

## **Pengembangan Media *Puzzle* 3D Pkn Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Demokrasi Pada Peserta Didik Kelas X**

Oleh

**Azkiya Maisari<sup>1</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: [tazkiyatun.nafs91@gmail.com](mailto:tazkiyatun.nafs91@gmail.com)

**Abstract.** The purpose of this study was to develop 3D Puzzle media on Civics Subjects at MA Karang Karang NU. This research was conducted using the research and development model and ASSURE development design which will describe the results of the development of 3D Puzzle media on Civics learning to foster democratic values in class X MA NU Tanjung Karang students based on the results of the trial. The results obtained from this research are the development of learning media in the form of 3D puzzles in Civics learning at MA NU Tanjung Karang to foster democratic values of students so that they effectively produce learning conditions that are interactive, inspiring, fun, challenging, motivating students. In addition, it can foster democratic values such as freedom, equality, solidarity, tolerance, respect for honesty, and civilization.

**Keywords:** media development, 3D puzzle, Civics learning, democratic values.

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Puzzle* 3D pada Mata Pelajaran PKn di MA NU Tanjung Karang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan serta desain pengembangan ASSURE yang akan mendeskripsikan hasil dari pengembangan media *Puzzle* 3D pada pembelajaran PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik kelas X MA NU Tanjung Karang berdasarkan hasil uji coba. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berupa *Puzzle* 3D pada pembelajaran PKn di MA NU Tanjung Karang untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi peserta didik sehingga efektif menghasilkan kondisi pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik. Selain itu, dapat menumbuhkan nilai-nilai demokrasi seperti kebebasan, persamaan, solidaritas, toleransi, menghormati kejujuran, dan keadaban.

**Kata kunci:** pengembangan media, *puzzle* 3D, pembelajaran PKn, nilai demokrasi

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan 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, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (dalam UU RI No 20 Tahun 2003). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pendidikan menjadi suatu komponen paling penting bagi diri sendiri, masyarakat sosial dan kehidupan berbangsa, serta pembangunan negara karena pendidikan menjadikan seorang individu memiliki nilai yang dikategorikan berkualitas dan dapat berkontribusi aktif terhadap lingkungan sekitar atas kualitas yang diperolehnya baik dari sifat, sikap, kemampuan (*skill*), maupun pengambilan keputusan yang akan mempengaruhi tatanan lingkungan masyarakat dalam kehidupannya.

Proses berjalannya pendidikan salah satunya dapat

melalui kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Kegiatan Belajar Mengajar yang baik akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter sesuai dengan harapan (tujuan) pendidikan dan begitupun sebaliknya. Prinsip pembelajaran yang harus dipegang pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik. (PP 19/2005, Pasal 19 ayat 1).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Kesesuaian antara media dan metode dalam pembelajaran akan menjadi pengalaman belajar yang baik bagi proses belajar peserta didik. Namun

pada kenyataannya, kondisi ideal selalu bersebrangan dengan kenyataan. Pendidik lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah daripada harus bersusah payah menerapkan berbagai metode pembelajaran bahkan jika harus mengembangkan media-media pembelajaran sehingga menjadisangatlah minim media-media pembelajaran yang tersedia sebagai sarana penunjang belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Hal tersebut sesuai dengan kondisi pembelajaran PKn di MA NU Tanjung Karang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PKn, metode yang paling sering dilakukan adalah metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang pernah sesekali diterapkan berupa LCD yang menampilkan PPT dengan tampilan yang kurang menarik perhatian belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, hal tersebut ternyata mempengaruhi sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung seperti peserta didik yang tidak memperhatikan,

berbincang-bincang dengan temannya di luar topik materi pelajaran, izin keluar masuk kelas berkali-kali.

Dampak lain dari kurang optimalnya proses pembelajaran di kelas X MA NU Tanjung Karang diketahui setelah dilaksanakannya observasi awal pada bulan maret 2018 diperoleh catatan pelanggaran yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran seperti tidak menghargai rekan yang berpendapat, diskriminasi terhadap salah seorang peserta didik di kelas, tidak memberikan kesempatan rekannya untuk aktif dalam kelompok, membuat keributan di kelas, keluar masuk kelas berkali-kali, bolos saat jam pelajaran, berkelahi, mencontek, serta tidak menyelesaikan PR yang diberikan.

Perilaku pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik tersebut sangatlah bertentangan dengan nilai-nilai demokrasi seharusnya, yakni nilai kebebasan, persamaan, solidaritas, toleransi, menghormati kejujuran, dan keadaban.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirasa perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan

media pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi, yang diformulasikan dalam judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE 3D PKN UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI DEMOKRASI PADA PESERTA DIDIK KELAS X MA NU TANJUNG KARANG”**.

### **METODE PENELITIAN**

Menurut Borg (1979) dalam Sanjaya, dewasa ini penggunaan *Research and Development* merupakan model penelitian yang banyak digunakan untuk pengembangan pendidikan. Penelitian ini merupakan kegiatan yang relatif dikenal dalam dunia pendidikan namun penelitian dan pengembangan adalah konsep yang relatif baru dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran (Wasis, 2001).

