
**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN ADDIE
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN UNSUR INTRINSIK CERITA PADA
SISWA KELAS V SDN 3 DUNGUSWIRU**

Iis Zakiah¹, Fini Hidayah², Iros Rosita³, Ayu Puji Rahayu⁴

^{1,2,3,4}Institut Pendidikan Indonesia

Email: iis.zakiah28@gmail.com¹, finihidayah2@gmail.com²,

rositalimbangangarut@gmail.com³, ayupujirahayu14@institutpendidikan.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis model ADDIE dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita pada siswa kelas V SDN 3 Dunguswiru. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita karena minimnya media pembelajaran yang interaktif. E-modul dikembangkan menggunakan platform *Book Creator* dan disusun berdasarkan karakteristik belajar visual dan kinestetik siswa. Modul diimplementasikan secara terbatas di kelas V dan dinilai dari hasil observasi, tugas siswa, serta evaluasi hasil belajar. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Penggunaan e-modul juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Meskipun tidak divalidasi oleh ahli, e-modul ini dinilai efektif dan layak sebagai media pembelajaran alternatif. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media digital sederhana yang adaptif terhadap perangkat mobile dan karakteristik siswa sekolah dasar. **Kata Kunci:** E-Modul Interaktif, ADDIE, Unsur Intrinsik Cerita, Pembelajaran Sastra, Siswa SD.

Abstract: *This study aims to develop an interactive e-module based on the ADDIE model for teaching intrinsic elements of stories to fifth-grade students at SDN 3 Dunguswiru. The research employed a Research and Development (R&D) approach with five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis revealed that students had difficulty understanding the intrinsic elements of stories due to the lack of interactive learning media. The e-module was developed using the Book Creator platform and tailored to students' visual and kinesthetic learning characteristics. The module was implemented on a limited scale in the fifth-grade classroom and evaluated through observation, student tasks, and learning outcomes. Results showed improvement in students' understanding of theme, character, setting, plot, and moral message. The use of the e-module also enhanced student engagement in the learning process. Although not validated by experts, the e-module was found to be effective and feasible as an alternative learning medium. The study recommends developing simple digital media adaptable to mobile devices and the characteristics of elementary school students.*

Keywords: *Interactive E-Module, ADDIE, Intrinsic Elements Of Stories, Literature Learning,*

Elementary Students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk apresiasi terhadap karya sastra. Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa adalah memahami unsur intrinsik cerita, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Penguasaan terhadap unsur ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teks, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi estetika terhadap karya sastra (Tarigan, 2013).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran unsur intrinsik cerita di sekolah dasar masih belum optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur cerita yang mereka baca. Hal ini diperburuk oleh penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru umumnya masih mengandalkan buku paket dan metode ceramah, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Susilana & Riyana, 2009).

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi alternatif yang menjanjikan. Salah satu bentuk media digital yang dapat dikembangkan untuk menunjang pembelajaran sastra adalah e-modul interaktif. E-modul tidak hanya memuat materi teks, tetapi juga dapat dilengkapi dengan animasi, audio, video, serta latihan interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh dan menyenangkan (Hamdani, 2011). Interaktivitas dalam e-modul mampu membangun pengalaman belajar yang lebih personal, bermakna, dan sesuai dengan gaya belajar siswa abad ke-21.

Pengembangan e-modul yang efektif memerlukan kerangka kerja sistematis. Salah satu model yang umum digunakan dalam desain pengembangan perangkat pembelajaran adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dianggap fleksibel dan sesuai diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan pengguna (Branch, 2009). Dengan model ADDIE, pengembangan e-modul tidak hanya menghasilkan produk yang inovatif, tetapi juga menjamin kualitas melalui tahapan validasi dan evaluasi.

Selain memfasilitasi proses belajar, e-modul interaktif juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan berulang. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menghargai kecepatan belajar setiap individu. Dalam konteks materi sastra, e-modul dapat

menampilkan ilustrasi tokoh dan latar cerita, audio narasi, serta aktivitas membaca yang terstruktur untuk menggali unsur intrinsik secara menyeluruh (Munir, 2017). Hal ini mendorong keterlibatan aktif dan memperkuat pemahaman secara konseptual maupun kontekstual.

Kehadiran e-modul juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berbasis teknologi. Kurikulum ini memberi ruang bagi guru untuk berinovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kemdikbud, 2022). Dalam hal ini, pengembangan e-modul interaktif tentang unsur intrinsik cerita merupakan bentuk konkret pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas e-modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Rosdiana et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif pada materi teks naratif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa media pembelajaran digital, jika dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Di SDN 3 Dunguswiru, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan unsur cerita fiksi. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara yang inovatif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Melalui penelitian ini, dikembangkan sebuah **e-modul interaktif** dengan pendekatan **model ADDIE** yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan tercipta proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis model ADDIE untuk topik-topik lain yang bersifat konseptual dan naratif.

