

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran *English for Tourism* di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Egan Anthony¹, Eryc²

Universitas Internasional Batam

Email: 1931183.egan@uib.edu, eryc.lec@uib.ac.id

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006 dengan akreditasi “A” yang terletak di kota Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. Salah satu ciri kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesan kepada generasi penerus bangsa. Saat ini bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang wajib dipelajari setiap orang, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa komunikasi antar negara. Pada proses perancangan luaran, penulis membuat sebuah lintas waktu yang menggunakan pengumpulan informasi melalui website lama SMK Negeri 2 Batam, perbincangan dengan Ibu Devi serta pemilahan data yang akan digunakan nantinya untuk diinput ke media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam. Setelah melakukan implementasi media pembelajaran dalam bentuk video animasi, terdapat peningkatan minat siswa/i SMK Negeri 2 Batam.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is a public school established in 2006 with "A" accreditation. It is located in the city of Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malacca. One of the characteristics of the progress of a nation can be judged by the quality of its education because education plays a significant role in giving an impression to the nation's next generation. Currently, English is one of the foreign languages everyone must learn because English is an international language used as the language of communication between countries. In designing the output, the author makes a time trajectory that uses information gathering through the old SMK Negeri 2 Batam website, conversations with Ms Devi and sorting of the data that will be used later to be inputted into the learning media of SMK Negeri 2 Batam. After implementing learning media in animated videos, there was an increase in student interest in SMK Negeri 2 Batam.

Keywords: MDLC, Learning Media, English, SMK Negeri 2 Batam.

I. LATAR BELAKANG

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2006 dengan akreditasi “A” yang terletak di kota Batam, Jalan Pemuda 5, Legenda Malaka. Sekolah negeri ini memiliki 5 program akademik yaitu fashion, perhotelan, pariwisata, tata busana dan tata boga. Setiap prodi yang ditunjuk menjadi sentra unggulan SMKN 2 Batam dalam menghasilkan alumni dengan kualitas terbaik sebagai sentra unggulan dengan revisi kurikulum 2013 SMKN 2 Batam memiliki nomor satuan pendidikan 11002210 dengan status sekolah umum dan

berbentuk lembaga pendidikan menengah kejuruan (SMK) dipimpin oleh Nursya'bani dan terbagi dan membawahi beberapa bidang antara lain Kurikulum, Humas, Perpustakaan, Teknologi Informasi, Keuangan, Sumber Daya Manusia dan Tata Usaha, Sarana-Prasarana dan Kurikulum [1]



Gambar 1. Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri 2 Batam (Sumber: diolah)

Dengan kemajuan teknologi, globalisasi menjadi semakin terpusat, karena kita tahu bahwa globalisasi telah membawa banyak budaya asing ke Indonesia, terkadang mengubah fungsinya menjadi alat budaya asing, asing. Salah satunya Career Center yang awalnya hanya bisa mendapatkan informasi lowongan kerja atau magang melalui media sosial. Namun cara ini dinilai kurang efektif karena masih tergolong manual [2] Fungsi Career Center SMK Negeri 2 Batam adalah sebagai pusat informasi yang menghubungkan siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam dengan dunia usaha serta menjadi pusat sistem pengembangan diri yang meliputi pengembangan karir, pelatihan dan kesempatan kerja bagi mahasiswa dan alumni yang memberikan nilai tambah bagi SMKN 2 Batam. Teknologi layanan informasi yang diimplementasikan dalam aplikasi web untuk career center dan tracking studios untuk memberikan informasi lowongan kerja dan posisi magang kepada siswa dan alumni SMK Negeri 2 Batam [3]

Salah satu ciri kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas pendidikannya. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesan kepada generasi penerus bangsa. Generasi yang lebih tinggi dapat mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan harus dilihat sebagai kebutuhan semua dan tanggung jawab bersama. Pendidikan diartikan sebagai upaya masyarakat untuk mempengaruhi siswa agar mencapai tujuan yang sejalan dengan cita-cita pendidikan [3]. Pada dasarnya pendidikan dilakukan agar manusia mempunyai usaha untuk

menambah pengetahuan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, diharapkan pengajaran saat ini benar-benar dapat membimbing siswa menuju kedewasaan dan kemandirian. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, perlu adanya inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran [4]

