

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP STORY BOOK BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Afaf Izzah Kamilah¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[1 afafizzah9@gmail.com](mailto:afafizzah9@gmail.com), [2 otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id), [3 uswatunhasanah@unj.ac.id](mailto:uswatunhasanah@unj.ac.id))

ABSTRACT

This research and development aims to describe the development process and determine the feasibility quality of the Pop-Up Story Book product based on Problem-Based Learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data analysis techniques used were quantitative and qualitative data analysis techniques with research subjects including 3 experts (language expert, media expert, material expert), 3 students for one-to-one testing, 8 students for the small group test, and 16 students for the field test. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires. The results of this study show the feasibility level of the product based on the validation tests: 63% from the language expert, 91% from the media expert, 95% from the material expert. Student trials obtained a feasibility percentage of 100% in the one-to-one test, 95% in the small group test, and 98% in the field test. Based on the assessment from the expert validations and student trials, it can be concluded that the development of the Pop-Up Story Book media is Highly Feasible and can be implemented as a learning medium in the Pancasila education learning process for Grade 3 Elementary School.

Keywords: *Development, Pop-up book media, Problem-based learning, Pancasila education.*

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kualitas kelayakan produk media *Pop Up Story Book* berbasis Problem Based Learning. Metode penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan subjek penelitian meliputi 3 ahli (ahli Bahasa, ahli media, ahli materi), 3 peserta didik untuk one to one, 8 peserta didik untuk small group, 16 peserta didik field test. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan dari produk berdasarkan uji validasi ahli Bahasa sebesar 63%, ahli media 91%, ahli materi 95% dan uji coba peserta didik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dalam uji one to one, 95% dalam uji small group, 98% dalam uji field test. Berdasarkan penilaian dari uji validasi ahli dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Pop Up Story Book* Sangat Layak dan bisa diterapkan sebagai media

pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *pop up book*, Berbasis *problem based learning*, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses mentransfer ilmu melalui pendidikan formal atau *empiris* yang menjadikan seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang sudah tahu menjadi lebih tahu. *Empiris* atau pengalaman tersebut dapat merubah cara berpikir, merasa, dan bertindak seseorang menjadi lebih baik. Melalui pendidikan juga seorang individu dapat mempelajari, mengetahui, dan mengasah kemampuan atau potensi yang dimiliki. Melalui pendidikan seorang individu dapat berperan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya dapat mengendalikan, menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Dalam dunia pendidikan, pengajaran yang efektif memerlukan pengetahuan, keterampilan dan

keyakinan dari guru. Keberhasilan guru membina pembelajaran membutuhkan kemampuan kognitif, afektif, sosial dan keterampilan motivasi yang harus diorganisir serta diatur untuk melayani banyak tujuan. Indikator dalam silabus merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh guru dalam kelas. Dalam menyelesaikan indikator ini, guru harus menguasai komponen-komponen dari indikator tersebut, salah satunya adalah literasi.

Literasi dalam pendidikan berupaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada individu agar mampu memahami, mengevaluasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi dengan cara yang efektif.² Sekolah mengajarkan siswa keterampilan dasar membaca. Proses ini melibatkan pemahaman teks,

¹ Otib Satibi Hidayat, 'Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic Dan Website Wordpress Pada Pembelajaran Warga Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), pp. 5436–44,
doi:10.31004/basicedu.v5i6.1668.

² Rokmana Rokmana and others, 'Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 129–40,
doi:10.55606/jsr.v1i1.960.

membangun kosakata, dan mengekspresikan ide. Melalui pendidikan formal, siswa belajar untuk memahami dan menganalisis berbagai jenis teks, termasuk artikel, buku, jurnal, dan media digital. Mereka juga dilatih untuk mengevaluasi keakuratan, keandalan, dan relevansi informasi yang mereka temui. Pendidikan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang merupakan komponen penting dari literasi. Mereka belajar untuk mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan sudut pandang alternatif, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. Melalui pendidikan, siswa diperkenalkan pada berbagai jenis literatur dan karya seni yang merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Ini membantu mereka memperluas wawasan mereka tentang dunia dan mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan ide-ide secara kreatif.

