

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Abhyasari, N. P., Kusmariyatni, N. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbasis Masalah Terhadap Disiplin dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 111–122.
- Afnibar, D. F. (2021). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar. *Dedikasimu : Journal of Community Service*, 3(4), 1139.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Ikraith-Humaniora*, Vol 6(No 2), 126–135.
- Andriawan, A., & Suparman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21282>
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Ansori. (2015). media pembelajaran efektif. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). fatawa publishing.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Azis, Z., Panggabean, S., Sumardi, H., Matematika, P. P., Muhammadiyah, U., Utara, S., Matematika, P. P., Bengkulu, U., Education, R. M., Matematika, H. B., & Pendahuluan, I. (2021). Efektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pahae Jae. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/jmes.v2i1.6751>
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>

- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- Evita, Syahid, A., & Nurdin. (2019). Understanding Students' Learning Outcomes Differences Through the Application of the Market Place Activity Type of Cooperative Learning Model and the Application of Conventional Learning Models. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 1(1), 67–85. <https://doi.org/10.24239/ijcied.vol1.iss1.5>
- Fadilah, N. U., & Suparwoto, S. (2016). Keterlaksanaan pembelajaran fisika implementasi kurikulum 2013 berdasarkan latar belakang akademik guru di MAN DIY. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 76. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.8380>
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 37–42.
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243–252.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3064–3070. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/811%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/811/728>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Gumilar, R., & Hermawan, Y. (2021). Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Metode E-Learning. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.25157/je.v9i1.5363>
- Hadi, A. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu. *Jakarta : Bumi Aksara*, 11(1), 90–105.
- Hafidah, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle Tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal*

*Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 71–81.

- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hariana, M., & Sinambela, E. A. (2014). Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Indonesia*, 1(1).
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In M. P. dr.fatma sukrawati (Ed.), *Tahta Media Group* (Issue Mei). tahta media group.
- Hernawan, A. H. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Tabany*, 1(1), 6.
- Hidayani, M. (2016). Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 150–165.
- Hikmawati, & Azmi, S. (2017). Model Peraga sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains dan Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pijar MIPA*, 6(1).
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jannah, R. (2009). media pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Cived*, 1(2), 142–146. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/viewFile/1851/1593>
- Karli, H. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *Ocean Modelling*, 22(3), 1361–1369.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>

- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>
- Londa, A. H. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359>
- Luh Putri Ari Wedayanti, N., Kadek Ayu Wirdiani, N., & Ketut Adi Purnawan, I. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i02.p03>
- Maryana, W., Rahmawati, L., & Malaya, K. A. (2021). Penggunaan Permainan Puzzle Carakan dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1).
- Melindawati, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v5i1.3974>
- Mochtar, R., Arsyad, M., & Azis, A. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Peserta Didik Kelas X SMA YASPIB Bontolempangan Gowa Tahun Pelajaran 2013-2014. *Jpf*, 2(2), 165–174.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>
- Naemah, T., Astuti, I., & Umar, S. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–12.

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19201/16050>

- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Oktaviani, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.137>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Palup, M. S. (2016). Buku teknik penyusunan instrumen penelitian. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus Pgsd)*, 20(2), 151–157.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *Jeced: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Pradja, N. S., & Tresnawati, N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 14(02), 54–59. <https://doi.org/10.25134/equi.v14i02.1128>
- Purba, F. J. (2020). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Curere*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i2.385>
- Purbasari, M., & Kuntjoro-Jakti, R. A. D. R. I. (2014). Analisis Asosiasi Kultural

atas Warna: Sumatera I. *Humaniora*, 5(2), 889.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3182>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puspita, L. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 79–88. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.22530>
- Rahayu, I. F., & Aini, I. N. (2021). Analisis Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 789–798. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.789-798>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
- Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2017). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1817>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Saputra, T. A. (2009). Ips Berbasis Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742.
- Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Puzzle Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 84. <https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20290>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field. Washington: AECT. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Gia, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Issue February).
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

- Siregar, E. S., Siregar, I., Daulay, D. E., & Jawak, L. R. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Materi Gerak Lokomotor Siswa Kelas V SD*. 05(02), 5304–5312.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sulaeman. (2015). Pengembangan Kurikulum 2013 Dalam Paradigma Pembelajaran Kontemporer. *Islamadina*, XIV(1), 71–95.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 18(2), 1–19.
- Sulistyowati, E. (2014). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di Kelas II SD/MI. *Al-Bidayah*, 6(2), 143–158.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri, M., Roemintoyo, R., & Yamtinah, S. (2018). Textbooks Thematic Based Character Education on Thematic Learning Primary School: An Influence. *International Journal of Educational Methodology*, 4(2), 75–81. <https://doi.org/10.12973/ijem.4.2.75>
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Winanti, S. (2014). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sd. *Artikel Jurnal*, 2(3), 1–13. <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>

Yosani, C. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>

Zaini, H. (2015). Karakteristik Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp). *El-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 1(01), 15–31. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare/article/view/288>

