

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
EDUKASI PADA MATERI WARISAN BUDAYA UNTUK KELAS V
DI SDN KEDUNGKAMAL GRABAG PURWOREJO**

Intan Rahmawati¹, Arum Ratnaningsih², Titi Anjarini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Purworejo

intanrahmawati406@gmail.com¹, arumratna@umpwr.ac.id²,
anjarini@umpwr.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to; First, produce a product in the form of developing educational game-based learning media for cultural heritage material for grade V at SDN Kedungkamal using the ADDIE development procedure. Second, determine the feasibility of educational game-based learning media on cultural heritage material for grade V at SDN Kedungkamal based on the validity results of media experts and material experts as well as the practicality of student responses and teacher responses. The type of research used is R&D (Research and Development) ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 13 grade V students of SDN Kedungkamal in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques were qualitative (observation and interview) and quantitative (media expert validation questionnaire, material expert, student responses and teacher responses) approaches. Data analysis was carried out by calculating the validity and practicality using a predetermined equation in the form of a percentage. The results of the study were; First, this study produced a product in the form of Educational Game-Based Learning Media on Cultural Heritage Material for Class V of SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo. Second, the product's Validity results obtained a percentage of 89% with a very valid category. Third, the Practicality results obtained a percentage of 99.3% with a very practical category. Based on this study, it can be concluded that Educational Game-Based Learning Media on Cultural Heritage Material for Class V at SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo is suitable for use as a learning medium in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Cultural Heritage

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; Pertama menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukasi materi warisan budaya untuk kelas V di SDN Kedungkamal dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Kedua mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi pada materi warisan budaya untuk kelas V di SDN Kedungkamal berdasarkan hasil kevalidan dari ahli media dan ahli materi serta

kepraktisan dari respon peserta didik dan respon guru. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *R&D (Research and Development)* model *ADDIE* yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu 13 peserta didik kelas V SDN Kedungkamal tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yaitu dengan pendekatan kualitatif (observasi dan wawancara) dan kuantitatif (angket validasi ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru). Analisis data dilakukan dengan menghitung kevalidan dan kepraktisan menggunakan persamaan yang telah ditentukan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian yaitu; Pertama penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo. Kedua hasil Kevalidan produk memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat valid. Ketiga hasil Kepraktisan memperoleh persentase 99,3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya untuk Kelas V di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, Warisan Budaya

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki banyak masalah, salah satunya adalah ketergantungan pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat atau sumber belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif serta rendahnya kesempatan mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa pembelajaran harus menggunakan

berbagai sumber belajar agar mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Buku tidak lagi menjadi satu-satunya alat pembelajaran yang tersedia, media pembelajaran modern adalah salah satu dari banyak yang dapat mendukung proses pendidikan di kelas. Teknologi digital yang dimiliki Indonesia saat ini dapat berpotensi besar dalam mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, namun faktanya untuk daerah terpencil memiliki keterbatasan pada akses internet dan perangkat teknologi. Permasalahan ini dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran konvensional seperti

poster dan bahan lainnya yang berbasis lokal tanpa bantuan teknologi dalam penggunaannya di sekolah (Hutapea, D. O., dkk., 2023:29). Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di sekolah rancangan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga mempromosikan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap sekolah.

Media memiliki bahasa latin “medium” yang berarti perantara. Faqih, M., (2020:28) mengemukakan bahwa di dalam pembelajaran, media dapat dimaknai sebagai perantara sumber pesan menuju ke penerima pesan untuk merangsang pikiran dan mendorong perhatian penerima pesan dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk membantu memberikan pengetahuan dan menarik perhatian siswa pada topik pembelajaran tertentu. Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S., (2020:24) dengan media pembelajaran diharapkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik menjadi mudah dipahami. Pamungkas, W. A. D. & Koeswanti, H. D., (2022:364) juga

berpendapat bahwa media pembelajaran mampu memotivasi dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang dipelajari. Berdasarkan sudut pandang para ahli di atas, dapat dinyatakan bahwa media mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Trisiana, A., (2020:33) mengungkapkan media terbagi menjadi beberapa jenis yaitu: 1) Media grafis yaitu media dua dimensi yang berupa lebar dan panjang seperti poster, gambar, foto, bagan, diagram, dan komik. 2) Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki bentuk model padat, model kerja, model susun, model penampang, diorama dan sebagainya. 3) Model Proyeksi yaitu media yang penyampaiannya harus dengan bantuan proyektor seperti film, slide, video dan lain-lain. Sedangkan Faujjah, dkk., (2022:83) membagi media secara garis besar menjadi tiga jenis yaitu: 1) Media audio yaitu media berupa suara sehingga hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, media ini hanya memiliki unsur bunyi seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual yaitu media berupa gambar yang dapat dilihat serta dicermati saja.

