

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JAPITAN BERBASIS  
PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA  
KELAS IV DI SDN JATISAMPURNA IV**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :  
Nabilah Juwita  
1601025270**

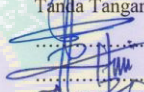
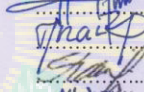
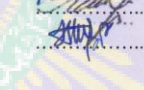


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA  
2020**

**LEMBAR PENGESAHAN**

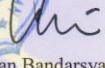
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Japitan Berbasis Pendidikan  
Karakter Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SDN  
JATISAMPURNA IV  
Nama : Nabilah Juwita  
NIM : 1601025270

Telah Diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai  
saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA  
Hari : Selasa  
Tanggal : 1 September 2020

Disahkan oleh :	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Ika Yatri, M.Pd		10-10-20
Sekretaris : Nurafni, M.Pd		15/10/20
Pembimbing : Supriansyah, M.Pd		19/10/20
Penguji I : Drs. Hari Naredi, M.Pd		19/10/20
Penguji II : Hella Jusrah, M.Pd		19/10/20



Dekan  
  
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd  
NIP.0317126903

## ABSTRAK

**Nabilah Juwita:** 1601025270. “*Pengembangan Media Pembelajaran Japitan Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Di SDN JATISAMPURNA IV*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk materi hasil giat berusaha meraih cita-cita di negeriku dalam bentuk media konkret dengan berbasis pendidikan karakter untuk siswa SD kelas IV, serta mengetahui bagaimana kualitas yang terdapat dalam produk ini yang telah dibuat dan dihasilkan sehingga dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik semester genap khususnya pada Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 4 yang didalamnya terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS. Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam tahapannya yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Media Japitan ini dilakukan uji coba kepada 16 siswa SD kelas IV SDN JATISAMPURNA IV. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran tematik dalam bentuk benda konkret berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan berdasarkan validasi ahli media mendapatkan skor presentasi 98% dengan kategori sangat baik, sedangkan perolehan skor yang melalui validasi ahli materi mendapatkan presentase 84% dengan kategori sangat baik. Uji coba produk dilakukan pada siswa SD kelas IV mendapatkan skor presentase dengan menilai kualitas produk pada media Japitan sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan data membuktikan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Japitan Berbasis Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa SD khususnya kelas IV.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Japitan, Pendidikan Karakter, Tematik

## ABSTRACT

**Nabilah Juwita: 1601025270.** "The development of media learning of Japitan based in character education on thematic learning of 4<sup>th</sup> grade class students at SDN JATISAMPURNA IV". Thesis. Jakarta: Elementary School teacher Education Program Faculty of Teaching and education, Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA University, 2020. This research aims to develop a medium of learning for the result material to strive to achieve the ideals in my country in the form of concrete media with character education based for elementary school students, as well as knowing how the quality contained in this product that has been created and produced so that it can be said to be used in the learning process of even semester, especially in theme 6 subtheme 3 Learning 4 , PPKN and IPS. This research is research and development or Research and Development (R&D). And using ADDIE's development model in the Stages of analysis (analysis), Design, Development, implementation, evaluation (evaluations). This Media conducted trial to 16 elementary school students at SDN JATISAMPURNA IV. The results of this research show that learning media for thematic learning in the form of a concrete object based on character education that has been developed based on the validation of media experts is getting a 98% prentation score in a very good category, while earning scores through validation of material experts obtains a percentage of 84% with excellent categories. Product trials were conducted on grade IV ELEMENTARY students to receive a percentage score by assessing the quality of the products on the Japitan media by 92% with excellent categories. Based on the results of data acquisition proved that the development of education Media based Japitan learning character has excellent criteria and deserves to be used as one of the learning resources of elementary school students, especially class IV.

**Keywords: learning Media, Japitan, character education, thematic**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Perumusan Masalah .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>8</b>
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
B. Konsep Model yang Dikembangkan .....	12
C. Kerangka Teoritik .....	16
1. Media Pembelajaran .....	16
2. Pendidikan Karakter .....	23
3. Pembelajaran Tematik .....	30
4. Pengertian Media Pembelajaran Japitan berbasis Pendidikan Karakter. ....	32
5. Karakter dalam Media Japitan .....	34
D. Rancangan Model.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
A. Tujuan Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Karakteristik Model yang di Kembangkan .....	42
D. Metode dan Model Penelitian .....	43

E.	Langkah-langkah Pengembangan Model .....	45
1.	Penelitian Pendahuluan ( <i>Analysis</i> ) .....	45
2.	Perencanaan Pengembangan Model ( <i>Design</i> ) .....	47
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi ( <i>Development</i> ) .....	60
4.	<i>Implementation</i> (implementasi) .....	62
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	62
F.	Sumber Data .....	63
G.	Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data .....	66
H.	Teknik Analisis Data .....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>70</b>
A.	Hasil Pengembangan Model .....	70
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	70
2.	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	79
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	80
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	103
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	105
B.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	105
1.	Pengembangan Media .....	105
2.	Kelayakan Media .....	107
3.	Kajian media akhir .....	110
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>114</b>
A.	Kesimpulan .....	114
B.	Implikasi .....	115
C.	Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>117</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>119</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah kebutuhan setiap manusia yang dikatakan oleh Ismayati & Mahsun (2019: 87) yaitu setiap individu memerlukan pendidikan sebagai upaya memperkaya pengetahuan dan membentuk kepribadian serta mengembangkan keterampilan baik rohani maupun jasmani dengan memberikan pengetahuan serta pengalaman dalam mengubah perilaku dan pengembangan potensi yang dimiliki sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional.

