

**IMPLEMENTASI MODEL ROLEPLAYING BERBANTUAN KINEMASTER
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS (P5)
SISWA SEKOLAH DASAR**

Villa Shal Shabilla¹, Aan Widiyono²

¹PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,

²PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,

201330000704@unisnu.ac.id, aan.widiyono@unisnu.ac.id,

ABSTRACT

The role playing learning model is a learning model where the way to play is by acting or playing roles. Learning through role playing models is very interesting for students because students are free to express their opinions by imitating other people who play roles. There are many problems that occur in elementary school students regarding critical reasoning abilities which tend to be minimal. This research was conducted so that students' critical reasoning skills improve after receiving treatment using a role playing model. This research uses a qualitative descriptive research method. Qualitative descriptive research is research that involves data collection and analysis of data or samples, known as survey research. The increase in the average score from pretest to posttest shows an increase in students' critical reasoning abilities after using the role playing model assisted by Kinemaster. This shows that the role playing model can help students improve their critical reasoning skills so that they are better than conventional learning models. Based on these findings, it can be concluded that the use of Kinemaster-assisted role playing models has the potential to improve elementary school students' critical reasoning abilities.

Keywords: Role Playing, Kinemaster, Critical Thingking

ABSTRAK

Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang sering diajarkan oleh pendidik karena model pembelajaran ini bermain dengan cara bersandiwara atau bermain peran. Pembelajaran melalui model role playing sendiri sangat digemari oleh banyak siswa karena siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan bersandiwara. Banyaknya permasalahan yang terjadi pada siswa sekolah dasar mengenai keterampilan bernalar kritis yang cenderung minim. Penelitian ini dilakukan agar keterampilan bernalar kritis siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan menggunakan model role playing berbantuan kinemaster. Penelitian ini memakai sebuah metode penelitian yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggunakan cara pengumpulan data dan analisis data atau sampel yang dikenal dengan penelitian survei. Peningkatan nilai rata-rata dari nilai pretest ke nilai

posttest menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa setelah menggunakan model role playing berbantuan Kinemaster. Hal ini menunjukkan bahwa model role playing mampu membantu siswa meningkatkan keterampilan bernalar kritis agar menjadi lebih baik dibandingkan model pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan temuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model role playing berbantuan Kinemaster berpotensi meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Role Playing, Kinemaster, Bernalar Kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah kunci kemajuan bangsa serta negara karena pendidikan mampu mempertinggi kualitas sumber daya manusia sehingga mereka bisa bersaing pada kehidupan bangsa yang semakin maju dan modern. Pendidikan juga merupakan investasi yang sangat penting bagi masa depan yang lebih baik bagi bangsa serta negara. Indonesia akan tertinggal jauh dari negara lain bila tidak terdapat sekolah. Oleh sebab itu, tidak mengherankan bila pertumbuhan ekonomi pada negara-negara dengan tingkat pendidikan tinggi juga meningkat pesat (Sudarmono et al., 2021). Sekolah terdiri dari beberapa elemen yaitu kepala sekolah, pendidik, tenaga pendidik, orang tua, serta masyarakat. (Bahana & Pendidikan, 2020).

Pendidik ialah bagian dari pendidikan yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar pada institusi pendidikan formal. Oleh sebab itu, pendidik wajib memperhatikan serta melakukan tanggung jawabnya ketika mengajar dengan baik. Proses belajar dan mengajar serta hasil belajar yang diperoleh siswa sebagian besar dipengaruhi oleh pendidik yang mengajar serta membimbing siswa. Sekolah serta kurikulum bukan salah satunya faktor yang mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa, namun pendidik yang kompeten akan lebih bisa mengelola kelas sehingga belajar para siswa mencapai taraf pembelajaran terbaik (Aspi et al., 2022).

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Dimana pendidik serta siswa saling bertukar

pikiran. Pembelajaran pula merupakan sistem instruksional yang terdiri dari seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. suatu sistem pembelajaran sendiri mencakup beberapa aspek, seperti tujuan, bahan, siswa, pendidik, serta sumber belajar (Syafrin et al., 2023).

Pola yg dirancang untuk membantu dan mengatur pembelajaran pada kelas atau cara yang dapat dilakukan saat pembelajaran dikenal dengan model pembelajaran. salah satu komponen yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar ialah model pembelajaran. model pembelajaran mencakup pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan, serta tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, tahap-tahap aktivitas pembelajaran atau sintaks pembelajaran, serta pengelolaan kelas (Hasim et al., 2023). terdapat berbagai model pembelajaran, termasuk model konstruktivisme seperti jigsaw, role playing, inquiry, dan discovery learning, antara lain.

