

Pengembangan Booklet Smart Learning (BSL) Berbasis QR Code Pada Kelas III Tema Cuaca SDN Madyopuro 3 Kota Malang

Aulia Rahman*, Muh. Arafik, Muchtar

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: auliaralg@gmail.com

Paper received: 3-1-2022; revised: 18-1-2022; accepted: 24-1-2022

Abstract

: Field conditions show that learning in class III requires the latest and innovative learning resources. This study aims to test the validity, practicality and attractiveness of the developed Smart Learning (BSL) Booklet. The ADDIE model is used in this development. Material validation got a percentage result of 90 percent which was declared very valid. The validation of learning resources got a percentage result of 96.87 percent which was declared very valid. The practicality test from users (teachers) got a percentage result of 94.44 percent which was declared practical and the attractiveness test of students got a score of 100 percent which was declared interesting.

Keywords: booklet smart learning; QR code; grade III; weather thematic

Abstrak

Kondisi lapangan menunjukkan pembelajaran yang ada di kelas III membutuhkan sumber belajar yang terbaru dan inovatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan *Booklet Smart Learning* (BSL) yang dikembangkan. Model ADDIE digunakan pada pengembangan ini. Validasi materi mendapat hasil persentase sebesar 90 persen dinyatakan sangat valid. Validasi sumber belajar mendapat hasil persentase sebesar 96,87 persen dinyatakan sangat valid. Uji kepraktisan dari pengguna (guru) mendapat hasil persentase sebesar 94,44 persen dinyatakan praktis dan uji kemenarikan peserta didik mendapatkan nilai sebesar 100 persen dinyatakan menarik.

Kata kunci: booklet smart learning; QR code; kelas III, tema cuaca

1. Pendahuluan

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu pada jenjang sekolah dasar untuk kelas rendah yakni kelas 1, 2 dan 3 yang didasarkan pada tema tertentu dan sesuai dengan usia anak (Prastowo, 2018). Pembelajaran tematik diterapkan di Indonesia sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Akan tetapi pada pembelajaran tematik yang seharusnya diterapkan tidak dapat berjalan dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh maraknya pandemi covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran saat ini dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan). Menurut Asmuni (2020) sistem pembelajaran daring ialah suatu sistem pembelajaran tanpa bertemu secara langsung antara guru dan peserta didik, pembelajaran daring dilakukan secara online atau menggunakan jaringan internet.

Pembelajaran secara daring ini dirasa kurang efektif karena guru kesulitan dalam menyampaikan materi dan terbatasnya sumber belajar membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi. Sumber belajar yang digunakan kurang memadai dalam penguasaan materi. Menurut Prastowo (2018) sumber belajar harus memiliki nilai-nilai

pembelajaran edukatif yang dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.

Salah satu bentuk sumber belajar yaitu *booklet*. Menurut Atiko (2019) *Booklet* adalah buku yang digunakan sebagai media untuk menampilkan berbagai catatan dengan gambar dan tulisan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan *booklet* ini memiliki berbagai keuntungan salah satunya yaitu menarik minat siswa dalam belajar dan menghilangkan kejenuhan saat melakukan pembelajaran secara daring. Menurut Satmoko dan Astuti (2006) *booklet* memiliki kelebihan yaitu (a) materi mudah dimengerti, (b) menarik dan informatif, (c) beraneka gambar dan (d) memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana. *Booklet* didesain menggunakan *Powerpoint* dan *canva*. *Booklet* ini dilengkapi dengan *QR Code* yang berisi video pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan pada *booklet* ini sebelumnya dilakukan oleh Tika Wulandari yang mengembangkan *booklet* untuk melisankan puisi pribadi pada siswa kelas IV SDN Tambangan 01. Penelitian ini mendapat hasil uji kelayakan ahli media dengan persentase 93,45%, ahli materi 91,6% dan dapat meningkatkan hasil kerja melisankan puisi sebesar 65%. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu perbedaan fokus penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia sedangkan penelitian ini berfokus pada muatan tematik.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN Madyopuro 3 Malang. Hasil observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa SDN Madyopuro 3 Malang menunjukkan penting adanya sumber belajar baru untuk menunjang pembelajaran daring bagi siswa. Dari hal tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa valid, praktis dan menarik kegiatan pembelajaran menggunakan sumber belajar berupa *Booklet Smart Learning* (BSL) menurut ahli sumber belajar, ahli materi dan pengguna (guru dan siswa).

