

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *PUZZLE* RUMAH EDUKASI (PAZRUSI) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I DI UPT SD NEGERI BANJARWORO 2

Ayu Nur Qomariyah¹, Sri Cacik²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
ayunurqomariyah461@gmail.com, sricacik@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk yang dikembangkan. Motivasi belajar yang rendah mempengaruhi hasil belajar. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pazrusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pazrusi, kami melakukan validasi dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Media pazrusi dikembangkan di UPT SD Negeri Banjarworo 2.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pazrusi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.36

5 Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial
4.0 International License

1. Pendahuluan

Menurut Heinich, dkk (1985) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran. Sudjana & Rivai (1992) menyatakan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran, yakni: 1. Pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2. Pembelajaran akan lebih bermakna serta memudahkan siswa saat menerima materi yang nantinya siswa akan mencapai tujuan pembelajaran, 3. Metode mengajar lebih bermacam-macam, tidak hanya melalui metode ceramah, sehingga siswa tidak bosan dan memudahkan guru dalam mengajar, walaupun pembelajaran dilakukan setiap jam pelajaran, 4. Pada saat belajar siswa bisa melakukan berbagai kegiatan belajar seperti: mendengar, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Media papan puzzle rumah edukasi (pazrusi) sebagai media pembelajaran kreatif berupa papan bergambar dimana ada 3 sisi, pada sisi ke-1 berupa materi pembelajaran yang berisikan semua rangkuman atau ringkasan materi, sisi ke-2 berupa puzzle bagian dari rumah, selanjutnya pada sisi ke-3 pazrusi yaitu berupa amplop yang memiliki keterangan bagian rumah dimana nantinya siswa akan memasukkan gambar kegiatan yang dilakukan sehari-hari, sebelum itu siswa akan memilih gambar yang sudah disiapkan dan memilihnya dirasa sudah tepat untuk dimasukan kedalam amplop tersebut. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas I dan hasil wawancara dengan ibu Sri Budi Utami selaku guru kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2 bahwa pada saat pembelajaran masih banyak siswa yang hasil belajarnya rendah dan motivasi belajar siswa yang juga kurang maka penulis mengajukan judul. "Pengembangan

media papan puzzle rumah edukasi (pazrusi) pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2” dimana melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu sumbangsih pemikiran kepada guru dalam menciptakan media yang kreatif, inovatif saat pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga memberikan motivasi agar selalu giat belajar bila mana akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

2. Tinjauan Pustaka

Menurut Heinich, dkk dalam Mamin, dkk (2019) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran. . Sudjana & Rivai (1992) menyatakan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran, yakni: 1. Pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2. Pembelajaran akan lebih bermakna serta memudahkan siswa saat menerima materi yang nantinya siswa akan mencapai tujuan pembelajaran, 3. Metode mengajar lebih bermacam-macam, tidak hanya melalui metode cermah, sehingga siswa tidak bosan dan memudahkan guru dalam mengajar, walaupun pembelajaran dilakukan setiap jam pelajaran, 4. Pada saat belajar siswa bisa melakukan berbagai kegiatan belajar seperti: mendengar, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Media *puzzle* yakni alat permainan edukatif yang bisa merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya menurut Misbach (Mulyani & Karawang, 2020) Daryanto dalam Banamtuan dkk., (2019) mengatakan hasil belajar adalah merupakan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang didapatkan dari suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yaitu belajar.

Menurut Fudyartanta dalam Nasution (2018) motivasi belajar adalah suatu dorongan yang meimbulkan rasa semangat kepada individu dalam melakukan aktivitas belajar agar mencapai suatu hasil belajar yang sangat memuaskan atau setidaknya memperoleh perubahan yang intens dari masa sebelumnya.

Syaparuddin dkk., (2020) menyatakan mengenai tujuan motivasi yaitu untuk menggerakkan atau mengajak seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu yang nantinya bisa mendapatkan hasil atau mencapai tujuan tertentu, Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengajak siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan berdasarkan atau sesuai yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Misalnya yakni, guru memberikan apresiasi kepada siswa karena sudah berkontribusi dalam pembelajaran, maka dengan apresiasi seperti memberi tepuk tangan siswa tersebut akan senang dan akan menimbulkan rasa percaya diri, dimana nantinya siswa tersebut berani untuk berpendapat dan aktif dalam pembelajaran.

3. Metodologi

Jenis penelitian yang diajukan oleh penulis adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek coba pada pengembangan media pazrusi ini ada 3 yaitu validator ahli, 1 guru dan siswa kelas I di SD Negeri Banjarworo 2. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah wawancara, lembar validasi produk, angket respon, lembar pre test dan post test.

