



Pengembangan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* Materi Bangun Ruang Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar

Alifa Putri Sasmita Hadi Wijono^{1*}, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

alifasasmita11@gmail.com^{1*}, cindyalfi22@gmail.com², mohamadfatih@unublitar.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 24 05 2024. Revised: 19 06 2024. Accepted: 28 06 2024.

Abstract : The goal of this project is to improve the self-efficacy of 5th grade students through the development of augmented reality-based pop-up book learning materials and building spaces. Research and development (R&D) methodology is used in this project. The data was collected using surveys and interviews with instruments assessed by language, media, and material experts. The assessment from language experts received a score of 82.5%, meaning "very valid", the assessment from media experts received a score of 100%, meaning "very valid", and the product validity test from material experts received a score of 100%, meaning "very valid". With a score of 97.5% on the media attractiveness scale, it is classified in the "very interesting" category. Meanwhile, the increase in students' Self Efficacy was rated "high" with a score of 0.81. So it is concluded that the Augmented Reality-based Pop Up Book media is able to increase student self-efficacy.

Keywords : Pop-Up Book, Augmented Reality, Self Efficacy.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan peningkatan *self-efficacy* siswa kelas 5 SD melalui pengembangan materi pembelajaran buku pop-up berbasis *augmented reality* dan bangun ruang. Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan pada penelitian ini. Data dikumpulkan menggunakan survei dan wawancara dengan instrumen yang dinilai pakar bahasa, media, dan materi. Penilaian dari pakar bahasa mendapatkan nilai 82,5% berarti "sangat valid", penilaian dari pakar media mendapatkan nilai 100% berarti "sangat valid", dan uji validitas produk dari pakar materi mendapatkan nilai 100% berarti "sangat valid". Dengan skor 97,5% pada skala kemenarikan media, maka tergolong dalam kategori "sangat menarik". Sementara itu, peningkatan *Self Efficacy* siswa dinilai "tinggi" dengan skor 0,81. Sehingga disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan *self Efficacy* siswa.

Kata Kunci : *Pop-Up Book*, *Augmented Reality*, *Self Efficacy*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah: guru mengajar, dan siswa belajar. Di dalamnya, pembelajaran memiliki arti belajar dan mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Menurut (Iswan et al., 2024) pembelajaran adalah proses dimana siswa dan guru belajar untuk menumbuhkan kecakapan dan kompetensi materi pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran harus ada komunikasi 2 arah antara siswa dan guru sehingga terciptanya pendidikan yang efektif dan terarah. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di berikan di bangku Sekolah Dasar. Pembelajaran matematika adalah jenis pembelajaran yang menggabungkan dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Dalam prosesnya, siswa dan guru saling bekerja sama untuk meraih tujuan pembelajaran dengan cara terbaik. Menurut (Gusteti & Neviyarni, 2022) Siswa aktif berpartisipasi di dalam kelas dengan memberikan pertanyaan dan memberikan komentar untuk meningkatkan kemampuan matematika mereka. Siswa tidak hanya bergantung pada materi pelajaran, guru harus memahami karakteristik siswa, beberapa model, taktik, dan prosedur pembelajaran dapat diterapkan.

Sejauh ini, banyak siswa percaya pembelajaran matematika adalah yang paling rumit dan membosankan. Karena beberapa materi hanya dapat dibayangkan tanpa melihatnya secara langsung atau kontekstual. Oleh karena itu, mereka hanya memahami teori dan informasi visual dari buku. Sebagaimana permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi dan wawancara langsung kepada guru dan siswa pada tanggal 25 November 2023 di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar. Peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di SD tersebut diantaranya adalah ada banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak menyimak pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, pembelajaran matematika yang terkesan monoton dan tidak disukai siswa menjadikan siswa kurang semangat dalam belajar.

