

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* YOK NGENALI 7 JAJANAN KHAS CERBON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MULOK BAHASA CIREBON

Rizki Amalia¹, A Sobi Muthohari², Yuni Awalaturrohmah Solihah³, Suhadi Parman⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail: rizki.amalia.dkv.18@cic.ac.id¹, sobi.muthohari@cic.ac.id², yunisolihah@cic.ac.id³,
suhadi.parman@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Kota Cirebon memiliki banyak jajanan yaitu seperti tahu gejrot, serabi, es cuwing, apem dan lainnya. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner anak-anak SDN Kramat 2 kelas 4-6 hanya 33% yang mengenal jajanan khas Cirebon dan dalam wawancara dengan Walikelas SDN Kramat 2 bahwa untuk pembelajaran tentang jajanan khas Cirebon yaitu hanya menggunakan Buku Mulok Bahasa Cirebon, tetapi dalam buku tersebut hanya menjelaskan dua jajanan seperti Tahu Gejrot dan Koci. Padahal mengenalkan budaya melalui jajanan khas Cirebon sejak dini merupakan langkah untuk melestarikan budaya. Dalam perancangan ini penulis membuat buku *Pop-Up* yang bertujuan untuk media pembelajaran Mulok (Muatan Lokal) Bahasa Cirebon kelas 4-6 SD. Perancangan dimulai dari tahapan pengumpulan data, penjaringan ide, dan implementasi desain. Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Perancangan ini menggunakan metode *Research and Development* dengan pendekatan model ADDIE (Chaeruman, 2008) dan 5W+1H. Hasil perancangan ini yaitu buku *Pop-Up* yang berisi 7 jajanan khas Cirebon dengan ilustrasi Tahu Gejrot, Apem, Gapit, Klepon, Srabi, Es Cuwing dan Koci dengan menggunakan teknik-teknik *Pop-Up* dan penjelasan singkat menggunakan bahasa Cirebon, selain itu pada buku ini juga menampilkan kuis pilihan ganda tentang jajanan khas Cirebon.

Kata kunci: Jajanan, Buku, *Pop-Up*

ABSTRACT

Cirebon city has many snacks, such as tofu gejrot, serabi, ice cuwing, apem and others. Based on the results of distributing questionnaires to children at SDN Kramat 2 grades 4-6, only 33% are familiar with typical Cirebon snacks and in an interview with the homeroom teacher of SDN Kramat 2 that for learning about typical Cirebon snacks, only use the Cirebon Language Mulok Book, but in the book only explained two snacks such as Tahu Gejrot and Koci. Whereas introducing culture through typical Cirebon snacks from an early age is a step to preserve culture. In this design, the author makes a *Pop-Up* book that aims to be a medium for learning Mulok (Local Content) Cirebon language for grades 4-6 SD. The design starts from the stages of data collection, idea networking, and design implementation. Data collection is done by conducting observations, interviews, questionnaires and literature studies. This design uses the *Research and Development* method with the ADDIE model approach (Chaeruman, 2008) and 5W+1H. The result of this design is a *Pop-Up* book which contains 7 typical Cirebon snacks with illustrations of Tahu Gejrot, Apem, Gapit, Klepon, Srabi, Es Cuwing and Koci using *Pop-Up* techniques and a brief explanation using Cirebon language. It also features a multiple choice quiz about Cirebon specialties.

