

**PENGEMBANGAN MATERI TEKS BERITA
BERBANTUAN EDUCAPLAY SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 35 MEDAN**

Dina Handayani¹, Lili Tansliova²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

¹dinahandayani126@gmail.com. ²lilitansliova@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the development process, development form, and feasibility of news text teaching materials assisted by the Educaplay platform for grade VII students of SMP Negeri 35 Medan. The research method used is Research and Development (R&D) using the Borg & Gall model that has been modified by Sugiyono. The subjects of the needs analysis in this study were 32 grade VII-2 students. The form of the product developed is a news text teaching material based on Game Based Learning (GBL) using the Educaplay platform with a video feature of teaching materials that is directly integrated with interactive quizzes in it. The news text material is packaged visually into 11 slides using attractive class animations, background music, and includes a comprehensive discussion starting from the definition, purpose, characteristics, types, structure, linguistic rules, ADIKSIMBA elements (5W + 1H), to examples of fictional/actual news text analysis. The feasibility of the product was tested through validation by material expert validators and media experts. Based on the results of the feasibility assessment from the material validation experts, an average percentage of 92% was obtained with the criteria of "Very Feasible". Meanwhile, the feasibility assessment from the media validation expert obtained an average percentage of 89%, with the criteria "Very Feasible." Thus, the development of news text teaching materials, supported by Educaplay, is deemed highly suitable for use as a primary or supplementary tool in Indonesian language learning for seventh-grade junior high school students.

Keywords: News Text Material, Educaplay, Teaching Material Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, bentuk pengembangan, serta kelayakan materi ajar teks berita berbantuan platform *Educaplay* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 35 Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Subjek analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII-2. Bentuk produk yang dikembangkan

berupa materi ajar teks berita berbasis *Game Based Learning* (GBL) menggunakan platform *Educaplay* dengan fitur video materi ajar yang diintegrasikan langsung dengan kuis interaktif di dalamnya. Materi teks berita dikemas secara visual ke dalam 11 salindia menggunakan animasi kelas yang menarik, musik latar, serta mencakup pembahasan komprehensif mulai dari pengertian, tujuan, ciri-ciri, jenis, struktur, kaidah kebahasaan, unsur ADIKSIMBA (5W+1H), hingga contoh analisis teks berita fiktif/aktual. Kelayakan produk diuji melalui validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli validasi materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Sementara itu, penilaian kelayakan dari ahli validasi media memperoleh persentase rata-rata sebesar 89% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, produk pengembangan materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay* ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana utama maupun pendamping dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

Kata Kunci: Materi Teks Berita, *Educaplay*, Pengembangan Materi Ajar

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka di Indonesia menitikberatkan pada konsep "merdeka belajar", yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran adaptif dan holistik guna memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Selain itu, kurikulum ini memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih fleksibel dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan pendidikan yang lebih holistik dan inklusif, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi masing-masing siswa. Secara keseluruhan, kurikulum tidak hanya berisi sejumlah materi ajar, tetapi juga memuat

berbagai program yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa dalam belajar agar dapat mengantarkan mereka pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Afriyanti, 2024).

Capaian pembelajaran yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu peserta didik diharapkan mampu menciptakan dan menyempurnakan kerangka teks berita dengan menerapkan unsur 5W+1H, mengikuti struktur berita yang benar, serta memperhatikan kaidah kebahasaan dalam penulisan berita. Sesuai dengan capaian pembelajaran berfokus pada kemampuan siswa mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun teks berita berbasis fakta (aktual dan faktual) menggunakan

unsur ADIKSIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana). Siswa diharapkan mampu memahami struktur (judul, teras, isi) dan kebahasaan, serta menulis berita yang logis dan kreatif.

Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII, teks berita merupakan salah satu materi esensial di mana siswa dituntut untuk mengamati, menanya, menganalisis, serta menyusun informasi faktual dan aktual yang berbasis fenomena nyata menggunakan unsur ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana).

Namun berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 35 Medan, ditemukan sejumlah hambatan struktural dalam pembelajaran menulis teks berita. Permasalahan utama mencakup keterbatasan ide siswa, rendahnya motivasi belajar yang berdampak padapencapaian KKTP, kurangnya pemahaman struktur serta kaidah kebahasaan berita, serta keterbatasan contoh konkret dan analisis mendalam di dalam buku teks siswa yang tersedia. Pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa adanya media interaktif menyebabkan

transfer pengetahuan berjalan monoton dan membosankan.