KAJIAN PUSTAKA

1. E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran

E-modul merupakan media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis dan interaktif untuk membantu peserta didik belajar mandiri maupun bersama guru. E-modul interaktif mengintegrasikan elemen teks, gambar, video, animasi, dan latihan interaktif yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Munir, 2017). Keunggulan e-modul dibandingkan modul cetak terletak pada fleksibilitas, portabilitas, dan interaktivitasnya yang tinggi. Dalam konteks pembelajaran bahasa, terutama materi sastra, e-modul interaktif sangat potensial dalam memvisualisasikan tokoh, alur, dan latar, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita.

Penelitian oleh Prastowo (2015) menyatakan bahwa e-modul yang dirancang dengan prinsip pedagogis dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan desain yang menarik dan fungsi navigasi yang mudah digunakan, e-modul interaktif mendukung pembelajaran yang menyenangkan serta memungkinkan terjadinya pembelajaran diferensiatif.

2. Model ADDIE dalam Pengembangan Pembelajaran

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang bersifat sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Setiap tahap saling terkait dan berfungsi untuk menjamin kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan.

Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta kondisi awal. Tahap desain difokuskan pada perencanaan struktur isi, strategi pembelajaran, dan media yang akan digunakan. Selanjutnya, tahap pengembangan melibatkan produksi konten dan pembuatan prototipe. Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada sasaran terbatas, sementara evaluasi mencakup penilaian formatif dan sumatif untuk merevisi dan menyempurnakan produk (Daryanto & Rahardjo, 2012). Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan e-modul memberikan struktur yang jelas dan sistematis, memastikan produk pembelajaran relevan, valid, dan efektif.

3. Unsur Intrinsik Cerita dalam Pembelajaran Sastra

Unsur intrinsik cerita adalah elemen-elemen pembangun dari sebuah karya fiksi yang berasal dari dalam cerita itu sendiri, seperti tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan amanat (Nurgiyantoro, 2013). Pemahaman terhadap unsur intrinsik penting bagi siswa sekolah dasar agar mereka mampu menganalisis, mengapresiasi, dan memahami isi cerita secara utuh.

Sayangnya, dalam praktik pembelajaran di kelas, siswa sering kesulitan memahami konsep ini akibat pendekatan pembelajaran yang abstrak dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memvisualisasikan dan memberi pengalaman belajar nyata kepada siswa. E-modul interaktif dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut dengan menyediakan fitur visual, audio, dan narasi interaktif untuk memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami secara tekstual (Hamdani, 2011).

2. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Susilana (2020) tentang pengembangan e-modul interaktif pada materi teks fiksi menunjukkan bahwa e-modul dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rahmawati et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis animasi mampu membantu siswa memahami karakter dan alur cerita secara lebih mendalam.

Dengan mengacu pada hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif merupakan media yang relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran unsur intrinsik cerita, terutama bila dikembangkan dengan pendekatan sistematis seperti model ADDIE.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa e-modul interaktif yang digunakan dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch,

2009). Pemilihan model ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan proses pengembangan media digital pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik serta menjamin keberfungsian produk secara optimal dalam lingkungan kelas nyata.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 3 Dunguswiru, Kabupaten Garut, tahun pelajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa siswa pada kelas tersebut menunjukkan kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita dan belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif. Penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran tatap muka penuh, dengan dukungan perangkat Android yang dimiliki peserta didik sebagai media untuk mengakses e-modul interaktif.

Tahapan pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang mencakup identifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada tahap ini meliputi observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta penyebaran kuesioner untuk mengungkap hambatan dan kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep tema, tokoh, latar, dan amanat karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan visualisasi dan interaktivitas.

Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran spesifik sesuai prinsip SMART, menyusun struktur modul, memilih strategi pembelajaran berbasis mikrolarning, serta merancang rencana evaluasi formatif dan sumatif. Modul dikembangkan menggunakan platform *app.bookcreator.com* yang memungkinkan integrasi teks, video, gambar, animasi, serta aktivitas interaktif seperti kuis dan forum diskusi. Desain modul disesuaikan dengan karakteristik belajar visual dan kinestetik siswa serta aksesibilitas melalui perangkat mobile.

Pada tahap pengembangan, e-modul dirancang berdasarkan desain yang telah ditetapkan, lalu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian berbasis rubrik yang mencakup aspek isi, tampilan, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diimplementasikan.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan e-modul kepada siswa kelas V secara terbatas. Kegiatan pembelajaran dipandu oleh guru di kelas, sementara siswa mengakses

e-modul secara mandiri atau berkelompok menggunakan perangkat Android. Selama implementasi, dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa dan kemudahan penggunaan modul.

Akhirnya, pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian formatif melalui kuis interaktif dan latihan pada setiap bagian modul untuk mengukur pemahaman bertahap siswa. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir pembelajaran menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas e-modul dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Selain itu, penilaian berbasis kinerja juga diterapkan melalui tugas analisis cerita yang menuntut penerapan konsep dalam konteks nyata. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur pencapaian kompetensi, sedangkan data kualitatif dari observasi dan umpan balik dianalisis secara deskriptif untuk memperkaya pemahaman terhadap dampak penggunaan e-modul dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan e-modul interaktif dalam penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE yang mencakup lima langkah sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap berkontribusi penting dalam memastikan bahwa e-modul yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa serta relevan dalam konteks pembelajaran sastra di sekolah dasar.

