

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI GAYA PADA SISWA KELAS IV SDN 009 SUNGAI KUNJANG

Erna Suhartini¹, Wandini Intan Ayu², Buhari Muhammad Ramli³

Universitas Mulawarman^{1,2,3}

Pos-el: erna.suhartini@fkip.unmul.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pendidikan terhadap media pembelajaran yang mengimbangi kemajuan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* materi gaya pada siswa kelas IV di SDN 009 Sungai Kunjang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan model Borg and Gall yang dimodifikasi peneliti menjadi 5 tahapan yaitu meliputi tahap pengumpulan informasi, pengembangan produk awal, validasi produk yang ditinjau oleh validator, uji coba, dan penyempurnaan produk. Teknik pengumpulan data kuesioner digunakan dalam penelitian ini adalah yang berupa analisis kebutuhan, penilaian kelayakan media, dan respon peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang telah dilakukan penilaian kelayakan mendapatkan rata-rata persentase oleh ahli media sebesar 80,5% yang berarti dalam kategori “tinggi”, mendapatkan rata-rata persentase oleh ahli materi sebesar 96,875% yang berarti dalam kategori “sangat tinggi”, dan dari hasil kuesioner respons peserta didik sebanyak 28 peserta didik dengan uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil respons positif hasil rata-rata persentase 94,92% dan kelompok besar mendapatkan hasil rata-rata persentase 98,10% yang keduanya berarti dalam kategori “sangat tinggi”.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3.*

ABSTRACT

This research is motivated by the educational need for learning media that balances the progress of the times. This study aims to develop a learning media based on Articulate Storyline 3 style material for fourth grade students at SDN 009 Sungai Kunjang. The method applied in this study uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model development procedure modified by the researcher into 5 stages, which include the information gathering stage, initial product development, product validation, testing, and product improvement. Questionnaire data collection techniques used in this study are in the form of needs analysis, media feasibility assessment, and student responses. The results of this study are the Articulate Storyline-based learning media that has been assessed for feasibility, getting an average percentage by media experts of 80.5% which means in the "high" category, getting an average percentage by material experts of 96.875% which means in the "very high" category, and from the results of the student response questionnaire as many as 28 students with small group trials getting positive response results, the average percentage of 94.92% and the large group getting an average percentage of 98.10%, both of which mean in the "very high" category.

Keywords: *Development, Learning Media, Articulate Storyline 3.*

1. PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad terbarukan yang kini terjadi didunia.

Abad ini menuntut untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Pada abad ini juga dituntut untuk memanfaatkan dunia

teknologi dalam setiap proses kehidupan.. Dengan adanya tuntutan-tuntutan tersebut sangat diperlukan adanya terobosan hal baru, penyusunan konsep-konsep upaya pemenuhan, dan perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan. Salah satu bidang kehidupan yang dilalui setiap manusia adalah proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya penyesuaian dan terobosan hal terbaru demi menyelaraskannya dengan abad 21 ini. Chairunnisak (2019) berpendapat bahwa pendidikan adalah hal yang paling mendasar dalam memberikan pengaruh dalam berbagai bidang seperti ekonomi, teknologi, dan sains. Proses pembelajaran dapat membentuk manusia yang berkualitas seperti yang dibutuhkan pada abad 21. Dalam semua pembelajaran, siswa diharapkan memiliki hasil belajar yang baik untuk dirinya sendiri ataupun orang lain (Susilo, G., Indriawati, P., & Retnowaty, R., 2019). Maka dalam proses pelaksanaan pembelajaran perlu adanya persiapan yang matang.

