

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *JEOPERDYLABS* TERHADAP
TINGKAT KEPUASAN BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Untuk
Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Rahmat Novianto

NIM. 1900538

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *JEOPERDYLABS* TERHADAP
TINGKAT KEPUASAN BELAJAR**

Oleh:

Rahmat Novianto

NIM.1900538

Skripsi yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan
Indonesia untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan

© Rahmat Novianto
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Rahmat Novianto

NIM. 1900538

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *JEOPERDYLABS* TERHADAP TINGKAT KEPUASAN BELAJAR

Disetujui dan disahkan oleh:


Pembimbing I



Dr. Cept Riyana, M.Pd

NIP. 197512302001121001

Pembimbing II



Ahmad Fajar Fadlillah, M. Pd

NIP. 920200119921012101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP. 197706132001122001

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeoperdyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT. berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar semata-mata tidak hanya usaha penulis sendiri, melainkan bantuan tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibuku tercinta, Suminah yang selalu memberikan semangat ketika penulis sedang merasakan kesulitan dan berada dalam titik terendah dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapakku tersayang, Karnadi Ustoto yang selalu memberikan dukungan dan doa agar apa yang penulis sedang kerjakan selalu lancar dan mendapatkan berkah.
3. Adikku terkasih, Rifa Widya Astuti yang telah memberikan ide permasalahan dalam skripsi ini. Berawal dari curhatan seputar harinya di sekolah, telah memberikan permasalahan yang menarik untuk dijadikan penelitian ini.
4. Keluarga besarku yang telah memberikan doa dan restu agar penyelesaian skripsi ini berjalan baik dan lancar.
5. Bapak Dr, Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan, memberikan dukungan dan doa restu kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Ahmad Fajar Fadhlillah, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan, memberikan dukungan dan doa restu kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan proposal penelitian serta membrikan doa restu kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staff Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan membantu dalam proses administrasi akademik.
9. Pihak sekolah SMPN 45 Kota Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Bapak Rizki selaku guru PPKN yang mau diajak berkolaborasi dan berdiskusi dalam proses penelitian di sekolah.
11. Para siswa SMPN 45 Kota Bandung, terkhusus siswa kelas VIII yang sangat antusias dan menerima baik kehadiran penulis dalam proses penelitian.
12. Kepada teman-teman Teknologi Pendidikan 2019 yang telah kebersamai dan saling membantu dan memotivasi dalam proses penyusunan skripsi.

Dengan memohon doa kepada Allah SWT. penulis harap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembacanya, semoga semua kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan semua kesalahan diampuni oleh Allah SWT. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung, November 2023

Penulis,

Rahmat Novianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan draft skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan arahan serta dukungan dalam pembuatan proposal skripsi ini.

Draft yang diajukan untuk syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ini mengkaji mengenai pemanfaat media pembelajaran sederhana yang dibuat menggunakan situs “*JeoperdyLabs*” sebagai media pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap kepuasan belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama. Dalam pembuatan draft ini penulis sudah melakukannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini. Maka dari itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun sebagai bahan masukan penulis sehingga bisa dijadikan suatu acuan untuk menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.

Bandung, 8 April 2023

Penulis,

Rahmat Novianto

Pengaruh Penggunaan Media *JeoperdyLabs* Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar

Rahmat Novianto
Universitas Pendidikan Indonesia
rahmatnovian@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan belajar siswa terutama di SMPN 45 Kota Bandung. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara secara langsung kepada para siswa ditemukan bahwa kepuasan belajar siswa tergolong rendah dikarenakan oleh faktor jarangya penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar. Dari hasil wawancara ditemukan mata pelajaran yang masih kurang memaksimalkan media pembelajaran adalah mata pelajaran PPKN. Solusi yang coba peneliti tawarkan adalah dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan serta media pembelajaran yang mampu meningkatkan penguatan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang ditawarkan adalah media pembelajaran *JeoeprdyLabs* yang mempunyai konsep media pembelajaran yang dilakukan menggunakan konsep cerdas cermat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kepuasan belajar siswa menggunakan media pembelajaran *JeoeprdyLabs*. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre Experimental* dengan desain *one shoot case study*. Jumlah populasi sebanyak 340 siswa kelas VIII, dan sampel yang digunakan terdiri dari 34 siswa dari kelas eksperimen (VIII F) dengan teknik sampling *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket yang berisikan indikator-indikator dari lima dimensi kepuasan belajar siswa yang terdiri dari dimensi kehandalan (*reliability*), dimensi daya tanggap (*responsifeness*), dimensi kepastian (*assurance*), dimensi empati (*empathy*), dimensi bukti fisik (*tangible*). Analisis data dilakukan dengan menggunakan test non-parametrik (*Mann Whitney Test*) dikarenakan salah satu unsur uji parametrik tidak terpenuhi, yakni data sebaran hasil angket tidak homogen. Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *JeoeperdyLabs* efektif untuk meningkatkan kepuasan belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil interpretasi skor setiap dimensi dan uji non-parametrik *Mann Whitney Test* menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *JeoeprdyLabs* berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa.

Kata Kunci: Proses Pembelajaran, Media Pembelajaran, Kepuasan Belajar Siswa

The Effect of Using JeopardyLabs Media on the Level of Learning Satisfaction

Rahmat Novianto
Universitas Pendidikan Indonesia
rahmatnovian@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to determine the level of student learning satisfaction, especially at SMPN 45 Kota Bandung. Based on preliminary studies and direct interviews with students, it was found that students' learning satisfaction was relatively low due to the infrequent use of learning media during the learning process. From the interviews, it was discovered that the subject area still underutilizing learning media was Civic Education (PPKN). The solution proposed by the researcher is to introduce a game-based learning media and a learning method capable of enhancing students' understanding. The offered learning media is JeopardyLabs, which employs an interactive learning concept. The purpose of this research is to describe and analyze the level of student learning satisfaction using JeopardyLabs as a learning media. The research method employed is pre-Experimental with a one-shot case study design. The total population consists of 340 eighth-grade students, with a sample of 34 students from the experimental class (VIII F) using purposive sampling. Data was collected using a questionnaire containing indicators from five dimensions of student learning satisfaction: reliability, responsiveness, assurance, empathy, and tangibility. Data analysis was performed using a non-parametric test (Mann-Whitney Test) due to the lack of homogeneity in the distribution of questionnaire results. The results of the data analysis indicate that the use of JeopardyLabs as a learning media is effective in improving students' learning satisfaction. This was evidenced by the interpretation of scores for each dimension and the Mann-Whitney Test, which showed that the utilization of JeopardyLabs learning media significantly influenced students' learning satisfaction.

Keywords : Learning Process , Learning Media , Student Satisfaction Study

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
KAJIAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran JeoperdyLabs.....	8
2.1.1 Kedudukan Media Dalam Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat Media	11
2.1.3 Pengelompokan Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Tampilan Media Pembelajaran JeoperdyLabs	22
2.1.5 Penggunaan Media Pembelajaran JeoperdyLabs.....	24
2.2 Kepuasan Belajar.....	32
2.2.1 Teori Kepuasan.....	32
2.2.2 Teori Kepuasan Belajar	33
2.2.3 Indikator Kepuasan Siswa	34
2.2.4 Mutu Proses Belajar Mengajar Terhadap Kepuasan Belajar.....	37
2.2.5 Komponen Pembelajaran.....	39

2.2.6 Tujuan Komponen Pembelajaran.....	39
2.2.7 Macam-Macam Komponen Pembelajaran.....	40
2.2.8 Fungsi Kompenen Pembelajaran	43
2.3 Kerangka Berpikir.....	45
2.4 Asumsi dan Hipotesis.....	47
BAB III.....	48
METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Pendekatan dan Metode	48
3.2 Desain Penelitian	48
3.3 Variabel Penelitian.....	49
3.4 Definisi Operasional.....	49
3.4.1 Media Pembelajaran JeoperdyLabs.....	49
3.4.2 Kepuasan Belajar Siswa	50
3.5 Lokasi, Populasi, dan Sampel	50
3.5.1 Lokasi.....	50
3.5.2 Populasi.....	50
3.5.3 Sampel.....	50
3.6 Instrumen (Teknik) pengumpulan Data	51
3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Kepuasan Belajar Siswa	52
3.7 Teknik Pengolahan Data	53
3.8 Teknik Analisis Instrumen.....	54
3.8.1 Uji Validitas	54
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	56
3.8.3 Teknik Analisis Data	57
3.9 Prosedur Penelitian.....	59
BAB IV.....	61
TEMUAN & PEMBAHASAN	61
4.1 Temuan	61
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	61
4.1.2 Data Hasil Penelitian	61
4.2 Analisis Data.....	73