2. Metode

Penelitian ini termasuk sebagai jenis penelitian *Research and Development* (R & D). Produk yang dihasilkan dari pengembangan akan dilakukan pengujian terhadap kevalidan/kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan. Model ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

Menurut Rayanto dan Sugiharti (2020) model ADDIE memiliki langkah-langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan wawancara dan observasi terkait dengan lingkungan dan sumber belajar yang digunakan oleh siswa serta guru, selanjutnya dilakukan kegiatan analisis kurikulum terkait dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan perancangan konsep *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* mulai dari konsep awal hingga spesifikasi produk. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan dan mengumpulkan saran serta komentar dari ahli materi, ahli sumber belajar dan pengguna (guru). Setelah itu dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Tahap implementasi produk dilakukan uji coba terhadap produk yang telah diperbaiki dan diterapkan di kelas III serta menguji kemenarikan oleh pengguna. Tahap evaluasi dilakukan kegiatan mengevaluasi hasil akhir produk, komentar, saran yang didapatkan dari validator dan pengguna.

Jenis data kuantitatif dan kualitatif digunakan pada penelitian pengembangan ini. Observasi, wawancara dan angket menjadi teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Pengumpulan data berupa observasi dan angket digunakan untuk mencari data terkait kebutuhan dan permasalahan yang ada pada pembelajaran. Angket digunakan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan sumber belajar *Booklet Smart Learning* (BSL). Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang berasal dari observasi, wawancara, komentar dan saran akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Penyajian data dilakukan sesuai dengan pengelompokan permasalahan yang dijabarkan. Tahap kesimpulan dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap data yang didapatkan. Selanjutnya pada tahap penilaian lembar validasi, kepraktisan dan kemenarikan diberi skala dengan skor 1 yang menyatakan “Sangat tidak baik”, skor 2 menyatakan “Tidak baik”, skor 3 menyatakan “Baik” dan skor 4 menyatakan “Sangat baik”. Untuk menguji kevalidan dan kepraktisan menggunakan rumus berikut:.

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan yang dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

No	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Kriteria Kevalidan
1	0% - 20%	Tidak boleh digunakan
2	21% - 40%	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar
3	41% - 60%	Boleh digunakan dengan revisi besar
4	61% - 80%	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
5	81% - 100%	Digunakan tanpa revisi

Sedangkan untuk mengetahui rumus kemenarikan dari pengguna digunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kemenarikan yang dipaparkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Booklet Smart Learning (BSL)

No.	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Sangat tidak menarik	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar
3.	41% - 60%	Kurang menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
4.	61% - 80%	Menarik	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat menarik	Digunakan tanpa revisi

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Booklet Smart Learning (BSL) berbasis *QR Code* ialah hasil dari sumber belajar yang dikembangkan pada penelitian ini. *Booklet Smart Learning* (BSL) termuat materi pada tema cuaca untuk kelas III sekolah dasar, tema tersebut terletak pada tema 5 subtema 3 pembelajaran 2 dan 4 dengan masing-masing muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan PJOK. *Booklet Smart Learning* (BSL) ini memiliki halaman sebanyak 26 lembar. *Booklet Smart Learning* (BSL) dilengkapi dengan *QR Code* yang berisi link video pembelajaran yang relevan dan termuat di *youtube*. Terdapat banyak gambar yang relevan dan sesuai dengan materi yang diangkat. *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* ini bisa membantu siswa mengatasi kebosanan dalam pembelajaran daring dan juga inovasi terbaru dalam pembelajaran luring, *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* dapat menumbuhkan minat baca siswa yang sudah mulai memudar. *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* juga dilengkapi dengan latihan soal pada setiap pembelajaran yang berbentuk *QR Code* dan apabila di pindai akan keluar *quizziz*.

Hasil evaluasi diperoleh dari ahli sumber belajar yaitu Bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si yang merupakan dosen Universitas Negeri Malang jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil evaluasi ahli materi dari Bapak Syaiful Imam, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Universitas Negeri Malang prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari Bapak Radhitya Ananta, S.Pd selaku Guru kelas III SDN Madyopuro 3 Malang. Hasil uji kemenarikan diperoleh dari 15 siswa kelas III SDN Madyopuro 3 Malang pada tanggal 14 Juni 2021.

