

## **Perancangan Media Edukasi Digital Android Modul (Anmod) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI Di MTI Canduang**

Alfaruq Ersat Wibowo<sup>1</sup>, Riri Okra, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril

Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

---

### **Info Articles**

### **Abstrak**

---

*Keywords:*

*Adobe Animate; Android Modul (Anmod); Media Edukasi Digital.*

---

Penelitian ini dilatar belakangi dari kenyataan disaat peneliti melakukan obeservasi dan wawancara kepada siswa dan guru kelas VI di MTI Canduang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dimana guru pada saat menerangkan materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penyampaian materi dilakukan dengan menulis di papan tulis. Dengan adanya media edukasi dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perancangan Media Edukasi Digital Android Modul (Anmod) ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengembangkan media edukasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe AIR* serta dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini mengacu pada permasalahan yang ditemukan bahwasannya terbatasnya media yang digunakan sebelumnya pada kelas VI di MTI Canduang pada bidang studi Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu, *Define, Design, Develop, Disseminate*. Pengujian hasil penelitian validitas menggunakan rumus Statistik Aikens V, praktikalitas dengan rumus Moment Kappa dan efektifitas dengan rumus R.Hake (G-Score). Hasil penelitian yaitu pengujian validitas didapat angka 0,8 (valid), praktikalitas produk didapat angka 0,91 (sangat tinggi) dan efektifitas didapati angka 0,98 maka perancangan media edukasi digital android modul (anmod) pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI di MTI Canduang sangat efektif.

---

### ***Abstract***

---

*This research was motivated by the fact that when researchers conducted observations and interviews with class VI students and teachers at MTI Canduang, especially in the English subject, where the teacher when explaining the subject matter still used the lecture method and conveyed the material by writing on the blackboard. The existence of educational media can help achieve learning goals and improve student learning outcomes. The design of the Android Digital Educational Media Module (Anmod) aims to make it easier for teachers to develop educational media using the Adobe Animate and Adobe AIR applications and to increase students' desire to learn about English subjects. This research refers to the problem found that there was limited media used previously in class VI at MTI Canduang in the field of English studies. This research uses R&D research and development methods. This research uses a 4D development model, namely, Define, Design, Develop, Disseminate. Validity research results were tested using the Aikens V statistical formula, practicality using the Moment Kappa formula and effectiveness using the R.Hake (G-Score) formula. The results of the research, namely validity testing, obtained the number 0.8 (valid), product practicality obtained the number 0.91 (very high) and effectiveness obtained the number 0.98, so the design of the Android digital educational media module (anmod) in class VI English subjects in MTI Canduang is very effective.*

---

<sup>□</sup> E-mail: alfaruqersat@gmail.com, ririokra@uinbukittinggi.ac.id  
sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id, hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha pemberdayaan semua potensi peserta didik dengan mewujudkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing. Perkembangan atau perubahan dalam dunia pendidikan berjalan seiring dengan perkembangan kebudayaan dan teknologi.(Putra & Musril, 2022) Perkembangan teknologi di dunia maupun di negara Indonesia sangat pesat. Hal ini membuat masyarakat harus mengikuti arus derasnya perkembangan teknologi. Teknologi.(Salfina, Musril, Okra, & Derta, 2022) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Keterlibatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif.(Harahap, Musril, Supriadi, & Okra, 2022) Media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran sehingga sering dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat menarik perhatian dan minat siswa, lebih komunikatif, interaktif dan lebih leluasa menuangkan kreatifitas.(Putri, Derta, Musril, & Okra, 2023) Tanpa penggunaan media dalam belajar maka akan menyebabkan siswa cenderung tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang signifikan dengan memanfaatkan media edukasi yang sesuai dengan gaya belajar dari siswa itu sendiri. Siswa yang dominan daya tangkap belajarnya secara visual akan lebih memudahkan penggunaan media visual, seperti video dan film, sedangkan siswa yang memiliki daya tangkap yang kuat terhadap suara akan lebih memudahkan penggunaan media audio.(Rahayu, Mustaji, & Bachri, 2022) Pada abad 21 atau millennium ini transformasi informasi begitu cepat tanpa dipengaruhi oleh ruang dan waktu, karena diiringi dengan perkembangan teknologi yang selalu berpacu dengan waktu, begitu juga informasi-informasi tentang bahan ajar atau materi pembelajaran berupa teks, video, gambar (multimedia).(Efriyanti & Annas, 2020) Salah satu media yang menarik untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran saat ini adalah smartphone. Indonesia termasuk Negara yang memiliki pengguna smartphone atau telepon selular terbanyak di dunia.(Okra & Novera, 2019) Media edukasi adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian atau keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Penggunaan media edukasi membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah dan dapat mengingat materi pelajaran yang cukup lama dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa alat bantuan.(Jediut, Sennen, & Ameli, 2021) Media ini berperan sebagai media transfer informasi dan interaksi pembelajaran. Lebih lanjut, media membantu pengajar sebagai mekanisme kontrol dan evaluasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pedagogik.(Jediut et al., 2021) *E-Modul* adalah modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat

