

## Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Culture Hunter* Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 01 Belik Pernalang

Dinda Apriliani<sup>1</sup>, Pamujo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah  
aprilianidinda188@gmail.com

### Abstract

Learning media is used as a way to convey messages to students so that they can be conveyed more clearly and achieve educational goals, the current modern era requires digital-based learning media so that it can keep up with the times. Seeing this, researchers are interested in developing *Smart Culture Hunter* digital media after obtaining information that Class IV students of SDN 01 Belik have difficulty visualizing the material, especially on the material *My Indonesia is Rich in Culture* because of the extensive material and limited time so that students have difficulty describing the diversity of Indonesia. The purpose of the researcher developing *Smart Culture Hunter* is to overcome this problem, this learning media can be used anywhere so that learning becomes more flexible. This research uses the ADDIE model and involves various data collection instruments, including validation surveys from media and material experts, practicality questionnaires from teachers and students, and pre-test and post-test questions. The results of the research on *Smart Culture Hunter* media show that: Media expert validation resulted in a very valid score of 94%, material expert validation resulted in a very valid score of 96% and linguist validation resulted in a score of 95%. The teacher response questionnaire showed 100% and the student response questionnaire showed a result of 88% stating that *Smart Culture Hunter* was very practical. The N-Gain score was 0.5 from the pre-test and post-test, meeting the effectiveness requirements.

**Keywords:** Development, Learning Media, Interactive Powerpoint

### Abstrak

Media pembelajaran digunakan sebagai cara menyampaikan pesan kepada siswa agar dapat disampaikan lebih jelas dan mencapai tujuan pendidikan, era modern saat ini membutuhkan media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat mengikuti zaman. Melihat hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media digital *Smart Culture Hunter* setelah mendapatkan informasi bahwa siswa Kelas IV SDN 01 Belik kesulitan untuk memvisualisasikan materi, terutama pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* karena materi yang luas dan waktu yang terbatas sehingga siswa kesulitan menggambarkan keragaman Indonesia. Tujuan peneliti melakukan pengembangan *Smart Culture Hunter* untuk mengatasi permasalahan tersebut media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan melibatkan berbagai instrumen pengumpulan data, termasuk survei validasi dari ahli media dan materi, angket kepraktisan dari guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian terhadap media *Smart Culture Hunter* menunjukkan : Validasi ahli media menghasilkan skor sangat valid sebesar 94%, validasi ahli materi menghasilkan skor sangat valid sebesar 96% dan validasi ahli bahasa menghasilkan skor sebesar 95%. Angket respon guru menunjukkan 100% dan angket respon siswa menunjukn hasil sebesar 88% menyatakan *Smart Culture Hunter* sangat praktis. Skor N-Gain sebesar 0,5 dari pre-test dan post-test, memenuhi persyaratan efektivitas

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Power Point* Interaktif

Copyright (c) 2024 Dinda Apriliani, Pamujo

Corresponding author: Dinda Apriliani

Email Address: [aprilianidinda188@gmail.com](mailto:aprilianidinda188@gmail.com) (Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah)

Received 5 July 2024, Accepted 10 July 2024, Published 19 July 2024

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu cara untuk mentransfer atau menyampaikan pesan pada siswa sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan mencapai tujuan pendidikan. (Prastiwi & Nurita,2018:171). Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi lebih baik, karena dalam

kegiatan pembelajaran didalam kelas tidak hanya guru yang aktif siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Pada era saat ini guru dituntut untuk menjadi serba bisa, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan sikap berpikir tingkat tinggi pada siswa. Salah satunya yaitu pemilihan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan abad 21 (Farida,dkk 2022). Penggunaan media pembelajaran pada era ini sangat diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, dengan ini media pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti yang dikemukakan (Gunawan & Ritonga,2020:46) sebagai berikut : penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, sikap positif siswa pada pembelajaran dapat ditingkatkan dan peran guru menjadi lebih positif serta produktif. Salah satu manfaat media pembelajaran digital dapat dilakukan dimana saja sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel hal ini sejalan dengan konsep kurikulum merdeka yang hadir sebagai inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang ideal.

