PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* BERBASIS DEMONSTRASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KPK DAN FPB DI KELAS IV SD

Oleh
Fany Rahmasari[1)], Nila Lestari[2)]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
Email: [1]fanyrahmasari40@gmail.com, [2]nilalestari@umnaw.ac.id

Abstract

This study aims to development demonstration-based MangicBox media in KPK and FPB mathematics learning and measure the feasibility of these products so that they can be used as learning media in class 4 SD. This research uses a research and development approach (R&D), the development model used in this research is development capital ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). product trials carried out in SDN No. 106450 Cinta air in grade 4 by the number of students 18 students people. the result of the research is the development-based Magic Box media on KPK dan FPB mathematics learning in class 4 SDN No. 106450 Cinta Air. there are three result from the study, the first is the assessment of material aspects by 89% categorized as "vary decent" media feasibility aspect assessment is 93,3% has a valid category of "very decent" and the assessment of learning experts by 90% in the "Very feasible" category. Based on these results, it can box learning media is feasible to be applied in learning mathematics in grade IV Elementary School.

Keywords: Development, Demonstration, KPK dan FPB.

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Nur Qurrota A'yun, (2018:48) menyatakan pendidikan dalam proses pembelajaran membutuhkan 3 komponen penting, yaitu adanya peserta didik, pendidik dan sumber belajar atau media belajar.

Sumber belajar sering sekali diabaikan dan kurang mendapatkan perhatian yang tepat dalam pemilihan media belajar. Padahal media belajar merupakan point penting yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Berdasarkan wawancara dan obeservasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 106450 Cinta Air, diketahui banyak dari siswa kelas IV tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal atau kurang menarik, terkhususnya pada materi KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berperan penting bagi

peserta didik. Menurut Susanto (2014:186) Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kretivitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB, diperlukan adanya suatu media pembelajaran. Menurut Sadiman (2002:6) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadinya kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Umar (2013: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan Teknik yang digunakan sebagai prantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran disekolah. Sedangkan menurut Arsyad (2015: 2) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan peroses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menyalurkan sebuah informasi pengetahuan kepada peserta didik.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu media *magic Box* Berbasis Demonstrasi. *Magic Box* merupakan sebuah Media belajar pada pembelajaran berupa sebuah kotak misteri yang isinya hanya terlihat jika kotak dibuka. Siswa tidak mengetahui apa isi dari kotak tersebut jika belum dibuka. Hal ini akan membuat siswa menjadi penasaran dan akan menarik perhatian peserta didik. Menurut Simamora (2019: 97) *Magic Box* (kotak misteri) kalau diartikan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. Sedangkan Metode pembelajaran demonstrasi adalah model mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok Bahasa atau materi yang sedang disajikan (Muhibbin Syah, 2000).

Dari uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Magic Box* berbasis Demonstrasi pada pembelajaran Matematika KPK dan FPB dikelas IV Sd ?
2. Bagaimana keefektifan Media *Magic Box* yang berbasis Demonstrasi pada Pembelajaran Matematika KPK dan FPB dikelas IV Sd ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media *Magic Box* yang berbasis Demonstrasi pada pembelajaran matematika KPK dan FPB di kelas IV Sd.
2. Mendeskripsikan pengembangan Media *Magic Box* yang berbasis demonstrasi pada pembelajaran Matematika KPK dan FPB dikelas IV Sd.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106450 desa Cinta Air. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yakni penelitian yang mengarah kepada suatu pengembangan atau penyempurnaan produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Desain uji coba *Magic Box* terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

ISSN 2722-9475 (Cetak)
ISSN 2722-9467 (Online)

1. Validasi konsultasi produk awal kepada dosen
2. Analisis dan revisi pengembangan tahap I, dilaksanakan berdasarkan penilaian ang diperoleh dari hasil keritikan atau saran dari dosen pembimbing.
3. Validasi oleh pakar atau ahli,
4. Analisis dan revisi pengembangan tahap II, dilaksanakan berdasarkan penilaian yang diperoleh dari pakar atau ahli.
5. Uji coba terhadap media *Magic Box* sesuai dengan materi pembelajaran berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru yang mengajar dilokasi penelitian, dan
6. Analisis dan revisi akhir untuk menghasilkan produk yang diinginkan. Analisis dan revisi akhir untuk menghasilkan produk yang diinginkan.

Subjek pada penelitian ini adalah validator media, ahli materi serta Guru kelas IV SD. Objek peneliti yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebuah media *Magic Box*.

Instrumen penelitian yang digunakan pada saat penelitian dan pengembangan media *Magic Box* pada pembelajaran Matematika materi Kelipatan Persekutau Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) ini berupa:

1. Telaah Ahli Materi
   Telaah dari ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan.
2. Telaah Ahli Media
   Telaah dari ahli media digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru serta validator setelah menggunakan media dalam pembelajaran.
3. Telaah Ahli Pembelajaran
   Lembar penilaian ahli pembelajaran ini digunakan untuk memperoleh data berupa tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan meliputi kualitas produk.

