

**PENGEMBANGAN SCRAP ENSIKLOPEDIA BERBASIS KONVENSIONAL  
DAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SD NU BANGIL**

Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri<sup>1</sup>, Putri Nur Faizah<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

<sup>1</sup>virzanioktaviani@gmail.com, <sup>2</sup>putrinurf66@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to develop a conventional and digital-based scrap encyclopedia as a learning support tool to improve the learning outcomes of fifth grade students at SD NU Bangil. Scrap encyclopedia is an innovation in learning to provide a more interesting and effective learning experience. The type of research used is research and development (R&D) referring to the Borg and Gall development model which consists of 6 stages. The data collection techniques used were observation, interviews and tests. The data analysis used is the N-gain test to determine the increase in student learning outcomes. The implementation of this encyclopedia scrap uses a jigsaw learning model. Based on the results of the development of the encyclopedia scrap, the average validation results were 91.97% in the very valid category, the improvement results were 0.31 in the medium category and the student response results were 82.5% in the very interesting category. This research makes a positive contribution to the development of education at SD NU Bangil and can be a reference for other parties in integrating digital technology in the learning process..*

**Keywords:** *conventional, digital, encyclopedia scrap*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan scrap ensiklopedia berbasis konvensional dan digital sebagai alat pendukung pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil. Scrap ensiklopedia merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan mengacu model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 6 tahapan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan test. Analisis data yang digunakan yaitu uji N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. implementasi scrap ensiklopedia ini menggunakan model pembelajaran jigsaw. Berdasarkan hasil pengembangan scrap ensiklopedia diperoleh hasil rata-rata validasi sebesar 91,97% dengan kategori sangat valid, hasil peningkatan sebesar 0,31 dengan kategori sedang dan hasil respon siswa sebesar 82,5% dengan kategori sangat menarik. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan

pendidikan di SD NU Bangil dan dapat menjadi referensi bagi pihak lain dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** konvensional, digital, scrap ensiklopedia

### **A. Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Bhineka Tunggal Ika menjadi semboyan bangsa menggambarkan berapa kaya dan beragamnya bangsa Indonesia. Lalu, apakah yang dimaksud dengan budaya? Budaya berasal dari Bahasa Sanskerta “Buddayah” yang artinya segala sesuatu yang berhubungan dengan akal dan budi manusia. Sedangkan secara harfiah, budaya merupakan cara hidup yang dimiliki sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi di bawahnya. Ki Hajar Dewantara dalam artikel yang ditulis oleh Antara dan Yogantari menyatakan bahwa “budaya merupakan hasil perjuangan suatu masyarakat terhadap zaman dan alam yang membuktikan kejayaan hidup masyarakat dalam menghadai rintangan dan kesulitan untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan di hidupnya”(Aliah 2022).

Keragaman budaya adalah salah satu ciri khas yang terdapat di suatu wilayah tertentu, salah satunya

Pulau Jawa. Pulau Jawa merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan keragaman budaya. Setiap daerah di Pulau Jawa memiliki budaya, tradisi, bahasa dan sejarahnya sendiri. Memahami keragaman budaya penting untuk membentuk pemahaman yang mendalam mengenai identitas budaya (Antara dan Yogantari 2018). Keragaman budaya telah dijelaskan di dalam Al-Quran:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti” (Al-Hujurat [49]:13).

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah menciptakan manusia dengan bermacam-macam suku bangsa agar manusia saling mengenal. Ayat ini juga menjelaskan bahwa semua manusia, terlepas dari jenis kelamin, ras, suku bangsa, dan

latar belakang etnis, sama-sama diciptakan oleh Allah SWT. Keragaman ini seharusnya digunakan sebagai kesempatan untuk saling mengenal dan menghargai, bukan sebagai alasan untuk merendahkan atau meremehkan orang lain (Potabuga 2020).

Dalam pembelajaran di sekolah materi keragaman budaya kurikulum merdeka dikemas dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V di SD NU Bangil, Ibu Saidah Misdiana, S.Pd siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kebudayaan. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan bercerita. Bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku cetak sehingga siswa tidak mendapat pengetahuan selain dari buku cetak. Sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai untuk melakukan pembelajaran berbasis digital seperti adanya LCD proyektor namun guru belum menerapkan digitalisasi pembelajaran. Hal ini disebabkan guru masih belajar dalam mengintegrasikan pembelajaran dengan digitalisasi

sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka. Adanya permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang cukup rendah. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membantu guru maupun siswa menuju pembelajaran yang efektif (Faizah 2023). Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk materi keragaman budaya adalah scrap ensiklopedia (Azizah, Putri, dan Setiyani 2020). Scrap adalah buku yang di dalamnya susunan foto dan tulisan yang ditata dalam bentuk yang menarik. Ensiklopedia adalah buku referensi yang dapat digunakan siswa di luar jam sekolah selain di kelas. Oleh karena itu, penggunaan ensiklopedia ini sangat penting sebagai bahan pendukung pembelajaran bagi siswa

