



## Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Qr Code* Kebudayaan Lokal Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V

Nabila Qistin Firjani<sup>1</sup>, Nugraheti Sismulyasih SB<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [nabilaqistin967@students.unnes.ac.id](mailto:nabilaqistin967@students.unnes.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-08  <b>Keywords:</b> <i>Scrapbook; QR Code;</i> <i>Writing Skills;</i> <i>Explanatory Text.</i>	The lack of writing skills in the Indonesian language subject is due to the lack of innovative learning media. Less engaging learning media can make it difficult for students to understand the material. The quality of learning is greatly affected by less innovative media. This research aims to improve the writing skills of fifth-grade students at SDN Jatimulyo in writing explanatory texts. The learning media was developed using a QR-Code-based Scrapbook. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model. The research subjects consist of teachers and fifth-grade students. To collect data, several methods were used, including interviews, observations, documentation, and questionnaires. Media and material experts' validators conducted research on the product trial. The feasibility test results conducted by material and media experts show that both have very feasible scores of 97% and 91.66%. The N-Gain test results before and after the learning process showed a score of 0.6064, which falls into the moderate category, indicating that the learning media was used effectively. The results of this study indicate that the use of QR-code-based Scrapbook media is very feasible and effective. This learning media can enhance students' ability to write explanatory texts.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-08  <b>Kata kunci:</b> <i>Scrapbook; Qr-Code;</i> <i>Keterampilan Menulis;</i> <i>Teks Eksplanasi.</i>	Kurangnya keterampilan menulis pada mata pembelajaran bahasa indonesia dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat menyulitkan siswa dalam memahami materi. Kualitas pembelajaran yang sangat dipengaruhi dalam media yang kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas V SDN Jatimulyo dalam menulis teks eksplanasi. Media pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan media Scrapbook berbasis Qr-Code. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V. Untuk mengumpulkan data digunakan beberapa metode antara lain wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Validator ahli media dan ahli materi melakukan penelitian terhadap uji coba produk. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa keduanya memiliki skor sangat layak sebesar 97% dan 91,66%. Hasil uji N-Gain sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan hasil sebesar 0,6064 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digunakan dengan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Scrapbook berbasis Qr-code sangat layak dan efektif. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis teks eksplanasi.

### I. PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan kecerdasan masyarakat dengan meningkatkan mutu pendidikan, pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan warisan budaya secara turun-temurun. Seperti yang disebutkan dalam Peraturan Penelitian dan Teknologi No. 47 tahun 2023, pembentukan unit pendidikan awal, pendidikan dasar, dan sekolah menengah disebut kekuatan pendidikan, kelompok pendidikan layanan pendidikan, dan melalui jalur formal dan non-formal dengan pendidikan anak usia dini dan pelatihan menengah. Salah satu unsur

implementasi pendidikan adalah kurikulum. Pendidikan dapat mengubah manusia dan menjadikannya individu yang lebih baik. Menurut (Asbari et al., 2020) setiap warga negara berhak atas pendidikan, sehingga pemerintah perlu melakukan inovasi dan terobosan baru untuk menyelenggarakan pendidikan yang layak.

Di dunia pendidikan, media adalah bagian mendasar dari proses pendidikan dan satu aspek yang harus dilestarikan oleh semua guru untuk melakukan fungsi profesional mereka (Ilarmin et al., 2024). Jika pendidikan saat ini membutuhkan

penggunaan media belajar menggunakan orang Indonesia dalam pembelajaran.

Di era pendidikan saat ini, teknologi harus mampu berkembang dalam bentuk media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, media learning merupakan alat atau sarana penyebarluasan materi atau konten yang dapat menginspirasi pikiran audiens, memastikan bahwa proses pendidikan terlaksana secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya (Zahwa et al., 2022). Jika pendidikan saat ini mengharuskan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia sendiri merupakan bahasa pengantar dalam pendidikan sesuai dengan peraturan dan undang-undang mengenai bahasa nasional dan bahasa negara pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari dasar, menengah, tinggi, dan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi bagian dari mata pelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pencarian ilmu pengetahuan, hal ini akan menimbulkan rasa ingin tahu yang tertanam dalam diri siswa (Afifah dkk., 2022). Kemampuan berbahasa Indonesia terbagi menjadi empat kategori yang dipelajari selama sekolah dasar, yaitu menyimak, menulis, membaca, dan berbicara.