Saat ini bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang wajib dipelajari setiap orang, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai bahasa komunikasi antar negara. Dengan diaturnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, masyarakat akan cenderung memilih untuk fasih berbahasa Inggris agar tidak kalah dalam kancah internasional dan tidak dibutakan oleh informasi global. Dalam dunia pendidikan, pelajaran bahasa Inggris dianggap sebagai mata pelajaran wajib. Pelajaran bahasa Inggris yang dipelajari di sekolah nantinya juga berlaku sebagai bekal di bidang pendidikan, pariwisata, budaya, serta teknologi [1]

Multimedia development life cycle (MDLC) merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak menurut Luther dari Binanto dalam penelitian [5]. Metodologi pengembangan multimedia sendiri memiliki enam tahapan, yaitu concept (desain), formulasi (design), pengumpulan material, perakitan (manufacturing), pengujian (test) dan distribusi (distribute). Keenam langkah ini sebenarnya tidak perlu berurutan, bisa berganti posisi. Metode MDLC dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran manajemen proyek IT. Penelitian dari [6]. telah merancang dan menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi media pembelajaran Proyek Manajemen IT pada materi Metodologi Manajemen Proyek yang mempunyai tujuan untuk memudahkan proses belajar-mengajar antara dosen dan mahasiswa.

Kerja praktek dalam pengabdian kepada masyarakat di sekolah menengah kejuruan negeri 2 batam merancang, mendesain,

pembuatan media pembelajaran bahasa inggris menggunakan metode *multimedia development life cycle* dalam bentuk video.

Tujuan dan manfaat proyek dalam kerja praktek ini sesuai dengan permasalahan yang telah teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran bahasa inggris pada jurusan pariwisata di SMK Negeri 2 Batam menggunakan metode MDLC.
2. Mengimplementasikan media pembelajaran bahasa inggris pada jurusan pariwisata di SMK Negeri 2 Batam menggunakan metode MDLC.
3. Mempraktikan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi kepada masyarakat
4. Pihak Mitra Guna mempermudah kegiatan PBM (proses belajar mengajar) di SMK Negeri 2 Batam
5. Pihak Akademis Dapat mengetahui kegunaan dan merencanakan praktik serta implementasi terhadap dunia kerja untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh.

Target keberhasilan pelaksanaan kegiatan pada SMK Negeri 2 Batam yaitu sebagai berikut:

Pembuatan rancangan media pembelajaran guna meningkatkan produktivitas kegiatan PBM berbasis video berbahasa inggris dalam memandu serta berkomunikasi dengan turis menggunakan bahasa inggris.

II. METODE PELAKSANAAN

Data adalah kumpulan fakta, angka, objek, simbol, dan fakta yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Organisasi mengumpulkan data untuk membuat keputusan yang lebih baik. Tanpa data, sulit bagi organisasi untuk membuat keputusan yang tepat, sehingga data dikumpulkan pada waktu yang berbeda dari audiens yang berbeda. Misalnya, sebelum meluncurkan produk baru, organisasi harus mengumpulkan data tentang kebutuhan produk, preferensi pelanggan, pesaing. Data primer ialah pengalaman langsung dan belum pernah digunakan di masa lalu. Pengumpulan data

dengan metode pengumpulan data primer bersifat khusus untuk mesin penelitian dan sangat akurat [7]. Adapun perolehan data didapatkan melalui pesan komunikasi secara online dengan bantuan aplikasi WhatsApp sebagai media perantara antara penulis dengan Ibu Devi Yanti.

Pada proses perancangan luaran, penulis membuat sebuah lintas waktu yang menggunakan pengumpulan informasi melalui website lama SMK Negeri 2 Batam, perbincangan dengan Ibu Devi serta pemilahan data yang akan digunakan nantinya untuk diinput ke media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam tersebut, berikut dibawah ini merupakan tahapan perancangan perencanaan ulang website SMK Negeri 2 batam:



