

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE*
UNTUK KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DKV MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Muhammad Rafli Aulia

1808597

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

Muhammad Rafli Aulia, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE* UNTUK KELAS X SMK PROGRAM
KEAHLIAN DKV MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE*
UNTUK KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DKV MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

SKRIPSI

Oleh
Muhammad Rafli Aulia
1808597

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Multimedia

© Muhammad Rafli Aulia

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Muhammad Rafli Aulia, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE* UNTUK KELAS X SMK PROGRAM
KEAHLIAN DKV MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

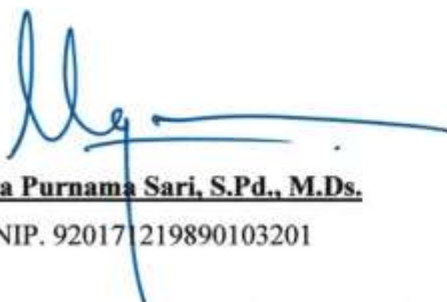
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMMAD RAFLI AULIA
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE
UNTUK KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DKV MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Dosen Pembimbing I



Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219890103201

Dosen Pembimbing II



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 92017121987081120

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

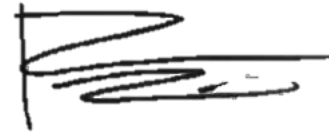
NIP. 92017121987081120

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Kelas X SMK Program Keahlian DKV Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah, dan semua kutipan yang ada dalam skripsi ini telah saya cantumkan sumbernya.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat Pernyataan,



Muhammad Rafli Aulia

NIM. 1808597

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan segala puji syukur dan nikmat-Nya dan dukungan moral dan materil dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan rasa syukur sebesar-besarnya dan memberikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya yaitu :

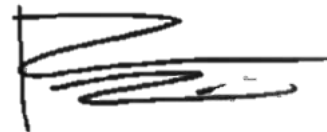
1. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing, memberikan ilmunya dalam proses pengerjaan skripsi ini mulai dari awal hingga akhir kepada penulis.
2. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku dosen pembimbing 2 dan Ketua Prodi Pendidikan Multimedia yang telah membimbing, memberikan ilmunya dalam proses pengerjaan skripsi ini mulai dari awal hingga akhir kepada penulis.
3. Kepada Ibunda tercinta Siti Nuraini Fatmawati yang telah memberikan Doa serta dukungan moral dan materi dalam penyelesaian dan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Tinceu Rosida, S.ST selaku guru pamong penulis selama melakukan penelitian di SMKN 4 Bandung.
5. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom. selaku validator ahli media pada penelitian penulis.
6. Bapak Drs. Rizal Sapari, M.Sn selaku validator ahli materi pada penelitian penulis.
7. Seluruh dosen dan Staff Pendidikan Multimedia yang sudah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi penulis.
8. Seluruh dosen dan Staff Universitas Pendidikan Multimedia Kampus UPI Cibiru yang telah memberikan dukungan fasilitas.
9. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia angkatan 2018 yang saya banggakan dan selalu mendukung penulis untuk bisa berjuang dan sukses Bersama.
10. Kepada Keluarga besar HIMAPEDIA yang telah memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Sesty Rizki Handayani yang selalu memberikan dukungan moral dan materi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

12. Kepada para sahabat peneliti yaitu Ni'mal Fausta, Ari Andrean, Farhan Fathurrohman Fauzi, Hadid Maslahat yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terkhususnya kepada diri sendiri yang telah berjuang dalam penyelesaian skripsi ini yang bisa melewati rintangan apapun.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung dan tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
15. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan penelitian ini dan selanjutnya.

Bandung, 8 Agustus 2022

Penulis,



Muhammad Rafli Aulia

NIM. 1808597

ABSTRAK

Kemajuan teknologi di era sekarang maju dengan sangat pesat. Seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan serta penggunaan teknologi. Teknologi merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Media pembelajaran adalah alat yang bisa membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih dipahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Pada saat proses pembelajaran, peneliti mengamati metode belajar yang guru berikan terhadap peserta didik masih menggunakan metode ceramah dan hanya pemberian tugas. Melihat kelemahan metode ceramah yang saat ini dilakukan oleh sebagian pengajar atau guru, maka dari itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian rancang bangun media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* untuk kelas X SMK Program Keahlian DKV Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang dimana hasil *output* dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk kelas X DKV SMKN 4 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Instrumen yang digunakan memakai lembar angket validasi dengan menggunakan perhitungan skala *likert*. Berdasarkan hasil penelitian *output* yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk kelas X SMK Program Keahlian DKV pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Hasil pengujian yang dilakukan validator ahli media menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sebesar 87,66% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan, sementara hasil pengujian ahli materi menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya 84% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan, lalu hasil uji respon kepada siswa kelas X DKV diperoleh tingkat kelayakan sebesar 91.1% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan. Dengan ini menunjukkan bahwa penelitian ini yang menghasilkan produk media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Kata kunci : Teknologi, Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle*, DKV.

