

**PENGEMBANGAN KOMIK KETELADANAN KH. A. WAHAB HASBULLAH
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDENGAR BAHASA ARAB**

Rina Dian Rahmawati¹, Putra Adi Pratama²

¹Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

²Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: rinadianrahmawati@unwaha.ac.id¹, Putraadipratamaputra122@gmail.com²

Abstract

This study aims to find out what are the differences between students' learning motivation and learning abilities before and after using comic media. The research method used is Research & Development with the Borg & Gall Model which includes 10 steps. The results of the research are (1) based on the validation test of material and language experts, this comic has very good quality (SB), with a result of 88%, (2) based on small-scale trials the student's response to this product is strongly agree (SS), with a score of 97.5%, and trials on a field scale the student response to this product is strongly agree (SS), with a score of 93.3%, (3) there are differences in student learning outcomes when using comic media, namely the results post-test and pre-test scores of students. With an average student pre-test result of 20.75 and an average student post-test result of 82. Seeing that the average student post-test is superior to the student pre-test, it can be said that Arabic-Indonesian comic media is effectively used and can improve the ability to learn Arabic.

Keywords : Development, Comics, Listening Skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa perbedaan antara motivasi belajar siswa serta kemampuan belajar sebelum dan sesudah menggunakan media komik. Metode penelitian yang digunakan ialah Research & Development dengan Model Borg & Gall yang meliputi 10 langkah. Hasil dari penelitian ialah (1) berdasarkan uji validasi ahli materi dan bahasa, komik ini memiliki kualitas yang sangat baik (SB), dengan hasil 88%, (2) berdasarkan uji coba skala kecil respon siswa terhadap produk ini ialah sangat setuju (SS), dengan hasil skor 97,5%, dan uji coba pada skala lapangan respon siswa terhadap produk ini ialah sangat setuju (SS), dengan hasil skor 93,3%, (3) terdapat perbedaan hasil belajar siswa saat menggunakan media komik, yakni hasil nilai post-test dan pre-test siswa. Dengan hasil rata-rata pre-test siswa 20,75 dan hasil rata-rata post-test siswa 82. Melihat dari rata-rata post-test siswa lebih unggul daripada pre-test siswa, dapat dikatakan bahwa media komik Arab-Indonesia efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab.

Kata Kunci : Pengembangan, Komik Keterampilan mendengar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab merupakan pembelajaran yang tidak akan lepas dari empat

keterampilan yaitu keterampilan membaca, keterampilan mendengar, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Arab bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, baik berupa lisan maupun tulisan.

Keterampilan mendengar disekolah dasar merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Arab. Mendengar atau menyimak merupakan dasar pengetahuan berbahasa yang sangat fungsional yang lebih bermakna bagi manusia untuk mengungkap lambang-lambang kata dari orang kedua yang merupakan suatu proses mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya. Menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bahan simak-an. Tujuan utama menyimak adalah menangkap, memahami atau menghayati pesan, ide, gagasan yang tersirat dalam bahan sima'an.

Pada hakikatnya, yang paling membantu siswa dalam pembelajaran bahasa arab yang masih tahap pemula adalah mendengar, karena mendengar merupakan gardu depan dalam memahami bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan konsep kebahasaan yang mengatakan bahwa ujaran adalah awal dari bahasa, yaitu bunyi bahasa yang dilafalkan dan bisa didengar. Bagi siswa Indonesia, menyimak bukanlah suatu hal yang mudah. Karena dalam kesehariannya, kesempatan untuk mendengar dan menyimak bahasa Arab sangatlah terbatas. Dan bagi siswa, kesulitan yang dihadapi pada saat mempelajari mendengar biasanya adalah suara, kosa kata, struktur kalimat dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research And Development (R&D) dengan memakai model pengembangan Bord and Gall yang meliputi 10 langkah. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut pendapat Borg dan Gall (1988) menyatakan bahwa metode penelitian ini (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar dalam bentuk komik pada mata pelajaran bahasa Arab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengembangan media pembelajaran berupa komik yang menggunakan model Borg and Gall, berikut adalah ringkasan dan analisis dari keseluruhan proses pengembangan yang telah dilakukan:

1. Tahap persiapan dan pengumpulan data

Tahap persiapan dan pengumpulan data ini berisi hasil identifikasi kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menguasai materi terlebih dahulu sesuai apa yang akan dikembangkan. Lalu untuk hasil pengumpulan data dihasilkan dari observasi lapangan dan studi pustaka yang menyangkut dengan penelitian.

