

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PPKN DENGAN  
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh  
Syara Shaila Athahira  
NIM 1805087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PPKN DENGAN  
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

Oleh  
Syara Shaila Athahira

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar

© Syara Shaila Athahira 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SYARA SHAILA ATHAHIRA**  
NIM 1805087

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PPKN DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

disetujui dan disahkan oleh  
Pembimbing I



Drs. Nana Djumhana, M.Pd.  
NIP. 195905091984031002

Pembimbing II



Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.  
NIP. 199104072019031010

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



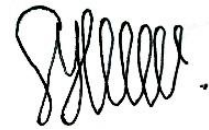
Dwi Heryanto, M. Pd.  
NIP. 197708272008121001

**PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN SKRIPSI BEBAS  
PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancangan Perangkat Pembelajaran PPKn Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD” beserta isinya adalah benar-benar karya hasil penulisan saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan karya tulis ilmiah UPI maupun etika ilmu yang berlaku di masyarakat keilmuan. Dengan ini saya siap menanggung resiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika penulisan karya ilmiah yang dikirim oleh pihak lain terhadap keaslian karya seni saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Penulis,



Syara Shaila Athahira

NIM 1805087

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

*Alhamdulillahillabillalamin,* Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancangan Perangkat Pembelajaran PPKn Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”. Tak lupa juga sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabatnya dan juga kita selaku umatnya. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat menambah khasanah keilmuan bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

Syara Shaila Athahira

NIM 1805087

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI.
2. Bapak Drs. Nana Djumhana, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan juga pembimbing I, yang telah membimbing serta membantu penulis menjalankan perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
3. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2, yang telah membantu, membimbing, dan menjawab semua pertanyaan penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Dra. Ani Hendriani, M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli rancangan perangkat pembelajaran untuk memvalidasi penelitian penulis.
5. Bapak Faisal Sadam Murron, M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli materi PKn untuk memvalidasi penelitian penulis.
6. Ibu Iis Herlia, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN Pangkalan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN pangkalan.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan dengan baik dan dibekali banyak pengalaman.
8. Bapak Ujang Kusnadi dan Ibu Tintin Wartini selaku orang tua tersayang penulis, yang senantiasa tiada hentinya memberikan doa, motivasi, semangat serta dukungan moril maupun materil dan selalu menemani dalam setiap langkah penulis.
9. Regita Okta Ramadhanti, selaku adik tercinta penulis yang telah menemani dan selalu membantu penulis.
10. Sahabat perjuangan : Asyifa Chairunnisa, S.Pd dan Laisya Viran Alfara, Amd.Ab., yang dengan setia menjadi pendengar dan memberi saran yang baik dan juga candaan dan waktu yang diluangkan untuk saling menghibur satu sama lain.

11. Sahabat penulis yang senantiasa menemani selama perkuliahan penulis :  
Via, Desti, Arina dan Chicha.
12. Seluruh keluarga besar rekan-rekan seperjuangan PGSD-2018, khususnya kelas PGSD C yang telah memberikan banyak kesan yang indah untuk penulis.
13. Serta teman-teman yang tidak bias disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

## ABSTRAK

### RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PPKn DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Syara Shaila Athahira

NIM 1805087

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan perangkat pembelajaran PPKn dengan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dan keterampilan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran PPKn, rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini merupakan jenis penelitian D&D (*Design & Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Partisipan penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Pangkalan dengan jumlah 18 siswa, penelitian ini juga melibatkan dua orang ahli yaitu ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi PPKn SD untuk memvalidasi rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini rancangan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* ini divalidasi oleh ahli rancangan perangkat pembelajaran dan ahli materi PPKn SD dan mendapatkan rata-rata skor validasi sebesar 77,5% dimana jika dimasukkan pada kriteria kelayakan perangkat pembelajaran masuk kedalam kategori “layak”. Hasil penilaian ahli menyatakan bahwa rancangan perangkat pembelajaran sudah layak untuk digunakan tetapi dengan revisi di beberapa komponen. Berdasarkan hasil implementasi, hasil belajar siswa pada ranah kognitif mengalami peningkatan sebelum diterapkannya rancangan perangkat pembelajaran siswa dengan skor pre-test yaitu 63,6 dan setelah diterapkan mengalami peningkatan dengan rata-rata skor sebesar 88,6 rata-rata skor post-test diatas KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran PPKn yakni 70. Dengan demikian didapatkan hasil bahwa rancangan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* pada materi keragaman suku bangsa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Perangkat pembelajaran, model kooperatif tipe *make a match*, hasil belajar.