yang memiliki keterbatasan waktu saat belajar di kelas.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti menemukan bahwa scrap ensiklopedia yang dikembangkan masih banyak yang berbentuk konvensional. Sedangkan tuntutan kurikulum merdeka adalah pembelajaran berbasis digital dan selaras dengan era 5.0 ini sehingga digitalisasi pembelajaran perlu dilakukan (Fauzan dan Arifin 2022). Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti termotivasi untuk memasukkan unsur digital dalam scrap ensiklopedia konvensional yang akan dikembangkan dan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Scrap Ensiklopedia berbasis Konvensional dan Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifitasan produk. Model pengembangan yang

digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu *research and information, planning, develop preliminary from of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final production revision, dissemination and implementation* (Sugiyono 2019a). Penelitian ini dilakukan di SD NU Bangil selama 4 bulan. Penelitian ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara kepada Ibu Saidah Misdiana, S.Pd selaku guru kelas V SD NU Bangil, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan soal test. Analisis data menggunakan uji N-gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pelajaran.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Peneliti melakukan tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian dan pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Pada tahap *research and information* peneliti melakukan pengamatan pra

lapangan dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah. Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara terstruktur kepada guru kelas V SD NU Bangil. Berdasarkan wawancara diperoleh hasil bahwa terdapat masalah pembelajaran IPAS materi keragaman budaya karena keterbatasan bahan ajar. Sekolah hanya menggunakan buku cetak yang dijadikan pedoman belajar.

Apabila ditinjau dari sarana prasarana di SD NU Bangil sudah memadai untuk digitalisasi pembelajaran namun guru belum menerapkan pembelajarn berbasis digital. Dalam implementasi kurikulum merdeka guru diharapkan dapat mengintegrasika pembelajaran dnegan digitalisasi sesuai denga tuntutan kurikulum merdeka(Hamdi, Triatna, dan Nurdin 2022). Pada tahap ini peneliti memberikan pre-test untuk mengetahui apakah ada masalah dalam hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di pulau Jawa. Pre-test diberikan kepada seluruh siswa kelas V SD NU Bangil sejumlah 31 siswa. soal pre-test memuat pertanyaan-pertanyaan yang diambil dari materi keragaman

budaya untuk kelas V berjumlah 25 soal dengan jenis soal pilihan ganda. Hasil pre-test yang telah diberikan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah yaitu 48.5. hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belaja siswa kelas V tergolong rendah sehingga membutuhkan penanganan lebih lanjut.

Setelah peneliti melakukan wawancara dan pengamatan pra lapangan, peneliti melakukan tahap planning yaitu merencanakan solusi yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam hal ini peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran scrap ensiklopedia. Tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dan perangkat yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan media. Bahan tersebut diantaranya materi keragaman budaya di Pulau Jawa, gambar yang mendukung isi materi, dan perangkat lunak yang digunakan adalah Canva dan perangkat edit video pembelajaran yaitu Capcut.

Tahap selanjutnya yaitu develop preliminary from of product. Scrap ensiklopedia disusun sedikit berbeda dengan ensiklopedia pada

umumnya, yang membedakan adalah tampilan dari dalam bukunya yang lebih banyak gambar, warna dan hiasannya yang dikemas secara menarik. Peneliti mengembangkan scrap ensiklopedia ini dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar siswa memiliki ketertarikan untuk membaca, memahami materi yang lengkap dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pengembangan scrap ensiklopedia ini juga mempertimbangkan hasil penelitian terdahulu dan memodifikasinya sehingga tercipta produk yang lebih baik.

Inovasi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mencantumkan qr code yang berisi video pembelajaran mengenai penjelasan keragaman budaya di Pulau Jawa yang lebih komprehensif dibandingkan dengan yang ada di scrap book. Qr code ini akan di-scan di handphone guru dan ditunjukkan melalui LCD Proyektor di kelas sehingga siswa dapat melihat video pembelajaran yang diunggah di youtube peneliti.

Setelah pembuatan scrap ensiklopedia maka dilakukan tahap preliminary field testing yaitu uji coba produk. Pada tahap ini peneliti melakukan proses validasi produk. Validasi dilakukan kepada dosen ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran scrap ensiklopedia. Validator 1 yaitu dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Malang sebagai validator ahli materi. Validator 2 yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Malang sebagai validator ahli media dan Validator 3 adalah guru kelas V SD NU Bangil. Berikut adalah data hasil validasi scrap ensiklopedia.

