di salah satu SMP di Kalimantan Utara yaitu SMP Negeri 7 Tarakan dengan tautan <https://situjuh.glideapp.io/>. Hal ini sesuai bila digunakan dalam dunia pendidikan. Di mana tidak mengharuskan pendidik untuk belajar secara mendalam tentang pengkodean bahasa, dan waktu yang dibutuhkan untuk memahami mekanisme aplikasi *glide* relatif singkat. Dengan website ini, pendidik dapat memberikan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini, peneliti terdorong dan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengembangan *mobile learning* menggunakan *Glide Apps*. Peneliti akan mengkaji dan membahas hal tersebut secara lebih dalam melalui penelitian dan pengembangan dengan judul "Pembelajaran Bisnis Online: Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan *Glide Apps* Berbasis No-Code Aplikasi".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan memanfaatkan situs web pembuat aplikasi *Glide Apps* yang akan menghasilkan media pembelajaran *mobile learning*. Putra (2015) menjelaskan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang terstruktur bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui keefektifan suatu produk dengan menerapkan suatu prosedur tertentu sehingga menghasilkan produk ulung, terkini, efektif, dan efisien. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendekatan yang dikemukakan oleh Dick *et al.* (2009) yaitu model pendekatan ADDIE. Pada gambar 1 dapat dilihat prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini.



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan
Sumber: Branch (2009)

Pendekatan penelitian dan pengembangan Dick et al. melalui 5 tahapan yang urut dan terstruktur yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini digunakan instrumen observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut merupakan tahapan penelitian dan pengembangan ini.

Pada tahap *analyze* (analisis), analisis kebutuhan dilakukan melalui analisis potensi atau masalah yang ada di sekolah. Analisis dilakukan melalui proses wawancara dan observasi berperanserta. Satu guru Mata Pelajaran Bisnis Online menjadi narasumber wawancara untuk mendapatkan informasi terkait masalah yang terjadi serta potensi yang terdapat di sekolah. Sedangkan observasi dilakukan terhadap peserta didik dan lingkungan sekolah untuk melihat karakteristik, gaya belajar, serta hal lain yang mendukung pengembangan media pembelajaran *Glide Apps* seperti sarana dan prasarana.

Pada tahap *design* (perancangan), dilakukan penyusunan rencana pengembangan produk berupa media pembelajaran *Glide Apps* berbentuk aplikasi *mobile* sebagai solusi untuk masalah yang terjadi menggunakan data dan informasi yang telah dikumpulkan.

Pada tahap *develop* (pengembangan), dilakukan pembuatan produk media pembelajaran *Glide Apps*. Setelah media pembelajaran *Glide Apps* dikembangkan, dilakukan validasi terhadap materi dan tampilan media pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi 1 yaitu Jefry Aulia Martha, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Departemen Manajemen Universitas Negeri Malang dan ahli materi 2 yaitu Asrofi Almuhanam, M.M. yang merupakan Guru Mata Pelajaran Bisnis Online SMKN 1 Malang. Sedangkan validasi media dilakukan oleh Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si. yang merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket dengan pengukuran skala Likert dalam butir pertanyaan. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa skala Likert dapat digunakan untuk mengukur respon suatu fenomena sosial berdasarkan persepsi, pendapat, serta sikap kelompok maupun individu. Adapun indikator pertanyaan untuk validasi ahli materi yaitu (1) kesesuaian terhadap pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, (2) keterbacaan, (3) kelengkapan sajian, (4) relevansi, (5) kesesuaian bahasa, dan (6) keakuratan. Sedangkan indikator pertanyaan untuk ahli media yaitu (1) efisiensi, (2) kemampuan media pembelajaran, (3) kemudahan pengoperasian, dan (4) tampilan.

Setelah melakukan validasi media pembelajaran *Glide Apps*, selanjutnya pada tahap *implement* (pengimplementasian) dilakukan uji coba lapangan dengan persiapan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik untuk menggunakan media

pembelajaran *Glide Apps*. Uji coba lapangan dilakukan terhadap peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Malang yang sedang menempuh Mata Pelajaran Bisnis Online pada semester genap. Terdapat 30 peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan menjadi subjek uji coba lapangan yang dilakukan pada 18 Mei 2022. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan informasi berupa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan angket dengan pengukuran skala Likert dalam butir pertanyaan. Adapun indikator respon peserta didik yaitu (1) desain visual, (2) penyajian materi, (3) kemudahan pengoperasian, dan (4) keterlaksanaan.