Keywords: Snacks, Book, *Pop-Up*

1. PENDAHULUAN

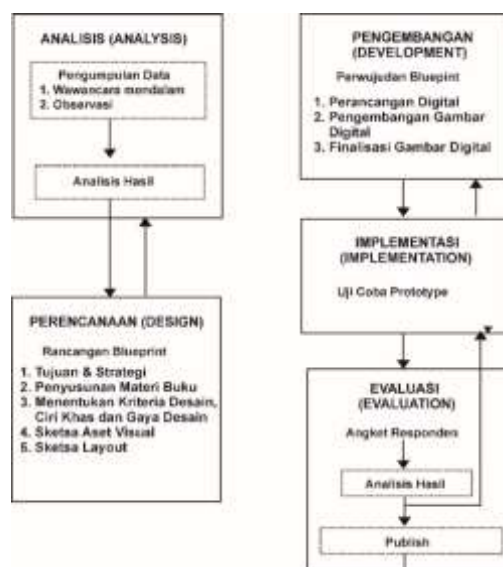
Kota Cirebon memiliki banyak jajanan khas Cirebon. Menurut buku Khasanah Makanan Khas Tradisional Cirebon (2008) sebagaimana ditulis dalam buku Disbudpar mengatakan Cirebon memiliki beberapa jajanan tradisional yaitu antara lain tahu gejrot, koci, kerupuk melarat, kue gapit, tape ketan, kue tapel pisang, bubur lolos, kerupuk udang, ketan gurih, kue apem, es cuwing, rengginang, es serut dan lainnya.

Berdasarkan Hasil dari penyebaran kuesioner anak-anak SDN Kramat 2 dari kelas 4-6 hanya 33% yang mengenal jajanan khas Cirebon dan dalam wawancara dengan Walikelas SDN Kramat 2 bahwa untuk pembelajaran tentang jajanan khas Cirebon yaitu menggunakan buku Mulok (Muatan Lokal) Bahasa Cirebon, tetapi dalam buku pembelajaran tersebut hanya menjelaskan beberapa jajanan saja seperti tahu gejrot dan koci. Padahal mengenalkan budaya melalui jajanan khas Cirebon sejak dini merupakan langkah untuk melestarikan budaya. Kurangnya media cetak yang mengenalkan jajanan khas Cirebon menjadi salah satu masalah dalam mengenalkan dan khas Cirebon.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah diatas yaitu membuat media pembelajaran Mulok Bahasa Cirebon dengan jenis buku *Pop-Up* dengan menggunakan Bahasa Cirebon untuk mengajak anak-anak melakukan interaksi dengan buku tersebut yang akan menambah pengetahuan mereka, meningkatkan minat baca anak dan mengajak anak-anak untuk mengenal bermacam-macam jajanan khas Cirebon khususnya anak-anak usia 9-12 tahun. Media belajar *Pop-Up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi anak-anak ketika membuka setiap halamannya.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan metode menurut Chaeruman (2008) sebagaimana ditulis dalam jurnal Noviadji & Hendrawan mengatakan *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan ADDIE yang didalamnya terdapat tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. yang didalamnya terdapat tahapan sebagai berikut:



*Gambar 1.1 Metode Perancangan
Sumber: Noviadji & Hendrawan, 2021*

Berikut ini adalah 5 tahap Implementasi metode *Research and Development* dengan pendekatan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
2. Tahap Desain (*Design*)
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

2.1 Data yang dibutuhkan

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

2.1.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2016) sebagaimana ditulis dalam jurnal Fauzia & Oemar mengatakan data Primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui observasi dan kuesioner secara langsung ke SDN Kramat 2, selain itu pengumpulan data lainnya seperti wawancara kepada walikelas SDN Kramat 2.

2.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan melalui studi literatur pada buku yang berkaitan dan jurnal-jurnal yang mendukung perancangan dari internet sesuai dan mendukung penulisan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan peneliti dalam merancang dan memecahkan masalah. Pada perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

2.2.1 Data Primer

Pada metode perancangan desain buku *Pop-Up 7* jajanan khas Cirebon sebagai media pembelajaran mulok bahasa Cirebon data primer yang dibutuhkan yaitu wawancara, observasi, kuesioner dan kajian dokumen :

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2017) sebagaimana ditulis dalam jurnal Fauzia & Oemar mengatakan observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden. Observasi dilakukan pada anak-anak SDN Kramat 2 yang berlokasi Jl. Siliwangi No.47, Kebon Baru Cirebon untuk mendapatkan informasi seputar pembelajaran yang ada di SDN Kramat 2 untuk mendukung penelitian.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016) sebagaimana ditulis dalam jurnal Laksanawati & Kuswendi mengatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apalagi peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam wawancara yang dilakukan kepada informan adalah wawancara terstruktur. Penulis mewawancarai pihak yang terkait yaitu walikelas SDN Kramat 2 yaitu Ibu Teti, Ibu Sri Nurhayati, Ibu Susi dan anak-anak SDN Kramat 2 yang berusia 9-12 tahun. Informasi yang didapat yaitu mengenai pembelajaran yang ada disekolah, buku yang anak-anak sukai dan permasalahan yang ada pada SDN Kramat 2.