lebih menarik dan interkatif.(Rahmi, Ibrahim, & Kusumawardani, 2021) Anmod (*android* modul) yang merupakan media edukasi digital berbasis elektronik modul (*e-modul*) dapat digunakan melalui *smartphone* yang berbentuk aplikasi berekstensi *.apk* yang diinstal pada *smartphone*. Anmod (*android* modul) berisikan materi-materi pembelajaran yang tidak hanya terdiri dari materi yang berbentuk tulisan saja tetapi juga terdapat audio, video, dan animasi. Anmod (*android* modul) ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang dapat digunakan sebagai media evaluasi kepada siswa. Anmod (*android* modul) ini dibuat menggunakan *software Adobe Animate CC*, dengan Anmod (*android* modul) ini guru dapat menyesuaikan media edukasi digital dengan karakteristik siswa, karena media ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian pembelajaran menjadi maksimal dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Seperti hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI di MTI Canduang yaitu Ibu Dra. Zuriyati dan beberapa orang siswa maka dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VI belum memiliki media yang terbaru. Selama pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dalam belajar, selain itu keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat guru sulit memberikan variasi media dalam pelajaran Bahasa Inggris kelas VI. Hal ini dapat membuat siswa menjadi cukup bosan dalam belajar, sulit untuk fokus, dan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengembangkan media edukasi untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya menggunakan media konvensional kepada media yang lebih menarik menggunakan *software Adobe Animate* dan *Adobe Integrated Runtime (AIR)* untuk *desktop* dan *mobile* agar dapat meningkatkan pemahaman, penguasaan materi Bahasa Inggris di sekolah MTI Canduang dalam bentuk aplikasi media edukasi digital *android* modul (*anmod*) pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## METODE

### A. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut sebagai *Research and Development (R&D)* mengacu pada pengembangan 4D (*Four D model*). (Maudi, Nugraha, & Sasmito, 2014) Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D yaitu : (Daniel & Harland, 2017)

#### 1. *Define* (Pendefenisian)

Pada tahapan ini, penulis melakukan studi lapangan dan studi literatur, yaitu yang pertama studi lapangan dilakukan untuk memperoleh suatu informasi mengenai media lama yang sedang berjalan dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian. Define terdiri dari beberapa langkah yaitu :

##### a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal adalah untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara ke guru dan siswa.

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep adalah kegiatan yang dilakukan penulis untuk mengenali konsep awal yang dipakai guna proses pembelajaran, mengaturnya pada bentuk strata, serta merinci konsep individu ke dalam hal yang kritis serta yang tidak relevan dilakukan dengan cara wawancara guru dan siswa.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan kegiatan yang dilakukan penulis dalam mengenali kapabilitas fundamental yang akan digunakan pada penelitian serta menganalisisnya kedalam himpunan kapabilitas tambahan dan memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan merupakan kegiatan yang dilakukan penulis dalam memilih indikator pencapaian pembelajaran karena analisis materi serta analisis kurikulum.(Rizki & Linuhung, 2017)

2. *Design* (Perancangan)

Hasil dari studi lapangan dan studi literatur digunakan untuk rancangan produk media yang akan dibuat. Penulis akan membuat gambaran rancangan tentang aplikasi yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu :(Meidyanti, Kantun, Tiara, & Sutrisno, 2018)

a. Desain Awal

b. *Storyboard*

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan atau develop ini berisi rancangan umum yang dibuat pada tahap design diterapkan agar bisa menjadi sebuah media edukasi digital anmod. Pada tahapan develop ini memiliki dua langkah pada tahapan, yakni sebagai berikut: (Risma, Solfiah, & Satria, 2019)

a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

b. Uji Coba Produk (*development testing*)