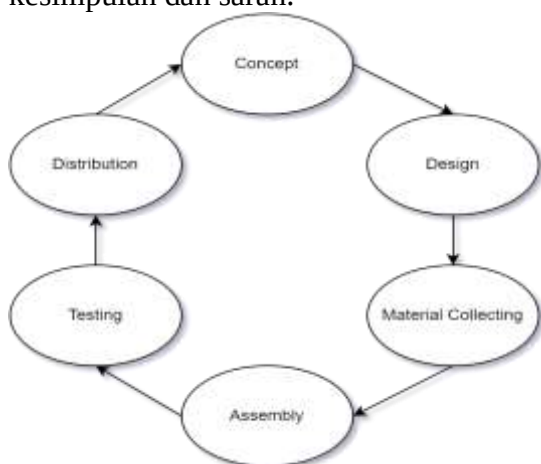
Gambar 3.2. Alur perancangan luaran

Tahap dan proses perancangan yang akan dilakukan terhadap SMK Negeri 2 Batam yang akan dirancang dan diimplementasikan ialah sebagai berikut:

1. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Devi selaku koordinator pihak mitra
2. Penulis mendapatkan putusan-putusan dan data yang akan dipilah terlebih dahulu
3. Perumusan masalah yang digunakan oleh penulis dalam mencari solusi
4. Solusi yang diberikan dengan gambaran perencanaan website yang akan digunakan nantinya

5. Setelah solusi dipilih dengan berat hati maka penulis membuat *blueprint* sebagai acuan guna melihat apa saja yang akan dikerjakan dengan konsep atau metode MDLC.

Setelah solusi yang diberikan dan website yang telah diimplementasikan, maka dilanjutkan pada tahap pembuatan kesimpulan dan saran.



Gambar 3.3. Alur tahapan metode MDLC menurut Luther-Sutopo dalam [8]

1. Concept

Pada tahapan konsep, penulis akan membuat gambaran media pembelajaran menggunakan aplikasi seperti *Final Cut Pro* dan *DrawIo* untuk proses konsep penggambaran agar lebih mudah perencanaannya.

2. Design

Dalam tahapan desain penulis membuat gambaran menggunakan *adobe photoshop* mengubah beberapa item yang akan digunakan dalam video media pembelajaran ini.

3. Material collecting

Terdapat tahap persiapan dalam mengutarakan niat serta rencana agar mudah terealisasikannya kegiatan kerja praktek pada SMK Negeri 2 Batam dengan mengontak Ibu Devi terlebih dahulu untuk menanyakan bagaimana cara dan desain rancangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi nantinya.

1. Assembly

Tahap pengumpulan akan disatukan dalam aplikasi *final cut pro* sebagai

aplikasi pengolah video dan penyatuan dalam perbandingan skala 1:1 untuk melihat adanya unsur ketidakselarasan dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Testing

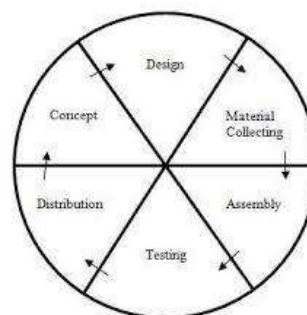
Tahap pelaksanaan dimulai dengan mencari data atau bahan yang terkait untuk menganalisa proyek ini serta melakukan dokumentasi terhadap semua temuan-temuan yang berupa catatan, angka, gambar yang tertulis maupun tidak dan didapatkan gambaran dengan melihat kembali tampilan website SMK Negeri 2 Batam yang terdahulu sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan media pembelajaran *English For Tourism* (Sumber: Youtube)

III. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Hasil dari wawancara yang dilakukan menggunakan bantuan WhatsApp untuk memperoleh informasi yang didapatkan dari Ibu Devi tentang perencanaan media pembelajaran yang dikerjakan setelahnya, penulis menggunakan metode SDLC dalam perancangan luaran kegiatan ini dengan menerapkan konsep MDLC milik Luther-Sutopo yaitu dibagi dalam enam bagian sebagai berikut:



Gambar 4.5. Konsep MDLC menurut Luther-Sutopo

Concept

Desain perancangan media pembelajaran menggunakan Fase konseptual yang merupakan tahap mendefinisikan tujuan dan audiens yang dituju multimedia mendefinisikan audiens. Lebih lanjut, ini mendefinisikan jenis aplikasi presentasi dan interaksi yang akan dikerjakan serta tujuan dalam pembuatan aplikasi yang dirancang dan didesain. Aturan dasar untuk desain juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran, target. Hasil dari tahapan desain ini sebagai berikut:



Gambar 4.6. Desain perencanaan tampilan video media pembelajaran

Design

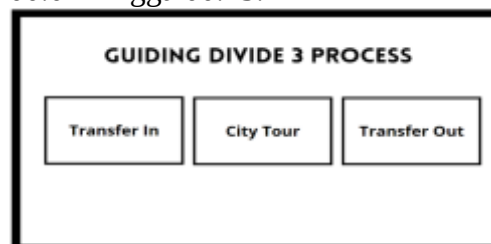
Dalam tahapan pengumpulan material seperti bahan dasar dalam pembuatan media pembelajaran, penulis mengumpulkan desain *raw* yang tidak mempunyai daya saing hak cipta sehingga keputusan tidak diperlukan dan menggunakan storyboard sebagai gambaran apa saja yang akan dijelaskan dalam video media pembelajaran yang ditampilkan namanya.



Gambar 4.7. Apa itu *Tour Guide*?

Pada pengertian *what is tour guide* dalam detik pembukaan dan penjelasan tentang pengertian dari *tour guiding* akan

memperlihatkan seorang narator yang sedang memberitakan apa itu macam-macam dari *tour guiding* dan hal-hal lainnya dalam pembukaan yang dimulai dari detik 00.01 hingga 00.15.



Gambar 4.8. Pembagian *guiding*

Pada pengertian pembagian *guiding* terbagi dalam tiga pembagian yaitu *transfer in*, *city tour* dan *transfer out* yang masing-masing penjelasan akan dibagi dalam 30 detik hingga 40 detik yang dimana akan memakan durasi dari 00.15 – 00.25 menit.



Gambar 4.9. Apa itu *transfer in*?

Pada penjelasan *what is transfer in* akan menjelaskan macam-macam turis yang telah datang ke lokasi atau tlp, dalam hal tersebut sang narator akan menjelaskan tiga tahapan dalam *transfer in* yang dalam tiap tahapnya akan memakan waktu hingga 30-40 detik.



Gambar 4.10. Penjelasan apa itu *city tour*? Dalam penjelasan tentang apa itu keliling kota akan menjabarkan perihal turis yang akan sering bertanya maupun menjadi pertanyaan apa saja yang akan ditemukannya dalam kota yang dikunjungi maupun daerah yang akan ditempati serta macam-macam pertanyaan *basic* yang sudah disiapkan jawabannya sebelum mereka akan bertanya, dalam hal ini akan memakan waktu 50 hingga 60 detik / 1 menit untuk

menampilkan grafik sederetan pertanyaan dan jawaban yang diberikan.



Gambar 4.11. Pertanyaan terakhir *what is transfer out?*

Dalam pertanyaan dan penjelasan terakhir *what is transfer out* akan menjabarkan salam-salaman yang dilakukan sebelum turis kembali ke tempat asal mereka maupun untuk sekedar beristirahat di tempat penginapan yang mereka pilih, dalam konteks jawaban dan pertanyaan yang diberikan akan menuai bermacam pemahaman maupun penjelasan inti dari kegiatan yang dilakukan hari ini atau sebelumnya dalam berkeliling kota.



Gambar 4.12. Ucapan terima kasih sebelum mengakhiri video

Dalam tahapan terakhir ini akan menjabarkan tentang kesimpulan yang ditutup dengan ucapan terima kasih dari narator kepada pembaca maupun pendengar video media pembelajaran ini, serta maksud dan tujuan yang ada pada media pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang sedemikian rupa.

Material Collecting

Langkah pengumpulan dokumen yang diperlukan dalam proses perancangan. Pengumpulan bahan adalah tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan kerja. Langkah ini dapat dilakukan secara paralel dengan langkah perakitan. Namun, tidak menutup

kemungkinan juga bahwa langkah pengumpulan material dan langkah perakitan dilakukan secara linier dan tidak sejajar satu sama lain. Adapun bahan material yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran sebagai berikut:



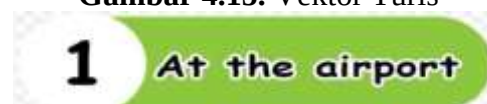
Gambar 4.13. Vektor Tya



Gambar 4.14. Vektor Tya Dan Rekan



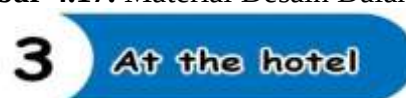
Gambar 4.15. Vektor Turis



Gambar 4.16. Material Desain Dalam Bandara



Gambar 4.17. Material Desain Dalam Bus



Gambar 4.18. Material Desain Dalam Hotel



Gambar 4.19. Material Desain Transfer Dalam



Gambar 4.20. Material Desain Dalam Kota



Gambar 4.21. Material Desain Transfer Luar

Perancangan Luaran Kegiatan Assembly

Dalam tahapan percobaan ialah semua tahapan project yang disusun diatas untuk disatukan disebut tahap produksi dimana semua objek atau pendukung multimedia dibuat. Pembuatan proyek didasarkan pada fase desain. seperti storyboard, diagram rancangan gambar *blueprint* dan lainnya dalam menggunakan bantuan *software editing* Final Cut Pro serta aplikasi desain *Photoshop*.



Gambar 4.22. Perancangan testing pada aplikasi *Final Cut Pro*



Gambar 4.23. *Cutting and Editing* dalam aplikasi *Final Cut Pro*

Pada tahapan *assembly* penulis memotong dan menyambungkan tiap-tiap bagian scene yang sudah di desain sebelumnya pada tahap desain menggunakan aplikasi adobe photoshop untuk menciptakan karakter yang disatukan dalam tahap *assembly* yang di

mana penulis menyatukannya hingga membuat sebuah gambaran vektor dengan latar belakang berwarna oranye yang selanjutnya menyatukan dalam lintas waktu yang terletak pada kolom bawah.

Setelah latar belakang dan vektor disatukan penulis memasukkan juga suara narator sebagai bumbu untuk membuat media pembelajaran video agar semakin menarik dengan menekankan unsur bahasa Inggris sebagai acuan dalam konteks hal pelajaran yang akan diajarkan nantinya. Sehingga hal tersebut akan menciptakan sebuah video media pembelajaran yang tidak membuat siswa/i merasa bosan ketika mendengarkan dan melihat.

Testing

Proses Implementasi Luaran Assembly

Dalam tahapan percobaan ialah semua tahapan project yang disusun diatas untuk disatukan disebut tahap produksi dimana semua objek atau pendukung multimedia dibuat. Pembuatan proyek didasarkan pada fase desain. seperti storyboard, diagram rancangan gambar *blueprint* dan lainnya dalam menggunakan bantuan *software editing* Final Cut Pro serta aplikasi desain *Photoshop*.



Gambar 4.22. Perancangan testing pada aplikasi *Final Cut Pro*



Gambar 4.23. *Cutting and Editing* dalam aplikasi *Final Cut Pro*

Pada tahapan *assembly* penulis memotong dan menyambungkan tiap-tiap bagian scene yang sudah di desain sebelumnya pada tahap desain menggunakan aplikasi adobe photoshop untuk menciptakan karakter yang

disatukan dalam tahap *assembly* yang di mana penulis menyatukannya hingga membuat sebuah gambaran vektor dengan latar belakang berwarna oranye yang selanjutnya menyatukan dalam lintas waktu yang terletak pada kolom bawah. Setelah latar belakang dan vektor disatukan penulis memasukkan juga suara narator sebagai bumbu untuk membuat media pembelajaran video agar semakin menarik dengan menekankan unsur bahasa Inggris sebagai acuan dalam konteks hal pelajaran yang akan diajarkan nantinya. Sehingga hal tersebut akan menciptakan sebuah video media pembelajaran yang tidak membuat siswa/i merasa bosan ketika mendengarkan dan melihat.

Testing

Pada fase percobaan (*testing*) penulis menjalankan, mendengar dan merasakan apa saja yang disampaikan dalam media pembelajaran yang sudah dikerjakan, setelah dirasa cukup maka penulis akan *render* video yang sudah jadi guna mengeksplor nantinya dalam fase *distribution*. Fase ini disebut fase pengujian alfa, di mana pengujian dilakukan oleh pabrikan. Fungsi dari fase ini adalah untuk melihat apakah kinerja proyek sudah sesuai dengan yang diharapkan, akan disiapkan checklist untuk mengecek kriteria proyek.



