

Pemanfaatan *Puppet Multimedia Illustration* dalam Pembelajaran Usia Dini di TK KB Mutiara Bunda

**Ali Mustopa¹, Monika Pretty Aprilia², Ahmad Sa'di³,
Yogi Efani Yancandra⁴, Fadiya Ahsani⁵**

Universitas Amikom Yogyakarta, Jalan Ringroad Utara, Ngringin, Condong Catur, Depok. Sleman
DI Yogyakarta

Email: monika.aprilia@amikom.ac.id

ABSTRACT

Early childhood education has new challenges in post-pandemic learning. These challenges include, among other things, young children having difficulty building social connections with peers and teachers due to social restrictions during the pandemic. Early childhood children also have difficulty developing gross and fine motor skills due to lack of activity after the pandemic. They also have difficulty gaining attention and concentration. Additionally, they also have difficulty developing imagination and creativity due to limited space for movement and intensive learning where the use of devices is high. TK Mutiara Bunda has challenges in increasing children's concentration and attention in following the material. Combination instruction media with puppets is needed to provide new experiences in learning and provide active learning by using puppets that are related to the material being created. This media can produce up to 90% participation and increase children's attention and concentration. Media can help a child's conditioning period in 5-10 minutes shorter. By producing the right illustration learning media, there is a hope that it will be able to help learning activities in TK Mutiara Bunda to become better

Keywords: *Instructional Media, Multimedia, Puppets, Concentration*

ABSTRAK

Pendidikan usia dini memiliki tantangan baru dalam pembelajaran paska pandemi. Tantangan tersebut antara lain, anak usia dini kesulitan membangun koneksi sosial terhadap teman sebaya dan guru akibat pembatasan sosial ketika pandemi. Anak usia dini juga kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus akibat kurang beraktivitas paska pandemi. Mereka juga kesulitan memperoleh perhatian dan konsentrasi. Ditambah, mereka juga kesulitan mengembangkan imajinasi dan kreatifitas akibat keterbatasan ruang gerak dan pembelajaran intensif yang tingkat penggunaan gawainya tinggi. TK KB Mutiara Bunda memiliki tantangan dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak dalam mengikuti materi. Diperlukan media pembelajaran kombinasi dengan boneka untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar dan memberikan keaktifan dalam belajar dengan memanfaatkan boneka yang berhubungan dengan materi yang dibuat. Media ini dapat menghasilkan sampai 90% partisipasi dan peningkatan perhatian serta konsentrasi anak. Media dapat menghasilkan masa pengkondisian anak menjadi lebih singkat 5-10 menit. Dengan menghasilkan media pembelajaran ilustrasi yang tepat diharapkan mampu membantu kegiatan pembelajaran TK KB Mutiara Bunda untuk menjadi lebih baik.



Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Boneka, Konsentrasi

PENDAHULUAN

Paska pandemi muncul berbagai tantangan dalam dunia pendidikan, salah satunya untuk anak usia dini. Tantangan tersebut muncul dari berbagai aspek. Di antaranya, adanya kesulitan anak dalam membangun koneksi sosial terhadap teman sebaya dan gurunya akibat pembatasan sosial ketika pandemi. Kemudian, adanya kesulitan dalam keterampilan motorik kasar dan halus akibat kurang beraktifitas paska pandemi. Selain itu, anak juga kesulitan memperoleh perhatian dan konsentrasi dan mengembangkan imajinasi serta kreatifitas akibat menggunakan gawai yang terlalu sering di masa pandemi.

TK KB Mutiara Bunda memiliki tantangan yang kurang lebih serupa dari pemaparan di atas. Beberapa hal telah dilakukan oleh TK KB Mutiara Bunda dalam menghadapi berbagai tantangan tersebut. Sekolah yang telah berdiri selama kurang lebih 20 tahun ini memiliki 10 orang guru yang terdiri dari enam orang guru TK dan empat orang guru di KB serta empat orang pengelola.