Analisis data hasil desain media dan analisis data hasil validasi kelayakan media *Magic Box* menganalisis darai hasil dari para Ahli dengan menggunakan 5 kriteria penilaian, sebagai berikut:

a. Nilai 1, apabila penilaian sangat kurang baik/sangat tidak sesuai (tidak valid)
b. Nilai 2, apabila penilaian kurang baik,/kurang sesuai (kurang valid)
c. Nilai 3, apabila penilaian cukup (cukup valid).
d. Nilai 4 apabila penilaian baik/ sesuai (valid).
e. Nilai 5 apabila penilaian sangat baik/sangat sesuai (sangat valid).

Selanjutnya data yang didapatkan dengan instrument pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan teknik anaklisis dan presentase sesuai rumus yang telah ditentukan.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :
P =Presentase
F =Banyaknya jawaban yang dari semua opsi
N =Banyaknya pernyataan dari kuesioner

Hasil presentase skor akan dikonversikan berdasarkan kriteria penilaian Suharsimi dan Cepi (2009: 35) pada table berikut:

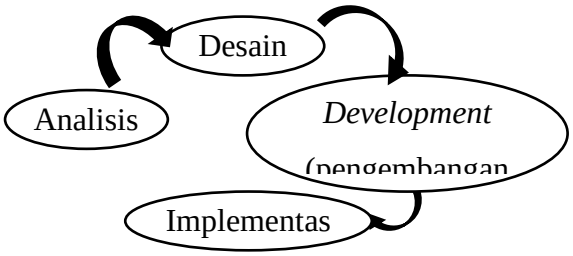
Tabel 1
Kriteria tanggapan Ahli Materi

Nilai Presentase	Nilai	Kriteria
81%- 100%	5	Baik Sekali
61%- 80%	4	Baik
41%- 60%	3	Cukup
21%- 40%	2	Kurang
<21%	1	Kurang Sekali

Sumber: Suharsimi dan Cepi (2009: 35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

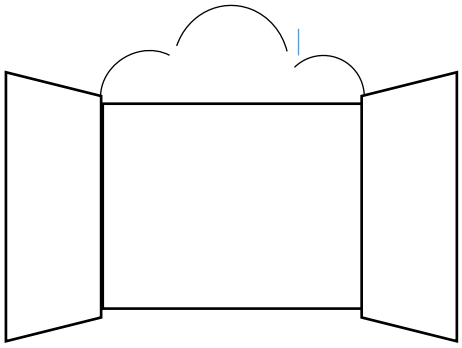
Model ADDIE sudah terstruktur dengan baik dan sistematis. Mulai dari tahap analisis hingga evaluasi sehingga menghasilkan produk yaitu media *Magic Box*, namun dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, peneliti hanya menjalankan prosedur ADDIE hanya sampai pada tahap yang keempat, yaitu *implementasi* (implementasi).



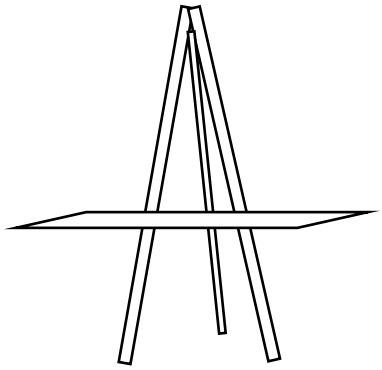
Gambar 1.
Prosedur Pengembangan ADDIE yang Digunakan

1. Analisis
   Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara bahwa kesulitan yang dialami, yaitu pengondisian siswa dan siswa kurang bisa memahami materi tanpa adanya media. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran lain yang dapat digunakan guru untuk membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran seperti *Magic Box*. Media pembelajaran seperti *Magic Box* memungkinkan adanya peran aktif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.
2. Desain
   Tahap desain bertujuan untuk merancang struktur krangka *Magic Box* dan materi yang akan di paparkan menggunakan media *Magic Box* berikut Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang materi *Magic Box*, isi *Box*, serta warna yang digunakan dalam media ditentukan. Sehingga media dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian guru dan para siswa untuk mampu meningkatkan minat belajar matematika.

a. Menyusun Materi
   Pada tahap ini peneliti Menyusun materi tentang kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar bahan yang didapat sebahagian ada di buku materi yang digunakan siswa dan ada juga dari beberapa situs internet . materi yang dikembangkan menggunakan *Magic Box* berbasis demonstrasi disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh siswa kelas IV SDN No. 106450 Cinta Air.
b. Desain Gambar
   Tahap awal pembuatan media *Magic Box* iyalah membuat kerangka *Magic Box* berikut adalah gambar rancangan kerangka:



Gambar 2.
Tampilan *magic box*



Gambar 3.
Stand magic box

ISSN 2722-9475 (Cetak)
ISSN 2722-9467 (Online)

Pada tahap ini peneliti mulai membentuk gambar pada *Magic Box* menggunakan pinsil. Adapun gambar yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Gambar 4. Gambar *spongebob*

3. Pembuatan *Magic Box*

   Adapun bahan yang adakn diperlukan yaitu:

   a. Triplek
   b. Cat warna
   c. Cup kecil
   d. Stik es krim warna
   e. Gambar-gambar kecil
   f. Solatif
   g. Animasi kertas
   h. Sterofoam
   i. Lem fox

   Alat yang dibutuhkan adalah:

   a. Paku-paku kecil
   b. Gergaji
   c. Palu
   d. Paku paying
   e. Kuas cat
   f. Gunting
   g. Kertas origami

   Langkah-langkah pembuatan *Magic Box*:

   a. Siapkan papan triplek, paku dan palu.
   b. Kemudian potong papan triplek untuk *box* nya sebanyak 6 bagian yaitu untuk bagian dinding belakang nya sepanjang 70cm, dan Panjang untuk triplek bagian atas dan bawahnya 70cm, kemudian untuk tinggi pada bagian sampingnya 60cm.
   c. Kemudian membuat 2 buah tutup dengan ukuran masing-masing bagian, yaitu 35cm dan rangkaikan menjadi 1 pada tiap-tiap potongan yang telah di persiapkan sampai membantuk sebuah kotak dengan menggunakan paku-paku kecil.
   d. Lalu membuat sebuah gambar pada papan tersbut tujuannya agar media terlihat menarik dan mampu menarik perhatian dari siswa tersebut.
   e. Setalah itu memasang pintu pada kotak tersebut di kedua sisi yaitu sisi kanan dan sisi kiri.
   f. Lalu setelah selelsai meyatukan semuanya mulailah menyusun tiap-tiap cup secara berurutan menggunakan kertas origami yang sudah dibentuk bunga dan juga membuat jdul materi pada bagian atas media pembelajaran tersebut.
   g. *Box* sudah siap digunakan pada materi pembelajaran yaitu kalipatan persekutuan terkecil dan fakto persekutuan terbesar.

Gambar 5. Media *Magic Box*

3. Pengembangan

   Pada tahap pengembangan peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing tentang *Magic Box* sebelum dilakukan telaah oleh validator ahli. Pengembangan ini difokuskan kedalam tiga tahap yaitu telaah ahli materi, telaah ahli media dan telaah ahli pembelajaran. *Magic box* yang telah dikembangkan di lakukan telaah oleh validator ahli yang merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-

Washliyah Medan. Setiap validator ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai *Magic box* berbasis demonstrasi pada pembelajaran KPK dan FPB pada lembar telaah yang telah disediakan berikut ini adalah penilaan telaah dari para ahli:

a. Telaah Ahli Materi

Telaah ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian. Validator Ahli materi pada penelitian ini yaitu satu dosen Ibu Ramadhani.S.Pd, M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.

Tabel 2. Hasil Telaah Ahli Materi

No	Aspek	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
			KS	K	C	B	BS
1	**Aspek pembelajaran**	1. Materi yang disajikan menggunakan *Magic Box* sesuai dengan konsepnya.					√
		2. Kesesuaian urutan materi					√
		3. Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.				√	
		4. Materi yang digunakan berkaitan dengan metode yang digunakan				√	
		5. Materi sesuai dengan KI dan KD					√
		6. Materi sesuai dengan indokator dan tujuan pembelajaran.					√
		7. Materi menarik bagi siswa				√	
		8. Materi jelas dan mudah dibaca				√	
		9. Materi dapat dipahami oleh siswa				√	
2	**Aspek Isi Materi**	10. Media *Magic Box* KPK dan FPB dapat mendukung pencapaian Kompetensi Dasar				√	
		11. Isi materi relevan dengan pembelajaran					√
Total Skor			**49**				

Berdasarkan hasil yang telah ditelaah oleh ahli materi didapatkan total skor sebesar 49. Selanjutnya digunakan rumus:

$$\frac{49}{55} \times 100$$

maka diperoleh persentase nilai oleh ahli materi 89 % dengan kriteria valid.

b. Telaah Ahli Media

Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu terdapat 1 dosen Matematika dari UMN AW Medan yakni ibu Nurdalilah.S.Pd,. M.Pd. Lembar penilaian ahli materi ini memiliki 15 pertanyaan. Adapun lembar penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Telaah Ahli Media