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Sesudah uji coba terbatas dan instrument selesai direvisi, tahap sesudahnya yakni tahap penyebaran atau disseminate(Rumondang, R., Batubara, J. P., & Simbolon, 2016)

B. Uji Produk

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan uji produk terhadap produk yang penulis hasilkan agar kesahihan produk peneliti terjamin, uji produk tersebut terdiri dari:(Sari & Okra, 2020)

1. Uji Validitas

Valid artinya sah atau cocok, atau benar. Produk yang valid artinya benar-benar mengukur apa yang harus diukur. Produk tersebut yaitu benar-benar dapat memberikan gambaran tentang apa yang diinginkan untuk diukur. Uji ini menggunakan rumus Aiken's V. (Febri Wardiyanto & Yundra, 2018)

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas adalah standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Mengukur dalam tingkat kepraktisan produk media pembelajaran, apakah user mempertimbangkan bahwa media yang dibuat mudah dapat digunakan oleh user. Untuk melakukan uji praktikalitas, peneliti menggunakan angket. Uji ini menggunakan rumus Momen Kappa. (Safira, Musril, & Efriyanti, 2021)

3. Uji Efektifitas

Efektifitas adalah bagaimana seorang berhasil mendapatkan dan memanfaatkan metode belajar untuk memperoleh hasil yang baik. Uji efektifitas dilakukan dengan rumus Statistik Richard R. Hake (GScore). (Wiyanto & Khabibah, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini memuat tentang Tindakan analisi maupun pengumpulan data guna mendefinisikan serta keperluan untuk media produk yang akan dibuat nantinya

a. Analisis awal (*front analysis*)

Berdasarkan hasil observasi awal penulis bahwa siswa memerlukan media edukasi digital android modul (anmod) pada mata pelajaran Bahasa Inggris tersebut. Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu maka bisa dimanfaatkan dengan baik dengan adanya media edukasi digital yang menggunakan android ini. Sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja tanpa harus membawa buku paket pembelajaran

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep yang sudah dilaksanakan untuk mengetahui faktor yang nantinya dipelajari serta menyusunnya dengan format yang relevan untuk menjadi media edukasi digital.

c. Analisis tugas (*Task Analysis*)

Untuk analisis tugas dilakukan analisi terhadap Kompetensi Dasar yang akan digunakan untuk perancangan media edukasi digital. Analisis ini akan menunjang desain dan format media edukasi digital yang akan dibuat. Berdasarkan analisis tugas yang peneliti lakukan, penulis mendapatkan representasi hal-hal yang harus dilakukan adalah media edukasi digital harus sesuai dengan Kompetensi Dasar.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada analisis tujuan pembelajaran ini penulis menarik kesimpulan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas guna objek penelitian. Keseluruhan objek tersebut menjadi dasar untuk mengatur serta membentuk media edukasi digital android modul (Anmod) menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## 2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini guna merancang desain media edukasi digital yang akan dibuat untuk mendapat konsep awal. Media yang ingin dirancang yakni media edukasi digital android modul (anmod) menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah:

### a. Penyusunan tes

Tahap ini berisikan penyusunan kisi-kisi angket yang akan disebarakan kepada ahli dan peserta didik. Hasil dari tahapan ini akan didapat angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan media yang dibuat.

### b. Pemilihan Media

Pada tahap pemilihan media ini media yang dipilih untuk dirancang sebagai media edukasi digital. Media edukasi digital yang dipilih yaitu media yang berbasis edukasi digital android modul (anmod) menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR. Karena akan dijadikan aplikasi yang bisa diakses oleh android maka akan memudahkan pengguna mengakses media atau aplikasi dimanapun dan kapanpun karena sudah ada di smartphone masing-masing.

### c. Pemilihan Format

Pada tahap ini penulis menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR sebagai platform desain media edukasi digital. Penulis beralasan menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR sebagai platform desainnya karena mudah dalam mendesain dan menggunakan kode pemograman yang sudah tersedia pada aplikasi. Desain produk yang penulis buat berupa desain background, materi dan tombol.