Dari observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta, anak didik di TK KB Mutiara Bunda memiliki kedekatan yang baik dengan gurunya. Materi pembelajaran yang diberikan terdiri dari prinsip bermain sambil belajar, pengenalan keagamaan sejak dini, pembelajaran *lifeskill*, pembiasaan baik dan kemandirian, bahkan materi parenting untuk orang tua. Meski demikian, TK KB Mutiara Bunda menghadapi tantangan yang mungkin juga dialami oleh sekolah lain. Semakin banyaknya anak didik yang terbiasa menggunakan gawai, sehingga menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari keseharian mereka. Kebiasaan menggunakan gawai dan menonton televisi membuat anak menjadi kecanduan untuk menggunakan media tersebut. Selain itu, anak didik juga tidak terbiasa berinteraksi dengan teman atau guru, yang kemudian menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh para pengajar di sana. Dampak tersebut begitu dirasakan para pengajar saat kegiatan belajar mengajar.

Untuk meningkatkan konsentrasi anak didik, diperlukan sentuhan baru pada kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran dan pengembangan kapasitas guru dalam menggunakan teknologi dalam belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk memberikan anak didik pengalaman baru dalam belajar, memberikan kesempatan untuk mendapat sentuhan teknologi saat belajar dan juga meningkatkan konsentrasi bahkan pengembangan imajinasi, kreatifitas serta penguatan psikomotorik halus dan kasar yang dapat dipenuhi dengan beberapa tambahan fitur.

Dari pemetaan tersebut, maka prioritas permasalahan TK KB Mutiara Bunda sebagai mitra pengabdian masyarakat adalah meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak didik dalam belajar. Dari hasil wawancara di lapangan dengan mitra, tercatat tidak lebih dari 50% anak yang dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik dan mudah terpecah konsentrasinya. Durasi pembelajaran pun menjadi singkat karena pengkondisian yang lebih lama, bahkan hampir 10-20 menit pengkondisian kelas harus dilakukan oleh guru. Jumlah anak yang berpartisipasi mengikuti rangkaian pembelajaran juga hanya 50% saja. Selain itu, guru juga belum memiliki kreasi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat menyampaikan ide dan cara belajar yang baru.

Pengembangan media pembelajaran menjadi solusi dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar hingga anak didik bisa memperhatikan materi dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat diciptakan dengan teknologi informasi sehingga memungkinkan penggunaan berbagai media dalam satu pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan bersama guru TK KB Mutiara Bunda, dosen dan juga mahasiswa dengan pembagian tugas yang jelas. Di antaranya, guru sebagai sumber ide materi pembelajaran dan nilai-nilai yang akan disampaikan dalam media pembelajaran. Sedangkan tim dosen melakukan riset dan pengembangan konsep

media pembelajaran (IKU 3 dan 5). Kemudian, tugas mahasiswa dalam pengabdian masyarakat ini membangun media pembelajaran sesuai materi yang telah diajarkan di kampus dan juga melakukan inisiasi sistem yang didapat di dunia nyata sebagai implementasi ilmu yang telah diajarkan di bangku kuliah (IKU 2). Permasalahan tersebut dapat disarikan pada Tabel 1, berikut ini.

Tabel 1. Permasalahan Mitra

No.	Permasalahan	Prioritas Masalah
1	Kurangnya efektifitas belajar akibat pengkondisian pembelajaran yang cukup lama dan konsentrasi anak yang terpecah	6
2	Durasi pembelajaran yang singkat	5
3	Partisipasi anak dalam kegiatan belajar mengajar rendah	1
4	Belum ada media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran	2
5	Kemampuan guru membuat dan menggunakan media pembelajaran masih kurang	4
6	Penggunaan alat peraga edukasi atau APE masih rendah	3

METODE PELAKSANAAN

Permasalahan mitra yang diprioritaskan adalah meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak. Solusi yang ditawarkan, mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan boneka. Solusi ini diharapkan mampu membuat anak menjadi lebih berkonsentrasi saat kegiatan belajar. Anak juga bisa memperhatikan materi pembelajaran di kelas karena memiliki kebiasaan selalu bersama dengan gawai, yang mereka alami semenjak pandemi.