No	Aspek	Kriteria penilaian	1	2	3	4	5
			KS	K	C	B	BS
1	**Aspek tampilan**	1. Jenis, Ukuran angka dan keterbatasan tulisan pada *Magic Box*.				√	

ISSN 2722-9475 (Cetak)
ISSN 2722-9467 (Online)

		2. Komposisi warna dan gambar pada media *Magic Box*					√
		3. Tampilan media menarik					√
		4. Ketepatan ukuran media					√
		5. Kualitas pengemasan media					√
2	**Kemampuan Media**	6. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
		7. Kesesuaian media dengan karakter siswa				√	
		8. media sebagai sumber belajar.				√	
		9. Media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.					√
		10. Media menarik perhatian siswa					√
3	**Aspek penggunaan**	11. Kejelasan petunjuk penggunaan media.					√
		12. Kemudahan penggunaan media					√
		13. Kemudahan perawatan dalam media				√	
		14. Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana *(portable)*				√	
		15. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran matematika					√
Total Skor			**70**				

Berdasarkan hasil yang telah ditelaah oleh ahli media didapatkan total skor sebesar 49. Selanjutnya digunakan rumus:

$$\frac{70}{75} \times 100$$

maka diperoleh persentase nilai oleh ahli materi 93% dengan kriteria valid.

c. Telaah Ahli Pembelajaran

Kelayakan *Magic Box* ditelaah oleh guru kelas IV SDN No. 106450 Cinta Air, yaitu Ibu Nurhayati, S. Pd. Ahli pembelajaran akan memberikan penilaian, komentar dan saran mengenai materi yang ada pada *Magic Box* berbasis demonstrasi pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Tabel 4. Hasil Telaah Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
			KS	K	C	B	BS
1	**Aspek Rekayasa Media**	1. Kefektifan dalam peggunaan					√
		2. Keefisienan dalam pengembangan					√
		3. Kemudahan media dalam penggunaan				√	
		4. Kemudahan media dalam pengelolaan				√	
2	**Aspek komunikasi visual**	5. Komunikasi (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)					√
		6. Kreatif dan inovatif					√

		7. Pemilihan warna				√	
		8. Pemilihan gambar yang sesuai				√	
		9. Ketepatan pemilihan ukuran media				√	
		10. Kemenarikan desain					√
3	**Aspek pembelajaran**	11. Interaktivitas siswa dengan media				√	
		12. Isi materi relevan dengan pembelajaran					√
		13. Penumbuhan motivasi belajar					√
Total Skor			**59**				

Berdasarkan hasil yang telah ditelaah oleh ahli pembelajaran didapatkan total skor sebesar 59. Selanjutnya digunakan rumus:

$$\frac{59}{65} \times 100$$

maka diperoleh persentase nilai oleh ahli materi 90% dengan kriteria valid. Dengan demikian, media *Magic Box* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Matematika materi KPK dan FPB di kelas IV SD/MI.

4. Implementasi

Pada tahap ini media *Magic Box* yang telah dikembangkan diterapkan pada situasi yang nyata yaitu di ruang guru dan di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran menggunakan media ini. Tahap implementasi dilaksanakan pada hari senin tanggal 05 September 2022 pada pukul 10.20 WIB yang dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 106450 Cinta Air, beralamat di dusun II Jl. Desa Cinta Air, Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai

Pada saat implementasi guru memberikan instruksi dan arahan kepada siswa dengan baik. Siswa membaca sembari berdiskusi dengan teman kelompok mereka. Beberapa diantara mereka ada yang bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan. Pelajaran berjalan lancar hingga selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Pengembangan Media *Magic Box* Berbasis Demonstrasi pada pembelajaran matematika KPK dan FPB kelas IV SD Negeri 106450 Cinta Air dapat di simpulkan bahwa:

1. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang didapatkan persentase dari masing-masing validator adalah, ahli materi 89%, ahli media 93,3%, dan lembar penilaian guru sebesar 90% kelas sangat baik berdasarkan hasil penilaian para ahli yang dilakukan para validator , yang masing-masing termasuk dalam katagori valid.
2. Berdasarkan lembar penilaian ahli pembelajaran guru kelas yang diberikan peneliti setelah menggunakan *Magic Box* menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang minat terhadap media pembelajaran berbentuk *Magic Box*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian yang didapatkan pada respon guru kelas adalah 90% yang termasuk dalam katagori sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

[2] Arief Sadiman. 2002. Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

[3] Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

[4] A'yuni, Qurrota. (2020), *Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Mts Roudlotut Tholib,* (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
[5] Muhibbin, Syah. 2000. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
[6] Simamora L.H. Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. 2019.
[7] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
[8] Umar. 2013. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN

ISSN 2722-9475 (Cetak)
ISSN 2722-9467 (Online)