Dalam pengamatan muncul suatu permasalahan, termasuk pada keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan secara tatap muka dengan orang lain (Nugraheti Sismulyasih, 2015:64). Keterampilan menulis termasuk keterampilan aktif dan produktif yang tidak didapat dengan sendirinya, melainkan diperoleh dengan banyak belajar, berlatih, praktik bimbingan secara intensif (Chikmah dkk., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara Ibu selaku wali kelas V di SD N Jatimulyo, bahwa salah satu permasalahan yang ada di kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kurangnya keterampilan menulis pada teks eksplanasi. Permasalahan tersebut diambil dari beberapa faktor-faktor seperti, anak belum bisa menulis atau menuangkan ide-ide apa yang dia baca dan kurangnya perbedaharaan kosakata pada anak. Selain itu, guru masih mengalami kesulitan dalam memilih teks atau latihan menulis yang sesuai dengan tingkat kelas siswa. Siswa kurang menikmati proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam

membuat dan mengembangkan teks deskriptif. Kenyataannya, masih ada siswa yang tidak mampu menyelesaikan teks eksplanasi secara benar karena metode pengajaran yang digunakan guru kurang kreatif atau inovatif, siswa akan kesulitan dalam belajar menulis eksplanasi.

Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik menjadi rendah yang dibuktikan dengan persentase nilai menunjukkan rendahnya nilai rata-rata muatan Bahasa Indonesia pada materi Bab 5 menulis teks eksplanasi dengan ketuntasan 43% tuntas dan 57% tidak tuntas. Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis tentang teks yang dimaksud masih kurang. Karena guru biasanya menggunakan model lingkungan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mereka masih mengandalkan buku dan kartu soal untuk menyediakan materi pembelajaran. Dari permasalahan diatas penulis ingin mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran. Pada tahap orientasi pengajaran, Penggunaan media belajar sangat membantu dalam proses pembelajaran dan memberikan berita dan topik (Wiratmojo dan Sasonohardjo, Junaidi, 2019).

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook berbasis Qr Code Berkaitan dengan Kebudayaan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi kelas V SD Jatimulyo". Dalam memanfaatkan Media Belajar Cerdas Memanfaatkan Scrapbook berbasis Qr Code, dipercaya bahwa instruktur dapat membuat media pembelajaran yang lebih penasaran dan mudah terbuka melalui situs. Media pembelajaran intuitif ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan inspirasi belajar dan menciptakan kemampuan dalam memanfaatkan inovasi.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono. Dari 10 tahapan penelitian Sugiyono (2020), penelitian ini menerapkan 8 tahapan meliputi:



Gambar 1. Pengembangan Model Borg and Gall

Penelitian ini berlangsung di SDN Jatimulyo melibatkan 28 siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelompok, yang terdiri dari 6 siswa untuk uji coba skala kecil dan 22 siswa untuk uji coba skala besar. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran konkrit scrapbook berbasis Qr-Code untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi.

Analisis kelayakan produk akan dilakukan melalui validitas ahli media dan ahli materi, tanggapan guru, tanggapan siswa yang melalui uji keefektifan produk akan dilakukan melalui uji coba melalui pretest dan posttest. Uji normalitas, uji perbedaan rata-rata dan uji rata-rata kenaikan hasil pretest dan posttest.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup layak
0% - 25%	Kurang layak

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

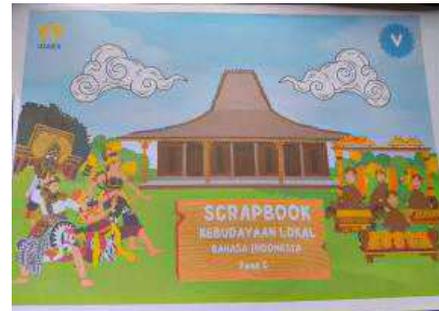
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menguji kelayakan serta keefektifan media yang dikembangkan. Adapun produk yang dikembangkan berupa media konkrit berbasis digital pembelajaran menggunakan *Scrapbook* berbasis *Qr-Code* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis pada teks eksplanasi. Pada bagian ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang sudah dilakukan di kelas V SDN Jatimulyo dengan poin-poin yang akan dikaji meliputi: 1) desain pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *Scrapbook* berbasis *Qr-code*, 2) hasil uji kelayakan media pembelajaran yang menggunakan *Scrapbook* berbasis *Qr-code*, dan 3) hasil uji keefektifan media pembelajaran yang menggunakan *Scrapbook* berbasis *Qr-code*.

##### 1. Analisis

Hasil penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari 6 siswa dalam kelas V sebagai uji coba skala kecil dan 22 siswa dalam uji coba skala besar. Data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data seperti interview, observasi, formulir dan pre-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook QR Code* menunjukkan validitas, efektivitas, dan kebanggaan yang tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

##### 2. Desain produk

Media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dalam format buku landscape ukuran A4 yang dicetak dengan kertas karton AC310. Buku tersebut didesain warna tampilan cerah dan menarik. Dalam media tersebut berisi materi mengenai pengertian teks eksplanasi dan kebudayaan lokal, contoh kebudayaan lokal, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, cara menganalisis, cara membuat teks eksplanasi serta contoh cerita teks eksplanasi mengenai kebudayaan lokal dan kantong doraemon yang berisi pertanyaan-pertanyaan.