3. Kuesioner

Kuesioner Menurut Sugiyono (2013) sebagaimana ditulis dalam jurnal Pratama mengatakan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada anak-anak SDN Kramat 2 yang berusia 9-12 tahun untuk mendapatkan data tentang jajanan khas Cirebon dan tentang buku yang mereka sukai melalui kuesioner tertulis yang hasilnya akan digunakan untuk membuat desain buku.

4. Kajian Dokumen

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa yang ada. Pada perancangan ini penulis melakukan dokumentasi pada saat survey dan wawancara yang dilakukan.

2.2.2 Data Sekunder

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, jurnal yang mencakup tentang masalah dan tujuan penelitian. Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu mencari referensi di buku dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan buku *Pop-Up* jajanan khas Cirebon.

2. Internet

Penulis melakukan pengutipan pada jurnal, artikel, dan referensi. Data yang dicari adalah data yang berhubungan dengan desain buku *Pop-Up* sehingga mempermudah dalam perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahapan Metode Perancangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama penulis melakukan observasi dan wawancara kepada walikelas 4-6 SDN Kramat 2 yaitu ibu Teti, Sri Nurhayati dan Ibu Susi untuk mendapatkan data-data mengenai anak-anak dan pembelajaran yang ada di SDN Kramat 2, setelah itu penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada anak-anak kelas 4-6 yang berusia 9-12 tahun. Hasil wawancara penulis dengan walikelas 4-6 SDN Kramat 2, bahwa untuk pembelajaran tentang jajanan khas Cirebon yaitu menggunakan Buku Mulok (Muatan Lokal) Bahasa Cirebon, tetapi dalam buku pembelajaran tersebut hanya menjelaskan beberapa jajanan saja seperti tahu gejrot dan koci dan belum adanya buku pembelajaran yang menarik juga salah satu masalah dalam SDN Kramat 2 dan hasil wawancara anak-anak SDN Kramat 2 lebih menyukai buku *Pop-Up* karena menurut mereka itu unik, keren dan lucu ketika buku tersebut dibuka. Hasil kuesioner Anak-anak kelas 4-6 hanya 33% yang mengenal jajanan khas Cirebon dan ada juga yang tidak tahu bahwa jajanan yang sering mereka konsumsi itu adalah jajanan khas Cirebon. Kurangnya media cetak yang mengenalkan jajanan khas Cirebon menjadi salah satu masalah dalam mengenalkan dan melestarikan jajanan khas Cirebon. Setelah data-data dan informasi sudah terkumpul akan dianalisis sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan konten buku *Pop-Up* yang akan digunakan sebagai buku pembelajaran.



Gambar 3.1 Penyebaran Kuesioner
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 3.2 Wawancara Walikelas
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

2. Tahap Desain (*Design*)

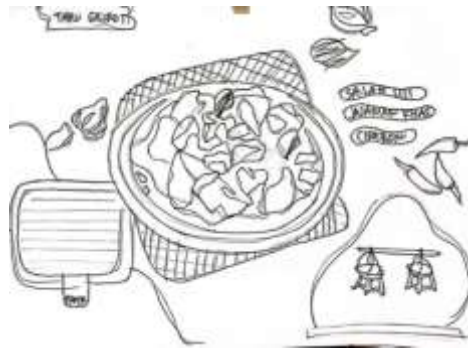
Pada tahap *design* merupakan tahap konsep perancangan buku *Pop-Up*, langkah awal penulis menyusun materi dan merancang konsep desain. Materi yang ada didalam buku *Pop-Up* jajanan khas Cirebon ini akan berisikan 7 jajanan khas Cirebon yaitu Tahu Gejrot, Apem, Gapit, Klepon, Srabi, Es Cuwing dan Koci.