Pada tahap *evaluate* (evaluasi) dilakukan penilaian terhadap kualitas media pembelajaran *Glide Apps* dan melakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan 2 jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif berupa skor angket yang disebarkan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, saran, serta masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, maupun peserta didik. Data kualitatif dianalisis dan diolah sehingga menghasilkan kesimpulan dan saran pada penelitian ini. Sedangkan, data kuantitatif berupa skor diolah melalui perhitungan skala Likert sehingga menghasilkan nilai validitas ahli dan tingkat respon peserta didik. Adapun rumus perhitungan validitas ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

$$\text{Validitas Ahli} = \frac{\text{Total Skor Empirik}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan perhitungan respon pengguna atau peserta didik menggunakan rumus berikut.

$$\text{Respon Pengguna} = \frac{\text{Total Skor Empirik}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat validitas dan tingkat respon media pembelajaran *Glide Apps* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Validitas dan Respon

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas	Tingkat Respon
1.	80,01 – 100,00	Sangat valid dan layak digunakan	Sangat menarik, sangat menyenangkan, dan sangat praktis
2.	60,01 – 80,00	Valid dan layak digunakan	Menarik, menyenangkan, dan praktis
3.	40,01 – 60,00	Cukup valid dan disarankan tidak digunakan	Cukup menarik, cukup menyenangkan, dan cukup praktis
4.	20,01 – 40,00	Tidak valid dan tidak boleh digunakan	Tidak menarik, tidak menyenangkan, dan tidak praktis
5.	00,00 – 20,00	Sangat tidak valid dan tidak boleh digunakan	Sangat tidak menarik, sangat tidak menyenangkan, sangat tidak praktis

Sumber: Sugiyono (2019)

Berdasarkan penjelasan analisis validasi ahli dan respon pengguna, media pembelajaran *Glide Apps* dapat dikatakan valid apabila mendapatkan persentase sebesar 60,01% keatas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dihasilkan telah melalui 5 tahapan pengembangan sesuai model pendekatan ADDIE. Tahap pertama yaitu *analyze* atau analisis. Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap ini melalui analisis masalah dan potensi yang terdapat di SMKN 1 Malang. Pengumpulan informasi dilakukan melalui proses observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran *mobile learning* dalam proses pembelajaran masih minim, sedangkan dalam kegiatan belajar peserta didik lebih mengandalkan penggunaan telepon genggam (*smartphone*). Diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang dapat membangun perasaan antara peserta didik dan guru. Perlu adanya pencair suasana sehingga proses pembelajaran tidak terlalu tegang. Selain itu ketahui beberapa potensi yang dimiliki SMKN 1 Malang sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran *Glide Apps*. Sekolah memiliki fasilitas pendukung yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah yaitu internet gratis. Dalam proses pembelajaran juga diperkenankan untuk menggunakan telepon genggam sehingga peserta didik dapat mengakses internet, sumber belajar, serta media pembelajaran melalui telepon genggam.

Tahap kedua yaitu *design* atau perencanaan. Dilakukan pengolahan informasi yang diperoleh seperti kebutuhan yang terdapat di lapangan untuk menyusun rencana pembuatan media pembelajaran. Proses perancangan dilakukan langsung pada situs web *Glide Apps* yang memiliki *template* untuk setiap konten yang ingin dimasukkan. Tersedianya *template* memudahkan dalam memilih bentuk dan model konten yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penyesuaian dengan susunan kompetensi dasar SMKN 1 Malang dilakukan ketika penyusunan materi pada media pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara urut.

Tahap ketiga yaitu *develop* atau pengembangan. Dilakukan pengembangan media pembelajaran *Glide Apps* menjadi bentuk aplikasi *mobile*. Validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dilakukan sebelum digunakan pada saat uji coba lapangan. Kritik dan saran yang diperoleh setelah validasi digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran *Glide Apps*. Berdasarkan kegiatan validasi media pembelajaran *Glide Apps* diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 100% dengan tingkat kevalidan sangat valid, validasi ahli materi 1 sebesar 99% dengan tingkat kevalidan sangat valid, dan validasi ahli materi 2 sebesar 92% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Adapun tampilan pada media pembelajaran *Glide Apps* seperti yang terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Tampilan Media Pembelajaran *Glide Apps*

Tampilan	Keterangan
	TAB DASHBOARD Berisi beberapa informasi umum seperti video sambutan, kata mutiara, informasi penting, kompetensi dasar, daftar isi, daftar pustaka, dan profil pengembang. Informasi yang tertera dapat disesuaikan dengan kebutuhan ketika melaksanakan pembelajaran.