## ABSTRACT

### ***LEARNING DESIGN OF CIVIC EDUCATION WITH COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH TO INCREASE LEARNING OUTCOME FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT***

Syara Shaila Athahira

NIM 1805087

*This research aims to describe the design of Civics learning tools with a cooperative learning of make a match type to improve learning outcomes for fourth grade elementary school students. This research is motivated by the lack of innovation and teacher skills in designing Civics learning activities, the low learning outcomes of fourth grade students in Civics subjects. This research is a type of D&D (Design & Development) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation) model. The participants of this study were the fourth grade students of SDN Pangkalan with a total of 18 students. This study also involved two experts, namely learning device experts and elementary Civics Education material experts to validate the design of learning devices that had been prepared by the researchers. The results of this study, the design of learning devices with cooperative models of the make a match type was validated by learning device design experts and PPKn elementary school material experts and got an average validation score of 77.5% which if included in the eligibility criteria for learning devices it falls into the category "worthy". The results of the expert assessment stated that the design of the learning device was feasible to use but with revisions in several components. Based on the results of the implementation, student learning outcomes in the cognitive domain experienced an increase before the implementation of the student learning device design with a pre-test score of 63.6 and after it was implemented it increased with an average score of 88.6 the average post-test score above the KKM which has been determined by the school on the subject of Civics, namely 70. Thus, it is found that the design of learning devices with a cooperative model of make a match type on ethnic diversity material can improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students.*

**Keywords:** *Learning design, cooperative learning type make a match, learning outcome.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN SKRIPSI BEBAS PLAGIARISME .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian.....	5
1.4    Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1    Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2    Manfaat Praktis .....	6
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI .....	8
2.1    Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	8
2.1.1    Pengertian Rancangan Perangkat Pembelajaran .....	8
2.1.2    Manfaat Rancangan Perangkat Pembelajaran .....	9

2.1.3	Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP .....	9
2.1.4	Komponen-Komponen dalam RPP .....	10
2.2	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .....	12
2.2.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> ..	12
2.2.2	Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	13
2.2.3	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	13
2.3	Hasil Belajar .....	14
2.3.1	Pengertian Hasil Belajar .....	14
2.3.2	Indikator Hasil Belajar .....	15
2.4	Pembelajaran PPKn .....	16
2.4.1	Hakikat Pembelajaran PPKn .....	16
2.5	Penelitian yang Relevan .....	17
2.6	Kerangka Berfikir .....	18
2.7	Definisi Operasional .....	20
2.7.1	Perangkat Pembelajaran .....	20
2.7.2	Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .....	20
2.7.3	Hasil Belajar .....	20
BAB III .....		21
METODE PENELITIAN .....		21
3.1	Desain Penelitian .....	21
3.2	Prosedur Penelitian .....	22
3.2.1	Tahap Analisis Kebutuhan ( <i>Analysis</i> ) .....	22
3.2.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	23
3.2.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	23
3.2.4	Tahap Implementasi ( <i>Impelementation</i> ) .....	24