Kondisi literasi di Indonesia masih memerlukan perbaikan signifikan, sebagaimana terungkap dari survei PISA 2022 oleh OECD, di

mana Indonesia naik peringkat menjadi ke-66 dari 81 negara namun skor rata-rata siswa menurun: literasi 359 (dunia 469), matematika 366 (dunia 358), dan sains 383 (dunia 384).³ Rendahnya literasi ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar dan implementasi kegiatan literasi yang tidak berkelanjutan, padahal siswa sekolah dasar memiliki potensi besar untuk membangun dasar kemampuan literasi. Analisis kebutuhan terhadap 27 siswa kelas III SDN 02 Rawamangun menunjukkan 70% tertarik dengan pelajaran Pancasila, namun 63% merasa bosan dan 81% kesulitan memahami materi, termasuk 63% yang tidak paham hak dan kewajiban. Meski 67% senang membaca buku dan 78% tertarik dengan buku cerita Pop-up, 52% tidak memahami isi bacaan. Wawancara dengan wali kelas mengungkapkan bahwa literasi siswa sedang ditingkatkan, tetapi banyak yang kesulitan membaca akibat kurangnya stimulasi keluarga, sehingga mempengaruhi pemahaman materi pelajaran.

³ PISA 2022 Results (Volume I), PISA (OECD, 2023),
doi:10.1787/53f23881-en.

Faktor penyebab masalah literasi meliputi kesulitan membaca siswa yang menghambat pembelajaran, kurangnya stimulasi keluarga, dan keterbatasan buku bacaan, yang saling terkait dan memperburuk kondisi. Untuk mengatasi ini, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita Pop-up berbasis Problem Based Learning untuk materi PPKn kelas III, yang menawarkan visualisasi 3D hidup untuk meningkatkan minat dan motivasi melalui gambar berdimensi dan interaktif. Inovasi produk terletak pada cerita tentang Kewajiban Anak di Rumah yang diambil dari materi kelas III, dilengkapi pertanyaan diskusi dan refleksi di akhir halaman, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat literasi dan membantu siswa memahami pelajaran Pancasila pada materi hak dan kewajiban secara efektif dan berkelanjutan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pengembangan media Pop-Up Book dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. Alexandrina

Narahayaan et al. (tahun tidak disebutkan) di SDN Bandungrejosari 1 Malang dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) mengembangkan Pop-Up Book untuk pengenalan simbol-simbol Pancasila. Media ini mendapat skor kelayakan tinggi (materi 96,43%, media 82,69%, bahasa 71,43%) dan dinilai sangat praktis oleh guru (75%) dan siswa (90,62%), serta mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan visual inovatif.⁴ Penelitian lain oleh Desta Aulia Rachma Dwiningrum dan Titin Sunaryati (2022/2023) di SDN Mekarmukti 03 Bekasi menggunakan model Borg and Gall untuk mengembangkan Pop-Up Book guna meningkatkan hasil belajar PKN kelas III. Hasil validasi ahli dan respon siswa menunjukkan media tersebut sangat layak, dengan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen (pre-test 59,71 menjadi post-test 74,57) dibandingkan kelas kontrol (pre-test 49,52 menjadi post-

⁴ Jurnal Penelitian and others, 'Maret Tahun 2024 | Hal', 4.1 (2024), pp.

18–23,
doi:10.56393/pijar.v4i1.2426.

test 64).⁵ Temuan ini menegaskan bahwa media Pop-Up Book tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi PKN tetapi juga praktis dan dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan kuat bagi pengembangan media serupa dalam konteks pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk inovatif berupa buku cerita pop-up berbasis Problem Based Learning untuk materi Pendidikan Pancasila kelas III SD, khususnya Hak dan Kewajiban anak di sekolah, guna meningkatkan literasi siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dilaksanakan di SDN 03 Manggarai, Jakarta Selatan, dari Agustus hingga Desember 2025, penelitian ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun terbatas pada tahap Development untuk fokus pada pengembangan media. Pendekatan ini memungkinkan penyempurnaan produk yang efektif, di mana analisis kebutuhan dan karakteristik siswa menjadi dasar untuk merancang media yang sesuai, sehingga siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Prosedur pengembangan mengikuti model ADDIE, dimulai dengan tahap Analyze untuk mengidentifikasi masalah literasi melalui wawancara guru dan analisis karakteristik siswa, diikuti Design yang mencakup pembuatan storyboard, skenario cerita, dan integrasi ilustrasi 3D. Pada tahap Development, dilakukan pra-produksi dengan penyusunan cerita dan desain visual, produksi melalui ilustrator dan percetakan, serta