### d. StoryBoard

Pada tahap ini adalah rancangan awal penulis merupakan konsep produk yang akan dibuat. Perancangan media edukasi digital android modul (anmod) menggunakan Adobe Animate dan Adobe AIR pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang rancangan awalnya seperti berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Halaman Judul dan *Home*

Halaman judul dan home terdapat judul dan tombol-tombol action yang akan bisa disentuh pada aplikasi android modul (anmod) ini.



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran

Halaman materi pembelajaran menampilkan pilihan materi pembelajaran yang ada serta tombol action yang dapat disentuh pada aplikasi android modul ini



Gambar 4. Tampilan Video dan Evaluasi

Halaman tampilan video dan evaluasi berisikan video serta soal latihan yang berhubungan dengan materi pembelajaran serta terdapat tombol action yang dapat disentuh pada aplikasi android modul (anmod).



Gambar 1.4 Tampilan Halaman Profil Penulis

Halaman profil penulis ini menampilkan tentang penulis serta tombol action yang dapat disentuh pada aplikasi android modul (anmod).

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah melakukan tahap pendefinisian dan tahap perancangan, selanjutnya penulis akan melanjutkan ke tahap yang lebih mendalam mengenai konsep yang sudah

dibuat, yakni perancangan media edukasi digital android modul (anmod) pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI yang telah direvisi dan atas kritikan beserta saran oleh validator sesuai bidangnya.

a. Validasi

Penelitian dan perancangan media telah didesain oleh penulis, langkah selanjutnya yakni tahap validasi oleh validator yang diberikan kepada 1 validator ahli materi Ibu Dra. Zuriyati, dan 1 validator ahli media Ibu Yulifda Elin Yuspita, M.Kom, dan 1 validator ahli Bahasa Ibu Novri Yanti, S.S. Berikut hasil dari validasi ahli:

Tabel 1. Hasil validasi dari ahli materi dan media

| No | Validator     |   |                             |   |                  |   | Nilai/V |
|----|---------------|---|-----------------------------|---|------------------|---|---------|
|    | Dra. Zuriyati |   | Yulifda Elin Yuspita, M.Kom |   | Novri Yanti, S.S |   |         |
|    | Skor/r        | S | Skor/r                      | S | Skor/r           | S |         |
| 1  | 4             | 3 | 4                           | 3 | 4                | 3 | 0.75    |
| 2  | 5             | 4 | 4                           | 3 | 4                | 3 | 0.83    |
| 3  | 4             | 3 | 3                           | 2 | 4                | 3 | 0.67    |
| 4  | 4             | 3 | 4                           | 3 | 4                | 3 | 0.75    |
| 5  | 4             | 3 | 4                           | 3 | 5                | 4 | 0.83    |
| 6  | 5             | 4 | 4                           | 3 | 4                | 3 | 0.83    |
| 7  | 4             | 3 | 4                           | 3 | 4                | 3 | 0.75    |
| 8  | 5             | 4 | 5                           | 4 | 4                | 3 | 0.92    |
| 9  | 4             | 3 | 5                           | 4 |                  |   | 0.88    |
| 10 | 4             | 3 | 5                           | 4 |                  |   | 0.88    |
| 11 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 12 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 13 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 14 | 5             | 4 | 4                           | 3 |                  |   | 0.88    |
| 15 | 5             | 4 | 4                           | 3 |                  |   | 0.88    |
| 16 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 17 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 18 | 5             | 4 | 4                           | 3 |                  |   | 0.88    |
| 19 | 5             | 4 | 5                           | 4 |                  |   | 1       |
| 20 | 4             | 3 | 5                           | 4 |                  |   | 0.88    |
| 21 | 5             | 4 | 4                           | 3 |                  |   | 0.88    |
| 22 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 23 | 4             | 3 | 3                           | 2 |                  |   | 0.63    |
| 24 | 4             | 3 | 3                           | 2 |                  |   | 0.63    |
| 25 | 5             | 4 | 3                           | 2 |                  |   | 0.75    |
| 26 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |
| 27 | 4             | 3 | 4                           | 3 |                  |   | 0.75    |

|                  |   |   |              |
|------------------|---|---|--------------|
| 28               | 5 | 4 | 1            |
| 29               | 5 | 4 | 1            |
| <b>Jumlah</b>    |   |   | <b>23.46</b> |
| <b>Rata-rata</b> |   |   | <b>0.81</b>  |
| <b>Hasil</b>     |   |   | <b>VALID</b> |

b. Uji Produk

Setelah produk sudah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk akan diuji coba guna menentukan kemenarikan produk yang diuji coba skala kecil kepada 2 orang guru yakni satu orang guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris dan satu orang guru Wakil Kurikulum. Hasil rata-rata nilai dari keduanya adalah 0,91 dalam kriteria sangat praktis.