Setelah dilakukannya identifikasi kurikulum, selanjutnya dilanjutkan dengan studi lapangan dengan menganalisa subjek di Pondok Pesantren yang berjumlah 30 santri. Hasil analisa subyek ini didapatkan dari hasil wawancara santri yang menyatakan bahwa kemampuan santri dalam keterampilan berbahasa arab masih dirasa kurang, mereka masih merasa kesulitan dalam berbicara bahasa asing. Kemudian peneliti melakukan analisa, merumuskan tujuan intruksional dalam kata kerja operasional yang termuat dalam indikator dan mengembangkan materipembelajaran yang akan dituangkan menjadi komik dua bahasa.

2. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran yakni komik dengan 2 bahasa, yaitu bahasa Arab dan bahasa Indonesia.

Adapun langkah-langkah yang spesifik dalam menyusun dan mendesain komik sebagai berikut :

1. Menentukan Tema Disini peneliti menentukan tema terlebih dahulu sebelum mengarah ke cerita yang akan diangkat kedalam komik.
2. Cerita Didalam komik menceritakan tentang kehidupan sehari-hari seperti disekolah, dan disempurnakan dengan adanya cerita KH. A.Wahab Hasbullah yang dapat dijadikan teladan bagi pembaca.
3. Karakter Sebelum mengarah ke dalam cerita, peneliti menentukan karakter dalam komik tersebut. Sifat serta sikap yang akan dituangkan ke dalam karakter tersebut, ditentukan terlebih dahulu guna memudahkan dalam mendesain jalannya cerita.
4. Membuat Cerita ini dibuat dari serangkaian dialog berbahasa Indonesia, yang nantinya akan dituangkan kedalam komik dengan menggunakan bahasa Indonesia lalu diterjemahkan kedalam bahasa Arab.
5. Merangkai Dalam Bentuk *Draft Storyboard*

Selanjutnya merangkai cerita kedalam bentuk *draft storyboard*.

3. Tahap Uji Coba Produk (Validitas Produk)

Pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan dengan meminta ahli media, ahlimateri dan bahasa untuk mengkoreksi produk layak atau tidak layak untuk dilanjutkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan validitas produk.

Tabel 1.1

Kriteria Penskoran Angket Validasi

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Layak	Kurang Layak	Cukup	Layak	Sangat Layak

Table 1.2

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Skor

Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
5	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Valid	Tidak Revisi
3	Kurang Valid	Sebagian Revisi
2	Tidak Valid	Revisi
1	Sangat Tidak Valid	Revisi

Adapun instrumen validasi isi/materi, insrtumen validasi desain mediaakan dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 1.3

Instrumen Validasi Ahli Materi dan Bahasa

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Isi						

1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.					
2.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa.					
Kontruksi						
3.	Kebermaknaan dalam materi.					
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.					
Bahasa						
5.	Kejelasan dalam memberikan informasi.					
6.	Penggunaan bahasa yang komunikatif.					
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.					
8.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.					
9.	Kesesuaian kaidah Nahwu Shorof.					
10.	Kesesuaian kaidah Tarkib Idhofi.					

a. Ahli Materi (Isi) & Bahasa

Ahli materi dan bahasa merupakan seorang ahli dan menguasai sejarah ulama dan bahasa yang sesuai dengan susunan kaidah nahwu shorof. Adapun kualifikasi dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menguasai karakteristik pelajaran bahasa Arab.
2. Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data hasil kelayakan komik Arab-Indonesia oleh Dr. Mohammad Ahsanuddin, S.Pd, M.Pd dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.			✓		
2.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa.				✓	
Kontruksi						
3.	Kebermaknaan dalam materi.				✓	
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
Bahasa						
5.	Kejelasan dalam memberikan informasi.				✓	
6.	Penggunaan bahasa yang komunikatif.			✓		
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.			✓		
8.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.				✓	
9.	Kesesuaian kaidah Nahwu Shorof.			✓		
10.	Kesesuaian kaidah Tarkib Idhofi.			✓		

Data kuantitatif dari ahli media diketahui dan menyatakan 5 responden (Baik) dan 5 responden (Cukup). Maka hasil presentase adalah sebagai berikut :

Hasil perhitungan presentase :

$$P: \frac{\sum X}{\sum X^F} \times 100$$

$$\sum X^F$$

$$P: 35 \times 100$$

$$40$$

$$P: 88 \%$$

Keterangan :

