



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN
PINTAR KALI BAGI BERBANTUAN *SPIN* PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SD TRIWIRA MOHAGA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF SMART BOARD LEARNING MEDIA
SPIN-ASSISTED MULTIPLICATION DIVISION
IN MATHEMATICS SUBJECT CLASS III
SD TRIWIRA MOHAGA YEAR 2023/2024***

Grecia Agitha Ginting⁽¹⁾, Vera Dewi Kartini Ompusunggu⁽²⁾, Siti Zahara H. Harahap⁽³⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

⁽²⁾Dosen Pendidikan Matematika

⁽³⁾Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Quality, Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345,
Indonesia,

Email : greciaagithaginting@gmail.com, verakartini@gmail.com,
Zaharaharap.zh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024, 2) Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Triwira Mohaga dengan objek penelitian adalah 6 orang siswa, 3 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari hasil keseluruhan validator berupa lembar validasi dengan nilai rata-rata 88,75% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”, serta kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket respon guru dengan nilai 96% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis penggunaannya dalam proses pembelajaran. Untuk itu disarankan bagi guru yang menggunakan media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya pada materi Perkalian dan Pembagian.

Kata Kunci: Papan Pintar, Pengembangan, Spin



ABSTRACT

This study aims to determine 1) Validity of the Development of Smart Bord Leraning Media Spin-Assisted Multiplication and Division in Mathematics Subject Class III at SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024, 2) Practicality of Development of Smart Bord Leraning Media Spin-Assisted Multiplication and Division in Mathematics Subject Class III at SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE Model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research was carried out at Triwira Mohaga Elementary School with the research objects being 6 students, 3 female students and 3 male students. The results of the research show that validity can be seen from the overall results of the validator in the form of a validation sheet with an average score of 88.75% and is included in the "very valid" category, and practicality can be seen from the results of the teacher response questionnaire with a score of 96% so it can be concluded that the board learning media The smart device developed is included in the "very practical" category. The conclusion of this research is that the smart board learning media developed is declared valid and practical for use in the learning process. For this reason, it is recommended that teachers who use the smart board learning media developed can be used as a reference in learning, so they are expected to be able to use it as a learning media in schools, especially in Multiplication and Division material.

Keywords: *Smart Board, Development, Spin*

PENDAHULUAN

Setiap sekolah tentunya harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Tentu saja dalam pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari tanggung jawab seorang pendidik. Guru sebagai pendidik di sekolah harus merencanakan kegiatan pembelajaran siswa secara sistematis dan harus berpedoman pada kurikulum. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD adalah mata pelajaran matematika. Matematika diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan agar para siswa mengerti dan memahami bagaimana konsep berhitung yang baik mulai dari



penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu menurut Ompusunggu (2022:2) tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak. Adapun salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran matematika dan yang sedang dipelajari oleh siswa kelas III SD Triwira Mohaga adalah mengenai perkalian dan pembagian.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Triwira Mohaga, peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mengetahui perkalian dan pembagian dalam matematika. Di dalam satu kelas tersebut hanya 4 sampai 5 siswa saja yang aktif menjawab pertanyaan dalam pembelajaran matematika, yang lainnya hanya mengikut jawaban temannya saja ketika ditanya dan diberikan soal oleh guru. Bahkan ada yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, bermain dengan pulpen dan bukunya sendiri, dan bahkan ada yang tidur dengan menaruh kepalanya di atas meja.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa belum mengetahui perkalian dan pembagian, diantaranya disebabkan karena guru kelas mengajar dengan cara cepat yakni menggunakan jari tangan sehingga membuat siswa yang daya tangkapnya masih kurang menjadi kesulitan dan tidak paham, masih banyak siswa yang belum menguasai betul bagaimana konsep perkalian dan pembagian serta belum adanya media pembelajaran yang konkret di kelas sehingga membuat para siswa kurang maksimal dalam memahami materi perkalian dan pembagian yang disampaikan.