Wijaya, dkk (2016) berpendapat bahwa abad 21 ini dianggap sebagai masa pengetahuan yakni dimana seluruh upaya pemenuhan kebutuhan melalui pengetahuan. Seluruh aspek kehidupan erat kaitannya dengan pengetahuan. Dalam pembelajaran abad 21 terdapat 3 poin penting yaitu (1) inovasi dan keterampilan dalam pembelajaran, (2) Media, informasi, dan teknologi yang merupakan alat yang dimanfaatkan dalam dunia kerja, dan (3) Keterampilan dalam hidup dan karier dalam persaingan di dunia. (Hadinugrahaningsih. dkk 2017)

Dalam proses mendapatkan pengetahuan terdapat sebuah proses yang harus dijalani yaitu proses pembelajaran. Mulyono dan Wekke (2018) berpendapat pembelajaran adalah usaha untuk memberikan jalan peserta didik menuju proses belajar agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selama proses

pembelajaran diperlukan manipulasi lingkungan belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi anak didik. Ketika kemudahan dirasakan oleh peserta didik, maka usaha pencapaian tujuan pembelajaran juga akan berjalan dengan mudah.

Sebuah pembelajaran yang memiliki kualitas baik, secara otomatis memiliki penyusunan dan alat penunjang yang matang. Salah satu alat penunjang dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Alat yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi atau penjelasan dari penyampai materi kepada penerima materi biasa disebut media pembelajaran. Jika secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan secara efektif.

Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, dunia pendidikan perlu melakukan pembaharuan. Pembaharuan yang mungkin dilaksanakan juga menyangkut pada media pembelajaran. Teknologi telah berkembang pesat pada kehidupan saat ini. Sebagai manusia maju, maka kita harus dapat memanfaatkan apa yang sudah ada di sekitar. Teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam berjalannya pembelajaran yaitu pada media pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Suhartini, dkk (2017) bahwa demi menunjang dilaksanakannya proses pembelajaran memerlukan pengembangan pada perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang semakin terbaru dengan mengikuti zaman tentunya akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik.

Sukiman (2012:14) berpendapat bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh yang

penting dalam proses pendidikan. Teknologi pendidikan dapat menanggulangi kelemahan atau kendala-kendala yang dilalui sebelumnya. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat guna dapat memberikan proses pendidikan menjadi lebih efektif. Pengadaptasian pendidikan pada teknologi yang berkembang adalah untuk menciptakan manusia yang maju dan mampu bersaing di periode yang akan datang.

Salah satu teknologi pendidikan yang mengalami perkembangan adalah media pembelajaran. Arsyad (2011:3) mengungkapkan "media pembelajaran adalah suatu alat yang ada dalam proses belajar mengajar yang memiliki peran membantu baik yang dilakukan di dalam atau di luar kelas". Komponen sumber belajar salah satu unsurnya adalah media yang di dalamnya terdapat materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran ini memiliki fungsi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih substansial, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat menjalin komunikasi antar tokoh pembelajaran menjadi lebih harmonis.

Beberapa tahun yang telah dilewati, dunia dilanda dengan pandemi *coronavirus*. Pada tanggal 17 Juni 2022 tercatat terdapat 535.836.950 kasus terkonfirmasi, dengan angka kematian 6.314.972 di 231 negara terjangkit virus *coronavirus* (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Penyebaran virus yang mudah, cukup membuat banyak orang terpapar virus ini. Dengan adanya permasalahan pandemi *coronavirus* yang juga melanda Indonesia, dampak yang cukup besar dirasakan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Pemberitahuan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Keadaan Darurat Penyebaran Virus Corona.

Surat Edaran tersebut menyebutkan bahwa proses pembelajaran dilakukan di rumah dengan menggunakan pembelajaran *online* / jarak jauh (Amroellah, 2020). Berdasarkan surat edaran tersebut pembelajaran dilakukan secara daring. Pada keadaan seperti ini guru perlu melakukan inovasi terhadap cara belajar yang awalnya secara langsung kini harus dilakukan secara daring. Guru dapat mengubah strategi pembelajaran yang tak mengenal ruang dan waktu antara guru dengan peserta didik dengan pemanfaatan teknologi informasi.

