

# PENGEMBANGAN MEDIA BULETIN MENERAPKAN COREL DRAWX7 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SUBSTANSI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KAMAL KELAS XI MIPA 1

M. Rizqi<sup>1)</sup>, Ika Lis Mariatun, M.Pd<sup>2)</sup>, Yusrianto Soleh, M.Pd<sup>3)</sup>

STKIP PGRI Bangkalan

Email: [rizqim972@gmail.com](mailto:rizqim972@gmail.com)<sup>1)</sup>, [ikalismariatun@stkip-bkl.ac.id](mailto:ikalismariatun@stkip-bkl.ac.id)<sup>2)</sup>, [yusriantosoleh@stkipgri-bkl.id](mailto:yusriantosoleh@stkipgri-bkl.id)<sup>3)</sup>

## Abstrak:

Penelitian ini ialah penelitian Pengembangan media buletin menerapkan *CorelDrawX7 X7* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kamal. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengamati pencapaian belajar siswa setelah menerapkan media buletin yang dibuat dengan menerapkan *CorelDrawX7 X7*. Pengembangan media buletin ini mengikuti acuan Pengembangan yang mengacu pada acuan ADDIE, yang terdiri dari tahap-tahap analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Hasil dari penelitian ini ialah Pengembangan media buletin menerapkan *CorelDrawX7 X7* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan siswa dengan nilai rata-rata *pretest* 70,6 dan rata-rata hasil *posttest* 94. Untuk evaluasi pakar substansi skor presentase 76,6% dengan kategori (layak), pakar media skor presentase 85% dengan kategori (sangat layak), praktisi lapangan skor presentase 91,5% dengan kategori (sangat layak). Dari hasil penelitian ini Pengembangan media buletin menerapkan *CorelDrawX7 x7* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dengan data pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diketahui hasil belajar awal siswa dengan rata-rata 70,6 kemudian mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 94. Hal ini dipengaruhi media buletin ialah media edukasi baru bagi siswa sehingga media dapat menarik minat siswa untuk belajar.

**Kata Kunci:** pengembangan, media buletin, *CorelDrawX7 x7*, meningkatkan hasil belajar.

## Abstract:

This bulletin media development research uses Corel Draw X7 to improve learning outcomes in economics subjects at SMA Negeri 1 Kamal. This study aims to (1) develop bulletin educational media on economic subjects for Kamal 1 Public High School students. (2) Knowing the feasibility of bulletin educational media in economics subjects for students at SMA Negeri 1 Kamal which was developed, (3) Knowing the use of bulletin educational media designed with Corel Draw X7 can improve student learning outcomes at SMA Negeri 1 Kamal.

This study aimed to observe student achievement after implementing bulletin media created by implementing *CorelDrawX7*. The development of this bulletin media follows the Development guidelines, which refer to the ADDIE reference, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The results of this study are that the development of bulletin media using *CorelDrawX7* can improve student learning outcomes based on the *pretest* and *posttest* results done by students with an average *pretest* score of 70.6 and an average *posttest* result of 94. For the evaluation of substance experts, the percentage score is 76.6 % in the (appropriate) category, media experts score a percentage of 85% in the (very appropriate) category, field practitioners score a percentage of 91.5% in the (very appropriate) category

M. Rizqi<sup>1)</sup>, Ika Lis Mariatun, M.Pd<sup>2)</sup>, Yusrianto Soleh, M.Pd<sup>3)</sup>

From the results of this study, the development of bulletin media using *CorelDrawX7* is proven to be able to improve learning outcomes with data on the pretest and posttest that have been carried out before implementing bulletin media using *CorelDrawX7* and after experiencing improvements. Media bulletin implementing *CorelDrawX7* can improve student learning outcomes. The bulletin media, a new educational media for students influence this. So that the media can attract students' interest in learning

**Keywords:** development, bulletin media, *CorelDrawX7*, improve learning outcomes.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui pendampingan, dan pengajaran bagi seseorang di masa yang akan datang. Seiring perubahan zaman pendidikan mengalami transformasi dalam bidang digitalisasi. Melalui intervensi mekanisme *digital*, media edukasi secara *digital* akan menjadikan suatu proses belajar dan mengajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan dan tentunya media edukasi yang menerapkan media digital akan lebih mudah dipahami.

Media edukasi secara umum ialah media yang diperuntukkan untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar (Junaidi, 2019). Media edukasi berfungsi sebagai pengatur hubungan yang efektif bagi kedua pihak ialah peserta didik dan isi dari pelajaran atau substansi.