TAB MATERI

Berisi materi yang telah disesuaikan dengan urutan KD SMKN 1 Malang yang berisi tujuan pembelajaran, teks materi, video pembelajaran, gambar pendukung, serta catatan suara motivasi yang bisa didengarkan sebelum mulai belajar.

TAB TUGAS

Menu ini berisi berbagai tugas disesuaikan dengan bahasan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Tugas yang diberikan berupa latihan soal dan tugas project berkelanjutan antar materi sehingga dapat dilakukan pengimplementasian materi yang telah dipelajari pada tugas project.

Sumber: Data diolah (2022)

Tahap keempat yaitu *implement* atau pengimplementasian. Pada tahap ini media pembelajaran *Glide Apps* diuji cobakan secara langsung kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada kelas XI BDP 1 SMKN 1 Malang dengan materi *SEO on page* sebanyak satu pertemuan. Peserta didik diminta untuk mengakses media pembelajaran *Glide Apps* melalui tautan, diperkenalkan dengan fitur dan menu yang tersedia, dan mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik mengisi lembar angket terkait respon penggunaan media pembelajaran *Glide Apps* pada akhir kegiatan. Berdasarkan hasil respon peserta didik, media pembelajaran *Glide Apps* memperoleh tingkat respon sebesar 88% dengan kategori sangat menarik, sangat menyenangkan, dan sangat praktis.

Tahap kelima yaitu *evaluate* atau evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan secara sumatif dan formatif. Evaluasi formatif merupakan penilaian pada setiap tahap pengembangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir tahapan prosedur pengembangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Glide Apps* serta tingkat respon peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan validasi dan respon pengguna, maka media pembelajaran *Glide Apps* dikatakan valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun pembahasan mengenai capaian tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Media Pembelajaran *Glide Apps*

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu produk pembelajaran berupa media pembelajaran *Glide Apps*. Media yang dihasilkan dibuat berdasarkan kebutuhan yang ditemukan di lapangan. Media pembelajaran *Glide Apps* menggabungkan berbagai gaya belajar peserta didik menjadi satu kesatuan dengan menghadirkan elemen *visual*, *audio*, dan *audio visual*. Hal ini tentu memungkinkan

karena suatu media pembelajaran dapat memenuhi beberapa gaya belajar peserta didik, baik hanya dominan pada satu gaya belajar maupun secara sekunder (Kurniawan, 2017). Media pembelajaran aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik akan membantu peserta didik dalam kegiatan belajar. Rasvani & Wulandari (2021) dalam penelitiannya menemukan hasil bahwa media pembelajaran aplikasi dapat memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Media pembelajaran *Glide Apps* berisi 3 menu utama, yaitu *Dashboard*, *Materi*, dan *Tugas*. Pada menu *Dashboard* terdapat video pengantar mengenai media pembelajaran, kata mutiara sebagai motivasi, kata sambutan, informasi penting yang berisi pemberitahuan seperti *deadline* tugas maupun tanggal pelaksanaan ulangan, kompetensi dasar, daftar isi, dan profil pengembang media pembelajaran. Konten seperti kata mutiara dan informasi penting dapat diperbarui melalui *google sheet* yang dapat diakses menggunakan laptop, komputer, ataupun telepon pintar. Menu *Materi* menyajikan materi pelajaran yang disusun sesuai kompetensi dasar yang ditempuh. Dalam setiap materi pelajaran dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, catatan suara yang berisi pengantar dan motivasi, video pendukung pembelajaran, teks materi, gambar pendukung pembelajaran, serta fitur Kata Mbah Google yang berisi tautan pembahasan materi terkait yang tersedia di internet sehingga peserta didik dapat menambah bahan bacaan diluar media pembelajaran. Sedangkan pada menu *Tugas* terdapat tugas yang sesuai dengan materi bahasan. Tugas terdiri dari soal latihan dan tugas praktik implementasi dari materi yang telah dipelajari.

