

Pengembangan Materi Teks Fabel Berbasis Media *Scribe Sparkol* di Kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu

Sumba Irawan*, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Azhar Umar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to develop fable text materials for seventh-grade students using the Scribe Sparkol media and assess the product's feasibility. Following the Borg and Gall procedure, the study involved 38 samples, utilizing a Likert Scale for needs and problem analysis, product validation, teacher assessments, student responses, and learning implementation observations. The results indicate the product, "Development of Fable Text Material Based on Scribe Sparkol Media in Class VII of SMP Negeri 1 Pantai Labu," falls within the "very good" category. This is evidenced by a 99% material expert validation, 82% media expert validation, 94% teacher assessment, and 84.33% student responses, all categorized as "very good." Additionally, the teacher's observation during learning implementation yielded a 95% score in the "very good" category. Hence, the product is deemed suitable for integration into the learning process.

ARTICLE HISTORY

Received 30/10/2023
Revised 05/11/2023
Accepted 14/11/2023
Published 22/11/2023

KEYWORDS

Fable text development; Scribe Sparkol media; seventh-grade curriculum; educational technology; learning material validation

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ sumbairawan28@gmail.com

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Kautsar, 2022; Perdana, 2019). Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah (Sukrisno, 2012). Hal ini ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa, banyaknya lulusan sekolah yang tidak siap pakai, menurunnya etika yang dimiliki siswa, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan, dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional (Purnamasari, 2022; Shaleha, Sumantri, Hutauruk, Chandra, & Saragih, 2023). Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang (Saptono, 2011; Zubaedi, 2011).

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran (Ningrum, Pane, Yani, & Khadijah, 2022). Gagne dalam Asra, mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai "a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning" (Asra, 2020). Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar (Syah, 2010). Sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan maka guru dalam hal ini harus merancang strategi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Suhendro, 2020). Strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh instruktur dengan sengaja (metode, sarana prasarana, materi, media, dsb), agar siswa dipermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Zaini, Munthe, & Aryani, 2009).

Salah satu strategi pembelajaran adalah media. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut (Haryadi & Rosina, 2020). Menurut Hamidjojo dalam Hamid, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan/menyebarkan ide, sehingga ide, atau pendapat, atau gagasan yang dikemukakan/disampaikan itu bisa sampai pada penerima (Hamid, 2020). Dalam dunia pendidikan, segala bentuk perantara tersebut disebut sebagai media pembelajaran (Ramli, 2012; Susilana & Riyana, 2009).

Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Nurseto, 2012). Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah

terangsang pemikirannya (Muhson, [2010](#)). Selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Teks Fabel (Sari, Wagiran, & Zulaeha, [2022](#)). Materi ini adalah materi pelajaran yang wajib untuk dipelajari siswa, yang menekankan proses belajar terpusat kepada siswa yang terdapat pada KD 3.15 dan 4.15 (Sumartini & Hapsar, [2016](#)). Tuntutan kurikulum yang tercantum dalam KD tersebut memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik bagi siswa (Kartiwi & Rostikawati, [2022](#)). Tidak hanya sekedar mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah, namun di balik itu siswa dapat mengetahui dan memiliki pemahaman mengenai pesan, serta hal-hal baik yang terdapat dalam fabel tersebut. Siswa juga melatih sikap, dan dapat menentukan ciri-ciri serta unsur-unsur fabel. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat teks fabel (Siregar & Rosmaini, [2021](#)).

Teks fabel merupakan cerita kehidupan binatang yang menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Teks fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang disampaikan dalam teks fabel sangat berkaitan dengan pesan moral. Menurut Yuliani, teks fabel merupakan cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan serta mengandung nilai-nilai moral (Yuliani, [2021](#)).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, pada bulan Juni tahun 2022. Peneliti menemukan bahwa SMP Negeri 1 Pantai Labu tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan salah satu narasumber menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Beberapa murid kelas VII mengatakan media pembelajaran yang digunakan untuk materi teks fabel masih sebatas penggunaan buku teks saja dan kurang menarik, mereka menginginkan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sukmanasa dan Damayanti, yang menyatakan bahwa saat proses belajar siswa masih kurang termotivasi dan sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan guru menerapkan pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang kreatif (Sukmanasa & Damayanti, [2019](#)). Kemudian menurut Shalikhah mengatakan penggunaan media saat proses belajar mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa saat belajar, pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks membuat banyak siswa mengalami kesulitan belajar (Shalikhah, [2017](#)). Dengan demikian, pendidik harus mengembangkan media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran serta keinginan belajar siswa di dalam proses belajar sehingga hasil akhir yang harus dimiliki oleh peserta didik bisa tercapai dan guru diharuskan untuk mampu beradaptasi serta mampu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kinerja dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut adalah *video scribe sparkol*. *Video scribe sparkol* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Sparkol *Video Scribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, [2013](#)). Metode ini sangat sesuai dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran teks fabel berbasis *scribe sparkol*. Prosedur pelaksanaan penelitian dengan metode *research and development*, terdiri atas beberapa tahapan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Langkah-langkah ini dapat menjadi opsional tergantung kelayakan produk berdasarkan penilaian dari validator. Bisa saja tidak mencapai 10 langkah tersebut jika memang produk sudah layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikembangkan oleh Borg, dkk (Borg, Gall, & Damien, 2006). Hasil atau luaran dari penelitian ini berupa produk video pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *scribe sparkol*. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu.