Tabel 2. Solusi terhadap Permasalahan Mitra

No.	Permasalahan	Solusi
1	Partisipasi anak rendah	a. Pengadaan media pembelajaran partisipatif dengan video dan boneka jari
		b. Pelatihan penggunaan media pembelajaran bagi guru
		c. Pengadaan APE media pembelajaran
2	Belum ada media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran	a. Pengadaan media pembelajaran partisipatif dengan video dan boneka jari
		b. Pengadaan APE media pembelajaran
3	Ketersediaan alat peraga edukasi atau APE masih rendah	a. Pengadaan APE media pembelajaran
4	Kemampuan guru membuat dan menggunakan media pembelajaran masih kurang	a. Membuat materi baru berkolaborasi dengan guru
		b. Pelatihan penggunaan media pembelajaran bagi guru

Dengan adanya boneka, perhatian anak teralihkan dalam keadaan nyata. Anak juga mampu beraktifitas dengan boneka tersebut untuk menjelaskan materi yang didapatnya. Di samping itu, dilakukan juga pengembangan bahan ajar, pelatihan teknologi bagi guru dan media pembelajaran pendamping untuk meningkatkan potensi konsentrasi dan perhatian anak. Hal ini bertujuan untuk menciptakan target lebih banyak anak di TK KB Mutiara Bunda bisa berkonsentrasi dalam belajar. Targetnya, 90-100% anak didik memperhatikan dan fokus dalam belajar, bahkan mengikuti hingga akhir. Anak juga dapat

memperhatikan pembelajaran dengan durasi yang lebih lama, dan waktu pengkondisian belajar menjadi lebih singkat yaitu 5-10 menit saja.

Tim menawarkan empat solusi pada kegiatan pengabdian masyarakat yang terlihat pada Tabel 2.

Metode yang dilakukan dalam melaksanakan solusi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran

Langkah pertama dalam perancangan media pembelajaran adalah mengidentifikasi masalah dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk menentukan arah yang harus dicapai dalam perancangan media pembelajaran (Noor & Zainuddin, 2017). Kegiatan ini dilakukan bersama dengan kepala sekolah, guru yang ditunjuk, ketua dan anggota pengusul serta keikutsertaan mahasiswa dalam mencatat segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ke depannya.

2. Merancang desain konsep media pembelajaran

Setelah masalah dan tujuan pembelajaran telah teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merancang konsep media pembelajaran berbasis multimedia dan boneka yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Ansharullah & Kamaluddin, 2021). Guru, ketua tim serta anggota pengusul melakukan diskusi konsep yang akan dibuat dengan mengacu pada materi yang guru ingin sampaikan. Kemudian ketua tim serta anggota pengusul membuat draft konsep yang nantinya akan diserahkan ke mahasiswa untuk diimplementasikan.

3. Pengembangan dan implementasi media pembelajaran

Setelah desain konsep media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan media pembelajaran dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran (Sari, Purwanto & Rahmawati, 2019). Setelah mendapatkan draft, mahasiswa memulai untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang dimaksud dan berkoordinasi dengan ketua serta anggota pengusul dalam melakukan perancangan tersebut. Kemudian apabila sudah tepat, maka dilanjutkan dengan pembuatan media pembelajaran dan memproduksi boneka sesuai karakter yang ada dalam media pembelajaran.

4. Evaluasi dan penilaian media pembelajaran

Setelah media pembelajaran diimplementasikan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat (Siswanto & Purwanti, 2020; Hasanah & Haryanto, 2021). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk menilai kualitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan ini mulai mengikutsertakan guru dalam mengevaluasi kesesuaian dari media yang dibuat dan memastikan semua materi sudah ada dalam rangkaian media pembelajaran.

5. Penyempurnaan dan pengembangan lanjutan media pembelajaran

Setelah dilakukan evaluasi dan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, langkah terakhir adalah melakukan penyempurnaan dan pengembangan lanjutan pada media pembelajaran tersebut (Sari, Purwanto & Rahmawati, 2019). Penyempurnaan dilakukan untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran. Sementara pengembangan lanjutan dilakukan untuk mengoptimalkan potensi media pembelajaran dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Setelah mendapatkan masukan dari evaluasi, maka dilakukan penyempurnaan oleh mahasiswa di bawah kontrol dan pengawasan anggota pengusul.

6. Implementasi dan distribusi media pembelajaran

Setelah dilakukan penyempurnaan dan pengembangan lanjutan, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan dan mendistribusikan media pembelajaran kepada target pengguna (Setiawan & Wibowo, 2021). Implementasi dapat dilakukan dengan memperkenalkan media pembelajaran kepada pengguna, seperti siswa atau

guru, dan memberikan panduan atau pelatihan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan distribusi dapat dilakukan dengan membagikan media pembelajaran secara digital atau cetak kepada pengguna.