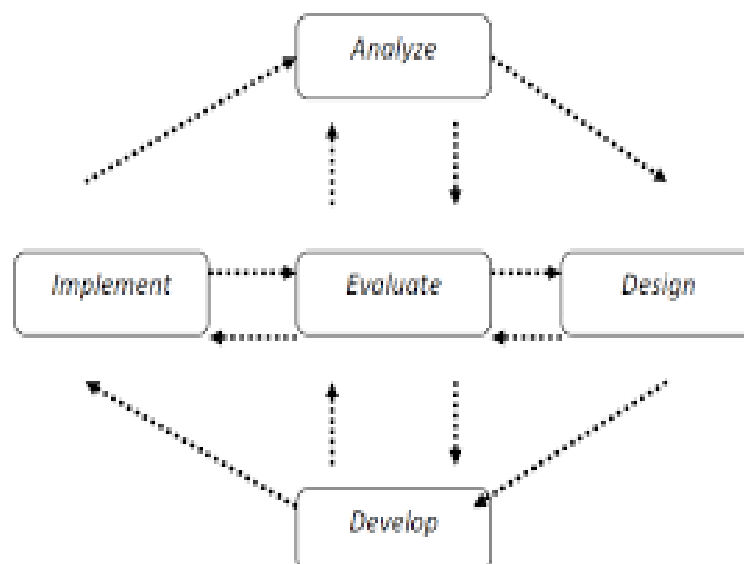
Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa khususnya pada pembelajaran Matematika, maka media Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi perkalian dan pembagian. Papan pintar kali bagi berbantuan spin adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dan dipergunakan untuk mengaktifkan semangat belajar para siswa sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan monoton. Dalam konteks penelitian, papan pintar kali bagi berbantuan spin ini digunakan

untuk memberikan gambaran jelas tentang bagaimana perkalian dan pembagian tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga TP 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Adapun Sukmadinata (2017:164) mengemukakan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut adalah desain pengembangan model ADDIE:



Gambar 1. Langkah-langkah model ADDIE



Media ajar yang dikembangkan divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Triwira Mohaga. Penelitian ini juga dilaksanakan pada kelas III SD. Data kualitatif berupa saran dan kritik yang diberikan oleh beberapa validator yakni, validator ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian menggunakan skala penskoran. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80-100	Sangat valid	Tidak revisi
66-79	Valid	Tidak revisi
56-65	Cukup valid	Tidak revisi
40-55	Kurang valid	Revisi
30-39	Tidak valid	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* yang merupakan salah satu materi pelajaran Matematika kelas III SD/MI di semester genap sesuai dengan kurikulum 2013. Penelitian Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*). Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Triwira Mohaga. Setelah melihat secara langsung proses belajar mengajar mata pelajaran Matematika dikelas III SD Triwira



Mohaga tahun ajaran 2023/2024 dan melakukan wawancara dengan guru kelas III SD Triwira Mohaga, maka dari itu peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Cara mengajar guru dengan menggunakan media jarimatika atau jari tangan membuat siswa yang daya tangkapnya masih kurang menjadi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.
- b. Belum adanya media pembelajaran yang konkret di kelas sehingga membuat siswa kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Adapun tahap berikutnya adalah tahap *design* (perancangan). Tahap *design* ini meliputi pembuatan media pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* sebagai pengembangan media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Matematika di kelas III SD yang peneliti lakukan.

A. **Rancangan Pembuatan Desain Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin***

Tahap ini merupakan tahap perencanaan rancangan produk yang dikembangkan yakni bentuk, ukuran, warna, serta bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan memotong triplek berbentuk persegi panjang. Yang kemudian untuk spin dengan memotong kardus berbentuk lingkaran. Aspek ukuran tiap produk mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa.

B. **Pengumpulan dan Pembuatan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin***

Mengumpulkan bahan-bahan media pembelajaran seperti triplek, cup minuman gelas, kain flannel, styrofoam, kardus, kertas manila untuk melapisi kardus, kertas hvs untuk menjadi poros lingkaran, kertas origami, paku payung. Cara pembuatan media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin yaitu:

- 1) Ukur triplek sesuai dengan ukuran yang akan dipakai atau digunakan.