Semakin berkembangnya zaman maka media juga mengalami pengadaptasian. Yang awalnya media hanya berupa media nyata kini media dapat berupa media yang dapat diakses secara *online* dengan internet. Media pembelajaran kini dapat dibuat dengan menggunakan *software* tertentu. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *software* pendukung dalam penyusunan media pembelajaran. Aplikasi ini merupakan salah satu *software* yang dirilis pada tahun 2012 untuk membuat konten interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini dapat menyatukan *slide* demi *slide*, gambar, video, audio, teks, dan lain-lain menjadi satu media yang interaktif. Satu media yang tercipta dengan aplikasi ini dapat dipelajari berulang kali oleh peserta didik.

Dihimpun dari data wawancara prapenelitian pada guru kelas IV SDN 009 Sungai Kunjang didapatkan data bahwa peserta didik mengalami kesusahan pada materi gaya di dalam proses pembelajaran. Peserta didik sulit memahami bagaimana gaya dapat mempengaruhi gerak benda. Media yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran saat ini juga berupa media lama seperti media gambar. Berdasarkan hal tertera peneliti hendak melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dengan aplikasi

articulate storyline pada versi terbaru yaitu versi 3 pada materi gaya pada siswa kelas IV SDN 009 Sungai Kunjang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Model pendekatan yang digunakan adalah model Borg and Gall. Pada model pendekatan Borg and Gall, Sugiyono (2013:299) mengungkapkan “10 langkah dalam proses pengembangan yaitu 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; 10) produksi massal.”

Dari keseluruhan rangkaian model pendekatan Borg and Gall, yang menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti maka dilakukan penyederhanaan yang menjadi 5 tahap yaitu tahap pengumpulan informasi, tahap pengembangan produk awal, validasi produk yang ditinjau oleh validator materi dan media, uji coba, dan penyempurnaan produk.

Pada tahap pengumpulan informasi peneliti melakukan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan metode kuesioner kepada wali kelas IV SDN 009 Sungai kunjang. Pada kuesioner tersebut peneliti fokus untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, karakteristik dan kebutuhan siswa, serta merumuskan tujuan salah satu tujuan kompetensi dalam materi yang ingin digunakan dalam penelitian.

Data dari hasil kuesioner analisis kebutuhan akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk pengembangan produk awal. Setelah mendapatkan data tersebut, peneliti membuat *storyboard* media pembelajaran terlebih dahulu agar proses pengembangan produk menjadi lebih terarah dan sistematis. Peneliti akan mengembangkan produk

yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas IV tersebut. Pengembangan produk memperhatikan desain, materi, dan tampilan produk yang sesuai kebutuhan.

Setelah pengembangan produk selesai, maka selanjutnya adalah validasi produk. Validasi akan dilaksanakan kepada ahli materi dan ahli media. Dimana ahli materi akan fokus pada kesesuaian isi materi yang dibutuhkan. Sedangkan ahli media akan fokus kepada desain dan tampilan pada produk yang telah dibuat. Dari data yang sudah didapatkan dari validasi, maka peneliti selanjutnya akan melakukan revisi sesuai dengan data tersebut.

Setelah proses revisi selesai, maka uji coba akan dilakukan oleh peneliti kepada responden. Uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan pada penelitian ini. Pertama uji coba dilakukan pada skala kecil yaitu hanya sebagian kecil siswa kelas IV yakni sekitar 8-10 orang siswa saja melalui angket yang telah dibuat maka akan diberikan penilaian terhadap produk. Setelah didapatkan data dari skala kecil, hal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis dan merevisi produk dari data tersebut. Setelah proses revisi, maka peneliti akan melakukan tahap uji coba pada skala besar yakni seluruh siswa kelas IV. Selain itu, responden akan memberikan penilaian produk yang direvisi berdasarkan saran yang diterima dari peneliti. Berdasarkan data tersebut, dilakukan analisis dan koreksi untuk mendapatkan produk yang lebih baik.