Selain masalah di atas ditemukan permasalahan lain yaitu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran saat menyampaikan pelajaran di kelas, sehingga siswa kurang memahami pelajaran tentang bangun ruang. Guru hanya bergantung pada buku dan memanfaatkan media pembelajaran yang sebagian kecil. Faktor utama yang menyebabkan guru tidak menggunakan media elektronik adalah ketiadaan inovasi dan kemampuan teknologi. Selanjutnya ditemukan fakta bahwa kurangnya kepercayaan diri siswa juga menjadi masalah dalam penelitian ini. Karena pembelajaran yang pasif, jadi siswa kurang menguasai materi. Akibatnya siswa sering mengeluh saat diberi tugas dan kurang bisa memecahkan masalah, serta siswa kurang menguasai materi bangun ruang yang dijelaskan oleh guru. Memulai dari masalah tersebut,

diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa memberikan belajar yang lebih menarik terhadap peserta didik. Tidak hanya berpaku pada buku yang tentu membuat peserta didik bosan. Media yang dibuat harus mampu membuat peserta didik berpikir dan memahami betul materi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah sumber daya yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk membantu peserta didik mendapatkan wawasan yang lebih dalam. Guru dapat memanfaatkan banyak media pembelajaran untuk memberikan pembelajaran kepada murid-muridnya. (Julyananda et al., 2022). Sedangkan menurut (Fatih, 2020) Kumpulan instrumen yang disebut media pembelajaran dipergunakan untuk memberikan pesan dari pengirim ke penerima, yaitu pendidik dan murid. Dengan demikian mengurangi tingkat keabstrakan dalam topik dan membantu anak-anak memahaminya dengan lebih baik. Menurut (Alfi et al., 2022) Untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, proses pendidikan harus memanfaatkan alat yang mendorong kemajuan teknologi. Guru masa kini harus inovatif untuk memanfaatkan kemajuan ini dengan mengintegrasikan informasi dan teknologi ke dalam kurikulum.

Pembuatan media *Pop-Up Book* berbasis *augmented reality* sebagai implementasi pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Produk tersebut dikemas sedemikian rupa supaya bisa menarik minat siswa dalam belajar dan bisa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Nurkumala et al., 2024) *Pop-Up Book* adalah buku dengan aspek tiga dimensi yang bergerak, yang meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan tampilan dan visualisasi yang menarik ketika halaman dibuka. *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* bisa digunakan sebagai alternatif media yang menarik untuk di terapkan pada siswa dalam proses pembelajaran, apalagi dalam menghadapi siswa di zaman digital ini. Namun *Pop-Up Book* disini berbentuk buku yang bisa dibuka setiap halamannya, didalamnya terdapat bangun ruang, literasi tentang bangun ruang, dan beberapa latihan soal, maka dari itu di inovasikan menggunakan *Augmented Reality*.

Menurut (Sari et al., 2022) *Augmented Reality* (AR) adalah cabang ilmu komputer yang mempelajari realitas yang ditambahkan ke dalam sebuah media-yaitu data grafis 3D yang digabungkan dengan dunia nyata. Sedangkan menurut (Kristina et al., 2023) *Augmented reality* sendiri merupakan terobosan *augmented reality* yang membantu mengatasi keterbatasan daya ingat manusia terhadap informasi berbasis teks. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *augmented reality* untuk menawarkan gambar virtual atau menampilkan bangun ruang 3D dan materi konstruksi pada layar smartphone. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih partisipatif.

Interpretasi di dalam materi tersebut memerlukan keyakinan pada diri sendiri atau *Self Efficacy* pada siswa. *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* dirancang menggunakan indikator *Self Efficacy*. *Self-Efficacy* ialah komponen intelektual yang sangat berpengaruh bagi keefektifan siswa saat menyelesaikan tugas dan pemecahan masalah. Siswa harus memiliki kepercayaan diri untuk meyakinkan diri mereka sendiri agar dapat memenuhi tujuan akademis. (Mufidah et al., 2023). Memiliki kepercayaan diri atau keyakinan diri dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dan bahkan mungkin meningkatkan prestasinya. Kebutuhan-kebutuhan peserta didik tersebut mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul Pengembangan *Pop-Up Book* Berbasis *Augmented Reality* Materi Bangun Ruang Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Metodologi pada penelitian ini yakni *Research & Development* dengan model pengembangan *ASSURE* yang mencakup 6 tahapan, 1) *Analysis learners*, 2) *State Objectives*, 3) *Select technology/media/material*, 4) *Utilize the material*, 5) *Requires learners participation*, 6) *Evaluate the media/technology with stated learning objectives*. Sejumlah lima belas siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 menjadi subjek utama. Wawancara dan kuisioner angket digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan instrumen melalui lembar wawancara maupun angket. Lembar wawancara diperlukan dalam mengumpulkan data tentang kejadian atau masalah yang terjadi di kelas melalui wawancara dari guru, sedangkan lembar angket digunakan untuk mendapatkan data peningkatan *Self Efficacy* yang ditujukan kepada siswa dan angket penilaian kelayakan untuk ahli.