- 2) Kemudian potong triplek membentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.
- 3) Lalu lapiasi triplek dengan kain flannel agar triplek tertutupi.
- 4) Potong-potong styrofoam membentuk huruf untuk ditempelkan menjadi judul di atas triplek.
- 5) Kemudian tempelkan cup-cup pada triplek menggunakan paku payung.
- 6) Untuk spin, potong kardus membentuk lingkaran sesuai dengan ukuran yang telah ditetapkan.
- 7) Bagi lingkaran menjadi beberapa bagian yang nantinya akan menjadi tempat beberapa soal.
- 8) Gulung kertas hvs membentuk gulungan yang padat. Lalu potong gulungan kertas sebanyak 2 cm untuk menjadi poros spin.
- 9) Lilitkan kertas sesuai dengan ukuran yang telah disesuaikan di bagian ujung gulungan kertas hingga membentuk pengganjal poros. Setelah dililitkan, lem di bagian ujung gulungan kertas agar menutup dengan sempurna.
- 10) Lubangi kardus lingkaran sesuai ukuran diameter lubang poros.
- 11) Selanjutnya, potong kertas origami membentuk juring-juring lingkaran. Kemudian tempelkan kertas origami yang telah dipotong ke dalam lingkaran yang telah dibagi menjadi beberapa bagian.
- 12) Masukkan poros ke dalam spin untuk memastikan spin dapat berputar tanpa terhambat.
- 13) Setelah itu, potong kardus berbentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran yang telah ditetapkan untuk alas lingkaran.
- 14) Setelah itu, potong pula kertas manila sesuai dengan ukuran alas lingkaran. Kemudian lapiasi dan tutupi kardus menggunakan kertas manila yang telah dipotong tadi.
- 15) Lubangi bagian tengah alas lingkaran tadi sesuai letak lubang spin.
- 16) Tempelkan pengganjal poros dengan menggunakan lem pada alas lingkaran dan pastikan tertempel dengan rekat.



- 17) Buat pengganjal kardus dengan ukuran kecil berbentuk persegi dan lubangi tengahnya. Kemudian masukkan ke poros sebelum memasukkan spin. Hal ini dilakukan agar spin tidak terlalu rapat dengan alas sehingga bisa diputar dengan lancar.
- 18) Kemudian buat panah penunjuk dari kertas karton. Lalu buat pengganjal kardus kedua, lubangi tengahnya, dan masukkan ke poros setelah spin.
- 19) Tempelkan panah tadi di atas poros dan kardus pengganjal kedua sampai benar-benar rekat.
- 20) Dan langkah yang terakhir yaitu menuliskan beberapa soal di atas kertas origami yang telah ditempelkan pada spin tadi.
- 21) Media siap digunakan untuk pembelajaran.

C. Penyusunan Instrumen Validasi Kelayakan Produk Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* yang dikembangkan oleh Peneliti

Didalam tahap design ini disusun juga instrumen validasi kevalidan media pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* yang merupakan produk yang dikembangkan peneliti. Adapun dalam penelitian ini validasi berupa angket dengan skala 1 sampai 5 untuk validator ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini dimulai dengan penyusunan angket. Adapun validator ahli dalam aspek media dan materi yaitu dosen dari Universitas Quality. Sebagai validator media ibu Nilam Sari, S.Si., M.Pd dan validator materi adalah bapak Drs. Hartono. S, M.Pd.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah *development* atau tahapan pengembangan. Pada fase ini, tujuannya adalah untuk menguji sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang direncanakan. Setelah Untuk memastikan kelayakan produk media yang dikembangkan, maka diperlukan validator. Validator terdiri dari ahli media dan ahli materi, yakni oleh dosen Universitas Quality. Dalam



tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

A. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti kemudian dibuat dan dikembangkan. Isi materi dari bahan ajar Matematika merupakan pokok bahasan mata pelajaran Matematika dikelas III SD pada semester genap yaitu Perkalian dan Pembagian. Sedangkan bagian media pembelajaran dibuat dengan karya sendiri yang menarik bagi siswa kelas III SD.