Sugiyono (2014) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Sukmadinata (2008), mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software* maupun *hardware*.

Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Pargito (2009) dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal dan validasi ahli

4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Penelitian pengembangan media *Puzzle* 3D PKn dilakukan berdasarkan paduan dari langkah-langkah model penelitian pengembangan Borg and Gall dengan model desain pengembangan ASSURE (*Analyze learners-State objectives-Select Methods, media, and materials-Utilize materials-Requires learner participation-Evaluate and revise*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan pendidikan tidak terlepas dari kecenderungan globalisasi yang mempengaruhi kehidupan manusia. Di dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Disisi lain pendidikan mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam era globalisasi. Pendidikan di Indonesia seharusnya dilakukan

untuk menanamkan dan mengembangkan potensi manusia agar memiliki karakter, integritas, dan kompetensi yang bermakna dalam kehidupan. Seorang guru dalam memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hendaknya berupaya dengan berbagai cara dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru sebagai organisatoris dan pengelola kelas hendaknya dapat mengorganisir semua faktor, seperti tujuan, metode, media, sarana dan prasarana, efektif dan efisiennya pembelajaran, agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan menjadi kurang optimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satu contohnya adalah dengan menghasilkan produk dari pengembangan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih efektif dan tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Pengembangan media didasarkan atas beberapa teori belajar, antara lain, teori belajar behavioristik yang memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan (*reinforcement*) untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki, teori belajar konstruktivistik yakni dimana pengetahuan mutlak diperoleh dari hasil konstruksi kognitif dalam diri seseorang melalui pengalaman yang diterima oleh panca indera, dan teori belajar humanistik dimana proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yang mementingkan pengalaman serta membutuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar bersama.

Metode yang digunakan dalam mengiringi kegiatan pembelajaran menggunakan pengembangan media adalah dengan metode diskusi kelompok dan strategi yang digunakan dalam

kelompok adalah bersifat kolaboratif, hal ini ditekankan agar peserta didik mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya. Strategi pembelajaran tersebut menggunakan strategi kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), dimana peserta didik akan saling berkompetisi antar kelompok diberlakukan. Guru akan menjadi fasilitator dengan mendemonstrasikan media yang akan digunakan, aturan, dan urutan melakukan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang akan disajikan.

Uji coba media dilaksanakan di kelas eksperimen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini memilih pengambilan sampel terhadap sampling unit (individu), dimana sampling unitnya berada dalam satu kelompok (cluster). Tiap unit (individu) di dalam kelompok yang terpilih akan diambil sebagai sampel.

Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

No	Aspek	Item	Skor Jawaban								Total	Mean	Mean indikator
			SS	%	S	%	KS	%	TS	%			
1	Interaktif	P1	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,50	3,50
		P2	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,50	
2	Inspiratif	P3	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	6	3,67	3,67
		P4	4	67%	1	17%	1	17%	0	0%	6	3,50	
3	Menyenangkan	P5	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6	3,83	3,50
		P6	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,50	
5	Memotivasi	P7	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,50	3,58
		P8	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	6	3,67	
6	Kebebasan	P9	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	6	3,67	3,75
		P10	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6	3,83	
7	Persamaan	P11	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6	3,29	3,36
		P12	2	33%	3	50%	1	17%	0	0%	6	3,42	
8	Solidaritas	P13	3	50%	2	33%	1	17%	0	0%	6	3,67	3,55
		P14	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,42	
9	Toleransi	P15	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6	3,67	3,58
		P16	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6	3,50	
10	Menghormati Kejujuran	P17	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6	3,83	3,63
		P18	3	50%	2	33%	1	17%	0	0%	6	3,42	
11	Keadaban	P19	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	6	3,67	3,75
		P20	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6	3,83	
			71	45%	74	38%	4	17%	0	0%	120	3,45	

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas dan klasifikasi penilaian media pada tabel di atas, maka hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah baik yaitu dengan poin 3,59. Hal ini menunjukkan uji coba kelompok kecil, media *Puzzle* 3D memiliki kualitas baik.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar :

No	Aspek	Item	Skor Jawaban								Total	Mean	Mean indikator
			SS	%	S	%	KS	%	TS	%			
1	Interaktif	P1	3	13%	21	88%	0	0%	0	0%	24	3,13	3,27
		P2	10	42%	14	58%	0	0%	0	0%	24	3,42	
2	Inspiratif	P3	8	25%	18	75%	0	0%	0	0%	24	3,25	3,25
		P4	10	42%	13	54%	1	4%	0	0%	24	3,38	
3	Menyenangkan	P5	7	29%	17	71%	0	0%	0	0%	24	3,29	3,33
		P6	7	29%	17	71%	0	0%	0	0%	24	3,29	
4	Menantang	P7	9	33%	15	63%	0	0%	0	0%	24	3,33	3,31
		P8	12	50%	8	33%	4	17%	0	0%	24	3,33	
6	Kebebasan	P9	16	67%	8	33%	0	0%	0	0%	24	3,67	3,58
		P10	12	50%	12	50%	0	0%	0	0%	24	3,50	
7	Persamaan	P11	20	83%	4	17%	0	0%	0	0%	24	3,83	3,62
		P12	10	42%	14	58%	0	0%	0	0%	24	3,42	
8	Solidaritas	P13	16	67%	8	33%	0	0%	0	0%	24	3,67	3,75
		P14	20	83%	4	17%	0	0%	0	0%	24	3,83	
9	Toleransi	P15	16	67%	8	33%	0	0%	0	0%	24	3,67	3,45
		P16	10	42%	14	58%	0	0%	0	0%	24	3,42	
10	Menghormati Kejujuran	P17	9	33%	15	63%	0	0%	0	0%	24	3,29	3,55
		P18	10	42%	14	58%	0	0%	0	0%	24	3,42	
11	Keadaban	P19	16	67%	8	33%	0	0%	0	0%	24	3,67	3,75
		P20	20	83%	4	17%	0	0%	0	0%	24	3,83	
			238	50%	236	50%	4	17%	0	0%	480	3,45	

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas dan klasifikasi penilaian media pada tabel di atas, maka hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah baik yaitu dengan poin 3,45. Hal ini menunjukkan berdasarkan uji coba kelompok utama media *Puzzle* 3D dinyatakan memiliki kualitas baik.

Prosedur pengembangan media dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba untuk kelayakan penggunaan media tersebut. Pengembangan media dilaksanakan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2014) mengenai beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu :

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.

- e. Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Perkembangan zaman menjadikan sebuah media dituntut untuk terus mengalami inovasi guna peningkatan kualitas atas pencapaian tujuan penggunaan media itu sendiri. Media yang digunakan dalam dunia pendidikan disebut media pembelajaran, media ini digunakan di dalam kelas oleh pendidik kepada peserta didik untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa Media *Puzzle* 3D PKn. Produk ini merupakan media sekali pakai sesuai dengan

## **KESIMPULAN**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang telah dimodifikasi berupa media *Puzzle* 3D

materi yang ditetapkan, setelah melalui uji coba utama maka dihasilkan produk media yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana penunjang belajar peserta didik dalam menumbuhkan nilai-nilai demokrasi dan menciptakan proses belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, serta mampu hidup berkelompok dengan baik sehingga dapat menumbuhkan karakter demokratis dalam diri peserta didik sesuai PP 19/2005, Pasal 19 ayat 1. Selanjutnya media diproduksi atau cetak sesuai kebutuhan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik kelas X MA NU Tanjung Karang dengan menerapkan prinsip media pembelajaran yakni interaktif, inspiratif, menyenangkan,



menantang, dan memotivasi. Pengembangan produk media tersebut diawali dengan *Need Assesment* yang diperoleh data bahwa perlu direncanakan pengembangan media *Puzzle* 3D PKn. Tahap perencanaan dilakukan dengan menginventarisasi kurikulum. Tahap pengembangan media *Puzzle* 3D PKn mengikuti langkah-langkah desain instruksional Borg n Gall sehingga diperoleh produk awal pengembangan. Produk tersebut kemudian melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi sehingga diperoleh produk media *Puzzle* 3D PKn. Oleh karena itu produk pengembangan ini hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media *Puzzle* 3D PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik siap di uji coba lapangan. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif berupa media *Puzzle* 3D PKn dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar dari kegiatan *Pretest* dan *Postest* untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media *Puzzle* 3D PKn diperoleh nilai

rata-rata awal 71,5 (belum memenuhi KKM) dan akhir 82,3 (Sudah memenuhi KKM). Hasil uji beda nilai postes siswa kelompok eksperimen dan kontrol diketahui nilai signifikan sebesar 0,014 ( $p < 0,05$ ). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana hasil kelompok eksperimen (82,3) lebih baik dibanding kelas kontrol (76,9). Pada uji beda skor gain (peningkatan) hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikan sebesar 0,011 ( $p < 0,05$ ). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Nilai peningkatan kelompok eksperimen (0,39) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (0,25). Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Puzzle* 3D antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis statistik, pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* 3D PKn terbukti efektif, hal ini dibuktikan dengan

hasil analisis uji t sampel berpasangan yang menunjukkan hasil bahwa variabel hasil belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle 3D. Begitu pula untuk penilaian media dalam kegiatan sebar angket pada subjek uji coba kelompok utama berjumlah 24 siswa di kelas X diperoleh hasil nilai rata keseluruhan yang dicapai adalah baik yaitu dengan poin 3,45. Hal ini menunjukkan berdasarkan ujicoba kelompok utama media *Puzzle* 3D dinyatakan memiliki kualitas baik dan dapat menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik. Penggunaan metode belajar yang tepat dalam menggunakan media *Puzzle* 3D PKn dapat digunakan untuk membantu membentuk karakter seperti menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M.A., Azhar. 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rajawali Press
- Pargito, M.Pd., 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*.
- Pargito, M.Pd., 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. UU RI No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wasis. 2001. *Konsep Penelitian Pengembangan*. Artikel. Universitas Malang.