Kelayakan Media Pembelajaran *Glide Apps*

Media pembelajaran *Glide Apps* yang dihasilkan dikatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, media ini mendapatkan validasi sebesar 99% dan 92% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Sedangkan penilaian ahli media memperoleh validasi sebesar 100% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairunisa, Amirullah & Ninawati (2019) bahwa produk pembelajaran berupa aplikasi mendapatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan predikat baik. Sedangkan penelitian oleh (Murdiono *et al.*, 2020) mendapatkan nilai kelayakan yang tinggi terhadap aplikasi yang dihasilkan sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Glide Apps* bahkan dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penilaian berbagai kemampuan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran (Mohamad & Nor, 2021).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran *Glide Apps* memuat materi dan tugas yang relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi dan tugas yang diberikan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus ditempuh peserta didik dan sesuai dengan urutan kompetensi dasar SMKN 1 Malang. Selain itu kedalaman dan kelengkapan media pembelajaran *Glide Apps* sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Materi yang disajikan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik dengan lingkup yang sesuai. Hal ini sudah sesuai dengan faktor-faktor yang perlu diterapkan di dalam *mobile learning* untuk meningkatkan proses pembelajaran, diantaranya fleksibilitas, kesesuaian, efisiensi, dan kenyamanan (Sarrab *et al.*, 2018). Jabaran materi yang disajikan telah memenuhi tuntutan kurikulum, sesuai dengan kebenaran keilmuan, perkembangan mutakhir, dan kehidupan sehari-hari. Materi disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum 2013) dengan menyajikan bahasan yang sesuai dengan perkembangan terkini seperti penggunaan teknologi dan informasi terbaru yang sesuai dengan materi serta contoh pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran *Glide Apps* dikemas sesuai dengan pendekatan keilmuan Bisnis Online. Media disajikan dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan berbagai tombol yang dapat digunakan. Bentuk media pembelajaran *Glide Apps* akan sering ditemui peserta didik selama mengikuti pembelajaran mata pelajaran Bisnis Onlie, contohnya seperti tampilan pada situs web, toko *online*, dan blog. selain itu, media pembelajaran *Glide Apps* menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi dalam kehidupan, daftar isi, dan daftar pustaka. Informasi-informasi tersebut disajikan agar peserta didik mengetahui makna dari materi yang akan dipelajari serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami skema alur pelajaran yang akan dilalui.

Media pembelajaran *Glide Apps* dapat mendorong rasa keingintahuan peserta didik, mendorong terjadinya interaksi peserta didik dengan sumber belajar, mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, dan mendorong peserta didik mengamalkan isi bacaan pada media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Eppard *et al.* (2019) dimana penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran membawa banyak manfaat seperti penguasaan pembelajaran, kolaborasi, dan pemikiran kritis. Media pembelajaran *Glide Apps* menyajikan materi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mencari tahu lebih dalam terkait materi yang diajarkan dan mengimplementasikannya baik dalam tugas maupun kehidupan sehari-hari. Fitur Kata Mbah Google yang disajikan dapat membuat interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran *Glide Apps*. Media pembelajaran *Glide Apps* semakin menarik dan *user friendly* dengan penggunaan ejaan yang tepat, penyusunan struktur kalimat yang tepat, serta panjang kalimat dan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini membuat peserta didik lebih nyaman dan lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Glide Apps*.

Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa media pembelajaran *Glide Apps* sudah sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik dan efisien kaitannya dengan waktu, biaya, dan tenaga. Lingkungan sekolah menyediakan layanan *wifi* untuk seluruh peserta didik dan guru sehingga memungkinkan untuk mengakses internet. Peserta didik dalam proses pembelajaran diperbolehkan dan sudah terbiasa untuk menggunakan telepon pintar. Dalam hal ini media pembelajaran *Glide Apps* yang dapat diakses menggunakan telepon pintar dan membutuhkan internet untuk mengaksesnya sudah sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik. Media ini dapat dikatakan efisien baik dari sisi peserta didik maupun guru. Penelitian oleh Rahmawati, D., *et al.* (2021) menjelaskan hal serupa dimana tenaga pendidik yang mengikuti kegiatan sosialisasi pembuatan media pembelajaran menggunakan *Glide Apps* memberikan hasil penilaian sebesar 4,43 dengan kategori sangat baik. Akses media pembelajaran yang mudah dan proses pembuatan media pembelajaran yang gratis berbasis *no-code* aplikasi dan *template* menjadikan media pembelajaran *Glide Apps* efisien.