Penilaian kelayakan produk pengembangan dinilai oleh pakar materi, bahasa, dan media. Menurut pakar materi dan pakar media, adanya penilaian pakar materi, bahasa, dan media memastikan bahwa materi maupun kebutuhan siswa dijadikan acuan dari nilai media yang dikembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai (Saski, N.H. & Tri, S., 2021). Penilaian kemenarikan media dilakukan oleh guru kelas V. penilaian dilakukan menggunakan angket dengan rumus presentase berikut : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = Presentase penilaian ke-validan (%)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Skor di interpretasikan ke dalam skala likert 4 skala dengan presentase pada tabel berikut.

Tabel 1. Tolok Ukur Presentase Kevalidan

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Valid
61% - 75%	Valid
46% - 60%	Cukup Valid
31% - 45%	Kurang Valid
15% - 30%	Sangat Kurang Valid

Sedangkan penjabaran data peningkatan *Self Efficacy* siswa menggunakan angket. Hasil data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *Gain Skor*, dengan peningkatan skor yang merupakan selisih antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Untuk rumus *Gain Skor* sebagai berikut. $Gain\ score = \frac{skor\ angket\ sesudah - skor\ angket\ sebelum}{skor\ maksimum - skor\ angket\ sebelum} \times 100$

Adapun kriteria peningkatan *self efficacy* siswa disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Tolok ukur Peningkatan *Self Efficacy*

Presentase	Keterangan Peningkatan
81% - 100%	Sangat Tinggi
66% - 100%	Tinggi
56% - 65%	Cukup
46% - 55%	Rendah
0% - 45%	Sangat Rendah

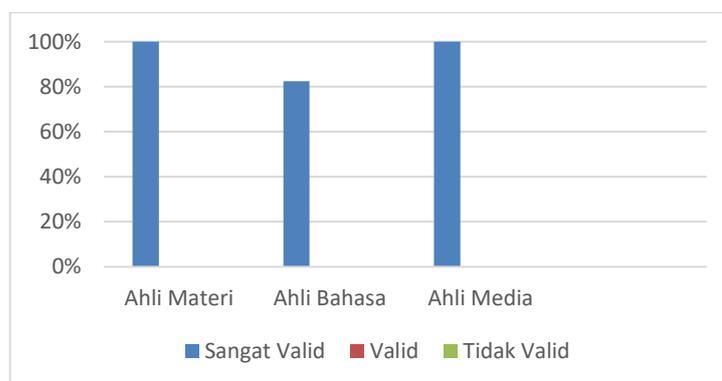
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendapatkan penilaian bahwa produk pengembangan berupa *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* yang ditujukan kepada siswa kelas V sebagai media pembelajaran guna meningkatkan efikasi diri (*self efficacy*) siswa. Pengembangan dan model penelitian ini memakai metode R&D dan menggunakan model pengembangan *ASSURE*. Tahap yang telah dilaksanakan sebagai berikut. 1) Tahap *analyze Learner* (analisis siswa), 2) Tahap *State Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), 3) Tahap *Select Methods, Media and Materials* (memilih). 4) Tahap *Utilize Materials* (Penggunaan), 5) Tahap *Require earner Participation* (memerlukan peserta didik), 6) Hasil *Evaluation and Revise* (Evaluasi dan revisi).

