

**PENGEMBANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT *DAYANG KURUNG* DAN *GUGU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 1 SINTANG
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



DISUSUN OLEH:

OLANO PELASARI
NIM:2117041551

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Olano Pelasari
NIM : 2117041551
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Animasi Cerita Rakyat Dayang
Kurung dan Gugu Sebagai Media Pembelajaran
Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun
Ajaran 2024/2025.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang, 2025

Pembimbing I

Debora Korining Tyas, M.Pd.
NUPTK.7041762663238133

Pembimbing II

Evi Fitmahingrum, M.Pd.
NUPTK.4862766667230292

Disetujui Oleh:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK.4538744645200012

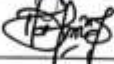
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Animasi Cerita Rakyat *Dayang Kurung dan Gugu* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”** yang disusun oleh:

Nama : Olano Pelasari
NIM : 2117041551
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada 16 Juli 2025.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1.	Herpanus, S.P., M.A., Ph.D	Ketua Penguji	
2.	Debora Korining Tyas, M.Pd.	Sekretaris Penguji	
3.	Dr. Yusuf Olang, M.Pd	Anggota Penguji I	
4.	Evi Fitrianingrum, M.Pd	Anggota Penguji II	

Disetujui:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syarifuddin, SP., M.Si.
NUPTEK 4538744645200012

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.</i> <i>(0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	I	I	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Nama : Olano Pelasari
Nim : 2117041551
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	18 Januari 2025	Pembuatan Video Animasi	
2.	2 Februari 2025	Perbaikan Dialog dan Adegan	
3.	10 Februari 2025	Menambahkan Suara dalam Adegan	
4.	15 Februari 2025	Perbaikan Gambar Tokoh	
5.	20 Februari 2025	Perbaikan BAB I	
6.	5 Maret 2025	Perbaikan Daftar Pustaka	
7.	12 Maret 2025	Perbaikan Tanda Baca Subtitle	
8.	18 Maret 2025	Perbaikan Ejaan dan Tanda Baca	

9.	19 Maret 2025	ACC Proposal	de
10.	26 Juni 2025	Tahap dan Langkah Pengembangan	de
11.	27 Juni 2025	Melengkapi Lampiran,	de
12	2 Juli 2025	Abstrak dan Riwayat Hidup	de
13	3 Juli 2025	ACC Skripsi	de

Sintang, 3 Juli 2025

Pembimbing Pertama



Debora Korining Tyas, M.Pd.
NUPTK. 7041762663238133

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.</i> <i>(0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING KEDUA

Nama : Olano Pelasari

Nim : 2117041551

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	29 Januari 2025	Latar belakang, perbaikan penulisan dan tanda baca.	
2.	20 Februari 2025	Perbaikan daftar isi dan daftar pustaka	
3.	20 Maret 2025	ACC Proposal Skripsi	
4.	26 Juni 2025	Memperbaiki ejaan dan posisi keterangan pada tabel	
5.	27 Juni 2025	Merapikan setiap kalimat yang terpotong pada halaman	
6.	3 Juli 2025	Melengkapi lampiran	
7.	7 Juli 2025	ACC Skripsi	

Sintang, 7 Juli 2025

Pembimbing Kedua


Evi Fitrianingrum, M.Pd.
NUPTK.4862766667230292

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis dengan judul “Pengembangan Animasi Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang tahun ajaran 2024/2025” ini, beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim Pembimbing dan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain. Kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan


Olano Pelasari
NIM.2117041551

MOTTO

Serahkanlah hidupmu kepada Tuhan dan percayalah kepada-Nya, dan Ia akan bertindak (Mazmur 37:5)

Tuhan tidak pernah menjanjikan hidup akan mudah, tapi Dia menjanjikan akan menyertai kita selalu. Yang indah tak selalu mudah, tapi selalu layak diperjuangkan. Tidak semua perjuangan bersuara, sebagian tercatat diam dalam doa.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan terima kasih kepada tuhan yesus, karena atas berkat dan rahmat serta pertolongannya yang diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Semua itu tidak terlepas dari dorongan keluarga yang selalu support saya dan skripsi ini saya persembahkan pada orang-orang tersayang.