**Tabel 1. Hasil Validasi Scrap  
Ensiklopedia**

<b>Aspek</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Media	90,6%	Sangat Valid
Materi	93,3%	Sangat Valid
Pembelajaran	92%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1.1 data hasil validasi scrap ensiklopedia yang telah divalidasi oleh 3 orang validator dari tiga komponen penilaian yaitu media, materi dan pembelajaran dijabarkan menjadi 15 aspek. Diperoleh rata-rata hasil validasi media yaitu 90,6%

dengan kategori sangat valid, validasi materi yaitu 93,3% dengan kategori sangat valid dan validasi pembelajaran yaitu 92% dengan kategori sangat valid berdasarkan ketiga aspek validasi tersebut maka diperoleh hasil rata-rata yaitu 91,97% yang menyatakan bahwa scrap ensiklopedia yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat valid.

Setelah dilakukan proses validasi, selanjutnya yaitu tahap main product revision peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari pada validator. Validator ahli media memberikan saran yaitu untuk memilih latar belakang dengan warna yang kontras, mengganti material kertas yang lebih tebal untuk mencegah terjadinya kerusakan scrap book. Validator ahli materi memberikan saran memerhatikan bahasa, menyesuaikan materi dengan capaian pembelajaran dan mengganti gambar yang semula ilustrasi menjadi gambar yang nyata. Validator ahli pembelajaran memberikan saran implementasi dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh.

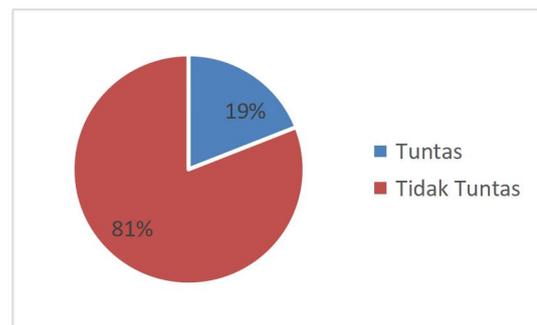
Pada tahap main field testing peneliti melakukan uji coba ke lapangan yaitu pada siswa kelas V SD NU Bangil. Uji coba lapangan terdiri dari dua yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa. Tujuan dilaksanakan uji coba ini untuk mengetahui kemenarikan scrap ensiklopedia dan mengetahui kekurangan scrap ensiklopedia menurut siswa. Setelah dilakukan uji kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji kelompok besar sebanyak 31 siswa.

Saat uji kelompok besar, siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa. Setiap kelompok mendapatkan 1 scrap ensiklopedia dan 1 lembar kerja. Pembagian kelompok ini berdasarkan jumlah provinsi di Pulau Jawa sehingga setiap kelompok mendapatkan 1 scrap ensiklopedia yang berisi materi 1 provinsi. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa dijelaskan terlebih dahulu cara menggunakan scrap ensiklopedia. Proses pembelajaran menggunakan metode jigsaw learning. Model pembelajaran jigsaw memiliki kelebihan mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar

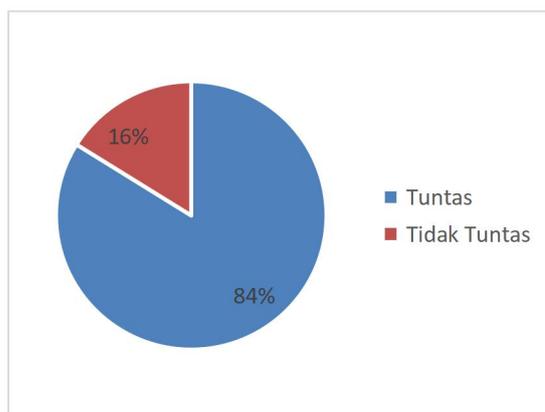
karena ada perwakilan yang bertugas menjelaskan materi kepada teman-temannya, siswa menjadi lebih aktif karena tuntutan memahami materi untuk disampaikan kepada teman-teman (Putra 2014). Siswa secara berkelompok dan memilih satu orang sebagai perwakilan yang bertugas menjelaskan kepada kelompok lainnya. uji coba ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Setelah siswa selesai mengerjakan lembar kerja, perwakilan kelompok akan berkeliling ke kelompok lain untuk menjelaskan materi kelompoknya. Kelompok yang dikunjungi mencatat hasil penjelasan yang akan digunakan untuk tanya jawab. Setelah proses tanya jawab, peneliti memberikan penguatan materi.

Setelah selesai tahap uji coba produk, peneliti memberikan post-test dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan scrap ensiklopedia sebagai media pembelajaran. Berikut adalah data hasil pre-test dan post-test siswa kelas V SD NU Bangil.

