

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TIKET JELAJAH  
SEKOLAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP  
ANTUSIAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MI NU NGINGAS  
WARU SIDOARJO**

**SKRIPSI**

Oleh :

**DIVA IKRIMA AZMI**

**06040721094**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Ikrima Azmi

NIM : 06040721094

Jurusan./Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini hasil dari karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 21 November 2024

Yang Membuat Pertanyaan

A rectangular stamp with a purple border and a central emblem. The text on the stamp includes 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' at the top, 'PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN' in the middle, and '64.11.063634899' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Divia Ikrima Azmi

NIM.06040721094

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Diva Ikrima Azmi

NIM : 06040721094

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TIKET  
JELAJAH SEKOLAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
JAWA TERHADAP ANTUSIAS BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS V DI MI NU NGINGAS WARU SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Pembimbing I



Juhani, M.Pd.I

NIP.198607032018012002

Surabaya,

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP.198305282018011002

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Diva Ikrima Azmi ini telah didepan Tim Penguji Skripsi  
Surabaya,

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP.197407251998031001

Penguji I

Juhani, M.Pd.I

NIP.198607032018012002

Penguji II

Nasrul Fuad Erlansyah, M.Pd.I

NIP.198305282018011002

Penguji III

Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si

NIP.197212152002122002

Penguji IV

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP.198308212011011009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diva Ikrima Azmi  
NIM : 06040721094  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
E-mail address : [divaikrimazmigr@gmail.com](mailto:divaikrimazmigr@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (..... )  
yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Tiket Jelajah Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Antusias Belajar Peserta Didik Kelas V di MI NU Ngingas Waru Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Desember 2024

Penulis

Divia Ikrima Azmi

## ABSTRAK

**Diva Ikrima Azmi, 2024.** Pengaruh Penggunaan Media Permainan Tiket Jelajah Sekolah Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Antusias Belajar Peserta Didik Kelas V di MI NU Ngingas Waru Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Juhaeni, M.Pd.I.** Pembimbing II : **Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I.**

Kata kunci : Media Permainan Tiket Jelajah Sekolah, Antusias Belajar, Bahasa Jawa

Rendahnya antusias peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jawa pada kelas V MI NU Ngingas Waru Sidoarjo. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga ditemukan indikasi terhadap peserta didik yaitu peserta didik merasa bosan, kesulitan memahami materi, dan keterbatasan dalam membaca dan berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan tiket jelajah sekolah dalam pembelajaran bahasa Jawa terhadap antusias belajar peserta didik kelas V di MI NU Ngingas Waru Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian *Quasi Eksperiment* dengan desain *nonequivalent control group*. Pengumpulan data ini menggunakan angket , dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t *Independent*.

Hasil penelitian terdapat perbedaan nilai antara antusiasme belajar peserta didik menggunakan media konvensional dengan media Tiket Jelajah Sekolah. Hasil analisis ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen > kelas kontrol, masing-masing secara berurutan dengan nilai sebesar 84,36 pada kategori sangat antusias dan sebesar 76,36 pada kategori antusias. Hasil Uji-T diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0.001 < 0.05$ , yang artinya  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antusias belajar peserta didik terhadap penggunaan media tiket jelajah sekolah pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas V MI NU Ngingas Waru Sidoarjo. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media tiket jelajah sekolah terhadap antusiasme pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas V MI NU Ngingas Waru Sidoarjo.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....	v
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR RUMUS.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Masalah .....	7
F. Manfaat Masalah .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Media Pembelajaran Berbasis Permainan.....	10
B. Permainan Tiket Jelajah Sekolah.....	12
C. Desain Media Pembelajaran Tiket Jelajah Sekolah.....	14
D. Pembelajaran Bahasa Jawa.....	15
E. Antusias Belajar Peserta Didik.....	17
F. Kajian Penelitian yang Relevan .....	19
G. Kerangka Pikir.....	25
H. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28

C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
D. Variabel Penelitian.....	30
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	31
F. Validasi dan Rehabilitas Instrumen .....	34
G. Teknik Analisis Data .....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	63
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	67
RIWAYAT HIDUP .....	68
LAMPIRAN.....	69