1. Ayah dan ibu saya yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, kesabaran dalam membesarkan dan mendidiku, yang senantiasa memberikan dukungan dalam segala hal, serta selalu mengiringi langkahku dengan doa.
2. Adiku yang selalu Membantu dalam segala aktivitas dan senantiasa memberikan dukungan dalam segala hal.
3. Kepada keluarga besar saya, paman, bibi, kakek, serta sepupu. Terimakasih untuk semua doa, dukungan dan dorongan yang diberikan kepada saya untuk kebaikan saya.
4. Sahabat-sahabat terbaikku yang selalu hadir dalam setiap langkah perjuangan, yang tak lelah menyemangati saat aku ingin menyerah.
5. Teman-teman kelas A17 dan teman seperjuangan yang telah memberikan arti kebersamaan.
6. Untuk almamater tercinta, terimakasih telah menjadikan ku seperti sekarang ini, engkau tetap menjadi kebanggaan.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan yang maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang di berikan kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Animasi Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”**.

Dengan hati yang tulus, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Debora Korining Tyas, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Evi Fitrianingrum, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing kedua yang selalu memotivasi dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Sri Astuti, S.S., M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah memberikan pelayanan akademik yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Yusuf Olang, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah banyak memberikan masukan, saran dalam tugas akhir ini.
5. Didin Syafruddin, S.P., M.si. Selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa sintang.

6. Dr. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. Selaku Ketua Badan Perkumpulan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar dan menimba ilmu di STKIP Persada Khatulistiwa sintang.
7. Seluruh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang khususnya bagi dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang selama ini telah memberikan bimbingan serta ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Kedua orang tua peneliti, yang senantiasa memberikan perhatian, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir/skripsi ini.
9. Kepala Sekolah, dewan guru dan staf tata usaha serta siswa siswi SMPN 1 Sintang , yang sangat responsif dalam memberikan data yang diperlukan guna terwujudnya Skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa A17 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menjadi keluarga dan sekaligus rekan seperjuangan, selama perkuliahan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Serta bila terdapat kesaalahan yang ada dalam skripsi ini, seluruhnya jadi tanggung jawab peneliti. Kritik serta anjuran yang membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan skripsi ini.

Sintang,.....2025

Peneliti

ABSTRAK

Pelasari, Olano. 2025. *Pengembangan Animasi Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Debora Korining Tyas,M.Pd. Pembimbing II: Evi Fitrianingrum, M.Pd

Kata Kunci: Media pembelajaran, animasi, cerita rakyat, Bahasa Indonesia

Latar belakang penelitian ini berangkat dari cerita rakyat Kalimantan Barat yang belum dikenalkan dalam pembelajaran, kebutuhan peserta didik terhadap media yang menarik, relevan dengan konteks kehidupan mereka, dan mampu meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang mengangkat cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sintang, dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan nilai rata-rata 97%. Sementara itu, tanggapan siswa juga tergolong “sangat positif” dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 83,571%. Media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman isi cerita, serta mengangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal melalui cerita rakyat. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi cerita *Dayang Kurung* dan *Gugu* dinilai layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, interaktif, dan berakar pada budaya lokal. Harapannya, media pembelajaran ini tidak hanya digunakan dalam lingkup sekolah penelitian, tetapi juga dapat diadaptasi dan dikembangkan lebih luas di sekolah lain, khususnya di wilayah yang memiliki kekayaan budaya lokal. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dan pengembang media untuk terus menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, dan membangun kecintaan terhadap budaya sendiri sejak dini.

ABSTRACT

Pelasari, Olano. 2025. *The Development of Dayang Kurung and Gugu Folklore Animation as a Learning Media for Indonesian Language at SMP Negeri 1 Sintang in the Academic Year 2024/2025.* Undergraduate Thesis, Study Program of Indonesian Language and Literature Education, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang .Supervisor : Debora Korining Tyas, M.Pd .Supervisor : Evi Fitrianingrum, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Animation, Folk Tales, Indonesian*

