

---

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS FABEL BERBASIS APLIKASI VIDEO SHOW PADA SISWA KELAS VII SMP HARAPAN BANGSA TANJUNG MORAWA**

Yolanda Rara Novandes<sup>1</sup>, Mohammad Joharis Lubis<sup>2</sup>

[yolandararanovandes7@gmail.com](mailto:yolandararanovandes7@gmail.com)<sup>1</sup>, [joharies@unimed.ac.id](mailto:joharies@unimed.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

**Abstract:** *This study aims to analyze and evaluate the process, form and feasibility of developing teaching materials based on video show applications for fable texts. This study uses the research and development method with the Borg and Gall model modified by Sugiyono and is carried out through the stages of potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, revision, and testing. Validation was carried out by material and design expert lecturers. The research sample consisted of 24 Harapan Bangsa Tanjung Morawa Junior High School seventh grade students who were selected using purposive sampling technique, and data were collected through interviews and questionnaires. The data were analyzed using qualitative descriptive analysis, and the results of the study explained that the teaching materials for fable text based on video show applications received a score of "Very Good" with an average of 85%, the material validation results were 87%, and the media validation results were 84%. This product was also rated very well by teachers and students with an assessment percentage of 92%. Thus, teaching materials for fable text based on video show applications can be considered feasible to use as supporting teaching materials in the learning process.*

**Keywords:** *Teaching Materials, Fable Text, Video Show Application*

**Abstrak :** Studi ini bermaksud untuk menganalisa dan mengevaluasi proses, bentuk dan kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi video show untuk teks fabel. Penelitian ini memakai metode *research and developmen* dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dan dilakukan melalui tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, dan ujicoba. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi dan desain. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa kelas VII SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa yang dipilih memakai teknik *Purposive Sampling*, dan data dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Data dianalisis memakai analisis deskriptif kualitatif, dan hasil studi memaparkan bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video show mendapatkan nilai "Sangat Baik" dengan rerata 85%, hasil validasi materi sebesar 87%, dan hasil validasi media sebesar 84%. Produk ini juga dinilai sangat baik oleh guru dan siswa dengan persentase penilaian sebesar 92%. Demikian itu, bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video show dapat dianggap layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Bahan Ajar, Teks Fabel, Aplikasi Video Show*

## **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar dianggap bernilai edukatif karena terdapat interaksi yang diarahkan pada mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia untuk kepentingan pengajaran. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif yang dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan Haryani (2022), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Perubahan perilaku yang dicapai dalam proses belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun, kenyataannya, guru dihadapkan pada kesulitan dalam membuat peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini membuat guru harus memilih dengan bijak bahan ajar yang dapat meningkatkan ke enam aspek tersebut. Menurut Joharis (2022), seorang guru profesional diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan mekanisme yang ada dan memperhatikan karakteristik serta lingkungan sosial peserta didik. Ardiyan (2022), juga mengungkapkan tiga alasan penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu: ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Dalam pengembangan bahan ajar, perlu memperhatikan prinsip pengembangan kurikulum. Kurikulum harus selalu tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni. Dokumen kurikulum 2013 menetapkan bahwa kurikulum harus dikembangkan

berdasarkan kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni berkembang secara dinamis. Kurikulum juga harus relevan dengan kebutuhan kehidupan agar peserta didik dapat mempelajari permasalahan di lingkungan masyarakat sebagai konten kurikulum dan dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam kelas untuk kehidupan di masyarakat (Joharis, 2022).

Sebagai seorang guru, sangat penting untuk mengumpulkan dan memperoleh bahan ajar yang efektif dan efisien, karena hal ini akan memudahkan dalam mencapai tujuan utama dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen utama yang harus dipenuhi, yaitu tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode, dan alat. Keempat komponen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain.

Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu bahan cetak, bahan audio, bahan pandang-dengar, dan bahan interaktif. Bahan ajar harus berkembang secara dinamis dan merespon tuntutan kurikulum, seperti pada teks fabel. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan sejauh mana bahan-bahan atau topik yang tertera dalam silabus berkaitan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat membangkitkan minat belajar mereka. Menurut Sinaga (2021), bahan pelajaran adalah unsur inti dalam kegiatan belajar mengajar, karena merupakan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Bahan ajar dapat mendorong peserta didik untuk menghasilkan teks yang sesuai dengan kurikulum 2013, yang mana salah satu ciri-cirinya adalah produksi teks. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran berbasis teks dengan teks sebagai produk akhir biasanya dilakukan. Namun, penggunaan bahan ajar oleh guru belum optimal karena masih terbatas pada buku teks dan belum memanfaatkan teknologi dengan baik. Menurut Ardhillah (2022), hal ini dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan bakat. Bahan ajar merupakan sumber belajar yang membantu guru dan siswa

selama proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar telah berkembang, termasuk pengembangan bahan ajar dalam bentuk video. Desain bahan ajar dengan media video memiliki keunggulan audiovisual dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran juga lebih menarik dibandingkan dengan sumber belajar lain seperti buku teks.