Dalam hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kamal, ditemukan bahwa media edukasi yang diterapkan oleh para pengajar terbatas pada penggunaan buku paket dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan keterampilan guru ekonomi dalam menciptakan media edukasi berbasis digital.

Banyak media edukasi yang dapat dikembangkan dan mengimplementasikan oleh guru, misalkan semacam media yang sering mengimplementasikan dan terkenal di kalangan guru dan pelajar ialah media buletin. Buletin dipilih sebagai media edukasi karena kelebihanannya ialah dapat meningkatkan atau merangsang minat baca siswa, sebagai media komunikasi, dan dapat mengimplementasikan untuk menambah pengetahuan.

Media edukasi berupa buletin ini diskema dan didesain dengan menggunakan ilustrasi, tata letak penulisan yang tepat atau *typography* yang mana sebagai penunjang dan dukung dengan penggunaan atau pemilihan warna yang tepat untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk membaca dan belajar.

Untuk mendapatkan hasil desain buletin yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, media buletin ini di desain menerapkan aplikasi *software* desain ialah menerapkan aplikasi *software CorelDrawX7X7*. *CorelDrawX7X7* ialah aplikasi *software* desain grafis yang sering mengimplementasikan untuk mendesain suatu karya semacam, pamflet, logo, *sticker*, spanduk, flayer serta *layout* visual yang lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kamal media edukasi menerapkan media buletin bisa dijadikan salah satu solusi sebagai media edukasi, yang bisa meningkatkan hasil belajar para peserta didik. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengembangkan media edukasi buletin yang akan di desain dengan menerapkan aplikasi *software CorelDrawX7X7* yang mana diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari pemaparan di atas peneliti ingin melakukan penelitian Media Membelajaran Edukasi yang berjudul “Media Pembelajaran Buletin Menerapkan *Corel Draw X7* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kamal”.

Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini juga memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengembangkan buletin menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi terhadap siswa di SMAN 1 Kamal.
2. Mengetahui kelayakan buletin sebagai media edukasi pada mata pelajaran ekonomi pada peserta didik SMAN 1 Kamal yang dikembangkan.
3. Mengetahui penggunaan media edukasi buletin yang di desain dengan *Corel Draw X7* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Kamal

Media Pembelajaran Buletin Menerapkan *Corel DrawX7* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Substansi Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kamal, didasarkan oleh asumsi meliputi:

1. Media Buletin dapat meningkatkan minat membaca siswa terlebih pada substansi mata pelajaran ekonomi.
2. *Corel DrawX7* dapat mengimplementasikan sebagai media untuk mendesain buletin menjadi lebih menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk membaca buletin.

#### **METODE PENELITIAN (12pt)**

Sesuai dengan uraian Sugiyono (2018:297), jenis penelitian yang dimaksud ialah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan mengimplementasikan untuk mengembangkan produk yang akan diterapkan dalam domain pendidikan dan edukasi. Acuan Pengembangan yang diimplementasikan mengikuti prinsip acuan ADDIE.

Acuan ADDIE didasarkan pada faktor-faktor berikut:

1. Langkah-langkah dalam Pengembangan media menerapkan acuan ADDIE menjadi lebih terstruktur dan konsisten.
2. Adanya fase validasi dan pengujian memungkinkan prototipe yang dibuat untuk mengalami penyempurnaan.

Jenis data yang mengimplementasikan peneliti ialah:

1. Data Kuantitatif, data kuantitatif didapatkan dari hasil evaluasi instrumen validasi oleh pakar substansi, pakar media, serta guru mata pelajaran ekonomi dan dari angket responden dari peserta didik.
2. Data Kualitatif, data ini didapatkan melalui wawancara dengan peserta didik terkait media edukasi yang mengimplementasikan guru mata pelajaran ekonomi, serta tanggapan atau saran yang didapatkan dari pakar substansi, pakar media, dan pengguna (peserta didik).

Pengumpulan data yang mengimplementasikan dalam penelitian ini ialah:

1. Observasi, aspek yang diperhatikan dalam pengamatan ini meliputi pemahaman mengenai penggunaan bahan edukasi, metode edukasi, karakteristik awal siswa, dan kondisi lingkungan belajar.
2. Wawancara, teknik wawancara sering diterapkan untuk mendapatkan data kualitatif yang berupa informasi terkait penggunaan media edukasi oleh para guru dalam menjelaskan substansi pelajaran ekonomi.
3. Kuesioner atau angket, kuesioner yang diterapkan dalam hal ini ialah dalam bentuk daftar periksa (*checklist*), di

mana responden akan mengisi kotak-kotak yang telah disediakan dalam kuesioner. Dalam kuesioner ini, telah dibentuk sejumlah parameter yang terfokus pada aspek komunikasi profesional.