7. Monitoring dan evaluasi penggunaan media pembelajaran

Setelah media pembelajaran didistribusikan dan digunakan oleh pengguna, langkah selanjutnya adalah melakukan monitoring dan evaluasi penggunaan media pembelajaran. Monitoring dilakukan untuk memantau penggunaan media pembelajaran oleh pengguna, sedangkan evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dilakukan oleh mahasiswa dengan mengambil data survei pengamatan. Ketika media pembelajaran tersebut digunakan dan dinilai fungsional dari media yang dibangun. Hasil koleksi dianalisa oleh ketua dan anggota untuk menjadi laporan evaluasi kegiatan.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pengabdian yang akan menjadi realisasi program kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan media pembelajaran partisipatif dengan video dan boneka jari

Media pembelajaran partisipatif adalah kombinasi antara media pembelajaran berbasis video dan juga interaktif anak dengan menggunakan boneka jari. Dalam kegiatan ini dilakukan kerja sama materi pembelajaran dengan guru. Pengembangan video pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa dan dapat digunakan sebagai pengakuan MBKM 5 SKS untuk mahasiswa. Boneka jari akan dibuat secara tersendiri mengikuti dari karakter yang sesuai dengan materi yang akan dibawakan.

2. Pelatihan penggunaan media pembelajaran bagi guru

Pelatihan ini digunakan untuk memberikan pemahaman bagi guru terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat dilaksanakan dalam waktu 120 menit. Pelatihan penggunaan media pembelajaran bagi guru dapat dilaksanakan selama 8 JP untuk memudahkan dalam menggunakan serta memodifikasi media pembelajaran untuk materi dan kondisi yang berbeda.

3. Pengadaan APE Media Pembelajaran

APE media pembelajaran adalah alat peraga edukasi yang digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini APE yang direncanakan adalah sebuah panggung boneka jari dan lainnya.

4. Membuat materi baru berkolaborasi dengan guru

Media pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik tanpa materi pembelajaran yang disusun rapi dan terencana. Maka, diperlukan kolaborasi antara pengusul dan guru dalam membangun materi pembelajaran yang dapat menghasilkan materi yang terkomunikasikan dengan baik serta berdampak lebih besar.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan dibagi menjadi dua bagian, yang pertama adalah kegiatan pengumpulan data untuk memetakan permasalahan di mitra dan yang kedua adalah pelatihan. Kegiatan pengumpulan data di mitra dilakukan pada 12 Agustus 2023 dengan teknik kelompok diskusi terarah. Pada kegiatan tersebut dihadiri oleh semua guru yang mengajar di Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK) dan juga Tempat Penitipan Anak (TPA).

Pada kelompok diskusi terarah, muncul temuan-temuan yang menunjukkan adanya kebutuhan inovasi dalam mengajar anak didik yang berusia dini. Para guru mengungkapkan bahwa sebelum pandemi Covid-19, metode mendongeng yang mereka lakukan dengan menggunakan buku cerita. Biasanya, cerita yang dibacakan diambil dari buku dongeng atau cerita yang dikarang sendiri oleh guru. Teknik membacakan cerita juga dioptimalkan dengan perubahan suara yang disesuaikan dengan karakter atau tokoh. Para guru mengakui bahwa perubahan karakter suara membutuhkan keahlian tersendiri. Perbedaan suara pada karakter cerita anak yang dibacakan menjadi salah satu penarik perhatian anak didik.

Dalam kelompok diskusi terarah, juga muncul temuan tentang penggunaan teknologi media dalam mengajar di saat pandemi Covid-19. Di saat pemerintah memberlakukan kebijakan “belajar dari rumah” untuk mengantisipasi penyebaran virus Covid-19, para guru di KB TK Mutiara Bunda kemudian harus melakukan inovasi mengajar. Sehingga selama kurang lebih dua tahun, pada 2020-2022, guru di TK KB Mutiara Bunda menggunakan media sosial dan power point untuk mengajar. Biasanya materi mengajar tersebut dikirim ke grup WhatsApp orang tua murid dan nantinya bisa disampaikan pada anak didik. Akan tetapi dalam evaluasi, ternyata banyak orang tua murid yang tidak benar-benar mendampingi anak didik dalam mengakses materi pembelajaran yang telah dikirim oleh guru. Sehingga seringkali para guru tidak dapat melakukan evaluasi pembelajaran, apakah anak didik memahami materi yang telah dikirimkan lewat grup WhatsApp.