Materi ajar mencakup berbagai jenis bahan yang digunakan guru untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Materi ajar menjadi bagian paling penting dalam pembelajaran, terutama pada pendekatan pengajaran yang fokus pada isi pelajaran. Materi pembelajaran atau materi ajar mengacu pada pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang wajib dikuasai siswa guna mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Materi ajar juga didefinisikan sebagai materi pembelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan instruksional. Pada dasarnya, materi ajar terdiri dari pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang menjadi isi utama suatu mata pelajaran, yang didedikasikan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, materi pelajaran dapat dipahami sebagai beragam pengalaman yang disediakan bagi siswa sepanjang proses pendidikan atau pembelajaran (Yusuf, Ismail, 2020).

Materi ajar adalah kumpulan konten tentang topik tertentu yang

disusun secara berurutan, berisi kompetensi yang akan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran (Cindyana, dkk, 2022). Materi ajar di sekolah seringkali terasa tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga menurunkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Materi ajar merupakan pembelajaran dari pendidik yang bisa mencakup pengetahuan, pengalaman, keterampilan, serta teladan sikap atau perilaku yang baik. Kegiatan belajar tersebut meliputi proses interaktif antara siswa dan guru, yang bermakna jika menghasilkan manfaat dari aktivitas tersebut (Armanda, dkk, 2025).

Sebagai solusi atas fenomena tersebut, diperlukan inovasi digital berupa pengembangan materi ajar adaptif berbasis teknologi dengan menerapkan platform Educaplay yang mengusung metode *Game-Based Learning* (GBL). Pemanfaatan platform ini dinilai strategis dalam mengintegrasikan visualisasi materi dengan evaluasi interaktif, sehingga mampu merangsang peran aktif siswa serta mempermudah internalisasi konsep kognitif teks berita secara menyenangkan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model Borg & Gall dan dimodifikasi oleh Sugiyono.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang harus ada di dalam sebuah penelitian karena penelitian memiliki tujuan utama yaitu untuk mendapatkan data (Abdussamad, 2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 2 jenis, yaitu: (1) Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data melalui penyampaian pertanyaan kepada responden yang diwawancarai (Sugiyono, 2015: 210). Peneliti melakukan wawancara untuk studi pendahuluan guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 35 Medan. (2) Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket bertujuan untuk

mengumpulkan data melalui pemberian daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk diisi (Priadana & Sunarsih, 2021). Angket dalam penelitian ini berbentuk centang pilihan pada kolom yang telah disediakan beserta pernyataannya. Angket ini berfungsi sebagai angket kebutuhan peserta didik yang akan diisi langsung oleh peserta didik sesuai masalah yang mereka hadapi. Selain itu, terdapat juga kuesioner validasi yang akan diisi oleh para validator.

Berdasarkan kebutuhan serta kondisi objektif keterbatasan lapangan, langkah penelitian ini dibatasi secara terencana menjadi lima tahap inti, yaitu: (1) Potensi dan Masalah, peneliti melakukan langkah awal berupa identifikasi potensi lingkungan belajar dan analisis masalah mendasar yang dihadapi oleh guru dan siswa di kelas VII SMP Negeri 35 Medan melalui studi pendahuluan. (2) Pengumpulan Data dan Informasi pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data empiris mengenai kebutuhan bahan ajar. Peneliti menyebarkan angket kebutuhan kepada subjek penelitian, yaitu 32 siswa kelas VII-2 SMP Negeri 35 Medan, serta melakukan

wawancara komparatif dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. (3) Berdasarkan data kebutuhan yang terkumpul, peneliti mulai merancang materi pembelajaran. Materi teks berita dikonstruksi secara sistematis dan dikemas menggunakan perangkat lunak *Capcut* menjadi sebuah video animasi pembelajaran yang menarik (terdiri atas 11 salindia utama yang dilengkapi teks visual, transisi interaktif, dan musik latar), yang kemudian diunggah ke platform *YouTube*. (4) Validasi Desain (Validasi Ahli) desain produk yang telah selesai diunggah kemudian dinilai kelayakannya oleh dewan dosen ahli (validator) Universitas Negeri Medan. Instrumen penilaian menggunakan kuesioner tertutup dengan kriteria penskoran berbasis Skala Likert berbobot 1 hingga 5. (5) Revisi Desain peneliti melakukan perbaikan, penyempurnaan, dan penyesuaian produk berdasarkan catatan kritis, saran, dan masukan konstruktif yang diberikan oleh para validator demi mencapai standarisasi produk materi ajar yang optimal. Fokus pengujian ditekankan pada penilaian kelayakan produk dari para ahli sebelum diimplementasikan secara massal. Penelitian

dilaksanakan di SMP Negeri 35 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek analisis kebutuhan mencakup 32 siswa kelas VII-2 serta guru mata pelajaran.