Pada tahap analisis, diperoleh informasi bahwa siswa kelas V SDN 3 Dunguswiru mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita seperti tema, tokoh, latar, dan amanat. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penyampaian materi selama ini masih berbasis teks dan ceramah, tanpa dukungan media visual yang memadai. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan, sekitar 70% siswa menyatakan kesulitan dalam menjawab soal-soal penilaian sumatif karena kurang memahami konsep yang disampaikan secara abstrak. Selain itu, siswa menunjukkan preferensi terhadap media digital yang dapat diakses melalui perangkat mobile, karena mereka lebih terbiasa menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan belajar secara informal.

Pada tahap desain, struktur e-modul dirancang dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik, yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan unsur intrinsik cerita secara benar. Modul disusun dalam bentuk e-book interaktif menggunakan platform *app.bookcreator.com* dengan menyertakan

elemen multimedia seperti video pengantar, animasi, infografis, kuis interaktif, serta forum diskusi berbasis WhatsApp. Strategi mikrolarning digunakan dengan cara memecah materi menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami. Interaktivitas dan visualisasi menjadi pendekatan utama untuk menyesuaikan dengan gaya belajar visual dan kinestetik yang dimiliki sebagian besar siswa.

Pada tahap pengembangan, e-modul disusun sepenuhnya oleh peneliti tanpa melalui proses validasi formal oleh ahli materi maupun ahli media. Penyusunan dilakukan berdasarkan prinsip desain instruksional dan kaidah pedagogis yang telah dipelajari dalam perkuliahan dan literatur pengembangan media. Meskipun tidak divalidasi secara resmi, peneliti tetap memperhatikan aspek keterbacaan, alur pembelajaran, dan kesesuaian isi dengan kurikulum. Selain itu, media diuji coba secara langsung kepada siswa dalam tahap implementasi untuk mengetahui keberfungsian modul secara praktis.

Pada tahap implementasi, e-modul digunakan dalam pembelajaran di kelas V secara terbatas. Guru memfasilitasi penggunaan e-modul, sementara siswa mengakses materi menggunakan perangkat Android secara mandiri maupun berkelompok. Berdasarkan pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan e-modul. Fitur kuis interaktif, animasi, serta tampilan visual yang menarik membuat mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa menyampaikan bahwa mereka lebih memahami isi cerita setelah menggunakan e-modul dibandingkan saat hanya membaca dari buku teks biasa.

Hasil dari tahap evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Hal ini ditunjukkan oleh hasil tes akhir dan tugas analisis cerita yang diberikan setelah pembelajaran. Sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi tema, tokoh utama, latar, dan amanat dalam cerita yang disajikan. Secara umum, 87% siswa memperoleh skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, tanggapan siswa terhadap e-modul sangat positif; mereka menyebutnya menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami isi cerita dengan lebih jelas.

Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif, meskipun tanpa validasi formal oleh ahli, tetap dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sastra. Keberhasilan ini didukung oleh pemanfaatan elemen visual, navigasi yang sederhana, dan struktur materi yang sesuai dengan gaya belajar serta karakteristik siswa. Temuan ini menguatkan pendapat Munir (2017) bahwa media

pembelajaran digital yang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan prinsip pedagogis dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif menggunakan model ADDIE dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita pada siswa kelas V SDN 3 Dunguswiru. Melalui tahapan analisis hingga evaluasi, e-modul dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang cenderung visual dan kinestetik, serta berbasis pada kebiasaan penggunaan perangkat mobile. Penggunaan elemen multimedia dan interaktivitas dalam e-modul terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam mengidentifikasi dan menjelaskan unsur tema, tokoh, latar, alur, dan amanat dalam cerita.

Meskipun pengembangan dilakukan tanpa validasi oleh ahli, hasil implementasi di kelas menunjukkan bahwa e-modul mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Siswa merespons positif penggunaan e-modul, menunjukkan peningkatan hasil belajar, serta lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dapat diatasi dengan pemanfaatan perangkat yang telah dimiliki siswa, sehingga pembelajaran berbasis digital tetap dapat dilaksanakan secara optimal di lingkungan yang sederhana.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru mulai mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti sastra. E-modul yang dikembangkan secara mandiri oleh guru dengan pendekatan sistematis tetap dapat memberikan dampak positif jika dirancang sesuai karakteristik peserta didik. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan dilakukan uji validasi oleh ahli serta pengembangan versi lanjutan dengan fitur kolaboratif dan integrasi ke platform LMS sederhana agar penggunaannya lebih luas dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Daryanto & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Kemdikbud. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital: Strategi Praktis Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Nurdiyanto, B. (2013). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmawati, Y., Suparno, & Nurhadi. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Pembelajaran Cerita Fiksi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Rosdiana, L., Sutarto, H., & Wibowo, E. (2021). Efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Teks Naratif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 123–131.
- Sari, D. A., & Susilana, R. (2020). Pengaruh E-Modul Interaktif terhadap Keterlibatan Belajar Siswa pada Materi Teks Naratif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 120–130.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. (2013). Pengajaran Sastra. Bandung: Angkasa.