3) Media audiovisual yaitu gabungan dari media audio dan media visual yang terdiri dari unsur suara dan unsur gambar seperti video, film, dan lain-lainnya. Rahmawati, Y., dkk., (2022:258) menjelaskan bahwa media visual memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran visual memiliki berbagai macam contohnya seperti media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi yakni media yang menarik untuk dikembangkan karena memiliki keunggulan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran yaitu mampu menarik perhatian peserta didik karena memiliki tampilan animasi yang disukai anak-anak usia sekolah dasar. Dibandingkan dengan hanya menggunakan metode pengajaran tradisional pada umumnya, peserta didik dapat menikmati setiap proses pembelajaran, yang juga dapat meningkatkan daya ingat untuk menyimpan informasi yang dipelajari dalam jangka waktu yang lebih lama. (Dias, L. L., Enstein, J., 2021:28).

Masalah umum dari bagian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bukan hal asing lagi

dalam pendidikan di Indonesia. IPAS sendiri merupakan pembaruan pada kurikulum merdeka yang merupakan bentuk pengintegrasian ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Meskipun demikian pembelajaran IPAS masih memiliki kendala dalam proses pembelajaran terutama pada muatan IPS. IPS merupakan pengetahuan yang mempelajari peristiwa, konsep, fakta serta isu-isu sosial. IPS diajarkan di sekolah dasar tidak hanya berupa teori saja melainkan harus berupa hal-hal praktis yang memiliki manfaat baik untuk aspek kehidupan di berbagai lingkungan. Namun faktanya IPS pada proses pembelajaran hanya ditekankan pada aspek pengetahuan saja sehingga menyebabkan peserta didik memiliki budaya menghafal untuk memperoleh pengetahuan bukan bernalar kritis (Regiani, E., dkk., 2023:3258).

Merujuk pada data observasi dan wawancara di SDN Kedungkamal Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo pada hari Selasa, tanggal 8 Agustus 2024, ditemukan beberapa permasalahan seperti permasalahan yang dibahas di atas. Adapun permasalahan dapat diuraikan menjadi 6 yaitu analisis kurikulum,

analisis kebutuhan, analisis materi, analisis peserta didik, analisis media, dan analisis permainan anak sekolah dasar.

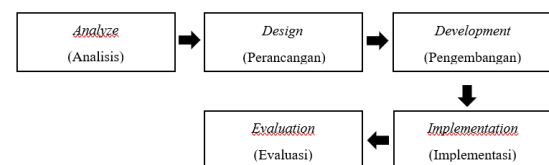
Mengingat masalah tersebut, sangat penting untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dapat mengurangi masalah ini. Solusi berdasarkan permasalahan yang merujuk pada data yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara yaitu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya untuk Kelas V di SDN Kedungkamal Grabag Purworejo”. Peneliti memilih penelitian ini dikarenakan permasalahan yang ada di lapangan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami warisan budaya benda (tangible) maupun warisan budaya tak benda (intangible). Selain itu pengembangan ini belum pernah dilakukan di sekolah ini, khususnya untuk kelas V.

B. Metode Penelitian

1. Model ADDIE

Pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metodologi penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini. Yuliani, W. & Banjarnahor, N., (2021:112) menjelaskan bahwa metode pengembangan *Research and Development* merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data penelitian yang memiliki kriteria valid, objektif dan reliabel dalam mengembangkan sebuah produk. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar1. Langkah-langkah Model ADDIE

Penjelasan mengenai tahapan model pengembangan *ADDIE* yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap *Analyze* (Analisis) merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Kedungkamal. Proses pengumpulan data dilakukan melalui

observasi dan wawancara guna memperoleh informasi yang akurat.

b. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya, tahap desain dilakukan untuk menciptakan konsep produk yang dapat memecahkan masalah saat ini. Peneliti merancang dan mengembangkan konsep produk yang akan dibuat. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dirancang berupa teka-teki silang.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap dalam merealisasikan dari apa yang telah direncanakan yaitu mengembangkan produk yang akan diciptakan meliputi penyiapan materi ajar, merancang bentuk awal dari produk dan instrumen evaluasi. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukasi dalam bentuk teka-teki silang. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan implementasi dari media yang dikembangkan. Implementasi dilakukan pada guru kelas selaku praktisi dan peserta didik kelas V SDN Kedungkamal, Grabag, Purworejo.

Media pembelajaran berbasis permainan edukasi diuji cobakan sebanyak dua kali yaitu pada uji coba terbatas sebanyak 4 peserta didik dan pada uji coba luas sebanyak 9 peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini melibatkan evaluasi terhadap media yang telah diuji coba untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan masukan dari peserta didik dan guru. Kemudian media disesuaikan agar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis kelayakan yang meliputi kevalidan dan kepraktisan memiliki rumus yang sama seperti berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = persentase validitas produk

n = perolehan skor

N = jumlah seluruh skor

Sumber: Ali,M., (2013:201)

Tabel 1. Kategori Kevalidan Ahli

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

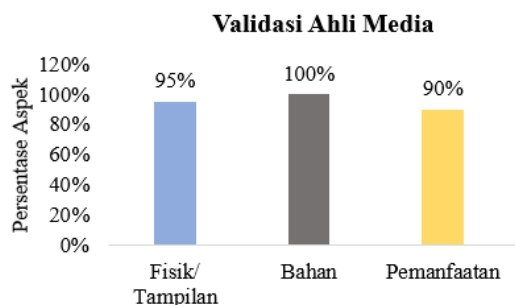
Tabel 2. Kategori Kepraktisan Angket Peserta Didik dan Guru

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Kevalidan dari Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli media tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya yaitu:

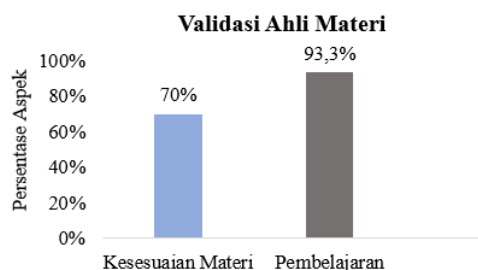


Gambar 2. Hasil Validasi Media

Pada masing-masing aspek yaitu aspek fisik/ tampilan memperoleh persentase 95% artinya masuk kedalam kategori sangat valid. Sedangkan aspek bahan memperoleh hasil 100% yang artinya juga masuk kategori sangat valid, yang terakhir aspek pemanfaatan memperoleh

persentase 90% artinya juga kategori sangat valid. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, media pembelajaran ini memiliki rata-rata persentase keseluruhan sebesar 94% dengan kategori sangat valid.

Hasil penilaian oleh ahli materi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya yaitu:



Gambar 3. Hasil Validasi Materi

Pada masing-masing aspek yaitu aspek kesesuaian materi memperoleh persentase 70% artinya masuk ke dalam kategori valid. Sedangkan aspek pembelajaran memperoleh hasil 93,3% yang artinya juga masuk kategori sangat valid. Berdasarkan kedua aspek tersebut, media pembelajaran ini memiliki rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. Rata-rata persentase Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

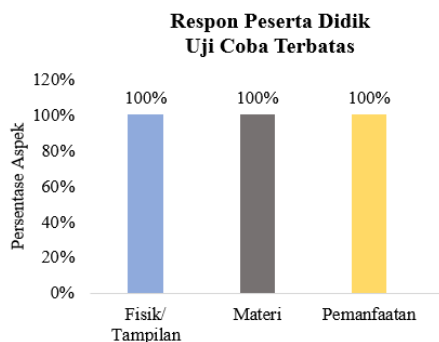
No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	94%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	84%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan		89%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V Di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo memiliki persentase rata-rata keseluruhan sebesar 89% dari ahli media dan ahli materi. Persentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori “Sangat Valid”.

