

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SMART APPS CREATOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
KETERAMPILAN MEMBACA DI KELAS 5 UPT SD SD INPRES BORONG**

(Nining Herawati¹), (Syekh Adiwjaya Latief²), (Rahmatiah³)

(1PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

(2PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

(3PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)

Alamat e-mail : (1herawatinining469@gmail.com), (2adilatief@unismuh.ac.id),
(3rahmatiah74@unismuh.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of Using Smart Apps Creator Application-Based Learning Media on Student Learning Outcomes in Reading Skills in Class 5 of UPT SDF SD Inpres Borong. The sample in this study was 31 students of class 5. UPT SDF SD Inpres Borong in the 2024/2025 academic year. The type of research used in this study is a quantitative research type with an experimental approach. The research design used in this study is One Group Pretest-posttest, this study was conducted by comparing the conditions before and after learning. Based on the results of research and data analysis on the comparison of statistical values, comparison of learning outcome categories, and comparison of completion levels, it has proven that there has been an increase in learning outcomes for grade 5 students. UPT SDF SD Inpres Borong can be seen from the learning outcomes through descriptive statistical analysis before using Smart Apps Creator-based learning media, the average student score is still below the KKM score and after using Smart Apps Creator-based learning media, the average student score increases above the KKM score. It is known that the Posttest score of 87.87 is greater than the Pretest score of 46.77. Furthermore, based on the results of the inferential statistical data analysis using the t-test formula, it is known that the t-count obtained is 21,491 with a frequency of $df = 31-1-30$, at a significant level = 0.05 the table obtained is 1,697 So t-count t_{table} or H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be concluded that there is a significant increase in learning outcomes. So that the Smart Apps Creator application can be used as a very appropriate media for students and teachers.

Keywords: *Learning media, Smart Apps Creator, Hasil learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Membaca Di Kelas 5 UPT SDF SD Inpres Borong. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 5. UPT SDF SD Inpres Borong tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 31 orang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-posttest*, penelitian ini dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5. UPT SDF SD Inpres Borong dapat dilihat dari hasil belajar melalui analisis statistic deskriptif sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* rata-rata nilai siswa masih dibawa nilai KKM dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* rata-rata nilai siswa meningkat diatas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai *Posttest* yaitu 87,87 lebih besar dari nilai hasil *Pretest* yaitu 46,77. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan rumus uji t, di ketahui thitung yang diperoleh adalah 21.491 dengan frekuensi $df = 31-1-30$, pada taraf signifikan= 0,05 diperoleh tabel adalah 1.697 Jadi thitung t_{tabel} atau H_0 ditolak dan H_1 , diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sehingga aplikasi *Smart Apps Creator* dapat dijadikan sebagai media bantu yang sangat layak bagi peserta didik dan guru.

Kata: Media pembelajaran, *Smart Apps Creator*, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi cara manusia bekerja dan berinteraksi, tetapi juga cara guru mengajar dan siswa belajar. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan saat

ini menjadi keniscayaan, bukan lagi sekadar pilihan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan teknologi dalam bentuk media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, inovatif, dan efektif. Salah satu inovasi tersebut adalah pemanfaatan aplikasi *Smart Apps Creator*, sebuah platform digital yang memungkinkan guru merancang

materi ajar yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital.

Permasalahan klasik yang sering ditemukan di tingkat pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, adalah rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan membaca. Padahal, membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran di semua mata pelajaran. Keterampilan membaca yang baik tidak hanya mencakup kemampuan teknis untuk melafalkan kata, tetapi juga melibatkan pemahaman isi teks, penarikan kesimpulan, interpretasi makna, hingga kemampuan untuk berpikir kritis. Rendahnya minat baca dan kemampuan memahami teks di kalangan siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan yang serius dalam dunia pendidikan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 November 2024 di kelas 5 UPT SDF SD Inpres Borong, ditemukan bahwa hanya 13 dari 30 siswa (43%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek membaca. Sementara itu, 17 siswa (57%) belum mencapai nilai KKM, yang berarti lebih dari separuh siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga berpotensi menghambat perkembangan literasi mereka dalam jangka panjang. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran konvensional menjadi salah satu faktor yang memperkuat urgensi perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Smart Apps Creator* menawarkan solusi alternatif yang potensial. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu platform terpadu. Menurut Prakoso (2020), aplikasi ini tidak memerlukan keterampilan pemrograman sehingga mudah digunakan oleh pendidik dari berbagai latar belakang. Dengan fitur yang mendukung pembuatan kuis