Gambar 1. Kegiatan Diskusi Kelompok Terarah di TK KB Mutiara Bunda

Dari temuan kelompok diskusi terarah tersebut, kemudian tim pengabdian masyarakat melihat kebutuhan dari TK KB Mutiara Bunda selaku mitra. Kebutuhan tersebut kemudian dituangkan dalam pelatihan yang diadakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 6-7 September 2023. Pada hari pertama, pelatihan yang diberikan kepada para guru adalah mengelola media sosial untuk pembelajaran anak didik. Pelatihan pengelolaan media sosial mencakup proses produksi konten untuk belajar mengajar yang bisa diterima anak didik. Salah satunya adalah mengoptimalkan program animasi sederhana seperti *Animaker* untuk mempermudah produksi konten belajar. Selain itu, materi yang diberikan terkait dengan manajemen pengelolaan media sosial untuk kegiatan belajar mengajar dan guru sebagai *content creator*.



Gambar 2. Pelatihan pengelolaan media sosial untuk pengajar di TK KB Mutiara Bunda

Pelatihan yang kedua adalah pelatihan mendongeng. Untuk materi diberikan oleh seorang praktisi pendongeng yang sudah berpengalaman dalam mendongeng untuk anak. Materi yang diberikan antara lain terkait teknik suara, teknik membaca cerita dan teknik menghidupkan karakter. Di sela sesi pelatihan, pendongeng juga memberikan contoh mendongeng dengan cerita sederhana sehingga para guru memiliki gambaran akan teknik mendongeng yang bisa diterima oleh anak didik. Para peserta pelatihan juga diberi contoh mendongeng dengan boneka tangan dan puppet media illustration sebagai inovasi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat.

Di akhir pelatihan hari kedua, tim pengabdian masyarakat menyerahkan sejumlah boneka tangan dan boneka jari serta video animasi kepada TK KB Mutiara Bunda. Harapannya, para guru bisa menggunakan video tangan dan animasi berupa *puppet media illustration* tersebut pada pelajaran mendongeng.



Gambar 3. Penyerahan boneka tangan dan *puppet media illustration* kepada TK KB Mutiara Bunda

SIMPULAN

Mitra pengabdian masyarakat TK KB Mutiara Bunda memiliki tantangan dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak dalam mengikuti materi. Salah satu tantangan yang dihadapi para guru di TK KB Mutiara Bunda adalah melakukan inovasi pada kegiatan belajar mengajar terutama untuk pelajaran mendongeng. Tim pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta mengembangkan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan boneka untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar. Dalam berbagai penelitian sebelumnya, disebutkan media ini dapat menghasilkan sampai 90% partisipasi dan peningkatan perhatian serta konsentrasi anak. Kegiatan pelatihan yang dilakukan di TK KB Mutiara Bunda fokus pada materi produksi konten untuk belajar mengajar anak usia dini serta pelatihan teknik mendongeng yang menggunakan boneka tangan dan juga puppet media ilustration.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas dukungannya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana. Tim juga berterima kasih kepada LPPM Universitas Amikom Yogyakarta dan juga pada para pengajar serta tenaga pendidik di TK KB Mutiara Bunda selaku mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansharullah, A., & Kamaluddin, K. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 205-215.
- Hasanah, U., & Haryanto, E. (2021). Penilaian Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(6), 825-834.
- Noor, M., & Zainuddin, Z. (2017). Identifikasi Masalah Pembelajaran Fisika Berbasis Masalah dengan Pendekatan Saintifik pada Peserta Didik SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(1), 69-77. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.182>
- Sari, D. W., Purwanto, P., & Rahmawati, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia pada Materi Sistem Gerak Manusia untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 78-84.
- Setiawan, A., & Wibowo, E. D. (2021). Distribusi Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 375-385.
- Siswanto, S., & Purwanti, L. (2020). Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1248-1256