Pada tahap ini, peneliti akan dilakukan penyempurnaan produk dari hasil revisi-revisi sebelumnya. Sehingga akan didapatkan produk yang valid untuk membantu proses pembelajaran kelas IV melalui produk media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Tahapan Pengumpulan Informasi

Selama fase pengumpulan informasi, peneliti melakukan penilaian kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, peneliti menemukan bahwa guru kelas IV B menyesuaikan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Guru kelas IV B juga menyatakan setuju bahwa dengan penggunaan metode konvensional dan dengan buku ajar saja kurang efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan buku ajar saja belum cukup memacu motivasi belajar peserta didik. Kesulitan pun dialami beberapa peserta didik dalam mempelajari materi gaya. Peserta didik cenderung gemar media pembelajaran yang berwarna, memiliki suara, disesuaikan dengan KI/KD, perlu penyampaian tujuan pembelajaran, dan perlu adanya evaluasi di akhir media. Untuk menunjang media pembelajaran, sekolah juga memiliki LCD. Guru juga tertarik untuk memanfaatkan media *Articulate Storyline* dan juga produk media dapat dibagikan dalam bentuk *softfile* serta dapat dipelajari secara berulang.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada peserta didik, maka dapat diketahui bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mereka juga merasa bosan jika guru menyampaikan materi dengan metode konvensional, sehingga media pembelajaran, dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi ketika pembelajaran.

B. Hasil Tahapan Pengembangan Produk Awal

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* materi gaya merupakan hasil dari langkah ini yang dapat dimanfaatkan ketika kegiatan belajar-mengajar. *Software Articulate Storyline* yang dilengkapi dengan berbagai fitur sehingga terciptalah media pembelajaran yang berupa aplikasi yang dapat diakses di android. Media pembelajaran juga dapat di akses menggunakan *link* secara *online*.

C. Hasil Tahapan Validasi Produk

Tahap validasi dan konsultasi dilakukan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan ahlinya. Ahli yang ditunjuk merupakan orang yang ahli dalam ilmu tersebut. Berdasarkan hal tersebut, ahli materi dan ahli media ditunjuk dalam proses validasi produk. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi gaya layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan persentase 80,5% dengan kategori “tinggi” didapatkan berdasarkan data hasil validasi ahli media. Sedangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi gaya layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan persentase 96,875% dengan kategori “sangat tinggi” didapatkan berdasarkan hasil validasi ahli materi.

D. Hasil Tahapan Ujicoba

Peneliti melakukan tahap uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba dilakukan pada 8 orang siswa sebagai kelompok kecil, selanjutnya uji coba dilakukan pada 28 orang siswa dikelas IV B sebagai kelompok besar. Diperoleh nilai rata-rata persentase 94,92% pada uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat tinggi, hal tersebut berarti produk

media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata persentase 98,10% dengan kategori sangat tinggi, hal tersebut berarti pada proses pembelajaran produk layak digunakan.

E. Hasil Tahapan Penyempurnaan produk

Hasil revisi adalah produk final dari pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi gaya pada siswa kelas IV SD/MI. Didasarkan pada hasil validasi dan penilaian yang telah dilaksanakan, digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan proses revisi.

Pembahasan

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi gaya yang telah dikembangkan tersebut dilakukan validasi dari ahli dan respons peserta didik terhadap media tersebut. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi gaya dinyatakan layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan.

Tingkat kelayakan media dapat ditinjau dari hasil penilaian kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi Media dilakukan oleh ahli media pada media pembelajaran dan memperoleh kriteria layak dengan skor rata-rata persentase sebesar 80,5% dan dinyatakan layak digunakan setelah revisi. Media pembelajaran tersebut dinilai validator bahwa metodologi atau penyampaian materi menarik dan interaktivitas media juga menarik. Sejalan dengan pendapat Surjono (2017) yang mengungkapkan “interaktivitas sebuah media pembelajaran menjadi salah satu hal penting karena interaktivitas akan mendorong *active learning* dan akan