Sedangkan uji produk pada skala besar yakni dilakukan pada 18 orang kelas VI di MTI Canduang, hasil rata-rata nilai yang didapat untuk keefektifan produk didapat 0,98 dalam kriteria keefektifan ini termasuk kedalam kriteria “Sangat Efektif”.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Setelah selesai melaksanakan tahap pengembangan langkah selanjutnya menyebarkan media edukasi digital yang telah dibuat kepada siswa/siswi kelas VI untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di MTI Canduang menggunakan link yang terhubung langsung ke Google Drive sehingga dapat diunduh dan diinstal pada smartphone android siswa masing-masing.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dari bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan didalam penelitian penulis dapat merancang sebuah media edukasi digital android modul (anmod) pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI di MTI Canduang dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Adapun bagian dari media edukasi digital yang dibuat berawal dari halaman judul, home, kompetensi dasar, materi, evaluasi, dan profil penulis. Hasil penelitian ini berupa aplikasi yang memuat materi Bahasa Inggris kelas VI Semester 1 pada chapter 1 dan chapter 2.

Hasil uji validitas penulis mengambil tiga orang validator dengan nilai rata-rata 0,81 dengan kategori valid , dari hasil uji praktikalitas penulis mengambil dari 2 orang guru dengan rata nilai 0,91 dengan kategori “Sangat Tinggi” dan dari hasil uji efektivitas dari 18 orang siswa didapat hasil rata nilai 0,98 dengan kategori “sangat efektif”. Jadi hasil penelitian ini dapat melihat suatu produk layak digunakan atau tidak sebagai media edukasi digital android modul (anmod) untuk mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa/siswi kelas VI di MTI Canduang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>
- Febri Wardiyanto, M., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Trainer Kit Mikrokontroler Arduino Uno Berbasis Iot Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Terprogram Di Smk Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 139–148.
- Harahap, A. M., Musril, H. A., Supriadi, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan Mit App Inventor di SMKS Kesehatan Paluta Husada. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 139–151. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.158>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (the Advantages of Using Digital Learning Media in Increasing Learning Motivation of Elementary School Students During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). DESAIN APLIKASI SISTEM INFORMASI PELANGGAN PDAM BERBASIS WebGIS (STUDI KASUS : KOTA DEMAK). *Jurnal Geodesi Undip*, 3(3), 98–110.
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., Tiara, & Sutrisno, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(1), 123–129. Diambil dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/20273>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera. *Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Putra, Y. P., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Modul Pembelajaran Informatika Di Mts Negeri 6 Agam. *Jurnal Edukasi Elektro*, 6(1), 18–23. <https://doi.org/10.21831/jee.v6i1.42342>
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>
- Risma, D., Solfiah, Y., & Satria, D. (2019). Pengembangan Media Edukasi Perlindungan Anak Untuk Mengurangi Kekerasan Pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini*, 4(1), 460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.322>
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan Ict. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>
- Rumondang, R., Batubara, J. P., & Simbolon, K. F. (2016). *PENGEMBANGAN E-MODULE MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL KELAS VII SMP*. 15(1), 165–175. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Safira, R., Musril, H. A., & Efriyanti, L. (2021). *Pengembangan Tes Elektronik Animasi Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Di Sman 2 Mandau Kabupaten Bengkalis*. 4, 82–94.
- Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2022). Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh. *Iain Bukittinggi*, 1(1), 1–7. Diambil dari <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>
- Sari, W. P., & Okra, R. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Penyetoran Ayat Untuk Mahasiswa Komprehensif di IAIN Bukittinggi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 157–167. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.957>
- Wiyanto, A., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Game Aplikasi Construct 2 Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2074>