Pada analisis data dalam produk pengembangan media pazrusi adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket. Data tentang kevalidan dalam penelitian ini diperoleh dari

data hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa. Teknik yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif berupa instrumen angket. Setelah melalui berbagai tahapan Pengembangan media papan puzzle rumah edukasi (pazrusi) pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2 dimana melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga memberikan motivasi agar selalu giat belajar bila mana akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

4. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2. Pengembangan media pazrusi menggunakan model pengembangan ADDIE adalah lima tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: tahap pertama *Analyze* (Analisis), tahap kedua *Design* (Perancangan), tahap ketiga *Development* (Pengembangan), tahap keempat *Implementation* (Penerapan), dan tahap kelima *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang nantinya akan memperoleh dan mengumpulkan data. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar dan mengajar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya pada tahap perancangan ini peneliti melakukan kegiatan untuk mengembangkan, antara lain mengidentifikasi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, selanjutnya membuat media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu berbentuk papan puzzle dimana berisikan ringkasan materi pembelajaran dan juga game yang akan mengasah otak para siswa kelas I. Setelah itu membuat instrumen penilaian untuk validasi alat evaluasi. Pada tahap selanjutnya melaksanakan validasi oleh 3 validator yaitu: validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini adalah tahap uji coba yang dilakukan pada 10 siswa kelas I di UPT SD Negeri Banjarworo 2, jika media pembelajaran dinyatakan valid oleh ketiga validator. Setelah media pazrusi diujicobakan kemudian siswa dan guru diberikan lembar angket respon. Tujuan membagikan lembar angket respon kepada siswa ini untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran pazrusi ini untuk digunakan siswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dilakukan perbaikan, setelah menerima saran dan komentar dari keempat validator serta siswa. Jika media pembelajaran papan puzzle rumah edukasi yang peneliti susun masih ada kekurangan dan kelemahan saat uji coba produk, maka dilakukan perbaikan lagi dan jika sudah tidak ada perbaikan lagi maka media pembelajaran pazrusi layak dipergunakan.

B. Pembahasan

1. Hasil Uji Kevalidan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pengembangan pazrusi (papan puzzle rumah edukasi). Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru dan siswa. Ahli materi diserahkan kepada Ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd., ahli bahasa diserahkan kepada Bapak Suantoko, M.Pd., ahli media diserahkan kepada Ibu Ina Agustin, M.Pd., selanjutnya guru pendidikan dasar diserahkan kepada Ibu Sri Budi Utami, S.Pd. Hasil dari uji coba ahli, guru dan siswa berupa penilaian dan

tanggapan atas media pembelajaran pazrusi dapat digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan. Berikut ini paparan data hasil uji coba para ahli.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) dengan capaian pembelajaran	4
2.	Kesesuaian Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) dengan topik pembahasan	4
4.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) Meningkatkan minat belajar peserta didik	5
5.	Tampilan Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	5
6.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) memudahkan dalam menyampaikan materi	4
7.	Kesesuaian materi Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) dengan kemampuan peserta didik tingkat SD kelas I	5
8.	Kelengkapan materi pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik	5
9.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) memberikan kesempatan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan materi bagaian-bagian rumah	5
10.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	5
Jumlah Skor		46
Presentase Skor		92%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
2.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4
3.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	4
4.	Ketepatan dalam penggunaan kata pada setiap kalimat pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	4

5.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) tidak mengandung unsur negatif	5
6.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
7.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) sesuai dengan intelektual peserta didik	3
8.	Bahasa yang digunakan dalam Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) jelas	4
9.	Bahasa yang di gunakan pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) mampu mendorong peserta didik berpikir kritis	4
10.	<i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) menggunakan bahasa yang efektif	3
Jumlah Skor		43
Presentase Skor		86%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Pemilihan desain Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) sangat menarik	4
2.	Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) dapat menambah variasi dalam penyajian materi	4
3.	Kesesuaian pemilihan warna Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	5
4.	Ketepatan pemilihan gambar pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	4
5.	Ukuran huruf yang digunakan pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) sudah tepat	4
6.	Ketepatan pemelihan background pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	5
7.	Ukuran Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) standar	4
8.	Petunjuk <i>puzzle</i> dan amplop edukasi pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI) jelas	5
Jumlah Skor		35
Presentase Skor		87,5%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kemudahan menyampaikan materi dengan menggunakan Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	5
2.	Ketertarikan peserta didik pada Papan <i>Puzzle</i> Rumah Edukasi (PAZRUSI)	5

No	Nama	Indikator ke											Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ACHMAD AZZAM RAFFASYA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
2	ALISSA FITRIANI	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	46	
3	IKROMI RAMADHON YULIANTO	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	
4	LATIF AFIFUDDIN AKHSAN	5	3	3	5	5	5	4	5	4	5	44	
5	MUHAMMAD ARKA AFEZA	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	
6	MUHAMMAD KHOIRUL IBAD AL MUBAROK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
7	NABILA HASNA AMIRA	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	45	
8	QIANDRA SHAQUEENA PUTRI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
9	TRISTAN ALIF NAUFAL	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	
10	DAVID HANDIKA SAPUTRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
Jumlah Skor												480	