Gambar 2. Cover

Halaman awal merupakan halaman yang ditampilkan untuk pertama kalinya ketika siswa membuka media pembelajaran. Bagian ini memperlihatkan nama media, judul materi, kelas, fase serta ornamen yang menguatkan tema media tersebut yaitu "Kebudayaan Lokal"



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan merupakan halaman yang menjelaskan deskripsi singkat media pembelajaran. Halaman ini digunakan sebagai panduan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.



Gambar 4. Qr-Code

Setelah petunjuk penggunaan halaman selanjutnya terdapat gambar barcode yang berisi bahan ajar teks eksplanasi. Peneliti menggunakan barcode tersebut untuk mengakses bahan ajar dengan cepat dan mudah tanpa harus mendownload.



Gambar 5. Contoh Cerita Teks Eksplanasi

Bagian ini berisi jenis bacaan yang termasuk ke dalam teks eksplanasi, contoh teks eksplanasi. Contoh teks eksplanasi yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami teks yang bersangkutan.



Gambar 6. Biografi Penulis

Biografi Penulis berisi beberapa informasi mengenai pengembang media pembelajaran ini. Informasi yang disajikan tersebut berupa foto, nama, dan informasi lain terkait pendidikan pengembang.

### 3. Validasi Desain

Kelayakan media pembelajaran Scrapbook berbasis Qr-code dapat diketahui melalui hasil penilaian kelayakan. Penilaian kelayakan oleh para ahli dilakukan pada tahap validasi desain

yang hasilnya juga digunakan sebagai pedoman untuk merevisi desain. Hasil penilaian ahli media mendapatkan 91,66% dikategori-kan sangat layak tetapi terdapat revisi, Sedangkan hasil penilaian di ahli materi mendapatkan 97% dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 4. Revisi Desain

Perbaikan desain pada tahap ini dilakukan dengan berpedoman pada hasil penilaian kelayakan media oleh para ahli media dan para ahli materi. Hal-hal yang disarankan untuk diperbaiki yaitu: 1) Contoh gambar suatu kebudayaan harus ada sumbernya, 2) Penambahan sinopsis dibelakang.



Gambar 7. Perbandingan layout sebelum direvisi dan setelah direvisi



Gambar 8. Penambahan Sinopsis

Dalam sinopsis tersebut berisi definisi scrapbook untuk memberikan pembaca gambaran awal tentang apa yang dapat mereka harapkan dari karya tersebut.

### 5. Uji Coba Produk Skala Kecil Dan Skala Besar

Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan untuk menganalisis informasi awal. Ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26. Tujuan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah hasil pretest dan posttest dari informasi tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil ini mempengaruhi pilihan metode analisis informasi yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Analisis parametrik digunakan untuk informasi dengan distribusi normal.

a) Uji Normalitas

**Tabel 1.** Uji Normalitas Skala Kecil Dan Skala Besar

	Kolmogorov-Smirnona			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.195	6	.200*	.913	6	.455
Posttest	.299	6	.100	.909	6	.433
Pretest	.213	22	.011	.913	22	.054
Posttest	.227	22	.004	.808	22	.012

Tabel hasil uji normalitas Shapiro-Wilk di atas menunjukkan bahwa nilai sig. Pada uji skala kecil mendapatkan pretest = 0.458 dan nilai sig. pada posttest = 0.433. sedangkan uji skala besar menunjukkan bahwa nilai sig. pretest adalah 0.054 dan nilai sig. posttest adalah 0.012. nilai sig. > 0.05.

b) Uji-T

**Tabel 2.** Uji-T Skala Kecil Dan Skala Besar

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Pairwise Differences				
Pair 1								
Pretest	-30.166	11.214	4.578	-41.935	-18.397	-6589	5	.001
Posttest								
Pair 2								
Pretest	-25.863	11.502	2.452	-30.663	-20.763	-10.546	21	.000
Posttest								

Dalam tabel, dapat dilihat bahwa pentingnya penilaian informasi dari tes skala kecil Sig. (2-tailed) adalah 0,001. Nilai 0,001 bisa menjadi nilai yang lebih kecil dari 0,05, yang dapat diterjemahkan sebagai spekulasi nol (H0) ditolak dan spekulasi elektif (Ha) diakui. Sementara itu, dalam uji skala besar Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,000. Nilai kepentingan informasi kurang dari 0,05 dapat diterjemahkan sebagai teori yang tidak valid (H0) ditolak dan spekulasi elektif (Ha) diakui.

c) Uji N-Gain

**Tabel 3.** Uji N-Gain Skala Kecil Dan Skala Besar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	6	.33	1.00	.6631	.22243
Valid N (Listwise)	6				
NGain	22	.23	1.00	.6064	.17034
Valid N (Listwise)	22				

Pada tabel di atas, kolom mean menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest pada skala kecil, sebesar 0,6631. Sebaliknya, peningkatan rata-rata nilai posttest pada skala besar adalah 0,6064.