⁵ Desta Aulia Rachma Dwiningrum and Titin Sunaryati, ‘Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN Mekarmukti 03 Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023’,

JURNAL SYNTAX IMPERATIF :
Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan,
4.3 (2023), pp. 283–88,
doi:10.36418/syntax-imperatif.v4i3.255.

pasca-produksi dengan validasi oleh tiga ahli (materi, bahasa, media) untuk revisi produk. Meskipun implementasi dan evaluasi direncanakan untuk menguji efektivitas di kelas dan mengukur peningkatan literasi, fokus utama adalah pada pengembangan produk yang inovatif dan edukatif.⁶

Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif dengan rating scale 5 skala melalui kuesioner checklist, untuk menilai kevalidan produk berdasarkan angka-angka yang dikumpulkan, ditabelkan, dan diinterpretasikan.⁷ Hal ini memastikan informasi mudah dipahami, sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki kekuatan dan kelemahan buku cerita pop-up, serta memperluas penggunaannya dalam pembelajaran PPKn yang lebih berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang mendukung literasi siswa secara berkelanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan bertujuan menghasilkan inovasi seperti media ajar atau model pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih bermakna, berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan melalui pengamatan dan tinjauan pustaka. Sasaran utama adalah menciptakan produk efektif yang disesuaikan dengan ciri siswa dan membangun pengalaman belajar yang penuh arti. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pop-up story book berbasis Problem Based Learning.

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini meliputi pengamatan langsung dan tinjauan pustaka untuk mengenali masalah serta kebutuhan aktual di sekolah, dengan fokus pada

⁶ Budiyono Saputro, *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI* (Aswaja Presindo, 2017).

⁷ Stefanus Soejanto Sandjaja, Yuda Syahputra, and Lira Erwinda,

'Validasi Skala Penilaian Instrumen Perencanaan Karier Menggunakan Andrich Threshold', *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9.1 (2020), pp. 105–17, doi:10.30996/persona.v9i1.3310.

analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan Guru: Wawancara dan observasi di SDN 02 Rawamangun menunjukkan literasi siswa sedang ditingkatkan, tetapi banyak siswa kesulitan membaca akibat kurangnya stimulasi keluarga, mempengaruhi pemahaman materi. Guru membutuhkan buku bacaan yang lebih lengkap untuk meningkatkan literasi dan pemahaman isi bacaan.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik: Angket kepada 27 siswa kelas III menunjukkan 70% tertarik Pancasila namun 63% bosan dan 81% kesulitan memahami materi, termasuk 63% tidak paham hak dan kewajiban. Meski 67% senang membaca buku (59% lebih suka fisik, 41% digital), 52% tidak memahami isi. 56% kenal buku pop-up, dan 78% tertarik membacanya serta belajar hak/kewajiban dengannya, menunjukkan potensinya sebagai media efektif.

2. Design (Desain)

Tahap ini melibatkan perancangan materi, penyusunan storyboard, dan pengembangan instrumen berdasarkan analisis kebutuhan, untuk menciptakan media

inovatif yang sesuai karakteristik siswa kelas rendah.

a. Perancangan Materi: Peneliti merancang alur cerita berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan, dan preferensi siswa dari analisis kebutuhan.

b. Menyusun Storyboard: Dibuat deskripsi visual, narasi cerita, dan dialog tokoh berdasarkan kehidupan sehari-hari dan materi hak/kewajiban anak di rumah, untuk mendukung diskusi PBL. Storyboard mendetail per halaman sebagai rujukan ilustrator.

c. Pengembangan Instrumen Penilaian: Dirancang instrumen untuk validasi ahli (materi, bahasa, media) dan uji coba (one-to-one, small group, field test) berdasarkan studi literatur.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini mencakup prapengembangan, pengembangan, dan pasca-pengembangan untuk memproduksi media pop-up story book.

a. Pra Pengembangan: Merangkai komponen seperti materi, alur cerita, deskripsi visual, dialog, dan teknis cetak berdasarkan analisis kebutuhan dan teori literatur.

b. Tahap Pengembangan: Peneliti dan ilustrator memproduksi media menggunakan storyboard,

dengan revisi berulang menggunakan aplikasi seperti Procreate dan Canva.