Hasil wawancara dengan siswa kelas VII menunjukkan bahwa bahan ajar untuk materi teks fabel kurang menarik dan hanya terbatas pada penggunaan buku teks. Siswa ingin pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Menurut beberapa penelitian, pembelajaran berbasis media video dapat memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman materi. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbentuk video menggunakan aplikasi Video Show untuk siswa kelas VII di SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa.

Aplikasi Video Show merupakan aplikasi pengeditan video praktis dan mudah digunakan oleh pemula. Keunggulan dari pembelajaran berbasis video adalah sifat audiovisualnya dan kemampuannya untuk menyederhanakan materi yang kompleks sehingga mudah dipahami oleh siswa. Salah satu KD yang harus dicapai oleh siswa SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa kelas VII adalah mengidentifikasi dan menceritakan isi cerita fabel/legenda daerah setempat. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis media sangat diperlukan dalam proses belajar termasuk dalam pembelajaran teks fabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi Video Show pada siswa kelas VII SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa yang terletak di Jalan Darmosari Dusun I, Tanjung Baru, Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian dan uji coba produk akan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas VII SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa, sesuai dengan pendapat Yuliani (2021), yang menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik acak kelas (random sampling) dengan cara diundi. Populasi terdiri dari 3 kelas dengan total siswa sebanyak 72 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development), dimana metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297). Prosedur penelitian yang digunakan diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono, namun penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan bahan ajar digital yang akan dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Proses Pengembangan**

#### **a) Potensi Masalah**

Langkah pertama dalam proyek penelitian ini adalah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa melakukan pembelajaran tatap muka selama semester pertama tahun ajaran. Namun, terdapat masalah terkait materi pembelajaran yang hanya terdiri dari buku teks dan penggunaan metode ceramah oleh guru dalam mengajar. Selain itu, bahan ajar yang ada di buku teks tidak lengkap, sehingga membutuhkan bahan tambahan dari sumber lain. Masalah-masalah ini melemahkan minat siswa dalam belajar dan berkontribusi pada kebosanan selama proses pembelajaran.

Analisis terhadap kesulitan belajar, motivasi, dan penggunaan bahan ajar siswa terkait teks fabel menunjukkan bahwa 87% siswa sangat setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menulis teks fabel, 89% sangat setuju bahwa mereka kurang termotivasi untuk belajar fabel, dan 80% sangat setuju bahwa mereka perlu mencari bahan ajar tambahan untuk teks fabel. Dapat disimpulkan bahwa kurangnya bahan ajar yang bervariasi menyebabkan kesulitan belajar dan rendahnya motivasi di

kalangan siswa, sehingga sangat penting untuk menyiapkan bahan ajar yang mempertimbangkan respon siswa.

Analisis kebutuhan siswa terhadap produk yang akan dibuat menunjukkan bahwa 92% siswa sangat setuju bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik, 98% sangat setuju bahwa mereka ingin belajar teks drama dengan bahan ajar tambahan, dan 92% sangat setuju bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan aplikasi tayangan video. Dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar audiovisual teks drama berbasis aplikasi video show.

Bahan ajar audiovisual dipilih karena sesuai dengan perkembangan siswa. Akibat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebelumnya, siswa tidak terbiasa dengan guru yang menjelaskan di depan kelas. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang menampilkan animasi sebagai guru akan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa memiliki sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk mendukung penggunaan bahan ajar tersebut secara efektif.

#### b) Pengumpulan Data

Proses kedua penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, Ibu Dra. Setiawati, yang menjadi narasumber. Menurut beliau, dalam pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan siswa (buku bahasa Indonesia) dan buku teks untuk materi teks fabel, namun materi yang ada dalam buku masih belum cukup. Guru juga mencari materi dari sumber lain. Beliau setuju dengan pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi video show karena penggunaan smartphone sebagai media bahan ajar belum digunakan. Dalam wawancara, beliau juga menyampaikan bahwa siswa belum memahami cara mengidentifikasi isi teks fabel karena penjelasan materi yang masih kurang jelas. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap sarana dan prasarana di SMP Harapan