3.2.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	24
3.3	Subjek Penelitian.....	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1	Wawancara.....	25
3.4.2	Angket.....	25
3.4.3	Observasi.....	26
3.4.4	Tes.....	26
3.5	Instrumen Penelitian.....	26
3.5.1	Wawancara.....	26
3.5.2	Angket.....	27
3.5.3	Tes.....	28
3.6	Analisis Data.....	30
3.6.1	Analisis Data dengan Pendekatan Kualitatif.....	30
3.6.2	Analisis Data dengan Pendekatan Kuantitatif.....	30
BAB IV.....		32
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Temuan Penelitian.....	32
4.1.1	Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	32
4.1.2	Hasil Validitas Dari Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	44
4.1.3	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	46
4.2	Pembahasan.....	47
4.2.1	Pembahasan Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	47
4.2.2	Pembahasan Hasil Validitas Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	49
4.2.3	Pembahasan Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas IV SD.....	51
BAB V.....		53
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		53

5.1	Simpulan.....	53
5.2	Rekomendasi .....	54
	DAFTAR PUSTAKA .....	55
	LAMPIRAN.....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks <i>Make a Match</i> .....	12
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara.....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi.....	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes.....	27
Tabel 3.4 Kriteria Skala Guttman.....	29
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran.....	29
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	31
Tabel 4.2 Langkah-Langkah Pembelajaran.....	33
Tabel 4.3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	39
Tabel 4.4 Hasil rata-rata Pretest dan Posttest.....	42
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Perangkat Pembelajaran.....	43
Tabel 4.6 Daftar Revisi Validator 1.....	44
Tabel 4.7 Daftar Revisi Validator 2.....	45
Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	20
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Kartu Pertanyaan.....	36
Gambar 4.2 Kartu Jawaban.....	36
Gambar 4.3 Rancangan awal slide satu LKPD.....	37
Gambar 4.4 Rancangan awal slide dua LKPD.....	38
Gambar 4.5 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar PPKn Siswa.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	57
Lampiran 2. Kartu Bimbingan.....	58
Lampiran 3. Rancangan awal Perangkat Pembelajaran.....	60
Lampiran 4. Hasil Revisi Perangkat Pembelajaran.....	98
Lampiran 5. Lembar Validasi.....	149
Lampiran 6. Lembar Validasi ahli Rancangan Perangkat Pembelajaran.....	151
Lampiran 7. Lembar Validasi ahli PPKn SD.....	153
Lampiran 8. Soal pre test.....	155
Lampiran 9. Soal post test.....	157
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	160
Lampiran 11. Perbaikan Skripsi.....	161
Lampiran 12. Daftar Riwayat Hidup.....	163



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si ( Kotak Huruf Edukasi ) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viiiic Smp. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993.  
<http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Baswan. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pada Materi Susunan Pemerintahan daerah Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD DDI Sibolang. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4), 258-275.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Heldaenni, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Ii Sd Negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(3), 405. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5537>
- Hidayat, Dede Rahmat dkk. 2020. Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 34(2). <https://doi.org/10.21009/PIP.342.9>
- Gunawan. Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 12(1), 14–22. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.
- Kurnia, Tia Dwi dkk. (2019). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516-525.
- Magdalena, I dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 312-325.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.
- Masitah. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Siswa SD terhadap Masalah Banjir. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 40–44.
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, & I.W. Kertih. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Nengsih, F. (2018). Penerapan Strategi Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sdn 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(3), 444. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5545>
- Nursobah, Ahmad. (2019). *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Purnamasari, Nurna L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*, 5(1), 23-31.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Samsidar, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Di Sdn 13 Muara Kuang. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 12(01), 16–30. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v12i01.478>
- Sofiah, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 91–99. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.91-99>
- Topandra, Melchano & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256-1258.
- Wijanarko, Yudi. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(1), 52-54.
- Yulia, Lia & Wiwin S. (2020). Studi Manajemen Marketing Berbasis Online (Penelitian Pada Umkm Produksi Mebel Di Desa Tamansari Babakan Muncang I Kota Tasikmalaya). *Jurnal Maneksi*, 9(1), 346-354.