Tabel 3. Paparan Data Hasil Uji Validasi, Kepraktisan dan Kemenarikan

No	Validator/Kepraktisan	Persentase	Komentar dan saran
1	Validasi produk	96,87%	Secara umum sudah baik. Dapat diberikan tambahan nama kelas, cover dalam buku yang berisi judul, nama penulis dan nama fakultas. Penggunaan font sebaiknya menggunakan tipe "Arial" agar terhindar dari kelelahan membaca pada mata dan font diusahakan berwarna hitam.
2	Validasi materi	90%	Mengkonsultasikan sumber belajar atau produk yang dibuat dengan sekolah lain seperti contohnya Sekolah Dasar Lab UM agar banyak masukan dan saran dari guru maupun kepala sekolah terhadap produk yang dibuat.
3	Kepraktisan	94,44%	Secara keseluruhan modul sudah baik, akan tetapi font penulisan sebaiknya diganti dengan font yang lain agar terlihat lebih sederhana.
4	Kemenarikan	100%	Booklet Smrat Learning (BSL) lengkap dan memudahkan dalam belajar, kalimat yang termuat mudah dipahami, terdapat gambar yang banyak sehingga tidak bosan dalam belajar. Dan lain sebagainya.

3.2. Pembahasan

Booklet Smart Learning (BSL) berbasis *QR Code* ialah hasil pengembangan sumber belajar yang termuat Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 2 dan 4 dengan masing-masing muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan PJOK untuk kelas III Sekolah dasar. Pengembangan ini dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

3.2.1. Analisis

Langkah awal yang dilakukan pada pengembangan ini yaitu dilakukan tahap analisis. Tahap analisis dibagi beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kegiatan analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan sumber belajar yang digunakan siswa saat pembelajaran daring maupun luring. Selain itu, analisis kebutuhan juga diperoleh informasi tentang bagaimana cara mengajar guru pada saat pembelajaran daring berlangsung. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SDN Madyopuro 3 Malang pada tanggal 14 Januari 2021. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran daring berlangsung, setiap harinya pembelajaran menggunakan aplikasi *whatsapp* saja. Tugas yang diberikan dikirim oleh guru dan dikumpulkan oleh siswa/orangtua melalui *whatsapp*. Sumber belajar yang digunakan hanya buku siswa tematik dan video dari *youtube*, sehingga siswa merasa bosan dan tidak semangat untuk melakukan pembelajaran. Hasil analisis tersebut memunculkan gagasan produk yang cocok untuk dikembangkan. Kegiatan selanjutnya yaitu analisis kurikulum mulai dari KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan materi pada produk yang dibuat. Hasil dari tahapan ini yaitu berupa materi dan rencana produk yang akan dikembangkan.

3.2.2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, pada tahap ini dilakukan perancangan dan penyusunan kerangka produk secara spesifik untuk mengembangkan produk selanjutnya pengembangan instrument untuk validasi produk. Berikut tahapan desain produk : (1) Merancang produk dengan menentukan komponen yang terdapat pada *Booklet Smart Learning* (BSL) yaitu cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, KD dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, barcode serta latihan soal. (2) Menentukan *software* yang digunakan dalam pembuatan produk. (3) Menyusun instrumen penilaian untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan.

3.2.3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan kegiatan pengembangan produk. Pengembangan produk sesuai dengan rancangan desain yang telah ditentukan. Pengembangan produk mulai dari cover *booklet*, daftar isi, petunjuk penggunaan, KD dan tujuan pembelajaran, materi yang termuat, video pembelajaran yang dimasukkan dalam barcode serta latihan soal yang berbentuk barcode dan terhubung dengan *quizziz*. Setelah *booklet* tersebut sudah dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji produk dengan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli sumber belajar.

Pengembangan *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* dari segi validasi produk dinilai dari fisik *booklet*, cover *booklet*, isi *booklet* dan *QR Code* yang divalidasi oleh Bapak Eka Promono Asi, S.IP., M.Si selaku ahli sumber belajar dengan hasil persentase sebesar 96,87% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan pada penelitian terdahulu oleh Tika Wulandari (2019) mendapatkan persentase sebesar 93,45% dinyatakan layak. Dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan pada pengembangan *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* memiliki kevalidan lebih tinggi.

Uji validasi selanjutnya yaitu validasi materi yang divalidasi oleh Bapak Syaiful Imam, S.Pd., M.Pd dengan kriteria uji dari aspek materi, aspek penyajian, aspek bahas dan keterbacaan. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan penelitian terdahulu oleh Atika Astri (2020) dalam uji validasi materi mendapat persentase 72,78% yang dinyatakan valid. Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan kepada guru kelas III SDN Madyopuro 3, memperoleh penilaian uji kepraktisan dengan hasil persentase sebesar 94,44% yang dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andyana (2017) dalam uji kepraktisan mendapat persentase 98,90% yang dinyatakan sangat valid.