2. Hasil Kelayakan

a. Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas yaitu:

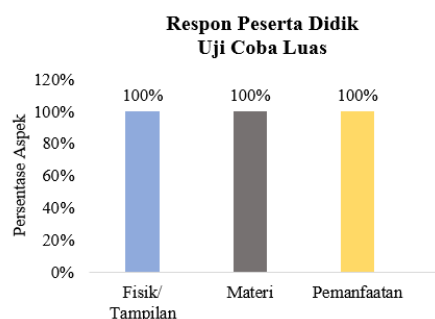


Gambar 4. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

Masing-masing aspek yaitu aspek fisik/ tampilan memperoleh persentase 100%. Sedangkan aspek materi memperoleh hasil 100%. Aspek pemanfaatan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan hasil

skor rata-rata pada tahap uji coba terbatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dikembangkan oleh peneliti mendapat skor sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Sedangkan hasil respon peserta didik pada uji coba luas yaitu:



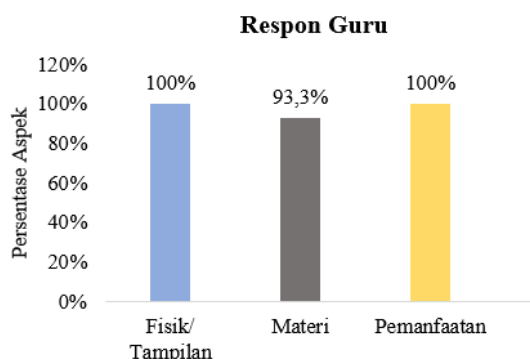
Gambar 4. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

Hasil respon peserta didik pada uji coba luas masing-masing aspek yaitu aspek fisik/ tampilan memperoleh persentase 100%. Sedangkan aspek materi memperoleh hasil 100%. Aspek pemanfaatan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, media pembelajaran ini memiliki rata-rata persentase keseluruhan sebesar 100% dengan kategori “Sangat Praktis”.

b. Respon Guru

Hasil respon guru tentang Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Edukasi Pada Materi Warisan Budaya yaitu:



Masing-masing aspek yaitu aspek fisik/ tampilan memperoleh persentase 100%. Sedangkan aspek materi memperoleh hasil 93,3%. Aspek yang terakhir yaitu aspek pemanfaatan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, media pembelajaran ini memiliki rata-rata persentase keseluruhan sebesar 98,1% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 4. Rata-rata persentase Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Angket Respon	Persentase	Kategori
1.	Respon peserta didik Uji Coba Terbatas	100%	Sangat Praktis
2.	Respon peserta didik Uji Coba Luas	100%	Sangat Praktis
3.	Respon Guru	98,1%	Sangat Praktis
	Persentase Keseluruhan	99,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo memiliki persentase rata-rata

keseluruhan sebesar 99,3% dari respon peserta didik uji coba terbatas dan luas serta respon guru. Persentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”.

E. Kesimpulan

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo berdasarkan hasil kevalidan oleh ahli media dan ahli materi serta kepraktisan oleh respon peserta didik dan respon guru. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V Di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo memiliki persentase rata-rata keseluruhan sebesar 89% dari ahli media dan ahli materi. Persentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori “Sangat Valid”.

Kepraktisan diperoleh dari hasil rata-rata respon peserta didik baik pada uji coba luas maupun uji coba terbatas serta respon guru. Pada pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V

Di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo yaitu memiliki persentase rata-rata keseluruhan sebesar 99,3%. Persentase yang diperoleh masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan data di atas, maka Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Pada Materi Warisan Budaya Untuk Kelas V Di SDN Kedungkamal, Grabag Purworejo dinyatakan layak berdasarkan hasil kevalidan oleh ahli media dan ahli materi serta kepraktisan oleh respon peserta didik dan respon guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: CV Angkasa.
- Dias, L. L., Einstein, J., & Manu, G. A. 2021. Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 27–34. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Faqih, M. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87. <https://ummaspul.e-journal.id/Jutkel/issue/view/101>
- Hutapea, D. O., Gaol, R. S. L., Sidebang, D. D., Amelia, T., Rachman, F., & Siagian, L. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3) 28-32. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/jpce>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2),

257–266.

<https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>

Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. 2023. Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3257–3261.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11505>

Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.

<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. 2021. Metode Penelitian Pengembangan (rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 5(3), 111–118.

<https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>