ABSTRACT

Technological advances in the current era are advancing very rapidly. Along with the advancement of science and the use of technology. Technology penetrates into various fields, not least in the field of education. Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes more understood and the goals of education or learning can be achieved effectively. During the learning process, the researcher observed the learning method that the teacher gave to the students still using the lecture method and only giving assignments. Seeing the weakness of the lecture method that is currently being carried out by some teachers or teachers, therefore the researcher aims to conduct research on the design of mobile-based "Jarvilan" learning media for class X SMK DKV Expertise Program Subjects Basic Visual Communication Design which the output results can be used as a learning medium, especially for class X DKV SMKN 4 Bandung. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of 6 stages of development, namely concept (concept), design (design), collecting material (collection of materials), assembly (manufacture), testing (testing), and distribution (distribution).). The instrument used is a validation questionnaire using a Likert scale calculation. Based on the results of the research, the output produced is in the form of learning media for class X SMK DKV Expertise Program in Visual Communication Design Fundamentals. The results of tests conducted by media expert validators showed that the feasibility level of 87.66% with the "Very Eligible" category was used, while the results of the material expert test showed that the feasibility level of 84% with the "Very Eligible" category was used, then the results of the response test to class students X DKV obtained a feasibility level of 91.1% with the "Very Eligible" category used. This shows that this research which produces a mobile-based "Jarvilan" learning media product is feasible to be used as a learning tool.

Keywords: *Technology, Learning Media, Multimedia Development Life Cycle, DKV.*

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I 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.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Aplikasi Mobile.....	7
2.1.1 Pengertian Aplikasi.....	7
2.1.2 Pengertian Mobile.....	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.3 Sekolah Menengah Kejuruan.....	14
2.4 Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.....	17
2.5 Video Iklan.....	24
2.5.1 Pengertian Video.....	24
2.5.2 Pengertian Iklan.....	24
2.5.3 Pengertian Video Iklan.....	25
2.5.4 Tujuan Video Iklan.....	25
2.6 Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.1.1 Konsep (Concept).....	27
3.1.2 Desain (Design).....	28
3.1.3 Pengumpulan Bahan Materi (Material Collecting).....	28
3.1.4 Pembuatan (Assembly).....	28
3.1.5 Pengujian (Testing).....	28
3.1.6 Distribusi (Distribution).....	29
3.2 Partisipan.....	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	29
3.5 Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Konsep (Concept).....	37
4.2 Desain (Design).....	38
4.3 Pengumpulan Bahan Materi (Material Collecting)	57
4.4 Pembuatan (Assembly).....	59
4.5 Pengujian (Testing)	76
4.5.1 Alpha Testing.....	76
4.5.2 Beta Testing	79
4.6 Distribusi (Distribution)	85
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	 86
5.1 Simpulan.....	86
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Rekomendasi	87
 DAFTAR PUSTAKA	 88
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spektrum Keahlian SMK Pusat Keunggulan.....	16
Tabel 2. 2 Elemen Capaian Pembelajaran SMK X DKV	19
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	32
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Siswa	34
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa	35
Tabel 3. 7 Kategori Skala.....	36
Tabel 4.1 Wireframe	40
Tabel 4. 2 Konsep Desain	42
Tabel 4. 3 Design Concept.....	44
Tabel 4. 4 User Interface.....	47
Tabel 4. 5 Material Collecting Media Pembelajaran	57
Tabel 4. 6 Timeline Setiap Menu	59
Tabel 4. 7 Penilaian oleh Ahli Materi	76
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4. 9 Penilaian oleh Ahli Media.....	78
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media	79
Tabel 4. 11 Soal 1.....	79
Tabel 4. 12 Soal 2.....	80
Tabel 4. 13 Soal 3.....	80
Tabel 4. 14 Soal 4.....	80
Tabel 4. 15 Soal 5.....	81
Tabel 4. 16 Soal 6.....	81
Tabel 4. 17 Soal 7.....	82
Tabel 4. 18 Soal 8.....	82
Tabel 4. 19 Soal 9.....	82
Tabel 4. 20 Soal 10.....	83
Tabel 4. 21 Rata-Rata Nilai Per Soal	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan MDLC Luther	27
Gambar 4. 1 Flowchart.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Skripsi.....	93
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Skripsi.....	94
Lampiran 5 Kartu Bimbingan	95
Lampiran 6 Lampiran GBPM	99
Lampiran 7 Lampiran Capaian Pembelajaran.....	100
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Media	116
Lampiran 10 Angket Uji Respon Siswa kelas X DKV	122
Lampiran 11 Metode Ceramah yang terjadi pada saat penelitian	129

DAFTAR PUSTAKA

- Anjana, Raditya. (2013). *Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian iPhone pada Mahasiswa Komunikasi Pemasaran Bina Nusantara* (Periode Maret s/d Mei 2013). Jakarta: Universitas Bina Nusantara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128–133.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Binanto, I.,. *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010
- Djohar, A. (2007). *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>
- Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). *Kenal Hardware : Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. 4(1), 247–255. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1648>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Fitriah Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nasihin, A. M. (2014). *Smartphone Sebagai Media Komunikasi dan Gaya Hidup*. *Undergraduate Thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya*. <http://digilib.uinsby.ac.id/241/>
- Salamah Zainiyati, Husniyatus. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelejaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.

- Lukitaningsih, A. (2013). IKLAN YANG EFEKTIF SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN Ambar Lukitaningsih Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 13(2), 116–129. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/Ekonomi/article/view/670/576>
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012.
- Tamara, M. F., Tulenan, V., Paturusi, S., Elektro, T., Sam, U., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 377–386.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- A.J. Muljadi, 2009. *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Permana, B. D. (2021). *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*. Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 165/M/2021 *Tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan*
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 *Tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar , Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Kustadi Suhandang, 2016. *Pengantar Jurnalistik: Organisasi, Produk, dan Kode Etik* Edisi Revisi. Bandung: Nuansa Cendekia
- Kotler, dan Armstrong, Setyo. 2012, “Pengaruh Iklan Televisi dan Harga Terhadap keputusan Pembelian Sabun Lux”, *Jurnal Riset Sains Indonesia*.Vol. 3, No.1.

- Putra, R. D., & Wahyuni, T. S. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 131. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106502>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Purwati, N., Halimah, H., & Rahardi, A. (2018). Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 1(1), 71-80.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.