PENGEMBANGAN APLIKASI *MATH PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA BAGI ANAK DISABILITAS GRAHITA

Allya Naufa Fauziah[1], Johandri Taufan[2], Antoni Tsaputra[3], Safaruddin[4],Yosa Yulia Nasri[5]

[1,2,3,4,5]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : allyanaufafauziah@gmail.com

ABSTRACT

The development of the Math Puzzle Application is expected to provide space for teachers to organise interesting learning activities. The study aims to assess the validity and practicality of the Math Puzzle Application in increasing the interest in learning mathematics for children with intellectual disabilities. The type of research used is Research and Development (R&D) with a modification of the Borg and Gall model in 5 stages. The data collection instruments were interviews, observations, tests, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used quantitative and qualitative analysis. The overall validity test percentage was 82.5%, so the application was considered very suitable for use. The overall practicality test percentage was 91%, so the application was considered very easy to use. Additionally, to support the validity and practicality tests, a product trial was conducted, which yielded the highest percentage of 100% in the "very good" category.

Keywords : *Application, Math Puzzle, Learning Interest, Mathematics, Intellectual Disability*

ABSTRAK

Pengembangan Aplikasi *Math Puzzle* diharapkan dapat memberikan ruang bagi guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Penelitian bertujuan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan Aplikasi *Math Puzzle* dalam meningkatkan minat belajar matematika bagi anak Disabilitas grahita. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan modifikasi model *Borg and Gall* sebanyak 5 tahapan. Instrumen pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data memakai analisis kuantitatif dan kualitatif. Persentase keseluruhan uji validitas adalah 82,5% sehingga aplikasi dinilai sangat layak digunakan. Untuk persentase keseluruhan uji praktikalitas didapatkan sebesar 91% sehingga aplikasi dinyatakan sangat mudah digunakan. Selain itu, untuk mendukung uji validitas dan praktikalitas dilakukan uji coba produk yang mana didapatkan persentase paling tinggi yaitu 100% dalam keterangan sangat baik.

Kata Kunci : *Aplikasi, Math Puzzle, Minat Belajar, Matematika, Disabilitas Grahita*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah mekanisme kehidupan untuk melakukan pengembangan diri bagi setiap orang agar bisa hidup dan menjalankan kehidupan, sehingga sangat penting menjadi manusia yang terpelajar. Manusia diajarkan menjadi pribadi yang bermanfaat untuk negara, nusa, serta bangsa dan sekolah adalah lembaga formal yang diberikan tugas untuk mengajar (Alpian et al, 2019). Sebagai lembaga formal penyelenggaraan pendidikan, sekolah juga berperan strategis untuk keberhasilan sistem pendidikan nasional (Taufan & Mazhud, 2016). Sekolah memiliki peran yang sangat penting sebagai alat tukar pikiran antara anak dan guru, penting bagi guru untuk berusaha supaya ilmu yang diberikan terus cukup untuk menarik minat anak (Alpian et al, 2019).

Minat merupakan penerimaan tentang suatu hubungan antara pribadi dengan sebuah hal di luarnya. Semakin erat atau padatnya hubungan tersebut, minat tumbuh semakin tinggi (Zohriah, 2016). Minat merupakan unsur penting dalam konteks pembelajaran. Minat mempunyai peran sebagai pendorong utama yang mendukung anak untuk melakukan tindakan atau aktivitas belajar demi mencapai tujuan pembelajaran (Marhamah & Zikriati, 2024).

Kebutuhan anak terhadap sumber belajar adalah media, apabila media disebut sumber belajar maka secara garis besar media memiliki arti sebagai manusia, benda, maupun kejadian yang memungkinkan anak mendapatkan ilmu dan kecakapan (Nurmaidah, 2016). Media adalah keseluruhan benda yang dipakai untuk menyajikan sebuah informasi dari pemberi ke penerima sampai bisa membangkitkan daya pikir, ide, nurani, kepedulian, dan minat agar terjadinya aktivitas pembelajaran (Shomad & Rahayu, 2022).

Kemajuan teknologi mengalirkan manfaat pada aktivitas manusia yang lebih tepat guna, optimal, mudah, dan cepat dari biasanya. Memanfaatkan teknologi digital untuk alat belajar menghasilkan dampak yang signifikan terhadap timbulnya motivasi belajar anak sehingga diharapkan anak mampu mencapai prestasi belajar dengan optimal (Muhasim, 2017). Dalam segi ranah akademik, teknologi maju memberikan keuntungan yang sangat besar dari sisi penyampaian pelajaran oleh guru, pendalaman materi bagi anak, dan minat belajar anak bahkan pada Anak Disabilitas grahita.