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



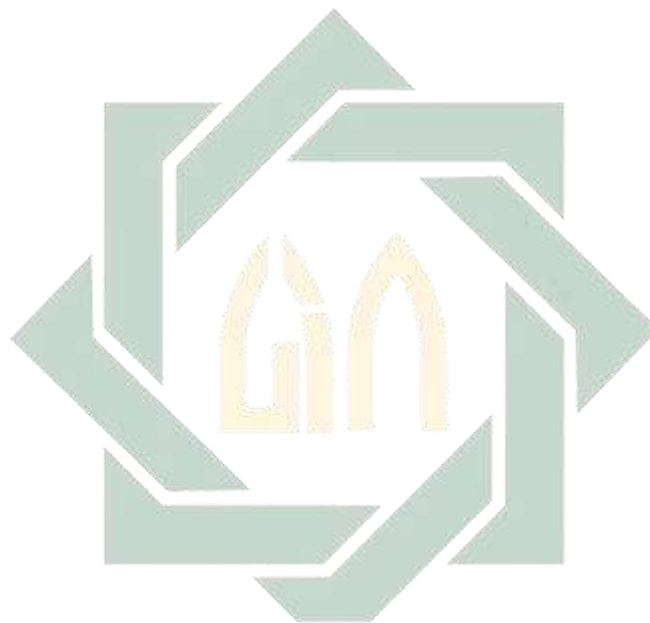
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan .....	23
Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	28
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian .....	29
Tabel 3. 3 Skor jawaban angket .....	31
Tabel 3. 4 Instrumen Pengumpulan Data .....	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Antusias Belajar .....	33
Tabel 3. 6 Interpretasi Reliabilitas Alpha Cronbach .....	36
Tabel 4. 1 Hasil Angket Sebelum Diberi Kelas Kontrol .....	42
Tabel 4. 2 Hasil Angket Sebelum Diberi Perlakuan Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 4. 3 Hasil Angket Sesudah Diberi Perlakuan Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4. 4 Hasil Angket Sesudah Diberi Perlakuan Kelas Eksperimen .....	46
Tabel 4. 5 <i>Descriptive Statistics</i> .....	47
Tabel 4. 6 Uji Coba Angket Antusias .....	50
Tabel 4. 7 Hasil Uji KMO ( <i>Kaiser-Meyer-Olkin</i> ).....	51
Tabel 4. 8 Hasil Uji Analisis Faktor Matrix .....	51
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas .....	53
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas.....	54
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas .....	55
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> .....	56

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

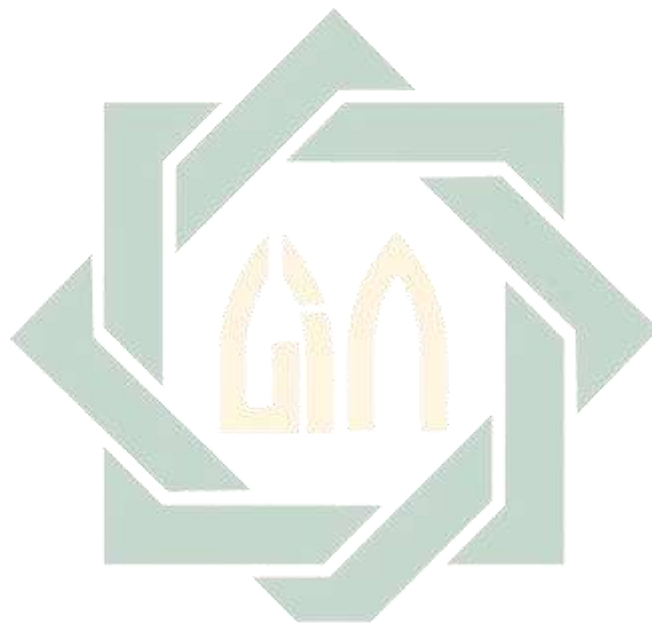
Gambar 2. 1 Desain Media Permainan Tiket Jelajah Sekolah .....	14
Gambar 2. 2 Isi Dari Nomer Kode Yang Ada Pada Desain.....	15
Gambar 2. 3 Kerangka Pikir Dalam Penelitian.....	26
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Grafik Antusiasme Belajar Peserta Didik.....	59



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rumus Alpha Cronbach.....	35
Rumus 3. 2 Rumus Uji-T .....	39



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 2 Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian .....	70
Lampiran 3 Instrumen Validasi Angket Antusias.....	71
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media Tiket Jelajah Sekolah.....	72
Lampiran 5 Instrumen Validasi Modul Ajar Bahasa Jawa .....	73
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Angket Antusias Belajar .....	74
Lampiran 7 Hasil Uji Sebelum Dilakukan Perakuan Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 8 Hasil Uji Setelah Dilakukan Perakuan Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	77
Lampiran 9 Output Validitas Angket.....	79
Lampiran 10 Data Hasil Angket Kelas Kontrol .....	83
Lampiran 11 Data Hasil Kelas Eksperimen .....	87
Lampiran 12 Media Tiket Jelajah Sekolah.....	91
Lampiran 13 Lembar Jawaban Peserta Didik .....	92
Lampiran 14 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	94
Lampiran 15 Modul Ajar Kelas Kontrol .....	107
Lampiran 16 Dokumentasi Peneliti Saat Uji Coba .....	119
Lampiran 17 Dokumentasi Peneliti di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	120