4.2.1 Uji Normalitas	73
4.2.2 Uji Homogenitas	74
4.2.3 Uji Hipotesis	74
4.3 Pembahasan.....	76
BAB V	80
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87
LAMPIRAN A.....	88
Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing	89
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 3. Buku Bimbingan Skripsi.....	93
LAMPIRAN B.....	95
Lampiran 4. Nama Peserta Uji Coba Instrument Penelitian.....	96
Lampiran 5. Kisi-kisi penelitian sebelum dilakukan <i>Expertjudgment</i>	98
Lampiran 6. Instrumen penelitian sebelum dilakukan <i>Expertjudgment</i>	100
Lampiran 7. Tabulasi data hasil uji coba instrument	107
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	108
Lampiran 9. <i>Expertjudgment</i> instrument penelitian	113
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas.....	125
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	128
LAMPIRAN C.....	129
Lampiran 12. Nama peserta penelitian	130
Lampiran 13. Kisi-kisi instrument penelitian setelah <i>expertjudgment</i>	132
Lampiran 14. Instrument penelitian setelah <i>expertjudgment</i>	134
Lampiran 15. Tabulasi hasil penelitian kelompok eksperimen	142
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan	146
Lampiran 17. Hasil Cek Plagiarisme	149

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis.....	14
Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Bahan Cetak	14
Tabel 3. Kelebihan dan Kekurangan Meida Gambar Diam	15
Tabel 4. kelebihan dan Kekurangan Media OHP/OHT	16
Tabel 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Slide.....	16
Tabel 6. Kelebihan dan Kekurangan Media Radio	18
Tabel 7. Kelebihan dan Kekurangan Media Alat Perekam Pita Magnetik.....	18
Tabel 8. Kelebihan dan Kekurangan Media Film	19
Tabel 9. Kelebihan dan Kelemahan Media Televis Terbuka.....	20
Tabel 10. Kelebihan dan Kekurangan Multi Media.....	21
Tabel 11. One shoot case study	48
Tabel 12. Skala Likert	51
Tabel 13. Kisi-Kisi Instrumen Kepuasan Belajar.....	53
Tabel 14. Taraf Signifikansi Uji Normalitas (Juliansyah, 2010, hlm. 178).....	58
Tabel 15. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas	58
Tabel 16. Kategori Skor Kelas Eksperimen Dimensi Kehandalan (Reliability)	62
Tabel 17. Interpretasi Skor Dimensi Kehandalan (Reliability)	63
Tabel 18. Kategori Skor Kelas Eksperimen Dimensi Daya Tanggap (Responsifeness)	64
Tabel 19. Interpretasi Skor Dimensi Daya Tanggap (Responsifeness)	65
Tabel 20. Kategori Skor Kelas Eksperimen Dimensi Kepastian (Assurance)	66
Tabel 21. Interpretasi Skor Dimensi Kepastian (Assurance)	67
Tabel 22. Kategori Skor Kelas Eksperimen Dimensi Empati (Empathy)	68
Tabel 23. Interpretasi Skor Dimensi Empati (Empathy)	69
Tabel 24. Kategori Skor Kelas Eksperimen Dimensi Bukti Fisik (Tangible)	71
Tabel 25. Interpretasi Skor Dimensi Bukti Fisik (Tangible)	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut EdGar Dale	10
Gambar 2. Acara Televisi Jeoperdy!	22
Gambar 3. Situs JeoperdyLabs.....	23
Gambar 4. Tampilan Media Pembelajaran JeoperdyLabs.....	23
Gambar 5. Tampilan Awal JeoperdyLabs.....	25
Gambar 6. Template JeoperdyLabs.....	25
Gambar 7. Tampilan Awal JeoperdyLabs Saat Digunakan	27
Gambar 8. Halaman Awal JeoperdyLabs	29
Gambar 9. Tampilan Kosong	29
Gambar 10. Tampilan Yang Sudah Terisi Konten	30
Gambar 11. Tampilan Awal Memulai Permainan JeoperdyLabs.....	30
Gambar 12. Tampilan Tiap Level.....	31
Gambar 13. Jawaban Benar	31
Gambar 14. Sistem Penambahan Poin	32
Gambar 15. Kerangka Berpikir	47
Gambar 16. Hasil Expert Judgment	55
Gambar 17. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan Program IBM SPSS versi 25	57
Gambar 18. Keseluruhan Dimensi Kepuasan Belajar	72
Gambar 19. Uji Normalitas	73
Gambar 20. Uji Homogenitas	74
Gambar 21. Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney Test	75