Anak Disabilitas grahita adalah anak dengan gangguan yang dapat dilihat dari mental, atau anak yang saat berpikir mengalami kelemahan. Disabilitas grahita memiliki gangguan mental atau perilaku disebabkan terganggunya kecerdasan. Pengertian Disabilitas grahita secara umum adalah jenis Anak Berkebutuhan Khusus dengan keterbelakangan kecerdasan, kondisi badan, emosional, dan interaksional serta memerlukan perhatian khusus agar dapat maju pada keterampilan yang besar (Rahmayanti, 2018). Anak disabilitas grahita ringan merupakan klasifikasi bagi anak disabilitas grahita dengan inteligensi sekitar 50-70. Anak disabilitas grahita ringan mudah mengalihkan perhatian dan bergeser pada masalah lain, terutama saat mencermati pelajaran di mana anak akan dengan mudahnya merasa bosan (Faisah et al, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti menemukan permasalahan terhadap Anak Disabilitas grahita mengenai minat belajarnya, anak tersebut bernama MI. MI merupakan siswa kelas 10 di SLB Serasi Kota Payakumbuh. MI memiliki keterbelakangan yaitu Disabilitas grahita ringan. MI mempunyai kemampuan yang baik dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil *need asesment* sekitar 80%, meskipun MI mempunyai kemampuan yang baik dalam belajar matematika namun tidak adanya minat belajar matematika pada MI dikarenakan media yang diberikan monoton sehingga membosankan bagi anak. Berangkat dari kondisi tersebut, peneliti memiliki ide untuk melakukan pengembangan aplikasi.

Dengan adanya pengembangan aplikasi ini, kegiatan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat anak sehingga semakin tingginya minat anak dalam belajar matematika maka hasil belajarnya dapat semakin baik, dari hasil belajar itu anak akan siap menghadapi pembelajaran selanjutnya yang tergolong lebih tinggi. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *Math Puzzle*. Aplikasi ini nantinya bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model *Borg and Gall*. Peneliti menggunakan 5 dari 10 tahapan model *Borg and Gall* yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan uji pemakaian (Ansari & Sujarwo, 2022). Responden yang dituju yaitu Dosen PLB dari perguruan tinggi Universitas Negeri Padang sebagai ahli, Guru SLB Serasi Kota Payakumbuh sebagai *reviewer*, dan Anak Disabilitas grahita ringan yang berada di kelas 10 sebagai subjek. Ahli yang terdiri dari 3 dosen (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) melakukan uji validitas, r*eviewer* yang terdiri dari 2 guru (pengguna I dan pengguna II) melakukan uji praktikalitas, dan subjek yaitu anak Disabilitas grahita ringan melakukan uji coba produk sebagai pendukung validitas dan praktikalitas untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara, observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Untuk Teknik analisis data memakai analisis kuantitatif dan kualitatif dengan perhitungan secara matematis dan analisa melalui skala *likert* dan skala *guttman*. Skala *likert* ini menggunakan skor 1 sebagai skor terendah dan skor 5 sebagai skor tertinggi. Sedangkan skala *guttman* dibagi atas dua pilihan antara "Ya" atau "Tidak" agar jawaban lebih tegas. Skala *likert* dicantumkan pada angket validitas dan praktikalitas sedangkan skala *guttman* dicantumkan pada angket uji coba produk. Kelayakan dan kemudahan produk dapat dilihat melalui persentase yang didapatkan dari penilaian oleh para ahli, *reviewer*, dan subjek.

Dalam menghitung persentase, rumus yang digunakan yaitu:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

ρ = Persentase
$\sum x$ = Jumlah skor responden
$\sum xi$ = Jumlah skor ideal
100% = Konstanta

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Indeks	Kriteria
80% -100%	Sangat Layak
60% - 79,99%	Layak
40% - 59,99%	Kurang Layak
20% - 39,99%	Tidak Layak
0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak

(Pranatawijaya et al, 2019)

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Produk

Indeks	Kriteria
80% - 100%	Sangat Mudah
60% - 79,99%	Mudah
40% - 59,99%	Kurang Mudah
20% - 39,99%	Tidak Mudah
0% - 19,99%	Sangat Tidak Mudah

(Pranatawijaya et al, 2019)

Tabel 3. Kriteria Uji Coba Produk

Interval	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 21%	Sangat Kurang

(Aeni et al, 2019)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Math Puzzle* adalah aplikasi yang dikembangkan peneliti untuk menyajikan permainan yang berhubungan dengan matematika. Aplikasi ini menyajikan teka-teki soal matematika dan soal bonus berupa soal cerita untuk mengasah kemampuan. Aplikasi *Math Puzzle* memiliki tampilan dan fitur yang menarik sehingga dapat mendorong motivasi dalam belajar matematika. Dengan itu, minat belajar matematika pada anak Disabilitas grahita dengan klasifikasi ringan akan meningkat.