Data yang diperoleh dari penyebaran angket analisis kebutuhan terhadap 32 siswa kelas VII-2 menghasilkan kesimpulan deskriptif kuantitatif yang menunjukkan bahwa pengembangan media ini sangat mendesak untuk dilakukan: 90% Siswa secara terbuka menyatakan bahwa mereka menghadapi kesulitan yang signifikan dalam memahami materi teks berita apabila hanya diajarkan melalui penjelasan teks buku konvensional. 75% Siswa menilai bahwa penyajian materi oleh guru selama ini kurang menarik perhatian dan tidak membangkitkan rasa ingin tahu mereka di kelas. 97% Siswa memberikan respons positif dan menyatakan sangat setuju jika materi teks berita dikembangkan dan disajikan berbantuan platform permainan edukatif digital seperti *Educaplay*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur untuk analisis pendahuluan, serta penyebaran instrument angket skala Likert (1–5)

guna mengukur analisis kebutuhan siswa dan validitas produk. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif-kualitatif guna mengonversi akumulasi skor menjadi persentase kelayakan berdasarkan rumus penentuan tingkat kevalidan produk. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses diawali dengan analisis angket kebutuhan siswa, yang membuktikan bahwa 90% siswa mengalami kesulitan memahami teks berita dan 97% siswa menyatakan setuju serta tertarik apabila materi dikembangkan berbantuan platform *Educaplay*. Analisis terhadap modul ajar guru yang sudah ada juga menunjukkan kelemahan pada aspek prinsip kecukupan materi karena tidak memuat variasi contoh tekstual yang komprehensif.

Bentuk produk yang dihasilkan berupa materi ajar teks berita multimedia berbasis web interaktif *Educaplay* dengan fitur utama kuis video (*Video Quiz*). Struktur materi visual dikembangkan ke dalam 11

salindia pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dengan menyertakan 7 karakter animasi kartun ruang kelas, musik latar, serta tipografi yang jelas (*Fredoka One* dan *Amatic SC*).

Salindia pertama berisi pembukaan atau judul yang memperkenalkan materi ajar yang akan dipelajari. Salindia kedua menjelaskan tujuan teks berita. Salindia ketiga, membahas jenis-jenis teks berita. Salindia keempat menampilkan ciri-ciri teks berita. Salindia kelima menguraikan struktur teks berita. Salindia keenam menampilkan kaidah kebahasaan teks berita. Salindia ketujuh menjelaskan mengenai unsur-unsur teks berita. Salindia kedelapan dan kesembilan menguraikan contoh teks berita serta hasil menganalisis unsur 5W+1H. Salindia kesepuluh menampilkan video berita beserta kuis yang akan di jawab oleh peserta didik. Terakhir, salindia kesebelas berisi penutup.

Cakupan materi dirancang secara runtut dan mendalam meliputi: pengertian, tujuan, jenis-jenis, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, unsur ADIKSIMBA, hingga simulasi analisis teks berita fiktif/aktual berjudul "Siswa SMA Negeri 1 Jakarta Rayakan Hari Pendidikan Nasional dengan Festival

Budaya". Integrasi kuis dilakukan dengan menyisipkan pertanyaan pilihan ganda pada titik durasi detik/menit tertentu di dalam video pembelajaran yang mewajibkan siswa merespons secara langsung.

Kelayakan produk didasarkan atas penilaian objektif dua validator ahli melalui instrumen baku yang telah dimodifikasi. Proses produk dinyatakan sangat layak setelah melewati 3 kali tahapan revisi penulisan materi agar redaksi bahasa lebih ramah terhadap perkembangan kognitif anak usia SMP kelas VII. Hasil rekapitulasi data penilaian kelayakan dijabarkan pada tabel-tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan
oleh Ahli Materi**

Skor	Maksimum		%	kategori		
92		100	92%	Sangat Layak		

**Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan
oleh Ahli Media**

Skor	Maksimum		%	kategori		
76		85	89%	Sangat Layak		

Berdasarkan data di atas, validator ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 92% (Sangat Layak)

dengan catatan revisi untuk menyempurnakan konsistensi pengutipan serta penyesuaian keberagaman contoh teks berita yang dekat dengan keseharian siswa. Sementara itu, dari segi estetika visual, sinkronisasi audio-video, tata letak kuis, dan keterbacaan sistem, media dinyatakan langsung siap pakai tanpa memerlukan revisi desain. Sehingga validator ahli media memberikan penilaian sebesar 89% (Sangat Layak) tanpa adanya perbaikan pada tata letak maupun sistem fungsionalitas platform web. Pembahasan hasil menunjukkan bahwa perpaduan visualisasi audio-visual dengan *game-based learning* terbukti efektif memenuhi kriteria pemenuhan materi pembelajaran yang ideal, fungsional, dan aplikatif.