interaktif, navigasi mandiri, dan visualisasi materi, *Smart Apps Creator* dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

Teor-teori belajar konstruktivistik dan multimedia learning mendukung pendekatan pembelajaran yang berbasis interaksi dan visualisasi. Menurut teori konstruktivistik, belajar merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam. Sedangkan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar daripada hanya melalui kata-kata saja. Oleh karena itu, pemanfaatan *Smart Apps Creator* yang mengintegrasikan berbagai media pembelajaran dinilai sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi dan mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana (*one group pretest-posttest design*), di mana dilakukan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media digital tersebut. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai indikator efektivitas dari penggunaan media ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan *Smart Apps Creator* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman bacaan, kelancaran membaca, dan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah teks. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan: apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart*

Apps Creator memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dalam keterampilan membaca?

Manfaat dari penelitian ini terbagi ke dalam dua aspek: teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi dalam pengembangan teori media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Sementara itu, manfaat praktis dari penelitian ini antara lain: (1) memberikan alternatif metode pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa; (2) membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui media digital; dan (3) menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas dalam kurikulum.

Fokus penelitian ini adalah pada keterampilan membaca siswa sebagai variabel terikat, sedangkan penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran merupakan variabel bebas.

Keterampilan membaca dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan, menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta menunjukkan minat dan motivasi dalam kegiatan membaca. Melalui pembelajaran berbasis aplikasi ini, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, interaktif, dan lebih terlibat dalam memahami materi ajar.

Dengan latar belakang masalah, urgensi penelitian, dan dukungan teori yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki dasar yang kuat untuk dilaksanakan. Diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam aspek literasi, dan menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi digital dalam sistem pendidikan nasional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*), yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart*

Apps Creator terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest- posttest design*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama tanpa menggunakan kelompok kontrol. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi sebagai akibat langsung dari perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDF SD Inpres Borong, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 31 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Soal terdiri atas 10 butir pilihan ganda dan 5 soal esai, yang dirancang untuk menilai kemampuan memahami bacaan, menemukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari teks. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media digital, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar hadir siswa, hasil ulangan, dan dokumentasi penggunaan media pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi soal tes tertulis, lembar observasi aktivitas belajar, dan dokumen pendukung. Seluruh instrumen tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan dan keandalannya dalam pengukuran. Analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi nilai, rata-rata, dan kategori hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial menggunakan *uji-t (paired sample t-test)* untuk menguji signifikansi perbedaan nilai pretest dan posttest. Pengolahan data dilakukan dengan

bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$. Jika nilai p menunjukkan angka di bawah $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca. Dengan metode yang sistematis dan terstruktur ini, penelitian diharapkan memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas V UPT SDF SD Inpres Borong. Penelitian ini menggunakan *desain One Group Pretest-Posttest*, dengan subjek berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest sebelum perlakuan dan

posttest setelah pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*.