Media pembelajaran *Glide Apps* mampu mengembangkan motivasi, menarik perhatian, dan menciptakan rasa senang peserta didik. Parveen, Kazi & Ali, (2017) dalam penelitiannya terkait penggunaan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran menemukan bahwa peserta didik termotivasi, senang dan bersemangat untuk belajar melalui aplikasi *mobile learning*, sehingga mereka dapat belajar di mana saja di mana pun mereka inginkan. Pengemasan media yang menggunakan warna cerah, penyusunan tata letak yang tepat, serta penyajian motivasi dalam bentuk kata-kata dan catatan suara menjadikan media pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Media pembelajaran *Glide Apps* menyajikan materi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dapat membantu peserta didik mengingat, memahami, serta mengulang kembali materi yang dipelajari. Tugas yang

terdapat di dalam media pembelajaran juga mampu memberikan latihan yang serasi dengan materi pelajaran. Selain itu akses media pembelajaran cukup melalui tautan yang dibagikan memudahkan akses media pembelajaran.

Media pembelajaran *Glide Apps* dirancang dengan desain yang sederhana namun tetap memperhatikan kombinasi susunan tombol dan warna yang menarik sehingga mudah dioperasikan dan tombol navigasi yang tersedia mudah digunakan. Teks bacaan, kombinasi warna, gambar, video, dan catatan suara yang disajikan sudah jelas baik dari segi ukuran maupun kualitas. Gambar, video, dan catatan suara yang disajikan pun sudah sesuai dengan materi dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Respon Penggunaan Media Pembelajaran *Glide Apps* oleh Peserta Didik

Media pembelajaran *Glide Apps* memperoleh respon peserta didik sebesar 88% dengan tingkat respon sangat menarik, sangat menyenangkan, dan sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran *Glide Apps* dapat diterima oleh peserta didik karena kemenarikan, menyenangkan, dan praktis. Penelitian yang dilakukan (El-Sofany & El-Haggar, 2020) menunjukkan hasil serupa bahwa integrasi teknologi *mobile* dalam pengajaran mendapatkan persepsi positif peserta didik. (Todoranova *et al.*, 2020) pada penelitiannya menemukan efek positif dari integrasi *mobile learning* terutama dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk kegiatan belajar yang fleksibel. Penelitian oleh Rahmawati *et al.* (2021) menemukan hasil serupa bahwa *mobile learning* menjadi model pembelajaran yang diminati dan dibutuhkan oleh peserta didik.

Berdasarkan tingkat respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Glide Apps* diketahui tampilan media pembelajaran menarik baik berdasarkan kejelasan dan kemenarikan teks bacaan maupun media pendukung seperti gambar, video, dan catatan suara. Penelitian lainnya menunjukkan konten yang dapat dimuat pada media *Glide Apps* termasuk dalam kriteria yang sangat baik dan dapat dinyatakan bahwa tingkat akurasi materi dalam aplikasi sangat baik (Miranti *et al.*, 2021). Media pendukung yang disajikan pun dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penyajian media pembelajaran sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari serta mudah untuk dipelajari dan dipahami. Selain itu menu dan tombol navigasi yang terdapat pada media pembelajaran mudah untuk dipahami dan digunakan.

Media pembelajaran *Glide Apps* yang mudah serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri. Hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran *Glide Apps* telah menyajikan alur pembelajaran yang jelas serta memberikan fitur Kata Mbah Google yang dapat dieksplorasi oleh peserta didik untuk memperdalam materi. Media pembelajaran *Glide Apps* juga menyajikan kata-kata dan catatan suara motivasi yang menggunakan bahasa pergaulan peserta didik sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta rasa senang peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Glide Apps* yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tanggapan peserta didik yang didapatkan melalui kolom kritik dan saran pada lembar angket menyatakan media pembelajaran *Glide Apps* sangat membantu ketika peserta didik belajar menggunakan telepon pintar. Respon serupa juga didapatkan pada penelitian Viola, Sulandjari, & Suwardiah (2021) dimana peserta didik memberikan respon yang sangat baik dan media *Glide Apps* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik juga menyatakan bahwa media pembelajaran sangat menarik mulai dari warna design serta susunan tata letak yang teratur rapi. Sejalan dengan penelitian oleh Sa'diyah *et al.* (2022) dimana aplikasi *mobile glide* menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan antusias peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang mudah, ringkas, dan tidak memerlukan ruang penyimpanan pada telepon pintar menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Analisis potensi dan masalah menunjukkan media pembelajaran yang saat ini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang banyak menggunakan telepon pintar dalam kesehariannya. Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang dirancang, disusun, dan dikembangkan menggunakan situs pembuat aplikasi tanpa bahasa pemrograman, *Glide Apps*. Media pembelajaran *Glide Apps* dikembangkan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta mengetahui validasi dan tingkat respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Glide Apps*.