Bangsa Tanjung Morawa dan menemukan bahwa sarana dan prasarana di sekolah tersebut memadai untuk digunakan.

c) Media Produk

Proses ketiga dalam pengembangan produk meliputi dua tahap, yaitu pembuatan media bahan ajar teks fabel dan pengembangan produk media. Pembuatan media bahan ajar teks fabel didasarkan pada Silabus dan RPP guru serta disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sesuai silabus bahasa Indonesia kelas VII. Materi ajar terdiri dari empat topik pembahasan dan soal latihan, yaitu pengertian teks fabel, ciri-ciri teks fabel, unsur-unsur teks fabel, contoh dan pembahasan teks fabel, dan soal latihan. Penyampaian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan referensi yang digunakan dalam pembuatan materi adalah berbagai sumber buku dan jurnal teks drama.

Sementara itu, pengembangan media produk terdiri dari dua bagian, yaitu proses praproduksi dan produksi bahan ajar berbasis aplikasi video show. Proses praproduksi dilakukan sebelum produksi, yaitu dengan menyiapkan perangkat keras seperti smartphone dan perangkat lunak berupa aplikasi video show, serta memeriksa penyimpanan untuk memastikan kelancaran proses produksi. Proses produksi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pembuatan latar belakang menggunakan Canva dan perekaman suara, pengeditan menggunakan aplikasi video show untuk menambahkan gambar, latar belakang, teks, dan musik pendukung, dan penyimpanan hasil editan.

d) Validasi

Untuk memperbaiki bahan ajar audiovisual teks fabel yang telah dikembangkan agar layak digunakan dalam pembelajaran, dilakukan proses keempat yaitu validasi produk. Validasi produk ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Ita Khairani, S.Pd., M.Hum yang merupakan dosen Prodi Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, sedangkan validasi ahli media

dilakukan oleh Bapak Drs. Khaerul Saleh, M.Sn. yang merupakan dosen ahli media dari Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan.

Hasil validasi ahli materi tahap pertama menunjukkan bahwa bahan ajar ini sudah baik pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan konseptual dengan nilai rata-rata persentase sebesar 76%, namun masih memerlukan beberapa saran dan kritik sehingga harus dilakukan revisi. Pada tahap kedua, hasil validasi ahli materi menunjukkan peningkatan pada semua aspek sehingga memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 87% yang termasuk kriteria sangat baik dan tidak memerlukan revisi lagi.

Sementara itu, hasil validasi ahli media tahap pertama menunjukkan bahwa bahan ajar ini sudah baik pada aspek indikator penilaian, yaitu tampilan, teks/tipografi, gambar, audio, video, kemasakan, pemrograman, dan kemanfaatan dengan nilai rata-rata persentase sebesar 68%, namun masih memerlukan beberapa saran dan kritik sehingga harus dilakukan revisi. Pada tahap kedua, hasil validasi ahli media menunjukkan peningkatan pada semua aspek sehingga memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 84% yang termasuk kriteria sangat baik dan tidak memerlukan revisi lagi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, bahan ajar teks fabel yang dikembangkan berbasis aplikasi video show telah layak diuji coba kepada peserta didik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran teks fabel.

#### e) Uji Coba

Dalam proses keenam pengujian produk, peserta didik dan guru dihubungi untuk memberikan penilaian terhadap kemenarikan dan kemanfaatan bahan ajar yang telah dibuat. Dalam uji coba tersebut, 24 siswa dari kelas VII SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa dan Ibu Dra. Setiawati sebagai guru bahasa Indonesia kelas VII menjadi responden. Proses uji coba dilakukan dengan cara menyebarkan materi ke smartphone siswa dan guru, lalu peneliti membagikan lembar penilaian kepada mereka dan menjelaskan cara pengisiannya. Setelah itu, siswa

diperbolehkan untuk melihat materi ajar di smartpone mereka. Observasi dari peneliti menunjukkan bahwa proses penyebaran materi ajar mendapat respon positif dari peserta didik.

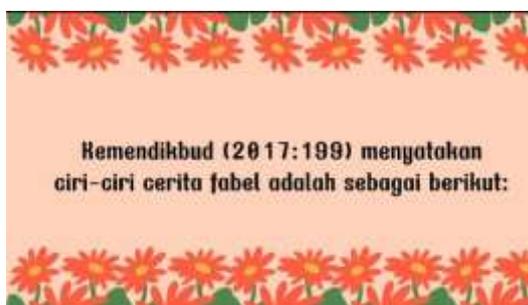
Hasil penilaian dari peserta didik dan guru bahasa Indonesia menunjukkan nilai rata-rata persentase 92%, yang termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video diminati oleh siswa dan memberikan manfaat serta motivasi sebagai materi ajar pendukung dalam proses belajar mengajar teks fabel.