P : presentase yang dicari

$\sum X$: total jawaban responden dalam satu item

$\sum X_1$: total jawaban tertinggi dalam satu item

100 : bilangan konstan

c. Data Kuantitatif

Data kuantitatif validasi dosen ahli materi dan bahasa oleh Dr.Mohammad Ahsanuddin S.Pd, M.Pd dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.4

Saran Perbaikan Ahli Materi dan Bahasa Terhadap Komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah

Nama Subyek Ahli Materi dan Bahasa	Kritik dan Saran
Dr. Muhammad Ahsanuddin S.pd, M.pd	Dicek kembali dan lebih teliti tentang penggunaan Hamzah Washol dan Hamzah Qotho'
	Diteliti lagi tentang konsep Idhofi

Tabel 1.5

Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Tampilan Tulisan						
1	Penulisan Judul Komik					
2	Ukuran huruf pada tulisan					
3	Kejelasan tulisan					
4	Pengemasan media					
Aspek Komunikasi Visual						
1	Kesederhanaan tampilan Komik					
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang Digunakan					
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
4	Tampilan gambar disajikan					

5	Keseimbangan proporsi gambar					
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
7	Pengaturan tata letak					
8	Keserasian pemilihan warna					
9	Kerapihan desain					
10	Kemenarikan desain					

d. Ahli desain produk

Ahli desain produk merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan dalam desain media pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Berkompeten dalam bidang desain
2. Bersedia memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan media

e. Data Kuantitatif

Data hasil kelayakan komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah Arab-Indonesia oleh ahli media, Bapak Husni Adabi, S.ud, M.Pd. dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.6
Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Tampilan Tulisan						
1	Penulisan Judul Komik				✓	
2	Ukuran huruf pada tulisan				✓	
3	Kejelasan tulisan					✓
4	Pengemasan media			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Kesederhanaan tampilan Komik					✓
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang Digunakan				✓	

3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓	
4	Tampilan gambar disajikan					✓
5	Keseimbangan proporsi gambar				✓	
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					✓
7	Pengaturan tata letak					✓
8	Keserasian pemilihan warna					✓
9	Kerapihan desain				✓	
10	Kemenarikan desain				✓	

Data kuantitatif dari ahli media diketahui dan menyatakan 6 responden (Sangat Baik), 7 responden (Baik) dan 1 responden (Cukup). Maka hasil presentase adalah sebagai berikut :

Hasil perhitungan presentase :

$$P: \frac{\sum X}{\sum X^F} \times 100$$

$$\sum X^F$$

$$P: \frac{61}{70} \times 100$$

$$70$$

$$P: 87\%$$

Keterangan :

P : presentase yang dicari

$\sum X$: total jawaban responden dalam satu item

$\sum X_1$: total jawaban tertinggi dalam satu item 100 : bilangan konstan

f. Data Kuantitatif

Data kuantitatif validasi dosen ahli media oleh Bapak Husni Adabi, S.ud, M.Pd. Dapat bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.7

Saran Perbaikan Ahli Media

Nama Subyek Ahli Media	Kritik dan Saran
Bapak Husni Adabi, S.ud, M.Pd.	<p>Lebih baik menggunakan background gambar asli untuk bangunannya agar terlihat lebih estetik dan menyatu dengan karakter dan sejenisnya di sampul komik. Komik ini sangat menarik, karena penyampainya yang ringan dan menarik yang tentunya pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik. Harapan semoga ada proyek yang berlanjut dari komik ini. Karena menurut sayakomik ini adalah prolog awal yang harapannya dapat berlanjut ke sekuel selanjutnya tentang tokoh besar KH. A.</p> <p>Wahab Hasbullah.</p>

g. Tahap Revisi

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis atau informasi yang diperoleh dari para ahli. Jika sudah valid maka penelitian dihentikan akan tetapi jika belum valid maka wajib melakukan revisi.

h. Tahap Uji Coba

Setelah perbaikan penyempurnaan produk dilakukan, maka peneliti harus mengujikan kembali produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan di lapangan. Pengujian ini diterapkan kepada siswa, dan peneliti menggunakan media pembelajaran di kelas secara langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif dan tidaknya produk yang telah dikembangkan.

Kemudian dilakukan uji coba dengan melibatkan perorangan, skala kecil, lapangan responden untuk mengetahui tingkat kelayakan kamus yang telah dirancang dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini berbentuk data kuantitatif data tersebut diperoleh melalui tahap penilaian uji coba

perorangan.

