

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OSIN (OMAH SINAU)  
BERBASIS ANDROID BERBANTU SMART APPS CREATOR UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENGHITUNG****Neni Mukaromah<sup>1)</sup>, Suyitno<sup>2)</sup>, Singgih Adhi Prasetyo<sup>3)</sup>.**<sup>123</sup> FIP, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran Osin (omah sinau) berbasis android berbantu smart apps creator untuk keterampilan membaca dan menghitung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dibatasi hanya sampai 6 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal (terbatas), revisi hasil uji lapangan terbatas, dan uji lapangan (lebih luas). Subjek dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Osin (omah sinau) yaitu peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, validasi, angket dan dokumentasi. Hasil perhitungan dari validasi terhadap ahli media dan materi yaitu rata-rata ahli media diperoleh kevalidan media sebesar 90% dan rata-rata validasi ahli materi diperoleh kevalidan materi sebesar 89,5% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil rata-rata Persentase dari angket respon guru dari 2 sekolah memperoleh sebesar 95% dalam kategori "Sangat Baik" dan rata-rata Persentase angket respon peserta didik dari 2 sekolah memperoleh sebesar 95,03% dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan presentase perolehan hasil uji validasi dan uji lapangan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Osin (omah sinau) ini dinyatakan dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media, Keterampilan Membaca dan Menghitung**History Article**

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

**How to Cite**

Mukaromah, Neni. Suyitno.& Prasetyo, Singgih Adhi (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Osin (Omah Sinau) Berbasis Android Berbantu Smart Apps Creator untuk Keterampilan Membaca dan Menghitung. IJES, 3(1), 123-132

**Coressponding Author:**

Jl. Hawa 4 No. 21, Karangtempel, Semarang Timur, Kota Semarang.

E-mail: [neni.mukaromah@gmail.com](mailto:neni.mukaromah@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Membaca dan menghitung merupakan salah satu hal yang penting bagi seseorang agar dapat mengetahui tentang banyak hal. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Begitu juga bagi anak Sekolah Dasar karena pengembangan keterampilan membaca dan menghitung sangat penting sebagai salah satu upaya persiapan akademis seorang anak sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Menurut Rahim (Dasor, 2020 : 57) Keterampilan membaca dan menghitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap peserta didik. Untuk itu, pembelajaran membaca dan menghitung harus dimulai sejak dini, yaitu dari jenjang Sekolah Dasar khususnya di kelas rendah.

Dalam pembelajaran membaca, guru harus menyediakan teks bacaan untuk melatih siswa membaca, sehingga pembelajaran membaca dapat dilakukan secara efektif. Menghitung biasanya dilakukan anak dengan membilang yang selanjutnya melakukan operasi hitung bilangan. Dalam mengajarkan menghitung kepada anak, guru harus melakukannya dengan cara yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan. Mengingat pentingnya membaca dan menghitung bagi seorang anak, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android sebagai upaya peningkatan keterampilan membaca dan menghitung.

Bagi peserta didik, belajar menggunakan android dianggap lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan belajar menggunakan papan tulis. Aplikasi android sangat praktis dan fleksibel dalam membantu proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sedangkan menggunakan papan tulis hanya dapat dilakukan didalam ruang kelas. Konsep pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android diharapkan dapat membantu guru dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi yang dapat membuat media pembelajaran yang inovatif serta menarik berupa aplikasi android.

Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menghitung pada anak-anak sekolah dasar. Dengan aplikasi ini anak-anak sekolah dasar dapat mempelajari keterampilan membaca dan menghitung secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan mereka. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu orang tua dan guru mengawasi perkembangan anak dan memberikan bantuan yang tepat jika diperlukan. Media pembelajaran berbasis android merupakan solusi yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menghitung. Aplikasi ini dapat menjadi alat bantu yang berguna bagi guru dan orang tua untuk membantu anak mempelajari secara efektif.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian atau pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model menurut Borg dan Gall. Pengembangan Borg dan Gall (Wynarti(2018)) mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan metode untuk penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) ini yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal

(terbatas), revisi hasil uji lapangan terbatas, uji lapangan (lebih luas), penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, diseminasi dan implementasi. Dari 10 tahap model pengembangan Borg dan Gall, peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai 6 tahap yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba dan (6) uji coba lapangan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso. Tahap uji coba produk dilakukan di kelas I. Pada studi pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas I sekolah dasar yaitu SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso, untuk selanjutnya dilakukan pengisian angket analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan.

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran Osin (omah sinau) menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor yang dihasilkan angket yang merupakan bentuk penilaian ahli materi, ahli media, respon guru, dan juga respon siswa terhadap produk media pembelajaran Osin (omah sinau). Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan, saran dan tanggapan dari ahli materi, ahli media serta guru terhadap produk yang dihasilkan.