**B. Pembahasan**

Menurut hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media Scrapbook berbasis Qr-code untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi di SDN Jatimulyo sangat layak dan efektif diukur dengan menggunakan uji kelayakan, uji validitas yang menjadikan siswa tidak sulit dalam mempelajari materi tersebut. Media yang baru menjadikan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan Scrapbook berbasis Qr-code pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Jatimulyo terbukti selaras dan mendukung teori tersebut. media pembelajaran menggunakan Scrapbook berbasis Qr-code mampu menjadi alat bantu guru dalam mengajar dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi menulis teks eksplanasi.

Media pembelajaran konkrit dapat mengobinasikan berbagai jenis media sekaligus dan penggunaannya bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Menurut (Alfiansyah, 2024:6) adapun kriteria media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut: media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa, media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka, mudah diakses, media pembelajaran harus mudah diakses oleh siswa.

**IV. SIMPULAN DAN SARAN**

**A. Simpulan**

Desain media pembelajaran berupa Scrapbook berbasis QR-code disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru. Media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dalam format buku landscape ukuran A4 dengan kertas karton AC310. Konten utamanya adalah materi menulis teks eksplanasi untuk siswa kelas V, yang men-

cakup tampilan awal, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, lembar kerja siswa, soal evaluasi, dan biografi penulis. Media ini dinilai sangat layak dengan hasil penilaian ahli media 91,66% dan ahli materi 97%. Penggunaan Scrapbook berbasis QR-code terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi menulis teks eksplanasi, yang ditunjukkan oleh uji-t dan peningkatan nilai rata-rata (N-Gain) sebesar 0.6631 dan 0.6064.

## B. Saran

Peneliti selanjutnya yang mengambil topik serupa diharapkan dapat mencari dan mengkaji lebih banyak lagi teori maupun referensi yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Scrapbook* berbasis *Qr-code* agar penelitian yang dihasilkan lebih dan lebih lengkap lagi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.  
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Asbari, M., Novitasari, D., Silitonga, N., Sutardi, D., & Gazali. (2020a). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional terhadap Kinerja Karyawan: Peran Kesiapan untuk Berubah Sebagai Mediator. *Jurnal Manajemen*, 10(2), 84-99.  
<https://doi.org/10.30656/jm.v10i2.2371>
- Asbari, M., Novitasari, D., Silitonga, N., Sutardi, D., & Gazali. (2020b). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional terhadap Kinerja Karyawan: Peran Kesiapan untuk Berubah Sebagai Mediator. *Jurnal Manajemen*, 10(2), 84-99.  
<https://doi.org/10.30656/jm.v10i2.2371>
- Chikmah, L., Chandra, N., Utami, M., & Akbar, Z. (2024). Systematic Review: Pembelajaran Kolaboratif Teknik Brainwriting untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.  
<https://jurnaldidaktika.org>
- Ilarmin, I., Amus, S., Misnah, M., Juraid, J., Ratu, B., & Elfira, N. (2024). Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77.  
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606>
- Mahanani, E. N. (n.d.). PRESUPOSISI, IMPLIKATUR DAN ENTAILMENT PADA NASKAH KETHOPRAK RAMBAT RANGKUNG KARYA P.T. SANTOSA. In *Jurnal Diwangkara* (Vol. 2, Issue 1).  
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id>
- META ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MI/SD PADA JURNAL BEREPUTASI NASIONAL. (n.d.).
- Penelitian dan Pengabdian Sastra, J., Pendidikan, dan, Syahdila, V., Universitas Islam Riau, H., & Islam Riau, U. (2023). SAJAK Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI di SMA. 2(2).  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/sajak>
- Sb, Nugraheti Sismulyasih Sb Sismulyasih. "Peningkatan keterampilan menulis manuskrip jurnal ilmiah menggunakan strategi synergetic teaching pada mahasiswa PGSD UNNES." *Primary 4.1* (2015): 64-70.
- Sugiono (2020). "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D." (n.d.). Review, D., Jurnal,; Pendidikan, M., & Pelatihan, D. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi).
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19, 1.  
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>