Penelitian ini memiliki 10 tahapan, di mana dalam penelitian dipersingkat menjadi 7 tahapan penelitian. Tahapan penelitian dipersingkat akibat batasan waktu dan biaya dari penelitian ini. Adapun 7 tahapan tersebut adalah analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, perbaikan desain produk, uji coba produk, dan laporan akhir dari penelitian. Berikut ini dijelaskan tahapan dalam penelitian yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah materi pembelajaran teks fabel yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol* berupa video pembelajaran. Tahapan penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, berikut ini pembahasan hasil penelitian ini.

Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dari penelitian dan pengembangan adalah analisis potensi dan kebutuhan siswa serta guru. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan juga guru. Berdasarkan angket yang diisi oleh siswa dan guru diketahui beberapa masalah dan kebutuhan yang terjadi, terkhususnya pada materi teks fabel. Guru dan siswa paham mengenai materi teks fabel, namun guru tidak mengembangkan materi yang digunakan sehingga siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, keterbatasan waktu juga membuat siswa merasa masih kurang memahami materi teks fabel. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan materi yang tersedia saja dan belum memanfaatkan materi lain serta pemanfaatan aplikasi dalam mengolah materi menjadi lebih menarik. Dari data kebutuhan diketahui 100% siswa mengharapkan dan tertarik bila dilakukan pengembangan materi teks fabel menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol*. Oleh sebab itu, guru dan siswa di SMP Negeri 1 Pantai Labu tertarik untuk dilaksakannya penelitian ini.

Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun rancangan desain dan materi serta mengumpulkan bahan-bahan dalam pembuatan video. Peneliti menyusun materi yang berisi antara lain: a) pengertian teks fabel; b) struktur teks fabel; c) ciri-ciri teks fabel; serta d) contoh teks fabel. Selain itu, juga terdapat latihan dan tugas untuk materi teks fabel yang akan diajarkan. Materi dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar 3.15 dan 4.15. Referensi yang digunakan adalah buku Bahasa Indonesia Kelas VII SMP dari Kemendikbud revisi 2017 serta ditambah dari beberapa sumber buku lainnya.

Pengembangan Desain Produk

Pada tahap selanjutnya yaitu pengembangan desain produk, peneliti melakukan penyusunan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol*. Aplikasi *Scribe Sparkol* ini peneliti gunakan untuk membuat video serta menyatukan setiap bahan seperti suara, animasi, dan teks ke dalam satu putaran video. Pengembangan desain produk dimulai dengan mengunduh setiap bahan seperti animasi pendukung video. Kemudian, peneliti merekam suara dengan menggunakan aplikasi di dalam *Scribe Sparkol*. Setelah video selesai diedit, maka video kemudian disimpan dan diunggah kembali ke Google Drive agar dapat ditonton dan dinilai oleh validator kapan saja dan di mana saja.

Validasi Produk

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi kepada beberapa ahli sebelum diujicobakan di lapangan. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Achmad Yuhdi, S. Pd., M. Pd. sebagai ahli materi. salah satu dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan, validasi media dilakukan oleh Bapak Drs. Fuad

Erdiansyah, M. Sn. dosen jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan, serta dinilai oleh guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Pantai Labu, Ibu Tujiah, S.Pd. Validasi dilakukan untuk melihat kelayakan penggunaan produk di lapangan. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase sebesar 99% dengan kategori “baik” pada validasi pertama. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori “sangat baik” pada validasi pertama. Selanjutnya, penilaian guru bidang studi bahasa Indonesia memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta penilaian guru bidang studi Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk diujicobakan di lapangan.

Revisi Produk

Pada tahap validasi ahli desain juga memberikan kritik dan masukan terhadap produk yang telah dihasilkan. Kritik dan masukan ini menjadi langkah peneliti untuk memperbaiki produk yang dibuat agar produk dapat dikembangkan lebih maksimal baik dari segi materi maupun dari segi media. Setelah dilakukan revisi, maka produk kembali divalidasi sampai ahli media memberikan kesimpulan “layak tanpa revisi”. Pada penelitian ini, validasi media dilakukan sebanyak 1 kali hingga hasil maksimal dan layak diujicobakan di lapangan.

Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi kelayakan dari segi materi dan segi media kemudian diujicobakan di dalam kelas untuk memperoleh respons siswa mengenai kebermanfaatan produk yang telah dihasilkan menggunakan lembar kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Produk yang akan diujicobakan akan ditampilkan di depan kelas oleh guru. Sebelum itu, peneliti dan guru mendiskusikan penggunaan produk di dalam kelas sehingga guru juga mampu menggunakan produk dengan baik agar proses pembelajaran dapat terbantu. Selain itu, produk juga dikirimkan kepada siswa melalui link video sehingga siswa dapat memberikan respons melalui lembar kuesioner dengan baik. Berdasarkan respons siswa menggunakan lembar kuesioner yang telah diisi, diperoleh persentase sebesar 84,33% dengan kategori “sangat baik”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik untuk menggunakan produk berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol* ini terkhususnya pada materi teks fabel.

Observasi Penggunaan Produk oleh Guru

Produk yang telah dikembangkan kemudian diserahkan kepada guru agar digunakan di dalam kelas untuk memperoleh hasil observasi apakah guru mampu menggunakan produk yang telah dihasilkan. Observasi dilakukan bukan untuk menilai kemampuan guru dalam mengajar, namun menilai apakah guru dapat menggunakan produk dengan baik sehingga ketika produk di hasilkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas untuk membantu pembelajaran. Setelah dilakukan observasi hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol* diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa guru juga sudah mampu menggunakan produk yang dihasilkan untuk membantu pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada materi teks fabel. Berikut ini hasil akhir validasi dan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi.

Tabel 1. Hasil akhir validasi produk

No.	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	99%	Sangat Baik
2	Ahli media	82%	Sangat Baik
3	Guru bidang studi	94%	Sangat Baik
	Hasil Akhir	91,7%	Sangat Baik

Dari hasil akhir validasi ahli materi, ahli media, serta penilaian guru bidang studi ini diperoleh nilai sebesar 91,7% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa materi teks fabel yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol* ini layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada siswa di lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan materi teks fabel berbasis aplikasi Scribe Sparkol di SMP Negeri 1 Pantai Labu ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) dengan prosedur Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan, yaitu adalah analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, perbaikan desain produk, uji coba produk, dan laporan akhir dari penelitian. Dari ketujuh tahap yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa siswa di SMP Negeri 1 Pantai Labu sangat tertarik dengan penggunaan produk dalam pembelajaran. Terbukti dengan hasil persentase sebesar 84,33% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta penilaian guru bidang studi diperoleh nilai kelayakan sebesar 91,7% dengan kategori “sangat baik”. Artinya produk yang dihasilkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan serta digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

REFERENSI

- Asra, S. (2020). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Borg, W. R., Gall, J., & Damien, M. (2006). *Educational Research: an Introduction* (Eighth Edition). New York: Pearson.
- Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haryadi, R., & Rosina, I. (2020). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi dan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(2). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v11i2.30488>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Kautsar, A. (2022). Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Sistem Automasi Akreditasi Nasional Sekolah/ Madrasah. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2), 46–50. <https://doi.org/10.58477/API.V1I2.43>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59–63. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.429>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Perdana, N. S. (2019). Implementasi PPDB Zonasi Dalam Upaya Pemerataan Akses Dan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(1). <https://doi.org/10.32529/glasser.v3i1.186>
- Purnamasari, R. (2022). Analisis Kemampuan Berbicara dalam Presentasi Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Taman Siswa Bima. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 180–186. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.525>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Saptono. (2011). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, R. I., Wagiran, W., & Zulaeha, I. (2022). Kualitas Materi Teks Fabel pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII Kurikulum 2013. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 4(2), 90–97. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v4i2.6804>
- Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Saragih, R. G. A. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMANegeri 11 Medan. *Education & Learning*, 3(2), 13–19. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1034>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Siregar, Y. R., & Rosmaini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp. *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(3). <https://doi.org/10.24114/KJB.V10I3.28297>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>

- Sukmanasa, E., & Damayanti, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema Kegemaranku Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 16–20. <https://doi.org/10.55215/JPPGUSEDA.V2I1.989>
- Sukrisno, H. (2012). Hubungan antara Responsibilitas Manajemen, Akuntabilitas Mutu Pelayanan, Budaya Mutu, Pembelajaran Organisasi, Kinerja Tim dengan Keefektifan Sistem Penjaminan Mutu pada Universitas Swasta di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 17(1), 23–31. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/2825>
- Sumartini, & Hapsar, N. R. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13–22. <https://doi.org/10.15294/JPBSI.V5I2.14697>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuliani, N. (2021). Tinjauan Yuridis Penerimaan Peserta Didik Baru Dalam Sistem Zonasi. *Journal Presumption of Law*, 3(1), 80–102. <https://doi.org/10.31949/jpl.v3i1.986>
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insane Madani.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media.