DAFTAR PUSTAKA

- Anfira, D. K., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Kepuasan Belajar. *Pedagogia*, 19(2), 150-163.
- Anggraini, C., & Imaniyati, N. (2018). Fasilitas belajar dan manajemen kelas sebagai determinan terhadap prestasi belajar siswa. *Journal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 69-77.
- Azizah, A. N. (2021). Kontribusi Self-Regulated Learning Terhadap Kepuasan Mahasiswa Mengenai Pembelajaran Jarak Jauh Yang Dimoderasi Penilaian Peran Pengajar (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Budiyono, B. (2011). Minat Baca Dan Kepuasan Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pancasakti Tegal Ditinjau Dari Fasilitas Belajar Di Perpustakaan Universitas. In *Cermin: Majalah Ilmiah Universitas Pancasakti Tegal*
- Darman, R. A. (2020). Belajar Dan Pembelajaran. Guepedia.
- Despiana, D. (2022). Buku Pedoman Survey Kepuasan Belajar Mahasiswa Terhadap Pembelajaran. UIN Raden Fatah Palembang.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. V. 293-300.
- Gunawan, E., Triansyah, A., & Hidasari, F. P. (2022). Kepuasan Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Penjas Smp Negeri 18 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*,

- 11(1).Haryati, S. (2020). Kepuasan Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Kompetensi Profesional Guru Dan Fasilitas Belajar. In Skripsi.
- Ko, W. H., & Chung, F. M. (2014). Teaching Quality, Learning Satisfaction, and Academic Performance among Hospitality Students in Taiwan. *World Journal of Education*, 4(5), 11-20.
- Noor, J. (2010). Metode Penelitian. Kencana Prenada Media Group
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Puspayani, D. N. (2012). Kontribusi sarana prasarana, layanan administratif, kompetensi profesional guru terhadap kepuasan belajar (Studi tentang persepsi siswa SMA Negeri 1 Sukawati). *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 3(2).
- Putra, I. D. G. R. D. (2019). Peran kepuasan belajar dalam mengukur mutu pembelajaran dan hasil belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 22-31.
- Riduwan (2018). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Riyana. C. (2007). Komponen-Komponen Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sele, A. (2022). Survei Kepuasan Siswa Mengerjakan Tugas Dengan Aplikasi Live Worksheet Pada Pembelajaran Daring. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 53-60.
- Soemanto, Wasty. (1998). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sopianti, P. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Ghalia Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R, Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Susilowati, S., Noor, A., Rustono, R., Samsudi, S., Sudana, I., & Rifai, M. D. K. (2021). *Kepuasan Mahasiswa Dalam Menggunakan Aplikasi Teknologi Pembelajaran Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya*. *Jurnal Ekonomi Logistik*, 3(1), 1-11
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., ... & Arhesa, S. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Triadi, D. (2022). *Pengaruh Efektivitas Penggunaan Google Classroom Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kewirausahaan*. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 886-905.
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik*. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yulianto, R., Muljani, S., & Riyana. C. (2007). *Komponen-Komponen Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.