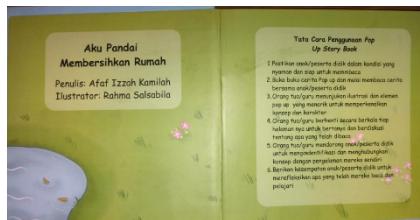
Komponen utama meliputi:

Cover: Judul menarik berdasarkan preferensi siswa.



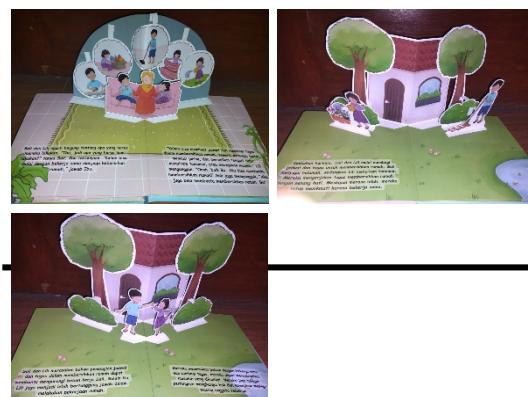
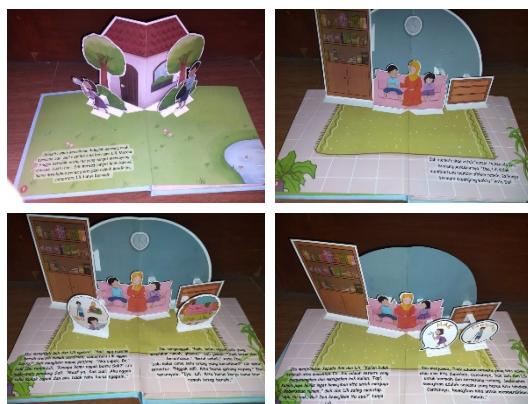
Gambar 1 Cover

Petunjuk Penggunaan: Panduan untuk guru dan siswa.



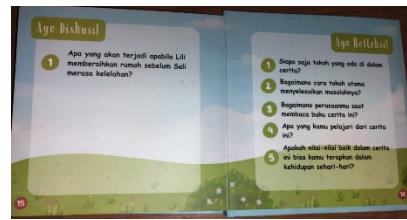
Gambar 2 Petunjuk Penggunaan

Materi Cerita: Alur berdasarkan kehidupan sehari-hari, dengan lembar refleksi di akhir.



Gambar 3 Isi Cerita

Halaman Diskusi dan Refleksi: Pertanyaan untuk mengembangkan berpikir kritis terkait hak/kewajiban.



Gambar 4 Diskusi dan Refleksi

c. Pasca Pengembangan: Pada tahap ini peneliti bersama illustrator melakukan pengecekan terhadap seluruh komponen media *pop up story book*. Ketepatan deskripsi visual, teks narasi, dan dialog dipastikan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Setelah proses pengecekan selesai, media melalui proses cetak. Sebelum proses cetak, peneliti menentukan bahan dan teknis pencetakan media yang sesuai dengan karakteristik media. Setelah proses cetak media *pop up story book*, media di uji validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi untuk menentukan kualitas kelayakan media. Hasil uji validasi menunjukkan skor 63% dari ahli bahasa, 91% dari ahli media, dan 95% dari ahli materi, yang termasuk kategori Sangat Baik dan Sangat

Layak digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Setelah melakukan uji validasi dengan ahli, langkah berikutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang didapatkan. Setelah produk dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya produk di uji coba secara langsung kepada peserta didik. Berdasarkan teori Tessmer uji coba dilakukan dengan uji coba *one to one* kepada 3 siswa, uji coba *small group* kepada 8 siswa, dan uji coba *field test* kepada 16 siswa. Uji coba dilakukan di SDN 03 Manggarai pada bulan Desember 2025. Hasil uji coba menunjukkan skor 100% pada tahap *one to one*, 95% pada tahap *small group*, dan 98% pada tahap *field test*. Peserta didik terlihat antusias saat membaca buku dan menjawab pertanyaan diskusi serta refleksi pada buku tersebut, ini menunjukkan bahwa media pop up story book dapat meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik.

E. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *Ppo up story book* untuk pembelajaran pendidikan Pancasila

kelas 3 SD. Produk yang dihasilkan merupakan media berbentuk cetak yang dikembangkan menggunakan aplikasi software procreate dan canva. Media ini memuat alur cerita yang dikemas sesuai dengan materi Hak dan Kewajiban Anak di Rumah untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Terdapat gambar yang kontekstual, alur cerita sederhana, dan penambahan kosa kata baru yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terbatas pada tiga tahapan meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*). Proses penelitian pengembangan dilaksanakan secara struktur dan sistematis sesuai tahapan model yang digunakan: (1) Tahap analisis: peneliti melakukan analisis kebutuhan dan studi literatur untuk mencari informasi awal terkait kondisi pembelajaran di sekolah, menemukan masalah dan kesenjangan antar kondisi ideal dengan kondisi nyata di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara guru, observasi kegiatan belajar, dan menyebar angket kepada peserta didik; (2) Tahap desain: pada tahap ini peneliti mendesain awal

media yang akan dikembangkan dengan membuat storyboard yang mencakup deskripsi visual, teks narasi cerita, dan dialog tokoh. Materi cerita dikembangkan berdasarkan preferensi peserta didik yang didapatkan saat analisis kebutuhan. Selanjutnya peneliti juga mendesain instrumen yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Instrument yang digunakan untuk uji ahli dan uji peserta didik berdasarkan teori yang sudah dikaji pada tahap analisis; (3) Tahap pengembangan: selanjutnya peneliti mengembangkan media dengan tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pengembangan dilakukan berdasarkan storyboard yang telah didesain pada tahap sebelumnya untuk kemudian uji ahli Bahasa, uji ahli materi, dan uji ahli media. setelah diuji oleh para ahli, selanjutnya media ini diuji kepada peserta didik SDN 03 Manggarai dengan tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*.

Hasil penilaian produk dilakukan memperoleh skor 63% dari ahli Bahasa, skor 91% dari ahli media, dan skor 95% dari ahli materi. Secara keseluruhan rata-rata kelayakan yang diperoleh dari uji ahli ialah 83% dengan kategori “Sangat Layak”.

Setelah melakukan uji ahli, peneliti melakukan uji peserta didik kelas 3 SDN 03 Manggarai dengan tahap *one to one* dengan 3 peserta didik, *small group* dengan 8 peserta didik, dan *field test* dengan 16 peserta didik. Hasil uji coba memperoleh skor kelayakan 100% pada tahap *one to one*, skor 95% pada tahap *small group*, dan 98% pada tahap *field test*. Secara keseluruh rata-rata pada skor uji peserta didik adalah 97% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan uji ahli dan uji peserta didik yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk media *Pop up story book* layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SD. Penggunaan media ini membantu peserta didik dan guru dalam menciptakan pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik kelas rendah pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Saputro, Budiyono, *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN*

DISERTASI (Aswaja Presindo, 2017)

Indonesia, 9.1 (2020), pp. 105–17,
doi:10.30996/persona.v9i1.3310

Jurnal :

Hidayat, Otib Satibi, 'Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic Dan Website Wordpress Pada Pembelajaran Warga Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), pp. 5436–44, doi:10.31004/basicedu.v5i6.1668

Penelitian, Jurnal, Bidang Pendidikan, Dan Pembelajaran, Alexandrina Narahayaan, Sudi Dul Aji, Prihatin Sulistyowati, and others, 'Maret Tahun 2024 | Hal', 4.1 (2024), pp. 18–23, doi:10.56393/pijar.v4i1.2426

PISA 2022 Results (Volume I), PISA (OECD, 2023), doi:10.1787/53f23881-en

Rachma Dwiningrum, Desta Aulia, and Titin Sunaryati, 'Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN Mekarmukti 03 Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023', *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4.3 (2023), pp. 283–88, doi:10.36418/syntax-imperatif.v4i3.255

Rokmana Rokmana, Endah Noor Fitri, Dian Fixri Andini, Misnawati Misnawati, Alifiah Nurachmana, Ibnu Yustiya Ramadhan, and others, 'Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 129–40, doi:10.55606/jsr.v1i1.960

Sandjaja, Stefanus Soejanto, Yuda Syahputra, and Lira Erwinda, 'Validasi Skala Penilaian Instrumen Perencanaan Karier Menggunakan Andrich Threshhold', *Persona:Jurnal Psikologi*