B. Analisis Kevalidan Produk

Agar diketahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrument validasi ahli yang merupakan isian angket yang dinilai oleh masing-masing validator. Validator terdiri dari 2 orang dosen Universitas Quality Medan. Adapun hasil validasi oleh validator media dan validator materi adalah sebagai berikut:

1) Penilaian angket oleh validator media:

Hasil penilaian berupa data kuantitatif oleh validator media yaitu ibu Nilam Sari, S.Si., M.Pd dengan perolehan rata-rata persentase 87,5% dari rata-rata persentase maksimal 100%. Dari hasil persentase tersebut dapat dikategorikan bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar termasuk dalam kategori sangat valid dan sudah dapat digunakan, hanya saja ada sedikit masukan. Adapun penilaian kualitatif berupa saran dan masukan dari validator adalah agar di spin ditambahkan lagi soalnya agar bisa diganti-ganti dan lebih bervariasi.

2) Penilaian angket oleh validator materi:

Hasil penilaian berupa data kuantitatif oleh validator materi yaitu bapak Drs. Hartono.S, M.Pd dengan perolehan rata-rata persentase 90% dari rata-rata persentase maksimal 100%. Dari hasil persentase tersebut dapat dikategorikan bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar termasuk dalam kategori sangat valid dan sudah dapat digunakan tanpa revisi.



Tabel 2. Hasil Rata-Rata Validasi Terhadap Produk Peneliti

No.	Validator	Rata-Rata
1.	Nilam Sari, S.Si., M.Pd	87,5%
2.	Drs. Hartono.S, M.Pd	90%
	Jumlah	88,75%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 88,75% dengan kriteria sangat valid. Maka dengan demikian, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan tidak perlu revisi dan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran MM di sekolah.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam mata pelajaran Matematika materi Perkalian dan Pembagian pada siswa kelas III SD Triwira Mohaga. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti praktis digunakan di dalam kelas, peneliti memberikan angket respon guru yang mana gunanya untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh skor sebesar 96% dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Uji coba di lapangan dilakukan dengan validasi dan angket respon guru yang berguna untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan yakni berupa media pembelajaran valid dan praktis. Pelaksanaan penilaian angket respon guru dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2024. Berikut adalah hasil tahap dari evaluasi:

Peneliti memberikan angket respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti kepada Wali Kelas III SD Triwira Mohaga. Yang mana



tujuannya adalah agar peneliti mengetahui apakah media pembelajaran tersebut valid dan praktis. Berdasarkan hasil angket respon guru maka diperoleh skor 96% dan termasuk ke dalam kriteria yang sangat praktis.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil data penelitian, tingkat kevalidan media produk pada media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin mata pelajaran matematika dengan kedua validator, yaitu validator media memperoleh hasil sebesar 87,5% dan validator materi memperoleh 90% dengan jumlah rata-rata kevalidan diperoleh sebesar 88,75%, maka termasuk dalam kategori “sangat valid” dan sudah layak serta boleh digunakan. Dan sesuai dengan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor sebesar 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “sangat praktis” dan sudah dapat digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 2016. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad A, 2011 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad A, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Askolani & Machdalena, 2012. *Pengaruh Motivasi dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Inti (Persero)*. Bandung.
- Erdalina & Hanita, 2018. Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Kecamatan Samarinda Ulu TP2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 03(02):43.
- Kartika, DE, 2017. Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas X-7 SMA Negeri 4 Balikpapan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, XI (1): 27.
- Mardianto, 2019. *Media Papan Pintar*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.



- Mashudi A, 2021. *Tujuan Pendidikan Menurut Para Ahli Serta Jenis-jenisnya*. Diakses 24 September 2023, dari <https://www.diadona.id/dstories/tujuan-pondidikan-menurut-para-ahli-serta-jenis-jenisnya-210125u.html>
- Milala et al, 2022. Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Player*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11: 198
- Nurfadhillah S, 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Ompusunggu V, 2022. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di SMP Negeri 1 Paranginan. *Jurnal Semnas PSSH*, 1:2-7
- Rahmi H, 2012. Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1 (2): 117.
- Riyana C, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. [Tesis]. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Program Sarjana.
- Setiawati et al, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata NS, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundayana R, 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao T, 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2): 103.