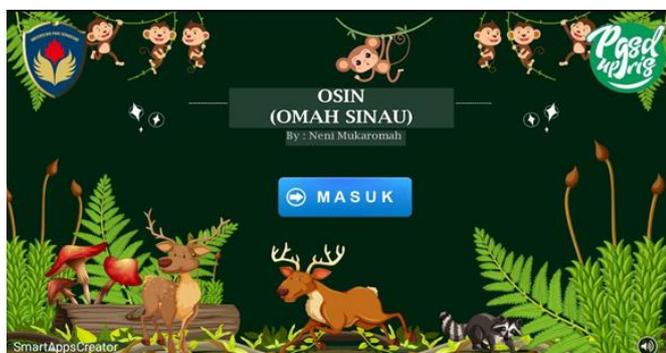
Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan untuk menganalisis kevalidan media yaitu analisis deskriptif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran Osin (omah sinau) untuk peserta didik yang belum mampu membaca dan menghitung lancar yang dikemas dalam bentuk aplikasi android berbantu Smart Apps Creator. Dalam media Osin (omah sinau) ini memuat tentang materi membaca dan menghitung, video, kuis, petunjuk dan profil pengembang. Pada pengembangan draf produk, hal yang pertama kita lakukan yaitu membuka aplikasi Smart Apps Creator. Menurut Elvi Susanti, Didah Nurhamidah (2021) Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat fitur-fitur multimedia berbasis seluler, desktop, dan website. Smart Apps Creator juga dapat digabungkan dengan animasi sehingga menjadikan isi konten lebih menarik. Kelebihan Smart Apps Creator yaitu merupakan perangkat lunak yang sangat mudah karena bisa dibuat tanpa programming sehingga siapapun yang tidak mempunyai latar belakang programming dapat membuat aplikasi dengan baik dan menarik, tampilan yang mudah dimengerti, dan tidak memakan banyak ram. Seperti Media Osin (omah sinau) ini mempunyai tampilan yang menarik yang membuat pembelajaran tidak monoton.

Yang kedua yaitu pilih jenis ukuran yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis ukuran lebar 1920 dan tinggi 1080 yang berbentuk horizontal untuk android, lalu selanjutnya tekan submit untuk masuk. Yang ketiga yaitu menambahkan background, gambar, audio, video, text, dan lain sebagainya. Yang keempat yaitu mengedit objek. Objek dapat di tekan lalu berganti ke halaman yang ingin dituju, menambahkan animasi agar menjadi lebih menarik, menambahkan suara, musik dan background musik. Yang kelima, setelah tahapan

selesai pastikan semuanya sudah benar. Baik kontennya, teks, gambar, musik, background musik, video, animasi maupun interaksinya. Lalu tekan tombol smart dipojok kiri atas dan tekan menu output. Kemudian isi semua data yang dibutuhkan dan aplikasi sudah dapat di pindahkan ke android atau smartphone dan siap untuk digunakan. Media Osin (omah sinau) mampu digunakan berulang kali, dimana saja, kapan saja dan tentunya mampu bertahan lama. Berikut merupakan beberapa gambar produk media Osin (omah sinau):



Tampilan Awal



Tampilan Menu Utama

Selanjutnya, mengenai keberhasilan pengembangan media pembelajaran Osin (omah sinau) dibuktikan dengan beberapa langkah pengujian sehingga mencapai kelayakan penggunaan. Langkah-langkah pengujian kelayakan tersebut meliputi validasi materi, validasi media, angket respon guru dan angket respon siswa.

**Tabel 1. Uji Coba Ahli Media 1**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Desain Produk	29	30	97%	Sangat Baik
2.	Indikator Penggunaan	12	15	80%	Baik
3.	Indikator Penyajian	12	15	80%	Baik
4.	Keunggulan Produk	20	25	80%	Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{73}{85} \times 100\%$$

=86% Sangat Baik

**Tabel 2. Uji Coba Ahli Media 2**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Desain Produk	29	30	97%	Sangat Baik
2.	Indikator Penggunaan	13	15	87%	Sangat Baik
3.	Indikator Penyajian	14	15	93%	Sangat Baik
4.	Keunggulan Produk	24	25	96%	Sangat Baik