Salah satu model dari beberapa banyaknya model pembelajaran yang mengacu pada bermain seni peran atau sandiwara

merupakan model pembelajaran role playing. Model role playing merupakan model yang sangat digemari siswa karena memberikan mereka kebebasan untuk mengungkapkan pendapat mereka dengan meniru apa yang dilakukan orang lain (Pratiwi, 2015). Dengan menggunakan model ini, siswa mengalami pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Model ini juga membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk bernalar kritis dan menyelesaikan masalah. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menunjang pelajaran menjadi lebih menarik dan terkesan bagi siswa salah satu contohnya adalah penggunaan media video dengan bantuan kinemaster.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat krusial pada proses belajar serta mengajar. Pendidik sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan informasi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran,

menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi (Wulandari et al., 2023). Media digital dianggap dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Ini dianggap sebagai salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran (Kuntari & License, 2023). Tujuannya proses pembelajaran melalui media ini pembelajaran mampu memberikan kesan yang bermakna sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa (Widiyono, 2021a).

Kinemaster merupakan media digital berupa aplikasi editor video yang bisa membantu dalam perancangan video pembelajaran. kinemaster sendiri menyediakan bermacam - macam fitur seperti teks, gambar, efek, serta audio untuk video. Selain itu, ada pilihan untuk mengatur saturasi, kecerahan, dan kontras untuk mendapatkan kualitas video yang tinggi (Iskandar et al., 2023). Aplikasi Kinemaster dapat membantu dalam membangun sistem pendidikan yang menarik. Aplikasi Kinemaster merupakan aplikasi multifungsi yang dapat digunakan pada ponsel atau laptop. Untuk menjalankannya, hanya diperlukan kuota internet, yang tidak terlalu

banyak memakan kuota internet (Dharmawangsa et al., 2023). Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster mampu memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Aplikasi Kinemaster ini juga menampilkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur - fitur yang cukup banyak (Widiyono, 2021b).

Sangatlah penting bagi siswa pada jenjang sekolah dasar untuk memiliki kemampuan bernalar kritis. Kemampuan bernalar kritis siswa digunakan untuk mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan dunia yang terus berubah dan kompleks seperti sekarang (Dasar, 2023). Keterampilan bernalar kritis mencakup kemampuan untuk menganalisis, membicarakan, dan mengevaluasi pendapat seseorang (Indriani et al., 2023). Pengembangan model, teknik, dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memenuhi keterampilan abad ke-21. Salah satu cara dari beberapa cara untuk mengembangkan media pembelajaran adalah dengan menggunakan teknologi dan pengetahuan yang sedang berkembang di era saat ini.

Banyak nya masalah yang terjadi pada siswa sekolah dasar mengenai keterampilan berfikir kritis yang cenderung minim. Masalah yang sering terjadi diantaranya yaitu siswa kurang melihat masalah dari berbagai perspektif, saat menyelesaikan masalah cenderung menggunakan emosional, belum mampu berfikir jernih dan rasional. Banyak nya masalah yang dihadapi oleh siswa penelitian ini bertujuan agar masalah yang terjadi dapat menjadikan pengalaman dan pembelajaran yang baik bagi siswa. Pembelajaran adalah pokok dari sebuah proses pelaksanaan Pendidikan. Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan. Pendidikan bertujuan sebagai pengendali dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi guru yaitu sebagai pembimbing yang mampu menyampaikan bahan ajar berupa pengetahuan. akan tetapi, disisi lain peran siswa yaitu sebagai penimba ilmu (Hosna & Mardiyana, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat mengubah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan kinemaster dalam peningkatan keterampilan bernalar

kritis siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Implementasi Model RolePlaying Berbantuan Kinemaster Terhadap Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis (P5) Siswa Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang melibatkan pengumpulan data serta analisis data atau sampel. Jenis penelitian ini juga dikenal sebagai penelitian survei, yang merupakan jenis penelitian yang mana penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan sampel atau masalah. Kinemaster membantu keterampilan bernalar kritis siswa dengan penelitian kualitatif, yaitu dengan memberikan penjelasan atau deskripsi masalah. Penelitian deskriptif menjelaskan kondisi sebenarnya yang terjadi selama penelitian. Tujuan penelitian ini merupakan upaya memberikan deskripsi yang akurat, sistematis dan aktual tentang masalah yang akan dibahas yang menggambarkan

kenyataan yang terjadi. Populasi serta sampel yang digunakan merupakan siswa kelas 5 siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

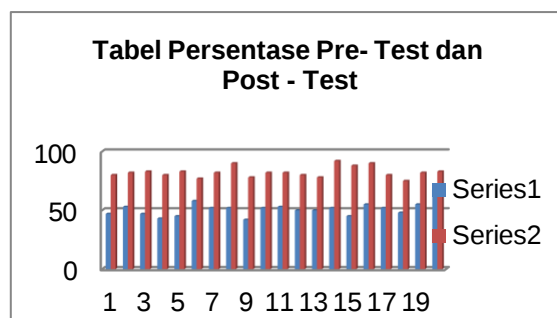
Uji t-sample t-test adalah salah satu metode statistik yang seringkali dipergunakan sebagai pembandingan antara rata-rata dua kelompok independen. Uji t - sample t-test sering digunakan saat data yang dianalisa berawal dari dua kelompok yang tidak sama dan ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara rata-rata kelompok-kelompok tersebut. Tujuan pertama dari uji t-sample t-test ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang disebabkan oleh adanya variasi data atau efek yang nyata.