Pada tahap *pretest*, rata-rata nilai siswa tercatat sebesar 46.77. Analisis distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu 51%, berada dalam kategori sangat rendah (0-49), sedangkan 49% sisanya berada dalam kategori rendah (50-69). Hal ini menandakan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi yang diajarkan masih sangat terbatas. Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* selama pertemuan empat, hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 87.87. Distribusi nilai *posttest* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat rendah atau rendah, dengan 52% siswa masuk dalam kategori tinggi (80-89) dan 45% dalam kategori sangat tinggi (90-100). Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan keberhasilan aplikasi dalam mendukung proses belajar siswa.:

**Tabel 1 Pretest, Postest UPT SDF SD
Inpres Borong**

Kategori	Pretest	Postest
Rata-rata	46.77	87.87
Jumlah Siswa	31	31

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pasca penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* dapat dijelaskan melalui berbagai perspektif pendidikan dan teori yang relevan. Salah satu aspek krusial dalam proses belajar adalah motivasi. Menurut Suprijatno (2017), media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini, aplikasi yang interaktif mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi. Jean Piaget mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan aplikasi *Smart Apps Creator*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas yang membuat mereka lebih memahami

konsep yang diajarkan. Proses ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran harus bersifat aktif dan partisipatif.

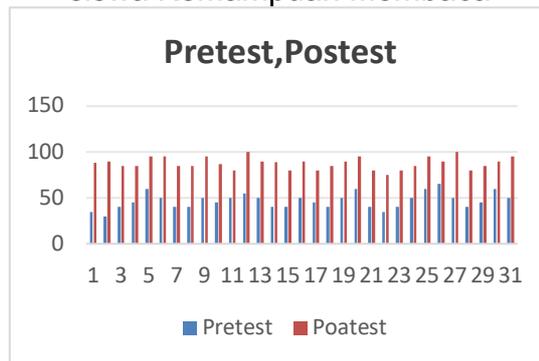
Keterlibatan siswa dalam proses belajar juga diperkuat oleh temuan Pratama (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan yang lebih menarik. Dengan aplikasi ini, siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan konten belajar, menjawab kuis, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Interaksi semacam ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam belajar.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian Hidayati (2021), yang menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi *Smart Apps Creator* menyediakan fitur-fitur multimedia yang memudahkan siswa dalam memahami teks dan konteks yang kompleks. Integrasi gambar, audio, dan video dalam aplikasi ini membuat pemahaman siswa lebih mendalam dan menyeluruh.

Analisis data statistik inferensial menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan t-hitung sebesar 21.491, yang jauh lebih besar daripada t-tabel 1.697 pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mendukung hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini menekankan pentingnya teknologi dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti aplikasi *Smart Apps Creator* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar siswa Kemampuan Membaca



Grafik di atas menunjukkan perbandingan hasil pretest dan posttest dari 31 peserta. Secara umum, grafik memperlihatkan bahwa nilai *posttest* (ditandai dengan batang oranye) lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* (ditandai dengan batang biru) untuk sebagian besar peserta. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah intervensi atau perlakuan yang diberikan, yang dalam konteks ini kemungkinan adalah penggunaan media pembelajaran tertentu.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai data perbandingan nilai statistik dan perbandingan hasil belajar telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Pada saat tes

awal, masih ada beberapa siswa memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 46.77% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87.87%. dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pertest*. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji-t (Independent Sampel Test) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media *smart apps creator* dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 5 di UPT SDF SD Inpres Borong Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- A Afandi, M., Sari, D. P., & Rahman, A. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1),
- Azzahra, S., Sitorus, P. A., Nasution, R. B., Nadya, L., & Hutasuhut, N. A. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Lanjutan Siswa Sekolah Dasar di Kelas III-A SD Negeri 064037. *ANWARUL*, 3(5), 925-938.
- GINANJAR, A. Y., Nugraha, F., & Nurhasanah, N. (2022). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 8(1), 1-8.
- Hidayati, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 45-60.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Maryana, S., Sulastri, S., & Yuningsih, Y. (2023). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 45–52.
- Parhan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal*

Teknologi dan Pembelajaran,
8(1), 50–58.

Prakoso, R. (2020). Penerapan *Smart Apps Creator* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 150–160.

Pratama, S. (2023). Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), 50–58.

Rahmat, A. (2021). Urgensi Transformasi Digital dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 6(1), 1–15.

Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winkel, W. S. (2018). Psikologi Pengajaran..*Jurnal pendidikan dan konseling*