Konsep kurikulum merdeka menyesuaikan kebutuhan dan minat siswa dengan itu guru harus memiliki strategi dalam penerapannya, sehingga siswa dapat optimal dalam melaksanakan tujuan dan capaian pembelajaran. Kurikulum merdeka yang isinya mengoptimalkan untuk memastikan siswa cukup waktu untuk mempelajari konsep dan mengembangkan keterampilan untuk menyesuaikan pembelajaran, guru dapat memilih berbagai media atau alat pengajaran (Kemendikbud Ristek RI : Saadah, 2023). Media atau alat pengajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif dan dilakukan dimana saja. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan fleksibel guru dapat menggunakan media pembelajaran digital yang dikembangkan seperti *Power Point* Interaktif.

Pengembangan media pembelajaran digital *Power Point* Interaktif merupakan cara guru untuk memperkenalkan atau menjelaskan dengan merangkum materi kedalam beberapa slide, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi melalui teks, gambar, video pembelajaran dll dengan *power point*. Meskipun *power point* pada dasarnya digunakan presentasi namun *power point* dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Warkintin dan Yohanes,2019). Media *pembelajaran power point interaktif* merupakan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan era saat ini sehingga pembelajaran lebih menarik dan mengasah penggunaan teknologi dari dini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 01 Belik Kabupaten Pematang dapat diketahui bahwa SDN 01 Belik memiliki guru penggerak dan program SAGUSAMETAL (satu guru satu media digital). Program ini diadakan bertujuan untuk melatih para guru agar bisa lebih melek dalam teknologi digital, sehingga perangkat digital yang ada di SDN 01 Belik dapat digunakan sebaik mungkin. Dalam proses program SAGUSAMETAL masih jarang digunakan, dikarenakan guru-guru SDN 01 Belik masih tahap melakukan peralihan dan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran digital dijadikan program untuk menuju pembelajaran yang modern dan dapat dilakukan dimana saja, tidak hanya itu saja media pembelajaran digital dapat memvisualisasikan dan mengilustrasikan materi yang sulit. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter* sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya, dengan media pembelajaran *Smart Culture Hunter* siswa dapat melihat dengan jelas ilustrasi serta contoh keragaman Indonesia siswa juga dapat memiliki materi tambahan dan gaya belajar yang lebih menyenangkan. Menurut (Iga Raspati & Maria Zulfiati, 2020) media pembelajaran *power point* interaktif dianggap cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar sebagai alternatif yang cocok mengatasi masalah tersebut.

Penelitian serupa telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif yang telah dilakukan oleh (Hafidhah Maghfira, 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* untuk meningkatkan belajar pada pembelajaran tematik kelas III menggunakan metode borg and grall, penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Aldi & Beta, 2020) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* padu musik untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menyatakan bahwa efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan valid digunakan.

Peneliti melakukan pengembangan dari penelitian terdahulu, pengembangan ini terdapat pada tampilan serta isi yang ada pada penelitian terdahulu. Pengembangan yang dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu, peneliti memberikan tampilan yang lebih menarik menyesuaikan materi yang ada didalam media pembelajaran *Smart Culture Hunter*, menambahkan video pembelajaran dan quiz untuk pemahaman siswa sehingga siswa memiliki gambaran yang jelas. Media pembelajaran *Smart Culture Hunter* didesain dengan menyesuaikan apa yang disukai oleh siswa saat ini dengan sedikit desain game sehingga siswa dapat lebih tertarik belajar sambil bermain.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian atau jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017:407). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti menggunakan metode bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Culture Hunter* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dan menjadikan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja.

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan media pembelajaran yang ada di SDN 01 Belik. Kegiatan observasi dilakukan pada bulan oktober 2023 observasi dilakukan dengan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah SDN 01

Belik. Kemudian tahap *Design*, peneliti mulai merancang dan menyusun desain produk *Smart Culture Hunter*. Perancangan desain awal ini meliputi tampilan awal *Smart Culture Hunter*, penempatan materi pembelajaran, peletakan animasi sesuai dengan slide, penambahan pengiring suara dan quiz pada *Smart Culture Hunter*. Selanjutnya tahap *Development* tahap ini peneliti melakukan pengembangan media berdasarkan desain awal, setelah media dikembangkan peneliti melakukan validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk melihat kevalidan dan kelayakan produk yang telah dikembangkan









Tahap *Implementation* pada penelitian ini berupa uji coba produk dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 01 Belik yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2024. Tahap implementasi ini untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terkait kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Culture Hunter*. Pada tahap ini dilakukan penilaian dari hasil angket untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dan kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. *Tahap Evaluation* tahap ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas media dari *Smart Culture Hunter*.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter* pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV, penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 01 Belik. Pengembangan media pembelajaran digital ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*, model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter* terdapat materi baca, video pembelajaran dan quiz pembelajaran yang sudah diberi animasi, pengisi suara dan *backsound*.