Gambar 4.24. Tampilan Opening



Gambar 4.25. Tampilan materi pembahasan



Gambar 4.26. Tampilan materi pembahasan 2



Gambar 4.27. Tampilan anarator



Gambar 4.28. Tampilan pembahasan 3



Gambar 4.29. Tampilan penutup

Distribution

Pada tahap ini, proyek akan media pembelajaran akan disimpan dalam penyimpanan google drive. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung proyek, kompresi proyek akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi pengembangan produk jadi agar lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap perancangan produk selanjutnya.



Gambar 4.30. Tahap distribusi dalam penyimpanan *google drive*

Setelah penulis melakukan implementasi media pembelajaran terhadap mitra SMK

Negeri 2 Batam didapatkan penilaian observatif berupa tanggapan kelengkapan informasi yang diberikan serta tampilan dan tata layouting video yang lebih jelas daripada website SMK Negeri 2 Batam yang lama, hal ini dikarenakan adanya tindakan pengurangan dalam layout tampilan animasi yang dapat mempermudah siswa/i dalam memperoleh informasi yang diberikan oleh Ibu Devi yang mereka perlukan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Selama pelaksanaan kerja praktek, dapat disimpulkan bahwa sistem yang digunakan oleh SMK Negeri 2 Batam animasi yang kaku, maka penulis menjabarkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada awalnya media pembelajaran SMK Negeri 2 Batam berisi tentang tampilan animasi yang masih kaku seperti objek yang digerakkan manual secara *rigging*.
2. Setelah melakukan implementasi media pembelajaran dalam bentuk video animasi, terdapat peningkatan minat siswa/i SMK Negeri 2 Batam.

Setelah beberapa bulan menjalankan kerja praktek ini, penulis memiliki beberapa masukan kepada SMK Negeri 2 Batam. Berikut beberapa saran yang diberikan untuk SMK Negeri 2 Batam, yaitu:

1. SMK Negeri 2 Batam dapat mengembangkan lagi video animasi pada penelitian berikutnya.
2. Untuk kedepannya SMK Negeri 2 Batam juga dapat memberikan video animasi selain dari program studi pariwisata, seperti tata boga dan yang lainnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Krisyadi And R. Ricky, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Administrasi Perpajakan Di Smk Negeri 2 Batam," *Concept-Conference Community ...*, Vol. 1, No. 1, Pp. 2596–2601, 2021, [Online]. Available: <https://Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Concept/Article/View/4929/1615>
- [2] N. Annisa, K. Febriyani, R. B. Hadiprakoso, R. Kriptografi, And P. Siber, "Rancang Bangun Aplikasi Naskah Dinas Elektronik Berbasis Web Menggunakan Wdmc," Vol. 12, No. 1, 2021.
- [3] H. Hendi And E. Haryono, "Penyusunan Bahan Ajar Digital Komputerisasi Akuntansi Pada Sekolah Smk Negeri 2 Batam," *Concept-Conference Community ...*, Vol. 1, No. 1, Pp. 653–660, 2021, [Online]. Available: <https://Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Concept/Article/View/4696%0ahttps://Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Concept/Article/Download/4696/1402>
- [4] D. Kanaya And S. S. Nafsika, "Artistik Kostum Jaka Tarub Adaptasi Webtoon 7 Wonders Karya Metalu," Vol. 1, No. 1, Pp. 89–101, 2021.
- [5] T. Wibowo And J. Riantono, "Perancangan Dan Pengembangan Video Company Profile Vihara Dharma Mulia Batam Keywords :," Vol. 1, No. 1, Pp. 449–456, 2021, [Online]. Available: <https://Radenwijaya.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Patisambhida/Article/View/170>
- [6] M. Ratu, S. W. D. Saputri, And N. Yuliati, "Studi Kasus Masalah Belajar Anak Kelompok B Tk Plus Al-Hujjah Kabupaten Jember," *J. Early Child. Educ. Res.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 26–32, 2020.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [8] D. Septian, Y. Fatman, And S. Nur, "Implementasi Mdmc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah," *J. Comput. Bisnis*, Vol. 15, No. 1, Pp. 15–24, 2021.