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, dan Sri Hartatik. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.” *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (26 Desember 2019): 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- . “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.” *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (26 Desember 2019): 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Ap, Nur Faizah, Abdul Rahman, dan Amaliyah Ramadhani. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.” *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 1, no. 3 (7 Februari 2022): 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>.
- Badariah, Bai, Desi Pristiwanti, Ratna Sari Dewi, dan Sholeh Hidayat. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 7911–15. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Dahlan, Jarnawi Afgani. “Pengantar Statistika.” Perpustakaan UT, 2020.
- Dianingrum, Yashinta. “Pemahaman Siswa SD Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau dari Minat Baca.” STKIP PGRI Pacitan, 2021. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/628>.
- Fathoni. *Metodelogi penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Gurbenur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014. *Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib disekolah/Madrasah*, 2014.
- Gusti Ayu Dessy Sugiharni dan Ni Wayan Setiasih. “Validitas dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Matakuliah Matematika Diskrit di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin.” *IndoMath: Indonesia Mathematics Education* 1, no. 2 (4 Agustus 2018): 93. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2626>.
- Jamaludin, Gilang Maulana, Lili Yulianti, dan Mas’ud Mas’ud. “Pengaruh Pemberian Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN Cisetu III Kecamatan

Rajagaluh.” *Eduprof: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (21 September 2020): 187–201. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.26>.

Kirana, Zuyyina Candra, dan Anifa Noor Al Badri A.M. “Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi.” *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 1, no. 3 (2020).

Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, dan Ahmad Mulyadiprana. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (20 Desember 2021): 860–73. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.

Lestari, Renti Pujiana. “Pembiasaan Karakter Islam dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo.” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 2 (2020): 35–49.

Limbong, Masdar, Firmansyah, Fauzi Fahmi, dan Rabiatul Khairiah. “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.

Manengal, Fanda Vitary, Ventje A Senduk, dan Gilly M Tiwow. “Pengaruh Bermain Game Online dan Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Antusias Belajar Siswa SMA Negeri I Remboken.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2020.

Matondang, Zulkifli. “Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,” 2009.

Nurbayani, ETTY. “Penilaian Acuan Patokan (Pap) Di Perguruan Tinggi (Prinsip Dan Operasionalnya),” 2012.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Pemerintahan Indonesia. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Puspita, Lia Ekaratna, dan Rahmat Setyo Jadmiko. “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV

- SD Negeri 01 Sumberdadi.” *Sultra Educational Journal* 2, no. 2 (26 Agustus 2022): 153–58. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.288>.
- Putri, Tanaya Eka, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, dan Aan Hasanah. “Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di Salah Satu SMP Negeri Cimahi.” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (29 April 2024): 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>.
- Rahmah, Desi Luthfiana, dan Muhamad Taufik Hidayat. “Pengembangan Media ‘Fun Thinkers Book’ untuk Meningkatkan Antusias Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (22 Mei 2022): 6361–72. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>.
- Sari, Yusni. “Peningkatan Kerjasama di Sekolah Dasar.” *Jurnal Administrasi Pendidikan* 1 (2013).
- Setyaningrum, Indah, Arbaa Insani Nuraini, dan Erna Noor Savitri. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Menggunakan Model Problem Based Learning.” *Seminar Nasional IPA XIII*, 2023.
- Simatupang, Julianto, dan Setiawan Sianturi. “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online: Amik Mahaputra Riau.” *Jurnal Intra Tech* 3, no. 2 (31 Oktober 2019): 11–25. <https://doi.org/10.37030/jit.v3i2.56>.
- Sriningsih, Hastan. “Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses Terhadap Antusias Belajar Murid Sd Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone.” Universitas Negeri Makasar, 2019.
- Sudarsono, Blasius. “Memahami Dokumentasi.” *Acarya Pustaka* 3, no. 1 (5 Desember 2017): 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 19 ed. Bandung: Alfabeta, cv, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2 ed. Bandung: Alfabeta, 2020.

- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 3 ed. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Sujarweni, Wiratna. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Syifa, Hana Fairuz, dan Bayu Thomi Rizal. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (14 Juli 2024): 1644–52. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>.
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (3 November 2020). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Yusufhadi, Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A