Tahap pertama analisis tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan guru kelas SDN 01 Belik. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Culture Hunter*. Kemudian tahap kedua *Design* atau tahap perancangan yang akan dikembangkan, rancangan tersebut berupa rancangan tampilan dari aplikasi yang akan digunakan untuk mempermudah dalam mengembangkan media *Culture Hunter* dengan memperhatikan desain tampilan, jenis font dan warna tampilan agar sesuai dengan siswa. Kemudian tahap pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran harus memiliki kualitas, kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek atau indikator yaitu : aspek teks, aspek gambar, aspek kurikulum, aspek bahasa dan aspek evaluasi (Dwiqi, dkk 2020) Media selain memiliki kualitas media juga harus praktis dalam pemakaiannya seperti yang dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa indikator apabila diuji kepraktisannya ,sebagai berikut : aspek kesesuaian dengan kebutuhan siswa, aspek kemudahan penggunaan, aspek kejelasan materi, aspek bahan dan aspek kemanfaatan. Berdasarkan kualitas media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kualitas media dapat dinilai dari aspek atau indikator. Adapun tampilan *Smart Culture Hunter* pada tabel 1.

Tabel 1. Tampilan *Smart Culture Hunter*

Sebelum Dikembangkan	Sesudah Dikembangkan
 <p data-bbox="244 510 708 544">Tampilan awal sebelum dikembangkan</p>	 <p data-bbox="858 510 1305 544">Tampilan awal setelah dikembangkan</p>
 <p data-bbox="244 779 708 813">Tampilan menu sebelum dikembangkan</p>	 <p data-bbox="858 779 1305 813">Tampilan menu setelah dikembangkan</p>
 <p data-bbox="193 1014 756 1048">Tampilan pembelajaran sebelum dikembangkan</p>	 <p data-bbox="874 1014 1289 1048">Tampilan sesudah dikembangkan</p>
 <p data-bbox="244 1256 708 1290">Tampilan quiz sebelum dikembangkan</p>	 <p data-bbox="863 1256 1299 1290">tampilan quiz setelah dikembangkan</p>

Tabel 1 merupakan tampilan dari *Smart Culture Hunter* yang sebelum dikembangkan dan sesudah dikembangkan oleh peneliti. Tampilan *Smart Culture Hunter* didesain menggunakan aplikasi *Canva*, peneliti memilih aplikasi *canva* karena fitur yang dimiliki cukup lengkap seperti membuat animasi, *hyperlink* agar slide yang satu terhubung dengan slide lainnya. *Smart Culture Hunter* berisi tentang materi Indonesiaku Kaya Budaya yang berupa kearifan lokal, pakaian adat, makanan tradisional, baju adat, tarian adat, senjata tradisional, lagu daerah, alat musik tradisional dan rumah adat hingga cara melestarikan kearifan lokal yang ada di Indonesia.

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli dibidang media, materi dan bahasa. Sebelum dilakukan uji coba produk pada siswa dilakukan proses validasi untuk menilai kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *Smart Culture Hunter*. Uji validator ahli media dilakukan oleh dosen program studi PGSD FKIP UMP. Hasil validator ini bertujuan untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari penilaian validator media terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Materi	94%	Sangat Valid

Selain itu validator juga memberikan masukan lain pada media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter*.