Tahap *analyze Learner* (analisis siswa). Observasi dan wawancara guru di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar didapatkan hasil untuk kemudian dianalisis. Berdasar pada analisis observasi yang sudah dilaksanakan, mendapatkan hasil yang kurang sesuai. Terdapat kendala pembelajaran pada media pembelajaran. Minat siswa terhadap pembelajaran

tergantung pada materi yang disampaikan dan tergantung mata pelajaran. Hubungan guru dengan siswa cukup dekat namun ada beberapa fasilitas dari sekolah yang kurang memadai. Tahap *State Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran). Selanjutnya yaitu menetapkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan materi yang kurang dipahami siswa, peneliti mengambil tujuan pembelajaran pada ATP Fase C kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Selain itu aktivitas pembelajaran dibuat dengan memperhatikan indikator *Self Efficacy*. Tahap *Select Methods, Media and Materials* (memilih). Meringkas dan mengumpulkan materi yang akan menjadi bagian dari media pembelajaran adalah tahap pertama. Selanjutnya peneliti mengumpulkan gambar yang sesuai dengan materi. Setelah semua terkumpul, selanjutnya peneliti menggabungkan semua bahan menjadi sebuah media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality*.

Berikut ini adalah Rancangan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Para pakar materi, bahasa, dan media melakukan evaluasi setelah media selesai dibuat. Para pakar di bidang media, bahasa, dan uji kelayakan materi memberikan kesimpulan yang menjadi bahan pertimbangan saat meneliti dan menulis ulang produk agar dapat digunakan. Hasil uji kevalidan berupa tabel berikut.



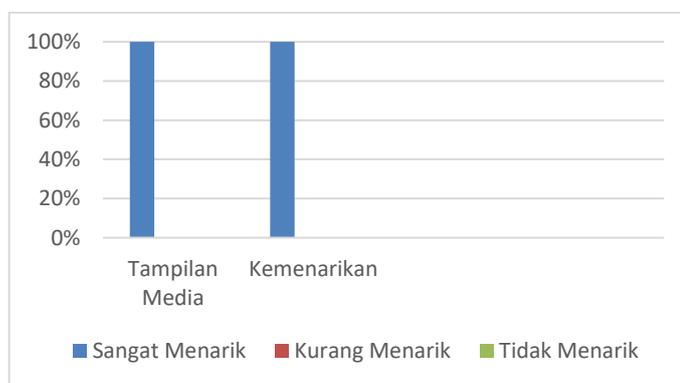
Gambar 1. Grafik hasil Validasi Ahli

Hasil validasi pakar materi yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Bapak Fathul Ni'am, M.Pd, Diketahui bahwa materi ketika diberikan dengan bantuan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* diperoleh hasil 40 dari hasil maksimal 40 dengan presentase 100% yang berkategori "Sangat Valid". Namun ada beberapa saran dan masukan yakni soal pada materi harus berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. Berdasarkan perolehan skor validasi pakar materi tersebut, maka media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* berarti "Sangat Valid" dan kemudian dilakukan uji coba berdasarkan revisi yang diberikan.

Hasil validasi pakar bahasa yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. Diketahui bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Pop-Up Book*

berbasis *Augmented Reality* memperoleh nilai 33 dari 40 nilai maksimal mendapat presentase 82.5% yang berkategori “Sangat Valid”. Namun ada saran yang diberikan oleh pakar bahasa yaitu, penggunaan bahasa dibuat sesimpel mungkin dan tidak terlalu bertele – tele. Berdasarkan perolehan skor validasi pakar bahasa dalam media pembelajaran Pop-Up Book berbasis *Augmented Reality* memberikan peningkatan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar dinyatakan “Sangat Valid” ketika diuji cobakan sesuai dengan saran revision. Hasil validasi pakar media yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Bapak Fernadiksa Rasta, M.Pd. Diketahui bahwa kevalidan pada media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* diperoleh skor 48 dari skor maksimal 48 dengan presentase 100% yang berkategori “Sangat Valid”. Berdasarkan perolehan skor validasi tersebut, maka media dinyatakan “Sangat Valid” dan layak di uji cobakan.

Tahap *Utilize Materials* (Penggunaan). Setelah Peneliti melakukan uji kelayakan para pakar memperoleh beberapa hasil yang masih kurang. Peneliti melakukan perbaikan media sesuai indikator, selain itu peneliti juga merevisi dari saran dan masukan yang diberikan oleh pakar materi, pakar bahasa dan pakar media. Setelah media layak, media di uji cobakan. Namun sebelum di uji cobakan, media terlebih dahulu ditunjukkan kepada guru. Instrumen yang digunakan berupa Angket kemenarikan bagi guru. Hasil kemenarikan dapat dilihat sebagai berikut:

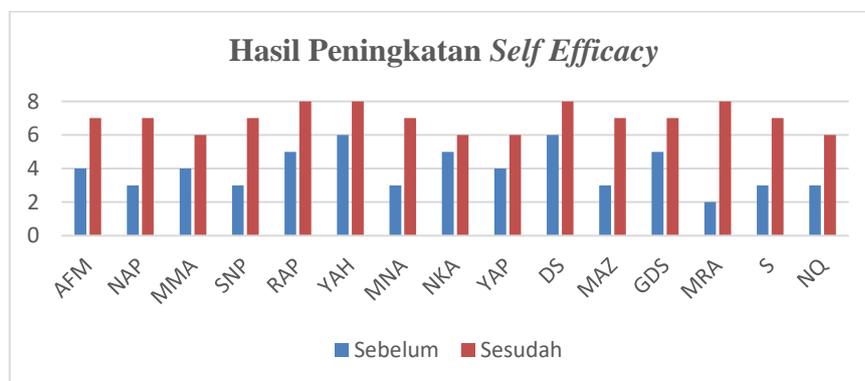


Gambar 2. Grafik hasil Validasi Ahli

Diketahui bahwa aspek tampilan media yang disajikan mendapatkan presentase 97,5% berarti “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil aspek kemenarikan media dalam media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* berarti “Sangat Menarik” dan dilakukan uji coba sesuai dengan revisi yang diberikan.

Tahap *Require earner Participation* (memerlukan peserta didik). media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* didapatkan hasil peningkatan *Self Efficacy* siswa yang dinilai menggunakan angket respon siswa yang di berikan sebelum uji coba dan setelah uji

coba. Angket respon siswa sebelum uji coba diberikan sebelum guru menjelaskan materi bangun ruang dan angket setelah uji coba di berikan setelah guru memberikan materi bangun ruang. Hasil peningkatan *Self Efficacy* siswa terlihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik hasil peningkatan *self efficacy* siswa

Hasil peningkatan kemudian dihitung menggunakan N-Gain dan mendapatkan nilai sebesar 0,81%. Selaras dengan penelitian dari (Mufidah et al., 2023) Penilaian instrumen respon siswa ditunjukkan dengan nilai keseluruhan 100% yang memenuhi syarat "sangat valid". Ini bermakna bahwa Media *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar terbukti memberikan peningkatan *Self Efficacy* siswa kelas V. Kesimpulan ini didukung oleh penelitian terdahulu dan hasil persentase yang telah diujicobakan kepada siswa.

Hasil *Evaluation and Revise* (Evaluasi dan revisi). Selain tahap penskoran melalui para pakar materi, pakar bahasa, pakar media Tahap evaluasi dan revisi ini peneliti melakukan sedikit revisi pada media pembelajaran atas saran dari pakar materi. Berdasarkan saran perbaikan terdapat beberapa yang harus dibenahi pada media yang telah dikembangkan. Hal yang harus diperbaiki yaitu terkait materi masih memerlukan beberapa perbaikan dan penyusunan kalimat, beberapa soal harus diganti disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual. Setelah memperoleh saran dan masukan dari pakar materi, bahasa dan media peneliti melakukan perbaikan pada media.

SIMPULAN

Pakar materi, bahasa, dan media memberikan temuan bahwa produk bersifat layak. Temuan dari penilaian pakar bahasa yang memiliki persentase 82,5% dengan kriteria sangat baik, penilaian pakar media yang memiliki persentase 100% dengan kriteria sangat valid, dan penilaian pakar materi yang memiliki persentase 100%. Hasil respon guru aspek kemenarikan memperoleh presentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat menarik. Ini berarti bahwa skala

kemenarikan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* sangat tinggi sehingga membuat ketertarikan guru untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Nilai *N-Gain* sebesar 0,81 dicapai untuk fitur pengembangan efikasi diri oleh siswa, menempatkan mereka dalam kategori "tinggi". Hal ini bermakna media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *augmented reality* dapat memberikan peningkatan *self-efficacy* siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Iswan, M., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis Augmented Reality Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *10*(April), 195–211. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3275>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1*. 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Mufidah, U. Z., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Self Efficacy. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 9(2), 167–177. <https://doi.org/10.30738/st.vol9.no2.a16245>
- Nurkumala, S., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Sistem Tata Surya Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 128–138. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.5938>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>