Pada dasarnya penelitian dan pengembangan ini memiliki dua tujuan, tujuan pertama pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa materi ajar berbantuan *Educaplay* pada siswa SMP kelas VII. Tujuan selanjutnya ialah untuk mengetahui status kelayakan terhadap materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay* siswa SMP kelas VII yang telah dibuat berdasarkan oleh penilaian validator

ahli materi dan ahli media. Materi ajar ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Materi ajar ini disusun berupa video pembelajaran beserta kuis pembelajaran. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan, maka peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono, yang dilakukan hingga tahap 5, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay*. Untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi produk kepada ahli validator. Tujuan dari tahap validasi desain ini adalah mendapatkan masukan atau saran dari validator, yang kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan kelayakan produk. Validasi ini dilakukan oleh dua

validator, yakni ahli materi dan ahli media. Pertama, peneliti melakukan validasi materi. Validasi ini bertujuan untuk menguji kelengkapan, kebenaran, kecukupan serta sistematika materi. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Yuliana Sari, M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan. Validasi materi dilakukan dua kali, dengan hasil menunjukkan bahwa materi ajar teks berita memenuhi kriteria sangat baik (rata-rata 92%). Oleh karena itu, produk ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks berita di kelas VII. Kedua, peneliti melakukan validasi media. Validasi ini bertujuan menguji kelayakan penyajian materi ajar berbantuan *Educaplay* validator ahli media adalah Bapak Syukri Hidayat, M.Kom dosen Jurusan Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Medan. Validasi media dilakukan satu kali, dengan hasil rata-rata 89% (kriteria sangat baik). Oleh karena itu, produk materi ajar berbantuan *Educaplay* dinyatakan layak dari segi penyajian untuk pembelajaran teks berita di kelas VII.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penelitian pengembangan materi ajar teks berita berbantuan *Educaplay* SMP Negeri 35 Medan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan prosedur Borg & Gall yang telah disederhakan menjadi 5 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Dari kelima tahapan yang telah dilakukan, dihasilkan berupa video materi ajar teks berita dan kuis pembelajara berbantuan *Educaplay*. (2) Materi ajar teks berita yang dikembangkan adalah materi ajar berbentuk video materi ajar dan kuis pembelajaran yang memanfaatkan platform *Educaplay*. (3) Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media diperoleh nilai kelayakan sebesar dengan kategori Sangat Layak. Artinya produk yang dihasilkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan serta digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

Saran

Adapun beberapa yang dapat diberikan melalui penelitian yang telah dilakukan, yaitu: (1) Bagi peserta didik, materi ajar teks berita yang dikembangkan menggunakan platform *Educaplay* ini sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar materi teks berita agar dapat belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu belajar. (2) Bagi guru, diharapkan materi ajar hasil pengembangan ini dapat membantu dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di rumah sehingga memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik kepada siswa. (2) Bagi penelitian selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai pembantu dalam melakukan penelitian selanjutnya agar penelitian-penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: *Pustaka Edukasi*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batitusta, A., & Hardinata. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Pendidikan Jurnalistik Universitas Sriwijaya*, 12(1), 45-58.
- Candra, dkk. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112-120.
- Djumingin, dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Effendy, dkk. (2023). *Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita di Sekolah Menengah*. Medan: Sanggar Bahasa.
- Nadhrach. (2024). Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbantuan Platform *Educaplay*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 3(1), 22-31.
- Semi, M. (1995). Teknik Penulisan Berita dan Jurnalistik. Bandung: *Angkasa*.

- Sumaridia, H. (2011). *Jurnalistik Indonesia: Menulis Berita dan Feature, Panduan Praktis Jurnalis Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tansliova, L., & Resmi. (2021). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif. *Jurnal Sanggar Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(2), 89-98.
- Ulhaq, N., & Lubis, L. (2023). Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1202–1211.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yandryati, J. Gumono, G. (2017). Kemampuan Membacakan Teks Berita pada Siswa Kelas VIII 1 SMP Negeri 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*.
- Yusuf , M., Darimi, I., (2020). Pengayaan Materi Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas di Aceh Jaya. *Jurnal MUDARRISUNA*.