Metode analisis data yang diterapkan menggabungkan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif. Informasi berupa data kualitatif diperoleh dari respons validator selama proses validasi serta masukan yang diberikan oleh pakar media dan subjek. Di sisi lain, data kuantitatif diperoleh dari hasil Pengembangan produk berupa buletin edukasi. Rumus berikut dapat mengimplementasikan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: nilai persen yang dicari

R: skor mentah yang didapat

SM: skor maksimum dari test yang bersangkutan.

Untuk memahami dan mengambil keputusan tentang revisi bahan ajar mengimplementasikan kualifikasi yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

No	Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	4	80% < NP ≤ 100%	Sangat Layak
2	3	60% < NP ≤ 80%	Layak
3	2	40% < NP ≤ 60%	Cukup Layak

4	1	≤ 41%	Kurang Layak
---	---	-------	--------------

Sesuai dengan parameter yang telah ditetapkan, substansi ajar dianggap sah apabila memenuhi persyaratan evaluasi sebesar 61-80% dari keseluruhan item *Color Swatch* dalam Kuesioner Evaluasi Validasi yang melibatkan pakar profesional, pakar media, pakar dokumen, serta mahasiswa.

Selain itu, klasifikasi kualitas Pengembangan produk didasarkan pada kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk (Modifikasi)

Kriteria	Presentasi	Kualifikasi	Tindak Lanjut
SB	80% < NP ≤ 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
B	60% < NP ≤ 80%	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	40% < NP ≤ 60%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi sesuai catatan ahli/praktisi
SK	≤ 41%	Tidak Layak	Media terlebih dahulu direvisi secara menyeluruh/revisi

menyeluruh  
baru bisa  
digunakan

Menguji peningkatan kemampuan hasil edukasi peserta didik dengan bahan edukasi menerapkan software *CorelDrawX7X7* yang diukur dengan nilai rata-rata sesuai rumus N-gain:

$$N - gain = \frac{(\text{rata-rata skor } posttest) - (\text{rata-rata skor pretest})}{\text{Skor maksimal} - (\text{rata-rata skor pretest})}$$

Tabel di bawah ini menunjukkan keberhasilan peningkatan kapasitas

Tabel 4. Kriteria peningkatan kemampuan

No.	Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
1.	$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
3.	$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengungkap permasalahan mendasar yang terdapat pada media edukasi buletin di Kelas XI MIPA SMAN I Kamal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi meliputi :

1. Guru ekonomi masih menerapkan media alat evaluasi yang monoton dengan sebatas latihan soal yang ada di dalam buku paket dan lks.
2. Peserta didik cenderung merasa bosan dan menyalin atau menyontek jawaban dari teman sebangkunya ketika melakukan evaluasi edukasi.

3. Media alat evaluasi berbasis buletin belum pernah mengimplementasikan

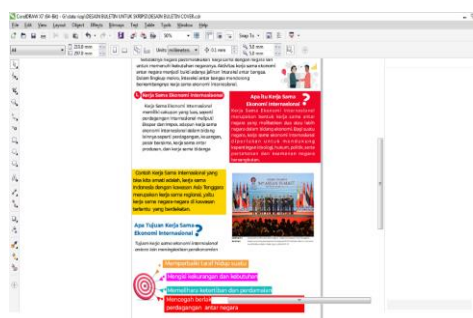
Kemudian peneliti melakukan pengumpulan sejumlah data dan informasi melalui studi literatur, antara lain: kurikulum edukasi, aliran tujuan edukasi, dan buku-buku yang mengimplementasikan pada topik pelajaran ekonomi.

Langkah selanjutnya ialah mengembangkan skema media pesan. Dalam penyusunan skema pesan media ini, terdapat beberapa tahapan, yaitu menyiapkan substansi dan desain media buletin. Setelah produk asli diproduksi, itu akan divalidasi. Hasil kegiatan pada tahap ini ialah evaluasi awal produk substansi edukasi oleh pakar substansi dan pakar substansi. Namun, sebelum diujikan, pakar substansi Ibu Ika Lis Mariatun M.Pd memberikan saran meliputi:

1. Sesuaikan dan urutkan spasi, kata, kalimat
2. Sesuaikan dengan Informasi terbaru



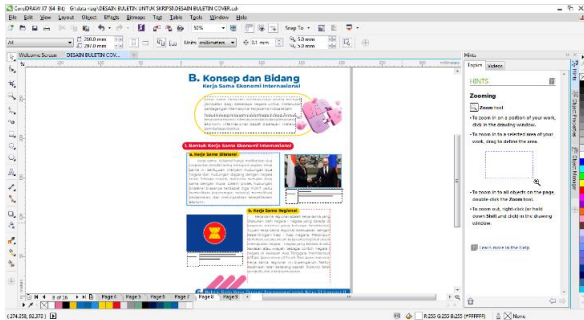
Gambar 1. Sebelum direvisi



Gambar 2. Sesudah direvisi

Sementara itu, pakar media Bapak Afzal Farid Alfahmi, S.kom sebelum pengujian, pakar media menawarkan saran berikut:

1. Penggunaan font agar lebih konsisten
2. Penyesuaian penggunaan warna



Gambar 3. Media sebelum direvisi



Gambar 4. Media Setelah direvisi

Data *review* yang diperoleh mengimplementasikan untuk menentukan kualitas produk yang sedang dikembangkan. *Review* memberikan evaluasi untuk direvisi sampai produk media edukasi dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Evaluasi oleh pakar substansi terhadap Media buletin dapat dirujuk pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian ahli materi terhadap media buletin

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Persentase	Kategori
1	Materi	15	46	76,6 %	Layak

Sehingga didapatkan nilai rata-rata persentase dengan jumlah 76,6% dengan kategori "Layak". Jadi dapat disimpulkan bahwa media Pengembangan Media Buletin Menerapkan *CorelDrawX7 x7* layak untuk mengimplementasikan sebagai penunjang pada kegiatan belajar mengajar ekonomi.

Hasil evaluasi pakar substansi alat evaluasi berbasis kahoot dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian ahli media terhadap Media Buletin

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Persentase	Kategori
1	Penyajian Media	12	41	85 %	Sangat Layak

Terdapat nilai rata-rata persentase dengan jumlah 85% dengan kategori "Layak" sesuai dengan tabel di atas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Buletin Menerapkan *CorelDrawX7 x7* layak mengimplementasikan sebagai penunjang pada kegiatan belajar mengajar ekonomi.

Evaluasi media buletin oleh guru ekonomi dievaluasi dari beberapa sudut pandang, termasuk evaluasi terhadap substansi dan bahasa, serta cara penyajian Media Buletin yang dibuat dengan menerapkan

CorelDrawX7 X7. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian praktisi lapangan terhadap Media Buletin

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dalam alat evaluasi	12	44	91,5 %	Sangat Layak

Terdapat nilai rata-rata persentase dengan jumlah 91,5% dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media edukasi buletin menerapkan CorelDrawX7 x7 layak untuk mengimplementasikan.

Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media buletin menerapkan CorelDrawX7 x7 dapat mengimplementasikan untuk mengetahui pemahaman substansi yang sudah disampaikan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meningkatkan hasil belajar, tahap ini dipergunakan untuk mengetahui Pengembangan media edukasi menerapkan CorelDrawX7 x7 dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Evaluasi ini dilakukan oleh 30 peserta didik kelas XI MIPA-1 SMAN 1 Kamal. Hasil penelitian dapat ditinjau sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{(\text{rata} - \text{rata skor } \textit{posttest}) - (\text{rata} - \text{rata skor } \textit{pretest})}{\text{Skor maksimal} - (\text{rata} - \text{rata skor } \textit{pretest})}$$

$$N-gain = \frac{94 - 70,6}{100 - 70,6} = \frac{23,4}{29,4} = 0,79$$

Terdapat nilai dengan jumlah 0,79 dengan kategori "Tinggi mempengaruhi hasil edukasi peserta didik" dikatakan tinggi karena sesuai dengan kriteria peningkatan kemampuan yang dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria peningkatan kemampuan

No	Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
1.	$N-gain \geq 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 < N-gain < 0,70$	Sedang
3.	$N-gain \leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media buletin menerapkan CorelDrawX7 x7 layak untuk mengimplementasikan sebagai media edukasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji coba produk, responden yang menjadi subjek uji coba produk berjumlah 30 peserta didik, dimana diambil dari kelas XI MIPA-1 SMAN 1 Kamal, dimana responden mengerjakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil edukasi setelah menerapkan media edukasi yang dikembangkan untuk kemudian dilakukan revisi produk jika hasil tes kurang baik sehingga dapat dijelaskan bahwa peserta didik masih belum memahami substansi yang disampaikan.