The background of this research stems from West Kalimantan folklore that has not yet been introduced in the learning process, the need for students to use engaging media relevant to their life context, and the importance of improving their understanding of Indonesian language material. This research aims to develop animation-based learning media featuring the folktales of Dayang Kurung and Gugu as instructional tools for Indonesian language learning at SMP Negeri 1 Sintang. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial was conducted with seventh-grade students (Class VII A) at SMP Negeri 1 Sintang, using instruments such as validation sheets from material and media experts, as well as student response questionnaires. The validation results show that the developed animation media falls into the "highly appropriate" category with an average score is 97%. Meanwhile, student responses were also categorized as "very positive," with an average satisfaction level is 83.571%. This media is considered capable of increasing learning interest, facilitating comprehension of the story content, and reviving local wisdom values through folklore. Based on these results, the Dayang Kurung and Gugu animated folktale media is deemed suitable as an innovative, interactive, and culturally rooted alternative for Indonesian language learning. It is hoped that this learning media will not only be used within the research school but can also be adapted and further developed in other schools, particularly in regions rich in local culture. Furthermore, the results of this research are expected to inspire teachers and media developers to continuously create enjoyable learning experiences and foster love for local culture from an early age.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teoritik	11
1. Pengembangan Media Animasi.....	11
2. Media Pembelajaran.....	12
3. Media Video Animasi	13
4. Cerita Rakyat.....	16
5. Budaya dan Kebudayaan.....	18

B.	Kajian Penelitian yang relevan.....	23
C.	Kerangka Berfikir.....	25
D.	Pertanyaan atau Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
A.	Model Pengembangan.....	28
B.	Prosedur Pengembangan	32
C.	Uji Coba Produk.....	35
D.	Desain Uji Coba	36
E.	Subyek Uji Coba	37
F.	Jenis Data	38
G.	Instrumen Pengumpulan Data	38
H.	Teknik Analisis Data.....	40
1.	Data Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Materi.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
A.	Hasil Penelitian	43
B.	Hasil Pengembangan.....	50
C.	Pembahasan Produk Akhir.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
A.	Kesimpulan	59
B.	Keterbatasan Hasil penelitian.....	60
C.	Implikasi Hasil Penelitian	60
D.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	40
Tabel 3.2 Kriteria Konversi Nilai Skala Lima.....	41
Tabel 3.3 Pensekoran Jawaban Pernyataan	41
Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Siswa	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 4.1 Tampilan Awal Video Animasi	47
Gambar 4.2 video animasi Bagian pengenalan tokoh dan awal cerita rakyat.....	48
Gambar 4.3 Alur Cerita dalam Video Animasi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian Lembar Observasi.....	65
Lampiran 2. Instrumen Penelitian Lembar Wawancara.....	66
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Guru	72
Lampiran 4. Kuisioner Siswa	73
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media	76
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	80
Lampiran 8. Modul Ajar Bahasa Indonesia	83
Lampiran 9. Data Angket Siswa	90
Lampiran 10. Surat Izin Pra Observasi	91
Lampiran 11. Surat Balasan Pra Observasi.....	92
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian	94
Lampiran 14. Dokumentasi	95

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., & Bahtiar, R. S. (2024). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.1967>
- Aryani, S. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Humaerah Zahra, S., Abdul Gani, R., & Santa. (2023). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Storyset Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5503–5510. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1231>
- Irfan, M., Candra, A., Biologi, P., Tinggi, S., Pendidikan, I., Amin, A., Tinggi, S., Pendidikan, I., & Amin, A. (2024). *Pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Dompu*. 05(4), 5768–5776.
- Marudut, J. (2024). *Kemampuan Menulis Teks Fabel melalui Media Video Animasi “ Buaya Dan Kanci L ” Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022 / 2023*. 3(2).
- Merdijatna, Y. Y. (2022). Pemanfaatan Cerita Rakyat dalam Keterampilan Berbahasa. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v4i2.292>
- (Melati et al., 2023) Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 06(01), 732–741.
- Ridho, M., Azis, A., & Muzakki. (2024). Pengembangan Media Animasi Berbentuk Video Materi Kisah Keteladanan Wali Songo Pada Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas Iv Sd. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 241–256. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v4i2.10055>
- Sari, D. R., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan

Sederhana Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 74–83. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4404>

Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.74500>

Siska Ismawati, D. M. (2022). Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative*, 1, 688–695.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. [https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3856/2702)

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
(Siska Ismawati, 2022)