Dalam pendidikan juga perlu adanya suatu pengembangan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan memiliki perubahan agar lebih menjadi proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dan bisa membuat peserta didik lebih memaknai pembelajaran yang mereka lakukan dikarenakan pada pendidikan saat ini terutama dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

Menyusun RPP adalah hal yang dilakukan oleh pendidik sebelum melakukan proses kegiatan mengajar dalam kelas. Dan pada komponen RPP tersebut berisikan terkait tujuan pembelajaran, alokasi waktu, materi, kompetensi dasar, kompetensi inti, model, metode, evaluasi, media dan lain sebagainya sehingga peserta didik mudah dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh gurunya sesuai dengan karakter masing-masing peserta

didik, selain itu dalam proses pembelajaran jika sudah dipahami dengan baik kemudian didukungnya oleh sarana prasana yang tersedia seperti media belajar yang kreatif.

Dalam pendidikan sekolah pada tingkatan dasar peserta didik yang masih sangat perlu dalam memahami pengetahuan yang disampaikan pendidiknya harus adanya suatu alat bantu untuk dapat memberikan artian dari ketidakjelasan tentang apa yang mereka maknai dalam proses pembelajarannya karena peserta didik tingkatan dasar dalam berpikir masih berada pada tahap masa dimana dalam memahami sesuatu harus adanya gambaran secara nyata guna untuk mewakili peserta didik agar lebih memiliki rasa keingintahuan lebih tinggi lagi dalam materi yang sulit dipahami.

Pembelajaran tematik yang diterapkan pada kurikulum 2013 pendidikan saat ini menurut Triastuti (2017: 1344) menjelaskan dimana pada pelaksanaan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku tersebut masih menimbulkan berbagai permasalahan dan juga tantangan bagi setiap para pendidik. Dimana yang pada proses pembelajarannya yang sudah mengharuskan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan pendidik sebagai pemegang kendali pembelajaran yang harus dapat membuat proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih berkesan lagi untuk peserta didiknya.

Dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan yang menurut Sudijono (2017: 80) dikarenakan adanya beberapa alasan guru



enggannya menggunakan media pembelajaran antara lain menggunakan media itu repot, media itu canggih dan mahal, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, tidak tersedia di sekolah, sudah menikmati penerapan ceramah/bicara saja. Alasan tersebut cenderung menjadikan peserta didik kurang antusias dalam melakukan kegiatan belajar, merasa pembelajaran tidak menarik sehingga membuat peserta didik tidak adanya rasa peduli terhadap tanggung jawabnya sebagai peserta didik yang dikarenakan terkadang mereka masih belum memahami materi yang disampaikan.

Maka dari itu media pembelajaran, salah satu bagian penting di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berperan sebagai alat bantu memberikan gambaran materi yang abstrak menjadi konkret.

Terlihat juga perkembangan zaman pada saat ini banyak anak sekolah tingkat dasar di zaman sekarang yang sudah banyak mengikuti gaya kebarat-baratan yang seharusnya mereka mengetahui ciri khas ragam budaya yang mereka miliki namun, mereka selalu mengutamakan apa yang menjadi suatu informasi baru yang di dapat dari budaya luar. Salah satunya kecanggihan alat elektronik dimana mereka yang beranggapan bahwa alat itu menjadi sebuah kebutuhan terpenting dalam hidupnya dan mereka hanya menikmati kecanggihan yang terdapat dalam gadget.

Dengan pendidikan karakterlah lah bisa sebagai salah satu kekuatan bangsa dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terjadi saat ini. Dikarenakan menurut Yaumi (2014: 10) pendidikan karakter adalah salah satu tugas bagi seorang pendidik untuk peserta didiknya dalam menanamkan

nilai-nilai kemanusiaan termasuk dalam hal kejujuran, kebaikan, kemurahan hati, keberanian, kebebasan, kesetaraan, dan penghargaan kepada orang lain.

Dalam mengatasi permasalahan di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk membuat proses belajar menjadi sesuatu hal yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta bisa memperhatikan sisi karakter peserta didik. Karena jika ingin tujuan penggunaan media dapat tercapai, maka perlu adanya pertimbangan antara kebutuhan, situasi dan karakteristik peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran bisa mereka manfaatkan dengan baik dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pemahaman materi yang memang sulit untuk dipahami.