mendukung media menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik”. Tampilan media yang berupa tema, warna, jenis huruf, ukuran huruf, navigasi, kekontrasan, dan desain media dinilai layak pada media tersebut. Menurut Julianto, Cahyadi, dan Artawan (2019) berpendapat bahwa warna memiliki kaitan yang sangat erat dengan kondisi mental manusia yang dapat memengaruhi badan, konsentrasi, perasaan, dan keseimbangan secara keseluruhan dalam diri manusia. Oleh sebab itu, penting adanya keselarasan pada tiap komponen media pembelajaran. Diperoleh skor rata-rata 96,875% pada penilaian ahli materi dengan kriteria sangat layak dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran tersebut dinilai validator bahwa petunjuk bahasa dan struktur kalimat sudah diterapkan dalam media tersebut. Validator juga menilai bahwa keluasaan materi sesuai dengan tingkatan pengguna, struktur materi sesuai dengan ilmu terkait dan materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar. Hal ini sesuai dengan Hasan dkk. (2021) pencapaian tujuan pembelajaran tertentu dapat menjadi fokus dalam pemilihan media. Setelah didapatkan saran dari validator selanjutnya dilakukan revisi terhadap media pembelajaran sebagai usaha penyempurnaan produk.

Hasil revisi media yang telah dilakukan selanjutnya akan dilakukan uji coba. Samsu (2017) mengungkapkan bahwa produk yang telah diujicobakan harus telah memenuhi kriteria kualitas. Untuk mengetahui hal tersebut maka dilakukan tahap uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada kelompok kecil didapatkan kriteria sangat layak dengan skor rata-rata persentase sebesar 94,92%. Kemudian pada uji coba kelompok besar didapatkan kriteria sangat layak dengan rata-rata persentase 98,10%.

Para peserta didik setuju bahwa mereka senang belajar dengan media tersebut, memancing rasa keingintahuan, terbantu dengan adanya media tersebut, media pembelajaran menarik, dapat memahami materi, minat belajar, tertarik pada media, dan memiliki motivasi belajar. Hal tersebut berarti menandakan bahwa respons peserta

didik terhadap media adalah sangat baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rusmin (2021) yang menyatakan bahwa media *articulate storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran yang dapat memancing minat belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan yaitu bahwa: (1) penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang dilakukan ahli media diperoleh sebesar 80,5% dan penilaian ahli materi sebesar 96,875% yang berarti media dalam kategori layak dan

dalam proses pembelajaran dapat digunakan. (2) respons peserta didik terhadap media memperoleh persentase sebesar 94,92% pada kelompok kecil dan 98,10% pada kelompok besar dengan kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chairunnisak. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Di Indonesia. *Prosding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 351–359
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. In LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., & Anwari, A. M. (2021). *Media Pembelajaran* (fatma Sukmawati (ed.)). Klaten: Tahta Media Group.
- Julianto, N. L., Cahyadi, W. A. E., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar. *Seminar Nasional Sandykala*.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). Coronavirus Disease (COVID-19) Spreads. *Who*, 75(2), 95–97.
<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/336034/nCoV-weekly-sitrep11Oct20-eng.pdf%0Ahttps://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200423-sitrep-94-covid-19.pdf>
- Mulyono, & Wekke, I. S. (2018). Strategi Pembelajaran Di Abad Digital. In *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. (Vol. 1, Issue 69). Gawe Buku.
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: ALFABETA.

- Suhartini, E., Supardi, Z. A. I., & Agustini, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Teknik Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 892.
<https://doi.org/10.26740/jpps.v5n2.p892-902>.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susilo, G., Indriawati, P., & Retnowaty, R. (2019). Pembelajaran Kepada Masyarakat Kelurahan Lamaru RT 06 Dan RT 17 Untuk Meningkatkan Daya Minat Belajar. *Abdimas Universal*, 1(1), 17-23.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & & Malang, U. N. (2016). *Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. 1(26). 1, 263–278.*