Tabel 3. Revisi Media Setelah Divalidasi

Sebelum Direvisi	Setelah Revisi
 <p>Saran dari validator : membesarkan layout video pembelajaran</p>	 <p>Perbaikan media: Memperbesar layout video pembelajaran</p>
 <p>Saran dari validator : tombol next pada materi dihilangkan</p>	 <p>Perbaikan Media : tombol next pada materi dihilangkan</p>
 <p>Saran dari validator : informasi gambar tidak diberi animasi</p>	 <p>Perbaikan media : animasi pada informasi gambar dihilangkan</p>

Uji validasi materi telah dilakukan oleh Guru Kelas IV SDN 01 Belik Ibu Sofati Dena Januarwati, S.Pd., ahli materi telah memastikan media pembelajaran *Smart Culture Hunter* sesuai dengan materi pada kelas IV SDN 01 Belik. Hasil dari penilaian validator materi terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1	Validasi Materi	96%	Sangat Valid

Selanjutnya uji validasi bahasa yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, Bapak Pamujo, MM. M.Pd yang merupakan dosen PGSD UMP. Ahli bahasa telah memastikan bahwa bahasa media pembelajaran *Smart Culture Hunter* sudah sesuai dengan siswa SD. Hasil dari penilaian validator bahasa terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Bahasa

No.	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Bahasa	95%	Sangat Valid

Tahap selanjutnya pada penelitian yaitu tahap implementasi tahap ini dilakukan setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid oleh validator maka tahap selanjutnya implementasi, uji coba produk meliputi analisis respon guru, analisis respon siswa dan post test-pre test. Analisis respon guru dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN 01 Belik, sedangkan analisis respon siswa dan post test-pretest dilaksanakan oleh siswa kelas IV SDN 01 Belik. Tujuan dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan media yang produk yang telah dikembangkan. Perhitungan angket respon guru dan respon guru menggunakan rumus :  $P = \frac{f}{N} \times 100$

Sedangkan perhitungan post test- pre test menggunakan rumus :  $(g) = \frac{(Sf)-(Si)}{Sm-Si}$

Hasil dari penilaian respon guru, respon siswa dan post test-pre test terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Penilaian Respon Guru

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Respon Guru	100%	Sangat Praktis

Tabel 7. Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Respon Siswa	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian hasil respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter* dinyatakan “sangat praktis” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 8. Hasil N-Gain

No	Keterangan	Kategori
1.	Mean Pre-Test	36,66
2.	Mean Post-Test	89,74

Berikut cara untuk menghitung N-Gain :

$$N \text{ Gain } (g) = \frac{(Sf)-(Si)}{Sm-Si}$$

$$N \text{ Gain } (g) = \frac{53,0}{89,7}$$

$$N \text{ Gain } (g) = 0,5$$

Berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 01 Belik mengalami peningkatan ini dapat dikategorikan sebagai sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital *Smart Culture Hunter* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Smart Culture Hunter* menunjukkan beberapa temuan utama: Pertama, hasil validasi media menunjukkan tingkat validitas

yang sangat tinggi, mencapai skor 94%, validasi materi mencapai 96% sementara validasi bahasa 95%, memenuhi kriteria validitas yang tinggi. Kedua, menurut angket respon guru dan siswa, media pembelajaran *Smart Culture Hunter* ini dinilai sangat praktis dengan skor 100% pada respon guru dan 88% pada respon siswa. Ketiga, penerapan *Smart Culture Hunter* dalam pembelajaran visual menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan peningkatan skor N-Gain sebesar 0,5 menunjukkan peningkatan yang sedang dalam kategori ini.

## REFERENSI

- Aldi, M., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Padu Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN 105326 Bangun Rejo. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 123-134. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.322>
- Dwiqui, G. C., Sudatha, I., & Sukmana, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8 (2), 33-48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Faiz, A., & Faridah, F. (2022). Program Guru Penggerak Sebagai Sumber Belajar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 82-88. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1876>
- Gunawan & Ritonga. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Kota Depok : RAJAWALI PERS
- Hafidah, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Miniat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. *Jurnal Pendidikan*. Published : Universitas Negeri Islam KH Achmad Siddiq Jember
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Raspati, M. I., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik: The Development Of Interactive Multimedia Using Powerpoint In Thematic Learning. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46-59. <https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1437>
- Saadah, S., & Amarullah, M. M. S. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Bina Taruna Bandung. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 858-868. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4688>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA



Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92. <https://doi.org/10.21067/jip.v9i1.2826>