Gambar 1. Memuat, Identitas, Avatar, dan Memulai



Gambar 2. Tingkat Kesulitan, Atribut Khusus, Tentang Kami, dan Buku Panduan



Gambar 3. Tampilan Soal *Puzzle*



Gambar 4. Apresiasi Soal *Puzzle*, Pilihan, Soal Bonus, dan Apresiasi Soal Bonus

Hasil Uji Validitas

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan pemilihan *background*	5
2.	Kualitas suara/audio	4
3.	Kualitas tampilan media	4
4.	Keterbacaan teks pada media	4
5.	Konsistensi proporsi *layout* (tata letak teks dan gambar)	4
6.	Konsistensi penggunaan warna	5
7.	Konsistensi penggunaan teks	4
8.	Ikon dan tombol mudah digunakan	4
	Jumlah	**34**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validitas ahli media maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{34}{40} \text{ x } 100\% = 85\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket validitas adalah 40, perolehan dari ahli media yaitu 34, maka didapatkan persentase 85% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi jelas dan spesifik	4
2.	Penyajian materi logis dan sistematis	5
3.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum	4
4.	Ruang lingkup materi tidak terlalu sempit dan tidak terlalu luas	4
5.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi siswa	5
6.	Soal mendukung pemahaman konsep matematika	5
7.	Latihan soal dapat memotivasi siswa	4
8.	Ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban siswa	4
	Jumlah	**35**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validitas ahli materi maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{35}{40} \text{ x } 100\% = 87{,}5\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket validitas adalah 40, perolehan dari ahli materi yaitu 35, maka didapatkan persentase 87,5% dengan kriteria "Sangat Layak".

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Penggunaan bahasa cocok dengan perkembangan siswa	4
2.	Penggunaan bahasa tidak ambigu	4
3.	Pengenalan aplikasi mudah dipahami siswa	4
4.	Petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami siswa	5
5.	Keefektifan kalimat	3
6.	Kalimat satu dengan kalimat lainnya saling berhubungan	3
7.	Kalimat satu dengan kalimat lainnya tersusun secara runtut	3
8.	Ukuran, jenis, dan warna huruf sesuai dengan karakteristik siswa	4
	Jumlah	**30**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validitas ahli bahasa maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{30}{40} \text{ x } 100\% = 75\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket validitas adalah 40, perolehan dari ahli bahasa yaitu 30, maka didapatkan persentase 75% dengan kriteria "Layak".

Tabel 7. Hasil Uji Validitas secara Keseluruhan

No	Ahli	Butir Instrumen	Jumlah Skor	Persentase
1.	Ahli Media	8	34	85%
2.	Ahli Materi	8	35	87,5%
3.	Ahli Bahasa	8	30	75%
	Rerata			**82,5%**
	Kategori			**Sangat Layak**

Sumber: Keseluruhan uji yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa aplikasi *Math Puzzle* sangat layak digunakan dengan persentase rerata 82,5%. Setelah melalui uji validitas oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji praktikalitas terhadap 2 orang guru di SLB Serasi Kota Payakumbuh untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi.

Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 8. Hasil Uji Praktikalitas Pengguna I

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca	5
2.	Tabel yang disajikan jelas	5

3.	Animasi aplikasi *Math Puzzle* yang ditampilkan menarik	5
4.	Tombol/*icon* media jelas	5
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4
6.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik	4
7.	Media memuat soal-soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum	4
8.	Penyajian materi dalam media mempermudah dalam memberikan pemahaman	4
9.	Penyajian materi dalam media meningkatkan motivasi belajar	4
10.	Animasi dalam media memberikan semangat dalam belajar	5
	Jumlah	**45**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil praktikalitas pengguna I, maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \text{ x } 100\% = 90\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket praktikalitas adalah 50, perolehan dari pengguna I yaitu 45, maka didapatkan persentase 90% dengan kriteria “Sangat Mudah”.

Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas Pengguna II

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca	5
2.	Tabel yang disajikan jelas	5
3.	Animasi aplikasi *Math Puzzle* yang ditampilkan menarik	5
4.	Tombol/*icon* media jelas	5
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4
6.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik	4
7.	Media memuat soal-soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum	5
8.	Penyajian materi dalam media mempermudah dalam memberikan pemahaman	4
9.	Penyajian materi dalam media meningkatkan motivasi belajar	5
10.	Animasi dalam media memberikan semangat dalam belajar	4
	Jumlah	**46**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil praktikalitas pengguna II, maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \text{ x } 100\% = 92\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket praktikalitas adalah 50, perolehan dari pengguna II yaitu 46, maka didapatkan persentase 92% dengan kriteria "Sangat Mudah".

Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas secara Keseluruhan

No	*Reviewer*	Butir Instrumen	Jumlah Skor	Persentase
1.	Pengguna I	10	45	90%
2.	Pengguna II	10	46	92%
	Rerata			**91%**
	Kategori			**Sangat Mudah**

Sumber: Keseluruhan uji yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa aplikasi *Math Puzzle* sangat mudah digunakan dengan persentase rerata 91%. Setelah melalui uji praktikalitas oleh *reviewer*, selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk terhadap anak Disabilitas grahita yaitu MI di SLB Serasi Kota Payakumbuh untuk mengetahui apakah aplikasi cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika anak.

Hasil Uji Coba Produk

Tabel 11. Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Jawaban	Nilai
1.	Aplikasi *Math Puzzle* membuat saya lebih tertarik pada pembelajaran matematika	Ya	1
2.	Fitur pada Aplikasi *Math Puzzle* mendorong saya untuk lebih aktif belajar matematika	Ya	1
3.	Setelah menggunakan Aplikasi *Math Puzzle* ini, saya lebih semangat dalam belajar matematika	Ya	1
4.	Saya lebih termotivasi belajar matematika menggunakan Aplikasi *Math Puzzle* ini daripada metode biasa	Ya	1
	Jumlah		**4**

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji coba produk maka didapatkan persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{4}{4} \text{ x } 100\% = 100\%$$

Jumlah nilai tertinggi dari angket uji coba produk adalah 4, perolehan dari subjek uji coba yaitu 4, maka didapatkan persentase 100% dengan keterangan “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Hasil validitas dari ahli menyatakan bahwa Aplikasi *Math Puzzle* sangat tepat untuk digunakan, hal ini dibuktikan melalui persentase keseluruhan pengujian sebesar 82,5%. Hasil praktikalitas dari *reviewer* juga menunjukkan bahwa Aplikasi *Math Puzzle* sangat mudah digunakan dengan persentase keseluruhan pengujian sebesar 91%. Melalui dukungan dari uji coba produk, diketahui bahwa aplikasi dinyatakan dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan minat belajar matematika pada Anak Disabilitas grahita, ini bisa dilihat dari persentase pengujian yaitu sebesar 100% dengan keterangan sangat baik. Selain dapat meningkatkan minat belajar matematika, aplikasi *Math Puzzle* juga dapat mengganti peran media pembelajaran monoton yang membosankan bagi anak sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan mendukung perjalanan sepanjang penelitian. Diharapkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan implikasi baik dalam pengembangan media pembelajaran yang mendukung peningkatan minat belajar, khususnya bagi anak Disabilitas grahita.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(3), 159. https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158

Alpian. Y., Sri, W.A., Unika, W., & Nizmah, M.S. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, *1*(1), 1–23. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581

Ansari, I., & Sujarwo. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas Ii Sdit Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Pendidikan (JPPT)*, *4*(2), 273–289.

Faisah, S.N., Mufid, A.S., Firanda., Irga, N., Mujahadah., Aeinatul, A., Musdalifa., & Auliaful, F.S. (2023). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman, 3*, 34-41. https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm

Marhamah., & Zikriati. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(1), 89–106. https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan%7C89

Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, *5*(2), 53–77. https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46

Nurmaidah. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, *5*(1), 62. https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109

Pranatawijaya, V.H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P.B.A.A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *5*(2), 128–137. https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185

Rahmayanti, I. (2018). Guru PAI dan Kecerdasan Spiritual Anak Tunagrahita. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 17–37. https://doi.org/10.37542/iq.v1i01.4

Shomad, M.A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics and Social Science*, *2*(2), 2829–3363. https://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS/article/view/2952/657

Taufan, J., & Mazhud, F. (2016). Kebijakan-Kebijakan Kepala Sekolah dalam Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif Di Sekolah X Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *14*(1), 62-75. https://doi.org/10.17509/jpp.v14i1.3213

Zohriah, A. (2016). Manajemen Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *TARBAWI*, *2*(1), 11-22. https://doi.org/10.31961/impact.v1i1.627