## 2. Bentuk Pengembangan

Produk bahan ajar teks fabel berbentuk video, yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan memutar bahan ajar tersebut melalui pemutar video yang tersedia di android mereka. Bahan ajar ini memiliki judul "Ayo Belajar Teks Fabel", dan siswa dapat membaca dan mempelajari materi yang disajikan melalui video tersebut. Berikut adalah hasil dari pengembangannya:



Gambar 1 Tampilan produk



Gambar 2 Tampilan isi produk 1



Gambar 3 Tampilan isi produk 2



Gambar 4 Tampilan isi produk 3

### 3. Kelayakan Pengembangan

Berdasarkan penilaian validator terhadap materi dan media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 85%. Oleh karena itu, berdasarkan data hasil penelitian, bahan ajar teks drama berbasis aplikasi video show pada siswa kelas VII SMP dianggap "sangat baik" dan layak untuk diuji coba kepada siswa. Selanjutnya, guru bahasa Indonesia memberikan penilaian terhadap bahan ajar teks drama berbasis aplikasi Kocho pada siswa kelas VII SMP melalui angket yang terdiri dari 20 butir penilaian. Hasil penilaian yang diperoleh oleh ibu Dra. Setiawati adalah persentase 92% dengan kriteria "sangat baik". Oleh karena itu, berdasarkan hasil penilaian tersebut, materi ajar teks fabel berbasis aplikasi video show pada siswa kelas VII SMP dianggap layak digunakan oleh guru sebagai bahan ajar penunjang dalam proses pembelajaran dan terakhir penilaian oleh 24 siswa SMP Harapan Bangsa Tanjung Morawa terhadap bahan ajar teks drama berbasis aplikasi video show pada siswa kelas VII SMP diperoleh persentase 92% dengan kriteria "sangat baik" melalui angket penilaian peserta didik yang terdiri dari 10 butir penilaian.

Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik tertarik terhadap bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi video show, dan materi ajar tersebut menarik minat mereka serta lebih bervariasi dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik juga lebih aktif mengerjakan latihan soal dalam materi ajar tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penilaian tersebut, materi ajar teks fabel berbasis aplikasi video show pada siswa kelas VII SMP dianggap layak digunakan oleh siswa sebagai materi ajar pendukung dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Proses pengembangan bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video show melalui beberapa tahapan, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, dan uji coba produk. Tahapan ini mengikuti model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi enam tahapan tersebut. Hasil dari tahapan tersebut adalah produk bahan ajar teks fabel dalam bentuk video yang dapat diakses melalui media pemutar video. Produk bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video show berbentuk video yang dapat diakses oleh siswa melalui media pemutar video yang diberi judul "Ayo Belajar Teks Fabel". Dalam video tersebut, siswa dapat melihat bahan ajar yang sudah disiapkan.

Kelayakan bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi video show dinilai melalui validasi ahli materi dan media yang memberikan nilai sebesar 85% dengan kriteria "sangat baik". Selain itu, hasil uji coba produk juga mendapatkan penilaian dari guru dan siswa yang masing-masing memberikan nilai sebesar 92% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan penilaian tersebut, produk bahan ajar teks fabel sudah baik dan layak digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ardhillah, P., & Lubis, M. J. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEK ULASAN BERBENTUK LEAFLET PADA SISWA KELAS VIII SMP

SWASTA IKAL MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN  
2021/2022. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa  
dan Sastra Indonesia*, 10(2), 98-109.

Ardiyan, L., Milfayetty, S., Purba, S., & Lubis, M. J. (2022). Pengembangan Model Manajemen Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru BK Terintegrasi Akun Belajar. *Id. Jurnal Syntax Admiration*, 3(6), 833-844.

Haryani, R., Lubis, M. J., & Darwin, D. (2022). Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah pada Kinerja Guru. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3373-3383.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

Ryandi, A. (2020). Implementasi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Wathan Pusaran 8 Kecamatan Enok (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyididn Tembilahan).

Safitri, U., & Lubis, M. J. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PADA MATERI TEKS FABEL BERBANTUAN BOT TELEGRAM. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 182-188.

Sinaga, A. D., Lubis, J., & Sitanggang, N. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PENILAIAN KINERJA GURU TETAP SMP PERGURUAN BUDDHIST MANJUSRI PEMATANG SIANTAR. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 18(2), 95-104.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung .

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *QUANTA*, 5(3), 111-118.