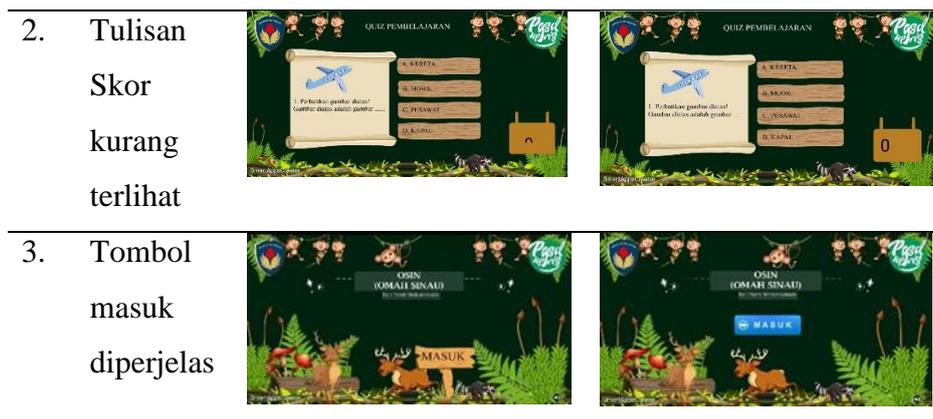
$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{80}{85} \times 100\%$$

=94% Sangat Baik

Validasi dilakukan sebanyak dua kali, ada beberapa masukan dari ahli media pembelajaran, yaitu yang pertama pada materi huruf dan mengenal angka disarankan untuk memasukkan suara sehingga media pembelajaran lebih menarik. Yang kedua yaitu tulisan skor pada kuis tidak terlihat. Yang ketiga tombol masuk warna dipertajam lagi agar mudah dicari. Berikut merupakan tampilan produk sebelum dan sesudah direvisi:

No	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	atau perbaikan		
1.	Berikan suara pada setiap huruf		



**Tabel 3. Uji Coba Ahli Materi 1**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Produk	8	10	80%	Baik
2.	Kelayakan Produk	16	20	80%	Baik
3.	Penyajian Produk	21	25	84%	Sangat Baik
4.	Keunggulan Produk	17	20	85%	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$= 83\% \text{ Sangat Baik}$$

**Tabel 4. Uji Coba Ahli Materi 2**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Produk	9	10	90%	Sangat Baik
2.	Kelayakan Produk	20	20	100%	Sangat Baik
3.	Penyajian Produk	23	25	92%	Sangat Baik
4.	Keunggulan Produk	20	20	100%	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{72}{75} \times 100\%$$

=96% Sangat Baik

Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan saran yang pertama pada materi suku kata jangan terlalu banyak kata, langsung inti pengejaan saja. Saran yang kedua pada materi bacaan, bacaan yang digunakan jangan terlalu banyak karena untuk kelas I. Saran yang ketiga yaitu pada materi menghitung, gambar yang digunakan dalam satu hitungan harus gambar satu jenis, saran yang lain dalam materi menghitung terdapat animasi untuk memudahkan siswa belajar menghitung. Berikut merupakan tampilan produk sebelum dan sesudah direvisi:

No	Saran atau Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Jenis buah atau benda disamakan		
2.	suku kata dipersingkat		
3.	Bacaan terlalu panjang, dipersingkat		

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Guru

No	Nama	Instansi	Total Skor	Ideal Skor	Presentase
1.	Supratman, S.Pd	SD Negeri 3 Kalibawang	47	50	$= \frac{47}{50} \times 100\%$ =94 %
2.	Tri Indaryati	MI Ma'arif Bowongso	48	50	$= \frac{48}{50} \times 100\%$ =96 %

Angket respon guru diberikan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran Osin (omah sinau) setelah melakukan uji coba lapangan. Angket respon ini diberikan kepada 2 guru yaitu di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso. Hasil analisis respon guru di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso terhadap media pembelajaran Osin (omah sinau) berdasarkan pengisian angket respon guru 1 oleh Bapak Supratman, S.Pd. memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan pengisian angket respon guru 2 oleh

Ibu Tri Indaryati memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat layak yang dapat diketahui dari rentang 81%-100%.

**Tabel 6. Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Osin (omah sinau)**

No	Nama Sekolah	Total Skor	Ideal Skor	Presentase
1.	SD Negeri 3 Kalibawang	123	130	$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{123}{130} \times 100\%$ $= 94,61\%$
2.	MI Ma'arif Bowongso	210	220	$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{210}{220} \times 100\%$ $= 95,45\%$

Untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media Osin (omah sinau) peneliti melakukan uji lapangan di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso. Dengan melakukan beberapa tahap yaitu peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya peneliti menjelaskan bagaimana mengoperasikan media Osin (omah sinau) tersebut. Setelah itu peneliti mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan smartphone untuk dioperasikan. Setelah selesai mengoperasikan media Osin (omah sinau) siswa diberikan angket untuk diisi. Untuk pengisian angket peneliti dibantu guru kelas. Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan apakah media Osin (omah sinau) layak digunakan atau tidak.

Berdasarkan Hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran Osin (omah sinau) di SD Negeri 3 Kalibawang memperoleh presentase sebanyak 94,61% sehingga media pembelajaran Osin (omah Sinau) termasuk ke dalam kategori "Sangat layak". Dan hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran Osin (omah sinau) di MI Ma'arif Bowongso memperoleh presentase sebanyak 95,45% sehingga media pembelajaran Osin (omah Sinau) termasuk ke dalam kategori "Sangat layak".