Presentase Skor	96%
Kriteria	Sangat praktis

Tabel 4.6 Hasil Uji Respon Siswa Terhadap Motivasi Belajar

No	Nama	Hasil Nilai		<i>Post-Pre</i>	<i>Skor Ideal (100-Pre)</i>	<i>N-Gain Skor</i>
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1.	ACHMAD AZZAM RAFFASYA	40	50	10	10	1
2.	ALISSA FITRIANI	30	50	20	20	1
3.	IKROMI RAMADHON YULIANTO	21	41	20	29	0,68
4.	LATIF AFIFUDDIN AKHSAN	10	47	37	40	0,92
5.	MUHAMMAD ARKA AFEZA	30	50	20	20	1
6.	MUHAMMAD KHOIRUL IBAD AL MUBAROK	20	41	21	30	0,7
7.	NABILA HASNA AMIRA	19	50	31	31	1
8.	QIANDRA SHAQUEENA PUTRI	40	45	5	10	0,5
9.	TRISTAN ALIF NAUFAL	20	47	27	30	0,9
10.	DAVID HANDIKA SAPUTRA	30	50	20	20	1
Jumlah Rata-Rata Nilai		26	47,1	21,1	24	0,87
Kriteria Efektifitas						Efektif

Tabel 4.6 Hasil Data Tes Siswa

No	Nama	Hasil Nilai		<i>Post-Pre</i>	<i>Skor Ideal (100-Pre)</i>	<i>N-Gain Skor</i>
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1.	ACHMAD AZZAM RAFFASYA	40	100	60	60	1
2.	ALISSA FITRIANI	30	90	60	70	0,85
3.	IKROMI RAMADHON YULIANTO	20	100	80	80	1
4.	LATIF AFIFUDDIN AKHSAN	10	30	20	90	0,22
5.	MUHAMMAD ARKA AFEZA	30	90	60	70	0,85
6.	MUHAMMAD	20	100	80	80	1

	KHOIRUL IBAD AL MUBAROK					
7.	NABILA HASNA AMIRA	20	40	20	80	0,25
8.	QIANDRA SHAQUEENA PUTRI	30	90	60	70	0,85
9.	TRISTAN ALIF NAUFAL	20	40	20	80	0,25
10.	DAVID HANDIKA SAPUTRA	30	100	70	70	1
	Jumlah Rata- Rata Nilai	25	78	53	75	0,70
	Kriteria Efektifitas					Sedang

Dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan pazrusi meliputi: ahli materi mendapatkan 92% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa mendapatkan 86% dengan kriteria sangat valid, ahli media mendapatkan 87,5% dengan kriteria sangat valid, Respon Guru mendapatkan 94% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa terhadap media pazrusi mendapatkan 96% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa terhadap motivasi belajar 94,2% dengan kriteria sangat praktis. Berikut adalah table hasil analisis pengembangan pazrusi :

Table 4.10 Hasil Analisis Pengembangan Pazrusi

Uji Coba	Persentase (%)	Kriteria
Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid
Ahli Media	87,5%.	Sangat Valid
Respon Guru	94%	Sangat Praktis
Respon Siswa Terhadap Media Pazrusi	96%	Sangat Praktis
Respon Siswa Terhadap Motivasi Belajar	94,2%	Sangat Praktis

5. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa, hasil kelayakan media pazrusi meliputi: ahli materi mendapatkan 92% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa mendapatkan 86% dengan kriteria sangat valid, ahli media mendapatkan 87,5% dengan kriteria sangat valid, Respon Guru mendapatkan 94% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa terhadap media pazrusi mendapatkan 96% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa terhadap motivasi belajar 94,2% dengan kriteria sangat praktis.

Daftar Referensi

- Adiastuty, N., & Barat, J. (2019). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PADA MATERI SEGIEMPAT MELALUI PENDEKATAN OPEN-ENDED*. 5(2), 145-160.
- Banamtuan, M., Baun, S., & Saetban, S. (2022). Prestasi Belajar Anak Petani. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(1), 22-30. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i1.90>
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69
- Mukhtar, A., & MD, L. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru Dan Prestasi Belajar Siswa Di Kota Makassar. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v4i1.13899>
- Nasution, N. C. (2018). Dukungan Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Al-Hikmah*, 12(2), 159-174. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v12i2.1135>
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40-52. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206-216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (M. Dr.Ir.Sutopo.S.Pd (ed.); 2nd ed.). 2019.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>