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian skala inkert, berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses uji coba perorangan, skala kecil , dan lapangan :

Tabel 18

Kriteria Penskoran Angket Validasi

Skor			
1	2	3	4
Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik

Tabel 1.9

Presentase Tingkat Kelayakan Skor

No	Jawaban	Keterangan
1	0% - 19,99%	Sangat tidak setuju
2	20% - 39,99%	Tidak setuju
3	40% - 59,99%	Cukup setuju
4	60% - 79,99%	Setuju
5	80% - 100%	Sangat setuju

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan pada bab IV, kesimpulan yang dapat diambil adalah

1. Pengembangan media pembelajaran komik ini mempunyai 2 bahasa yakni bahasa Indonesia dan Arab. Dalam penyusunan serta mendesain komik ini yang paling utama harus menentukan tema terlebih dahulu, lalu karakter, membuat cerita dari serangkaian dialog berbahasa Indonesia yang nanti akan dituangkan kedalam komik lalu diterjemahkan kedalam bahasa Arab. Selanjutnya, merangkai cerita kedalam bentuk *draft storyboard*. Setelah itu peneliti mulai menggambar sketsa kasar agar membentuk sebuah rangkaian panel cerita. Setelah selesai mendesain gambar selanjutnya menambahkan balon teks untuk menempatkan dialog yang akan digunakan agar lebih memperjelas alur

cerita di dalam komik tersebut. Setelah semua selesai proses terakhir pemberian warna atau *tone* sehingga gambar terlihat lebih indah dan menarik.

2. Mengetahui efektifitas pembelajaran dengan media komik KH. A. Wahab Hasbullah untuk meningkatkan keterampilan mendengar bahasa Arab dapat dilihat dari nilai perbedaan antara *Pre-Test* dan *Post-Tes* siswa.
3. Mengetahui perkembangan para santri sebelum dan sesudah menggunakan perkembangan media komik

DAFTAR RUJUKAN

- Aminah, S. (2018). Pentingnya mengembangkan ketrampilan mendengarkan efektif dalam konseling. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4, No. 2, hal 108–114.
- Aminah, Siti. "Pentingnya mengembangkan ketrampilan mendengarkan efektif dalam konseling." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4.2 (2018): hal 108-114.
- Ardian Asyhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu," *Jurnal Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): hal. 3.
- Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 6
- Davis Ivor, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Raja Wali, 1991), hal 155-156
- Djafar, Ajiz. "Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Nilai-nilai Karakter Melalui Membaca Cerita Komik Bagi Siswa Kelas IV SDN No. 27 Duingingi Kota Tengah Kota Gorontalo." *Skripsi* 1, no. 151408031 (2012).
- Ella Coraima Dewi, *Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Imogiri.*(*Skripsi universitas Negeri Yogyakarta, 2016*), Hal 23
- Ella Coraima Dewi, *Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Imogiri.*(*Skripsi universitas Negeri Yogyakarta, 2016*) hal 28
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung, Pustaka Setia, 2011), hal. 243
- Hasrul Bakri, "Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2," *Jurnal MEDTEK* 3, no. 2 (2011): hal. 32.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, et al. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4.2 (2022): hal 106-113.
- Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), hal. 20-21.
- Lianawati, Ayong. "Implementasi keterampilan konseling dalam layanan konseling individual." In *Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Jambore Konseling 3*. Ikatan Konselor Indonesia (IKI), 2018. Hal 85–92

- Martoredjo, Nikodemus Thomas. "Keterampilan mendengarkan secara aktif dalam komunikasi interpersonal." *Humaniora* 5.1 (2014): hal 501-509.
- Maya Siskawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): hal 75
- Meningkatkan Keterampilan Mendengar Siswa SMP Kelas 2. *Journal of Education Research*, 4(3), hal 1241–1250.
- Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I
- Ruban masykur, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash," *Jurnal Al-Jabar* 3, no. 2 (2017): hal. 179.
- Sari, Dila Eka. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Dan Google Book Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Min 1 Tulungagung." (2021).
- Sari, Dila Eka. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Dan Google Book Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Min 1 Tulungagung." (2021).
- Siregar, Depita. "Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2019/2020, Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi." (2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 407.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 784.
- Syamsuddin, Naidin. "Pengembangan Teknologi Cetak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021). hal. 35-44
- Tarigan, H.G., *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1994), hal. 6.
- Wulandari Adi Putri Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya," *Jurnal ITedu* 1, no. 1 (2016): hal. 104.