**Gambar 1. Diagram Ketuntasan Individu pada Pre-Test**



**Gambar 2. Diagram Ketuntasan Individu pada Post-Test**



Berdasarkan diagram gambar sebanyak 19% peserta didik tuntas pre-test, hal ini disebabkan peserta didik merasa belum paham dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa yang telah didapatkan saat proses pembelajaran. Hasil yang ditunjukkan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran scrap ensiklopedia, jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan yang drastis yaitu 84% peserta didik. Indikator ketuntasan individu adalah berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal yang telah ditentukan yaitu 60. Dengan demikian peserta didik dinyatakan tuntas apabila memiliki nilai lebih dari sama dengan 60. Selain ketuntasan individu, ketuntasan peserta didik juga dilihat dari ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal diadaptasi dari Azizah, dinyatakan tuntas apabila minimal 80% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai lebih dari sama dengan KKM(Azizah dkk. 2020). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan N-gain.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa**

<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>	<b>Gain Score</b>	<b>Kriteria</b>
48.45	72,64	0,31	Sedang

Hasil penghitungan statistik menunjukkan bahwa gain score sebesar 0,31 dengan kriteria N-gain termasuk kategori sedang. Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran scrap ensiklopedia. Menurut Kurniawan apabila gain score menunjukkan score  $0,3 < g \leq 0,7$  maka media pembelajaran

dinyatakan efektif dengan kriteria sedang (Kurniawan dan Hidayah 2020). Berdasarkan hasil respon siswa diperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 2. Hasil Respon Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Kemenarikan	82,5%	Sangat Menarik

Kemenarikan diperoleh dari lembar respon siswa dan mendapatkan presentase nilai 82,5% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran scrap ensiklopedia dapat membuat siswa senang dan tertarik dalam mempelajari materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Data kualitatif yang diperoleh dari lembar respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa senang menggunakan media pembelajaran scrap ensiklopedia karena menyenangkan dan mudah memahami materi pembelajaran. Pernyataan ini sesuai didukung penelitian bahwa dengan hasil presentasi minimal cukup menunjukkan bahwa menurut siswa produk yang dikembangkan menarik (Firdaus dan Wilujeng 2018). Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Scrap Ensiklopedia berbasis Konvensional dan Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil” dapat disimpulkan sebagai berikut: scrap ensiklopedia dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran untuk kelas V. scrap ensiklopedia ini dikembangkan melalui tahapan pengembangan Borg and Gall. Berdasarkan hasil validasi materi yaitu 93,3% dengan kategori sangat valid dan validasi pembelajaran yaitu 92% dengan kategori sangat valid berdasarkan ketiga aspek validasi tersebut maka diperoleh hasil rata-rata yaitu 91,97%. Sedangkan hasil respon siswa sebesar 82,5% dengan kategori sangat menarik.

Saran terkait penelitian yang sudah dilakukan yaitu diharapkan guru dapat menggunakan scrap ensiklopedia sebagai media pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran ini dapat menjadi pendamping bagi guru dalam mengajar di kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aliah, Janatul. 2022. “Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10(2):1–9.
- Antara, Made, dan Made Vairagya Yogantari. 2018. “KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF.”
- Azizah, Norma, Dian Permana Putri, dan Setiyani Setiyani. 2020. “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN DAN TUMBUHAN.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7(2). doi: 10.25134/pedagogi.v7i2.3564.
- Faizah, Putri Nur. 2023. “Pengembangan Papan Perkalian Montessori ‘PAKAMON’ sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II di MI Baipas Malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Fauzan, Fauzan, dan Fatkhul Arifin. 2022. *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Prenada Media.
- Firdaus, Muhammad, dan Insih Wilujeng. 2018. “Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4(1):26–40. doi: 10.21831/jipi.v4i1.5574.
- Hamdi, Syahrul, Cepi Triatna, dan Nurdin Nurdin. 2022. “Kurikulum Merdeka dalam Perspektif

- Pedagogik.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7(1). doi: 10.30998/sap.v7i1.13015.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, dan Rusly Hidayah. 2020. “KEPRAKTISAN PERMAINAN ZUPER ABASE BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ASAM BASA.” *UNESA Journal of Chemical Education* 9(3):317–23. doi: 10.26740/ujced.v9n3.p317-323.
- Potabuga, Yodi Fitradi. 2020. “PENDEKATAN ANTROPOLOGI DALAM STUDI ISLAM.” *TRANSFORMATIF* 4(1):19–30. doi: 10.23971/tf.v4i1.1807.
- Putra, D. S. 2014. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bolabasket.” *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 02(03):1–6.
- Sugiyono, Sugiyono. 2019a. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.