Setelah menentukan konsep, langkah selanjutnya yaitu menentukan konsep sampul buku depan dan belakang. Konsep *layout* yang akan digunakan, konsep tersebut dibuat menjadi sketsa kasar yang dibuat menggunakan kertas dan pensil sebelum diwujudkan secara digital menggunakan *software* yang diperlukan.

Pada buku ini setiap halamannya diberi ilustrasi jajanan khas Cirebon, penjelasan singkat menggunakan Bahasa Cirebon dan penulis melakukan cek ulang atau koreksi kepada guru Bahasa Cirebon SDN Kramat 2 langsung apakah narasi pada buku yang penulis buat sudah benar dalam pemilihan bahasa yang digunakan atau belum, selain itu dalam buku ini menampilkan kuis berupa pilihan ganda tentang jajanan khas Cirebon.



Gambar 3.3 Sketsa Sampul Depan
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Gambar 3.4 Sketsa Isi Halaman
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan (*Development*) realisasi rancangan produk dari sketsa kasar atau rancangan yang sudah dibuat diimplementasikan dalam proses digital menggunakan *Corel Draw 2019*. Tahap ini juga melakukan desain dari awal seperti sampul depan dan belakang, isi materi, dan *layout*. Selanjutnya dicetak serta melakukan perakitan pembuatan hingga halamannya timbul atau berbentuk *Pop-Up*.



Gambar 3.5 Desain Sampul Depan dan Belakang
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Gambar 3.6 Desain Isi Halaman
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, penulis melakukan penerapan pengembangan produk yaitu buku pop-up yang sudah dirancang dan dicetak kemudian di implementasikan kepada anak-anak SDN Kramat 2 dan guru untuk uji coba hasil buku media pembelajaran yang sudah penulis kembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan responden terhadap alternatif media belajar mengajar menggunakan buku *Pop-Up* “Yok Ngenali 7 jajanan khas Cirebon” yang disampaikan oleh guru di dalam kelas, apakah buku yang sudah dirancang terhadap nilai, fungsi, serta tampilan sudah bagus dan mudah dipahami atau masih ada kekurangan dalam buku ini agar tercapai tujuan yang diharapkan.

Buku ini akan digunakan guru Bahasa Cirebon dalam mengajar, hasil uji coba kepada Guru mengatakan bahwa buku ini sangat keren dan bagus, gambar di dalamnya sangat jelas, perpaduan warna antara buku dan gambar sangat menarik untuk anak-anak usia dini. Saat mengajar anak-anak sangat paham dengan apa yang ada di buku ini mulai dari gambar yang sangat jelas sampai ke bangku belakang, ukuran buku ini cukup besar dan gambarnya juga besar. Bahasa yang digunakan juga singkat dan mudah dimengerti anak-anak apalagi ada terjemahan bahasa Indonesia.



Gambar 3.7 Uji Coba Buku
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi kepada dosen pembimbing 1 dan 2 terhadap buku *Pop-Up* yang sudah dirancang, setelah itu dosen pembimbing 1 dan 2 akan memberikan evaluasi dan perbaikan agar buku *Pop-Up* menjadi lebih baik dan menarik. Setelah semuanya sudah diperbaiki langkah selanjutnya finalisasi hasil desain dan publish ke anak-anak SDN Kramat 2.

Pada tahap ini evaluasi dari pembimbing 1 yaitu buku ini menggunakan box double dan buku ini menggunakan terjemahan bahasa Indonesia untuk mempermudah anak-anak ketika ingin membacanya. Buku ini menggunakan rata kiri, jika menggunakan rata kanan kiri akan menimbulkan spasi yang tidak sama jika digunakan dalam corel draw, dan pertanyaan kuis pada buku ini diratakan menjadi 6 pertanyaan.

Pada tahap ini pembimbing 2 memberikan evaluasi untuk menambahkan pertanyaan pada buku berupa kuis menggunakan pilihan ganda.