Berikut merupakan Angket pre-test dan post-test yang digunakan dalam penelitian ini. Data diatas menunjukkan bahwa standard devisiasi pada

Paired Samples Statistics					
		Me an	N	Std. Deviat ion	Std. Error Mean
P a i r 1	P R E	50. 90 00	20	5.665 22	1.266 78
	P O S T	82. 35 00	20	4.510 51	1.008 58

Tabel 1. Tabel Statistika

Angket Pre – test menunjukkan 5.66522 dan Angket Post – test menunjukkan 4.51051 dimana kesimpulan dari data tersebut merupakan data Angket post – test mempunyai variasi yang lebih tinggi dari pada data Angket pre – test. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan diantara hasil dari pre – test dan hasil dari post – test. Pada table tersebut mean dari hasil pre – test dan hasil post – test memiliki variasi yang lebih tinggi sementara standard devisiasi dari keduanya lebih kecil, yang menunjukkan adanya peningkatan konsisten dalam kinerja siswa kelas 5.



Gambar.1 Diagram Batang

Berdasarkan gambar diagram batang diatas menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang menjawab soal Angket pre – test memiliki variasi lebih kecil dibanding dengan hasil

Variasi angket post – test. Pada siswa pertama pada diagram batang diatas menunjukkan bahwa nilai angket pre – test siswa menunjukkan hasil nilai 47 dan hasil nilai angket post test yaitu 80. Banyak nya siswa kedua dalam menjawab angket pre test dengan hasil nilai 53 dan hasil angket post test yaitu 82. Dan banyak nya siswa ketiga dalam menjawab soal angket pre test dengan nilai 47 dan nilai angket post test yaitu 83.

Banyak nya siswa satu kelas yang mampu menjawab soal angket pre test dan post test menunjukkan perubahan pada nilai rata – rata pre – test dari 50,9 menjadi 82,35 pada nilai post test yang menunjukkan bahwa kemampuan bernalar kritis siswa dapat berubah dari siswa yang mempunyai daya nalar kritis lemah menjadi siswa yang mempunyai daya nalar kritis meningkat setelah dilakukannya tindakan mengajar dikelas. Kemudian pada siswa kelas

lima belas menunjukkan hasil standard devisiasi pre test yaitu 5,665 dan 4,511 pada nilai post test.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower Bound	Upper Bound			
Paired Samples 1	PRE	-31	67	14	-33	-29	-2.20	.000	
	POST	-40	81	13	-43	-37	-2.97	.000	
	PRE	-48	99	16	-53	-43	-3.00	.000	
	POST	-50	96	16	-54	-46	-3.12	.000	
	POST	-40	81	13	-43	-37	-2.97	.000	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji samples T-test dengan nilai signifikansi (dua-tailed) $0.000 < 0.05$ dimana tabel diatas menandakan adanya implementasi model role playing

Tabel 2 Paired sampel berbantuan kinemaster terhadap keterampilan bernalar kritis siswa Sekolah Dasar yang signifikan antara variable awal angket (pretest) dan variable akhir angket (posttest). Ini menunjukkan terdapat implementasi yang bermakna terhadap perbedaan

perlakuan yang diberikan di masing-masing variabel.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SD 1 Mayong Kidul. Instrumen tes yang digunakan adalah angket pre-test dan angket post-test materi Ekosistem dan lebih tepatnya yaitu "jaring-jaring makanan". Tes ini dilaksanakan pada dua tahap yaitu angket pretest dan angket post test. Studi ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif. Dimana Penelitian ini bertujuan untuk menentukan seberapa besarnya implementasi perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis mereka tentang materi ekosistem.