Selain itu juga didapatkan komentar dan saran dari ahli sumber belajar serta ahli materi. Komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli sumber belajar yaitu Bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si yaitu penambahan cover dalam dan perubahan terhadap cover luar yang telah dibuat, selain itu juga pergantian font yang termuat dalam *booklet*. Komentar dan saran selanjutnya juga diberikan oleh ahli materi yaitu Bapak Syaiful Imam, S.Pd., M.Pd yang memberikan saran untuk mengkonsultasikan produk yang dikembangkan ke SD Lab UM.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli sumber belajar dan ahli materi maka selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil revisi produk berupa penambahan nama kelas yang tertera di cover, penambahan cover dalam dan perubahan font penulisan yang termuat dalam produk yang dikembangkan. Selain itu, juga penambahan daftar rujukan dalam setiap gambar yang termuat pada *Booklet Smart Learning* (BSL).

3.2.4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan kegiatan penerapan atau uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan atau yang telah direvisi. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa di SDN Madyopuro 3 Malang. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan dua kali dengan implementasi skala kecil dan implementasi skala besar, implementasi skala kecil dilakukan oleh 2 orang siswa dan implementasi skala besar dilakukan oleh 15 orang siswa dengan satu kali pertemuan. Setelah melakukan kegiatan uji coba terhadap produk tersebut selanjutnya siswa melakukan penilaian terhadap *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan, melalui angket kemenarikan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji kemenarikan terhadap produk yang dilakukan oleh 15 orang siswa mendapat persentase sebesar 100%. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Atika Astri (2020) menyatakan bahwa *booklet* yang dikembangkan mendapat hasil persentase 92% dan dinyatakan valid

3.2.5. Evaluasi

Setelah produk dilakukan uji kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan selanjutnya dilakukan analisis dari produk yang dikembangkan. Uji kevalidan dari sumber belajar pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tika Wulandari (2019) diuji kevalidan mendapatkan persentase sebesar 93,45% dinyatakan layak sedangkan penelitian ini mendapat hasil persentase sebesar 96,87% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Uji kevalidan materi pada penelitian terdahulu oleh Atika Astri (2020) dalam uji validasi materi mendapat persentase 72,78% yang dinyatakan valid sedangkan pada penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Penelitian ini juga diuji kepraktisan oleh guru dengan hasil persentase 94,44% yang dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi, selain itu produk yang dikembangkan juga diuji kemenarikan yang dilakukan oleh 15 siswa dengan hasil persentase yaitu 100% dan dinyatakan sangat menarik. Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Atika Astri (2020) menyatakan bahwa *booklet* yang dikembangkan mendapat hasil persentase 92% dan dinyatakan valid. Berdasarkan hasil pengujian produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis dan menarik untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran tematik di kelas III sekolah dasar

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* muatan tematik untuk kelas III Sekolah Dasar dinyatakan valid dan layak digunakan dengan persentase 90% oleh ahli materi dan mendapatkan saran untuk mengkonsultasikan produk dengan SD Lab UM, selain itu juga dinyatakan valid dan layak digunakan dengan persentase 96,87% oleh ahli sumber belajar dengan komentar dan saran yaitu menambahkan cover dalam untuk *booklet* yang dikembangkan, ditambahkan identitas kelas agar lebih jelas dan mengganti font dengan font arial agar terhindar dari kelelahan membaca. Uji kepraktisan dari guru kelas III mendapat hasil persentase sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi, komentar dan saran yang diberikan oleh guru tersebut yaitu menggantikan font dengan font arial agar terhindar juga dari kelelahan membaca. Uji kemenarikan didapatkan dari hasil uji 15 orang siswa SDN Madyopuro 3 Malang dengan hasil persentase 100% yang dinyatakan sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Keseluruhan hasil uji validasi, uji kepraktisan dan uji kemenarikan yang dikembangkan dalam *Booklet Smart Learning* (BSL) berbasis *QR Code* dinyatakan valid, praktis dan menarik sehingga layak digunakan dalam suatu pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
- Atiko. (2019). *Booklet, Brosur, dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas*. Gresik: Caremedia Communication.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Depok: Prenadamedia Group.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rehusisma, L., Indriwati, S., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1238-1243. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>

- Satmoko, S., & Astuti, H. T. (2006). Pengaruh bahasa booklet pada peningkatan pengetahuan peternak sapi perah tentang inseminasi buatan di Kelurahan Nongkosawit, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Jurnal penyuluhan, 2*(2).
- Wulandari, T., Sismulyasih, N., & Sari, E. F. (2021). Media Development Of Material Booklets Praying Personal Poetry For Grade Iv Sd Students. *Elementary School Teacher, 3*(2).