Hasil validasi media pembelajaran *Glide Apps* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Glide Apps* sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan tingkat respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *Glide Apps* sangat menarik, sangat menyenangkan, dan sangat praktis.

Peneliti menyarankan agar media pembelajaran *Glide Apps* dapat menjadi alternatif ataupun pendamping dalam proses pembelajaran. Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, disarankan agar media pembelajaran dapat memperbanyak rujukan, memperbanyak penjelasan serta contoh implementasi dari setiap materi, menambah profil peserta didik pada media pembelajaran, dan menampilkan hasil jawaban pada penugasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile learning: Sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. 7th edn.
- El-Sofany, H., & El-Haggar, N. (2020). The effectiveness of using mobile learning techniques to improve learning outcomes in higher education. *International Association of Online Engineering*, 14(8), 4–18. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I08.13125>.
- Eppard, J., Hojeij, Z., Ozdemir-Ayber, P., Rodjan-Helder, M., & Baroudi, S. (2019). Using mobile learning tools in higher education: A UAE Case. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(11), 51–69. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10823>.
- Hafilda, U., & Susila, A. (2022). Implementasi Kebijakan Belajar Dari Rumah Pada Masa Covid 19 Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Kecamatan Babelan. *Governance*, 10(1), 63–79.
- Jamilah, Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Konsep Ekskresi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Khairunisa, S. D., Amirullah, G., & Ninawati, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal inovasi pendidikan dasar*, 4(2), 49–56. <https://doi.org/10.22236/jipd.v4i2.80>.
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya

- belajar peserta didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491-506. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>.
- Laghari, Z. P., Kazi, H., & Nizamani, M. A. (2017). Mobile learning application development for improvement of English listening comprehension. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 8(8), 229-237. <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2017.080830>.
- Lestari, I., Maksum, A. & Kustandi, C. (2019) 'Mobile learning design models for State University of Jakarta, Indonesia'. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(9), 152-171. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.10987>.
- Miranti, M. G. (2021). Utilization Development of Glide "Daily Nutrition" Application Based on Android. *International Joint Conference on Science and Engineering 2021*, 209(Ijcse), 105-110. Available at: <https://www.atlantispress.com/proceedings/ijcse-21/125966546>.
- Mohamad, A., & Nor, M. (2021). Development of Final Project Evaluation Application Using Google Sheet and Glide Apps. *International Journal of Modern Education*, 3(8), 71-90. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.38007>.
- Murdiono, M., Suyato, S., Rahmawati, E., & Aziz, M. (2020). Developing an android-based mobile application for civic education learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(16), 180-193. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14967>.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. 1st edn. Rajawali Pers.
- Rahmawati, A. I. N., Ariffudin, I., Latifah, L., & Soejanto, L. T. (2021, April). "Say no to coding": Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1869, No. 1, p. 012079). IOP Publishing.
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan Glideapps Dalam Pembelajaran E-Learning Di Mi Ma' Arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156-165. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p156-165>.
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi maca (materi pecahan) berorientasi teori belajar ausubel muatan matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74-81. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32032>.
- Sa'diyah, P. H., Fauziah, R. H., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Glide Mobile Untuk Penanaman Akhlak Mulia Siswa Sd Berbasis Pemikiran Syekh Nawawi Al-Bantani. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 4(1), 50-56.
- Sanjaya, W. (2012) *Media Komunikasi Pembelajaran*. 1st edn. Kencana.
- Sarrab, M., Al-Shihi, H., Al-Khanjari, Z., & Bourdoucen, H. (2018). Development of mobile learning application based on consideration of human factors in Oman. *Technology in Society*, 55, 183-198. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2018.07.004>.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Pendidikan*. 3rd edn. Alfabeta.
- Sulistyan, R. B. (2020). Lecturer E-learning Training: The Role of Social Exchange Theory. *Empowerment Society*, 3(2), 50-56. <https://doi.org/10.30741/eps.v3i2.589>
- Todoranova, L., Nacheva, R., Sulov, V., & Penchev, B. (2020). A model for mobile learning integration in higher education based on students' expectations. 14(11), 171-182. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i11.13711>.
- Viola, N. E., Sulandjari, S., Kristiastuti, D., & Suhartiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Glideapps Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Pengolahan Makanan Kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri. *Jurnal Tata Boga*, 10(3), 474-482.

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Yaumi, M. (2018) *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 1st edn. Prenadamedia Group.