Media pembelajaran “ Japitan “ yang merupakan ide peneliti dimana pada media pembelajaran ini singkatan dari nama (Panjat Pinang Unik Menantang) dan gabungan dari sebuah permainan tempo dulu (tradisional) yaitu permainan monopoli dan panjat pinang yang akan digunakan dalam materi pembelajaran tematik serta juga memadukan nilai-nilai karakter yang akan diterapkan dalam media pembelajaran ini terutama dalam hal bertoleransi, bertanggung jawab, bisa menjadi individu yang jujur, disiplin dan demokratis agar bisa mengajarkan kepada peserta didik untuk terus melestarikan hal-hal yang sudah menjadi budaya tradisional yang mereka miliki salah satunya permainan tradisional.

Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan nama “ Japitan” untuk pembelajaran tematik yang nantinya akan dirancang dengan menarik dan bisa membuat peserta didik melakukan proses pembelajaran

menjadi suatu proses kegiatan belajar yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar dimana yang cenderung dalam belajar lebih senang jika hal itu dilakukan diiringi dengan bermain dan bergerak dalam suatu pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran secara nyata (kongkrit) dapat juga menjadikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Japitan Berbasis Pendidikan Karakter Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SDN Jatisampurna IV”.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Jatisampurna IV
2. Penggunaan media pembelajaran Japitan (Panjat Pinang Unik Menantang) dalam proses belajar mengajar pembelajaran tematik di kelas IV.
3. Materi pembahasan yaitu pada Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 4 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Ppkn, dan IPS

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran “Japitan” Berbasis Karakter dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV ?
2. Apakah media pembelajaran “Japitan” layak digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV SD?

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Dapat menciptakan semangat belajar serta menciptakan proses interaksi baik secara langsung antar sesama peserta didik dengan sumber belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat menambah pengetahuan serta juga menjadikan bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat empirik**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan, juga dapat menambah pengetahuan bagi peneliti serta wawasan sebagai bekal peneliti untuk menjadi seorang pendidik nantinya.

###### **b. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dapat memberikan wawasan pengetahuan dan referensi tambahan jika peneliti selanjutnya ingin mengembangkan media pembelajaran yang di buat agar di perbaharui lagi dan dikembangkan sebaik mungkin berdasarkan kreativitas dan keinovasian.

**c. Bagi Program Studi**

Dapat menjadikan sebuah pembaharuan dari pemikiran kreatif mahasiswa dalam memberikan sebuah produk yang dapat meningkatkan kualitas dalam universitas lebih baik serta memberikan penambahan koleksi dan kenang-kenangan sebagai hasil belajar yang sudah di dapat selama memperoleh ilmu di universitasnya.

**d. Bagi Tempat Penelitian**

Dapat meningkatkan kerja sama guru dalam menjadikan pembelajaran kelas sebagai kegiatan yang menjadi perhatian bagi peserta didik dan termotivasi lagi untuk kegiatan proses belajar mengajar. Dan menjadikan sebagai acuan sekolah untuk meningkatkan kualitas sekolahnya yakni menerapkannya media pembelajaran dengan memanfaatkan sarana-prasana yang tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Azhar* (20th ed.). Rajawali Pers.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 235. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Busro, M., & Suwandi. (2017). Pendidikan karakter. In *Informasi*. Media Akademi.
- Farida, S. (2016). Pendidikan Karakter dalam Prespektif Islam. *Kabilah*, 1(1), 3.
- Gumanti, T. A., Yunidar, & Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Mitra Wacana Media Merdeka.
- Ismayati, R. D., & Mahsun, A. (2019). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Dirasah*, 2(2). <https://doi.org/2615-0212>
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *PENDIDIKAN KARAKTER Internalisasi dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Adi Jarot (ed.)). Kata Pena.
- M.Ali, A. (2018). *PENDIDIKAN KARAKTER Konsep dan Implementasinya* (1st ed.). PRENADAMEDIA GROUP.
- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Nita Nur Muliawati (ed.); 3rd ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transitor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.22146/gamajop.47966>
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan.pdf*. PT RajaGrafindo Persada.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nurhadiyati, A., Aminah, A. C. N., & Rahmawati, D. R. (2016). Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa Sd. *Pelita*, XI(2).

- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran* (2. Cet.7). PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (22nd ed.). ALAFABETA.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Suryana, N. M., & Indrawati, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL “ GAPREK KALENG ” UNTUK MENANAMKAN KONSEP PECAHAN SISWA KELAS III SD Novita Mila Suryana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 219–228.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (p. 7). CV WACANA PRIMA. <https://doi.org/978-602-5816-69-7>
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350. <https://doi.org/2502-471X>
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 23–46. <https://doi.org/10.30868/EI.V7>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (Adi Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Wiyani, N. A. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Total Quality Management* (N. Hidayah (ed.)). AR-RUZZ MEDIA.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Impelementasi*. KENCANA.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); 1st ed.). KENCANA.
- Yuberti. (2014). “Penelitian Dan Pengembangan” Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 1–15.
- Yusuf, S., & M.Sugandhi, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (7th ed.). PT RajaGrafindo Persada.