3.2 Hasil Desain Media Utama dan Pendukung

1. Buku



Gambar 3.8 Buku
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

2. *Box*



Gambar 3.9 Mockup Box
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

3. *Poster*



Gambar 3.10 Mockup Poster
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

4. *X-Banner*



Gambar 3.11 Mockup X-Banner
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

4. KESIMPULAN

Dalam hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan dijelaskan dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam perancangan buku *Pop-Up* adalah sebagai media pembelajaran Mulok Bahasa Cirebon tentang jajanan khas Cirebon dan untuk mengajak anak-anak melakukan interaksi dengan buku tersebut yang akan menambah pengetahuan mereka, meningkatkan minat baca anak dan mengajak anak-anak untuk mengenal bermacam-macam jajanan khas Cirebon. Buku *Pop-Up* ini dibuat dengan visual ilustrasi yang dapat membantu memahami visual jajanan khas Cirebon. Buku ini sangat baik digunakan anak-anak kelas 4-6 SD dalam membantu saat pembelajaran Mulok Bahasa Cirebon dikelas.

Media belajar *Pop-Up* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi anak-anak ketika membuka setiap halamannya.

Dengan adanya tugas akhir ini juga diharapkan dapat memberikan referensi, inspirasi dan motivasi kepada mahasiswa lain khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Catur Insan Cendekia untuk menciptakan karya dalam bentuk buku *Pop-Up* dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi dan harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, M. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal UMM*, 18-19.
- Amalia, S. (2019). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan di Bantu Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat di SDN KotaBaru Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya Tahun 2019. *Universitas Siliwangi*, 1.
- Brotodjojo, C. (2009). Jajanan Kaki Lima Khas Cirebon. PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Disbupdar. (2008). *Khasanah Makanan Khas Tradisional Cirebon*. Cirebon: Perpustakaan 400.
- Dula, N. G. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang. *UNNES*, 51.
- Dula, N. G. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang. *UNNES*, 51-52.
- Fatihah, Mentari dan Hendro Aryanto. (2022). Perancangan Pop-Up Book Media Pembelajaran Ips Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SDN Ketintang 1 Surabaya. *Jurnal Barik*, Vol. 3 No. 2, 69.
- Fauzia, Nisa'i dan Eko Agus (2021). Perancangan Buku Pop-Up sebagai Media Panduan Wisata Religi Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, Vol.1 No. 3, 228.

- Isnarto, dkk. (2017). Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 246.
- Khoirul Umam, d. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.1 No.2, 4.
- Kusuma, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up. *Universitas Muhamadiyah Purwokerto*, 13-16.
- Laksanawati, Sri dan Uus Kuswendi. (2021). Pembelajaran Materi Peran Indonesia di Era Global Pada Siswa SD Kelas VI Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Melalui setting Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Collase*, Vol. 4 No. 03, 478.
- Masturah, Dian dan Luh Putu Putrini. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.6 No.2, 215.
- Mubarokah, A. (2016). Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Seni Rupa Murni Kelas IV SD Negeri 1 Jombor Kabupaten Temanggung. *UNNES*, 48.
- Nieza. (2009). Jalan-jalan ke Cirebon: Segi Jamblang sampai Batik Trusmian. *Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung*.
- Noviadji dan Angga Hendrawan (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, Vol.8, No.2, 108-109.
- Novitasari, Diana dan Lina Anggapuspa. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, Vol. 3 No. 1, 112.
- Pratama, N. (2018). Perancangan Board Game Berbasis Tanya Jawab Sebagai Peningkat Kesadaran Bersosial Remaja. *UNP*, 6.
- Rahmawati, G. (2015). Buku Teks Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa di Perpustakaan Sekolah di SMAN 3 Bandung. *Vol.5 No.1*, 105.
- Ruslan dan Sri Hayu Wilayanti (2019). Pentingnya Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Univ Pgri Palembang*.
- Sa'adah, U. (2017). Analisis Kesuaian Antara Buku Teks Siswa Tematik Terpadu Kelas V SD/MI Tema Sehat Itu Penting Terbitan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Banten*, 19-20.
- Septasina, K. (2021). Perancangan Pop-Up sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa PAUD Darul Ulum Kauman. *Universitas Islam Nadhatul Ulama Jepara*, 24.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 104-105.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 105.