Pada proses penggunaan media pembelajaran Osin (omah sinau) oleh guru kelas I di SD Negeri 3 Kalibawang dan MI Ma'arif Bowongso didapatkan hasil dari pengamatan peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran Osin (omah sinau) oleh guru kelas I pada materi membaca dan menghitung sangat membantu guru dalam memberikan materi. Karena media yang dibuat memiliki tampilan yang menarik, gambar yang berwarna, animasi yang bergerak, suara, dan musik. Sehingga siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar materi membaca dan menghitung. Selain itu media Osin (omah sinau) juga dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dan tidak monoton hanya diruang kelas.

Selanjutnya dari hasil validasi ahli materi 1 nilai keseluruhan sebesar 83% dan validasi ahli materi 2 sebesar 96% dan rata-rata dari kedua validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 89,5% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil validasi ahli media 1 diperoleh sebesar 86% dan ahli media 2 sebesar 94% dan rata-rata dari kedua validasi ahli media memperoleh nilai sebesar

90% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, yang diketahui dari rentang 81%- 100%. Maka diperoleh hasil bahwa produk media pembelajaran Osin (omah sinau) layak digunakan.

Hasil Analisis respon guru kelas I SD Negeri 3 Kalibawang, Bapak Supratman S.Pd adalah 94% dan hasil tanggapan guru kelas 1 MI Ma’arif Bowongso, Ibu Tri Indaryati adalah 96%. Jumlah rata-rata skor keseluruhan adalah 95% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil analisis respon siswa kelas I SD Negeri 3 Kalibawang memperoleh skor 94,61% dan MI Ma’arif Bowongso memperoleh skor 95,45%. Dari hasil yang diperoleh mendapatkan rata-rata 95,03% dengan kriteria “sangat baik”. Maka diperoleh hasil bahwa produk media pembelajaran Osin (omah sinau) layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media Osin (omah sinau) dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, karena dilengkapi dengan gambar yang berwarna, animasi yang bergerak, suara, dan musik. Sehingga siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar materi membaca dan menghitung. Selain itu media Osin (omah sinau) juga dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dan tidak monoton hanya diruang kelas. Peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran OSIN (Omah Sinau) Berbasis Android Berbantu Smart Apps Creator untuk Keterampilan Membaca dan Menghitung”. Dalam penelitian tersebut, media Osin (omah sinau) yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran dilakukan pengujian kelayakan dan kevalidan yang meliputi validasi materi, validasi media, angket guru serta pengamatan pada proses pembelajaran kepada siswa. Sehingga diperoleh hasil bahwa media Osin (omah sinau) dapat digunakan secara layak sebagai media pembelajaran untuk materi membaca dan menghitung untuk anak Sekolah Dasar.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Osin (omah sinau) berbasis Android pada materi membaca dan menghitung dengan berbantu Smart Apps Creator berdasarkan model pengembangan dari Borg and Gall. Dari 10 tahap model pengembangan Borg dan Gall, peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai 6 tahap yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba dan (6) uji coba lapangan.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, proses pengembangan media Osin (omah sinau) layak digunakan untuk anak Sekolah Dasar. Dapat dilihat dari rata-rata validasi ahli media diperoleh kevalidan media sebesar 90% dan rata-rata validasi ahli materi diperoleh kevalidan materi sebesar 89,5% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil rata-rata Persentase dari angket respon guru dari dua sekolah memperoleh hasil sebesar 95% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan rata-rata Persentase angket respon siswa dari dua sekolah memperoleh hasil sebesar 95,03% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Osin (omah sinau) termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi membaca dan menghitung untuk anak Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Abi Hamid, Mustofa. Ramadhani, Rahmi. Masrul. *Media Pembelajaran*. Edited by Tonny Limbong, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Alwi, Mohamad Bukhoiro, et al. “Perkembangan Dan Kemampuan Berhitung Siswa SD Di Dusun Margasari Dengan Media Sempoa.” *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, no. Desember, 2021, pp. 104–14.
- Astriani, Siska Ana. “Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.” *Universitas Nurul Jadid*, 2018, pp. 1–13.
- Dasor, Yohanes Wendelinus. “Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 2, 2020, pp. 86–90.
- Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, Lutfi Syauki Faznur. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. no. November, 2021, pp. 178–200, doi:10.15408/dialektika.v8i2.24717.
- Irdawati, Yunidar, and Darmawan. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 Di Min Buol.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 5, no. 4, 2014, pp. 1–14.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan*, vol. 1, no. 2, 2013, p. 95, doi:10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.
- Wynarti, Indah Agustina. “Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 2 Buduran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, vol. 6, no. 3, 2018, pp. 63–70.