Alat tes angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari dua tahap: pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Tabel Sampel Paired T-test dipakai sebagai alat pembandingan perbedaan diantara variabel pretest dan variabel akhir posttest. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

variabel awal dan variabel akhir setelah adanya perlakuan, dengan hasil nilai signifikansi 2-tailed 0.000 kurang dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu (0.05). Data diatas menunjukkan bahwa adanya perbedaan secara signifikan dari variabel pertama dengan variabel terakhir setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan pada siswa kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul memiliki pengaruh yang bermakna terhadap kerampilan bernalar kritis siswa tentang materi Ekosistem. Perbedaan signifikan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi pada siswa. ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, seperti ketidakmungkinan mengontrol faktor-faktor pengganggu yang potensial dan kekurangan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, maka hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan teliti dan dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut yang menggunakan desain penelitian yang lebih kuat. Dari nilai pretest diperoleh

mean 50,9 dengan standar deviasi 5,665. Sedangkan dari nilai pos test diperoleh mean 82,35 dengan standar deviasi 4,511. Keterangan diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa setelah penggunaan model role playing berbantuan kinemaster.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model role playing berbantuan kinemaster telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai angket pre tes dan nilai angket post tes. Dari nilai pretest, diperoleh mean sebesar 50,9 dengan standar deviasi 5,665. Nilai ini menggambarkan tingkat bernalar kritis siswa sebelum penggunaan model role playing berbantuan kinemaster. Setelah perlakuan diberikan, nilai posttest menunjukkan peningkatan, dengan mean sebesar 82,35 dan standar deviasi 4,511.

Peningkatan nilai mean dari pretest ke posttest menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa setelah penggunaan model role palying

berbantuan kinemaster. Hal ini mengindikasikan bahwa model role playing dapat membantu siswa dalam peningkatan keterampilan bernalar kritis dengan lebih baik dibandingkan dengan model pengajaran konvensional. Selain itu, peningkatan hasil nilai standar deviasi pada nilai posttest menunjukkan bahwa keterampilan bernalar kritis siswa lebih homogen setelah menggunakan model role playing berbantuan kinemaster, mengindikasikan implementasi model role playing berbantuan kinemaster tersebut dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis secara konsisten di antara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengimplementasian model role playing berbantuan kinemaster memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Model ini dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan kompleks, sehingga memperkuat keterampilan bernalar kritis mereka. Namun, perlu diingat bahwa keterampilan bernalar kritis ini didasarkan pada penelitian angket pretest-posttest siswa. Oleh karena itu, hasil ini perlu dikonfirmasi

melalui penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih kuat.

E. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan sebagai alat untuk mengetahui bagaimana implementasi perlakuan terhadap peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa di kelas 5 di SDN 1 Mayong Kidul. Instrumen penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah angket pretest serta posttest yang terdiri dari dua tahap. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana implementasi perlakuan keterampilan bernalar kritis diberikan pada peserta didik pada Sekolah Dasar. pada penelitian ini, tabel sampel berurutan T-test digunakan sebagai alat membandingkan disparitas antara variabel awal (pretest) dan variabel akhir (posttest). hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed sebanyak 0.000, lebih rendah dari nilai signifikansi yang ditetapkan (0.05), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal serta variabel akhir setelah perlakuan diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspi, M., Selatan, K., & Selatan, K. (2022). *PROFESIONAL GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. 2(1), 64–73.
- Bahana, J., & Pendidikan, M. (2020). *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana> ISSN: Published: 12 Mei 2020. 1–7.
- Dasar, S. (2023). 3 1,2,3. 08.
- Dharmawangsa, D. U., Rahman, M. A., & Rahim, R. (2023). *Jurnal Ilmiah*. 1, 674–681. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.2861>
- Hasim, E., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Saleh, M., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Suleman, D., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Smith, M. Bin, Bimbingan, J., Konseling, D., Pendidikan, F. I., & Gorontalo, U. N. (2023). *Mengembangkan Kompetensi Guru melalui Penggunaan Model Pembelajaran Mordiscvein di Sekolah Dasar*. 03(June), 347–354.
- Hosna, K., & Mardiyana, I. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran kayanya negeriku berbasis multimedia interaktif di kelas IV sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, 184–194.
- Indriani, R. P., Sigit, D. V., & Miarsyah, M. (2023). *Meta-*

- analisis : Pengaruh Media E-learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif.* 6, 58–71.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., & Febriyano, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.* 05(02), 3239–3245.
- Kuntari, S., & License, I. (2023). *PROSIDING Vol.2 2023.* 2, 90–94.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Pratiwi, I. A. (2015). *Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ips.* *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2).
<https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.411>
- Sudarmono, S., Hasibuan, L., Us, K. A., & Menengah, S. (2021). *Pembiayaan pendidikan.* 2(1), 266–280.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
<https://doi.org/10.56248/educativ.o.v2i1.111>
- Widiyono, A. (2021a). *Pengaruh Penggunaan LMS dan Aplikasi Telegram terhadap Aktivitas Belajar.* *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 91–101.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37857>
- Widiyono, A. (2021b). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, No. 3 Tahun 2021* 12. 3, 12–21.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.* 05(02), 3928–3936.