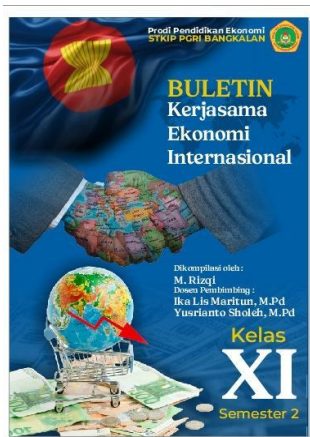
Uji coba pemaikan, evaluasi ini dilakukan oleh 30 peserta didik kelas XI MIPA-1 SMAN 1 Kamal. Hasil *pretest posttest* peserta didik mendapatkan nilai dengan rata – rata 94 setelah menerapkan media edukasi sebelum menerapkan media edukasi peserta didik mendapatkan nilai dengan rata – rata 70,6 yang artinya media edukasi yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Produksi akhir, setelah melewati berbagai tahapan diperoleh hasil akhir media, akhir



dari penelitian ini berupa media buletin menerapkan *CorelDrawX7 x7* dengan substansi kerjasama ekonomi internasional.

Media buletin yang di buat menerapkan *software CorelDrawX7 x7* disajikan dalam tampilan menarik dan unik sehingga peserta didik dapat memahami substansi yang sudah didapatkan dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil edukasi peserta didik.



Gambar 5. Tampilan cover buletin



Gambar 6. Tampilan isi buletin

Media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* mempunyai kelebihan dan kekurangan:

1. Kelebihan media bulletin
  - a. Media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* ialah media edukasi dengan isi substansi yang ringkas

dan mudah dipahami oleh siswa dengan ilustrasi yang menggambarkan isi dari substansi.

- b. Media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* dapat mengimplementasikan setiap saat baik secara digital maupun dalam bentuk cetak semacam buku, sehingga penggunaannya lebih praktis.
- c. Media buletin menerapkan *CorelDrawX7 x7* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Kekurangan media bulletin

- a. Media buletin memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkannya.
- b. Terbatasnya informasi yang tercantum, karena hanya inti dari substansi saja yang dilampirkan.
- c. Tata letak tiap paragraf yang bervariasi membuat pembaca kesulitan mengurutkan substansi.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan Pengembangan media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* melalui lima tahap, yaitu analisis, desain, implementasi, dan *development, evaluate*.

Hasil evaluasi oleh pakar substansi, evaluasi pakar media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* dari aspek substansi memperoleh skor sebesar 76,6% termasuk dalam kategori layak. Sedangkan evaluasi dari pakar media dari aspek desain buletin memperoleh skor sebesar 85% termasuk dalam kategori layak.

Evaluasi dari praktisi lapangan (guru) menilai media dari aspek substansi, dan aspek kemanfaatan. aspek penyajian memperoleh skor sebesar 91,5% dengan kategori sangat

layak. Kesimpulan dari peneliti alat media tersebut ialah media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* sangat layak mengimplementasikan dalam melakukan evaluasi edukasi.

Media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dengan data pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diketahui hasil belajar awal siswa dengan rata – rata 70,6 kemudian mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata - rata 94. Berarti hasil belajar siswa sebelum menerapkan media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* dan sesudah mengalami peningkatan. Media buletin menerapkan *CorelDrawX7x7* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi media buletin ialah media edukasi baru bagi siswa. Sehingga media dapat menarik minat siswa untuk belajar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Kepala STKIP PGRI Bangkalan bapak Fajar Hidayatullah, M.Pd dan Dosen pembimbing 1 Ibu Ika Lis Mariatun, M.Pd dan dosen Penguji 2 Bapak Yusrianto Sholeh, M.Pd dan seluruh dosen prodi ekonomi yang telah mengajar saya. Dan juga teman sejawat yang berjuang bersama. Serta orangtua saya yang selalu mendukung saya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Frimar, G., Ayu, L., Khoryati, D., & Jaenudin, R. (2012). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik*. 69–79.

Muryaningsih, S. (2021). Media Edukasi Berbahan Loose Part Dalam Edukasi Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>

Rashtria, A. U. (2021). PengembanganMedia

*Edukasi Berbentuk Buletin Pada Bahasan Usaha Dan Energi Di SMA Kelas X*. Skripsi.

Romansyah, Yusep. “Digital Transformation Toward Smart-x.” *Institut Teknologi Bandung*, 28 Juli.202. [www.itb.ac.id](http://www.itb.ac.id)

Rudi, N. B. (2022). *Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era New Normal*. Skripsi

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. PT Alfabeta.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Utami, R. A. (2021). Pengembanganmedia edukasi berbentuk buletin pada pokok bahasan usaha dan energi di sma kelas x.

Wahyuni, T. (2018). PengembanganMedia Edukasi *CorelDrawX7* Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas Xi Tkj Di Smk Piri 2 Yogyakarta Tugas Akhir Skripsi.