

UJI VALIDITAS ISI MODUL PSIKOEDUKASI GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DI MADRASAH IBTIDAIYAH IHSANIYAH KELURAHAN LEGOK

¹Melisa Anggeliasari, ²Agung Iranda, ³Nofrans Eka Saputra

¹²³ Departement of Psychology, Faculty of Medicine and Health Science, Jambi University

e-mail: melisaangeliasari@gmail.com, agungiranda@unja.ac.id, nofransekasaputra@unja.ac.id

*Melisa Anggeliasari

ABSTRACT

Abstracts: Background Education is essential for developing skills, character, and intelligence. However, Indonesia's literacy quality remains low, as reflected in the declining PISA 2022 reading scores. Although BPS reports an increase in reading habits, the overall interest in reading is still low. At MI Ihsaniyah in Legok, many upper-grade students are still not fluent readers due to limited facilities, monotonous learning methods, and a lack of parental support. Therefore, psychoeducation using Game Based Learning is needed to improve students' reading interest.

Purpose This study aims to test the content validity of a psychoeducation module based on Game Based Learning in improving reading interest among students at Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah, Legok Village.

Method This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 3D model (define, design, develop), adapted from Thiagarajan's 4D model. The validation process was conducted by three validators: an educational psychologist, a librarian, and a classroom teacher. The instrument used was a content validity assessment sheet, and data were analyzed using Aiken's V formula.

Results The findings showed that the Game Based Learning psychoeducation module obtained a content validity score of 0.83, which exceeds the minimum requirement of 0.50, thus it is declared valid.

Conclusion and Suggestion The Game Based Learning psychoeducation module is considered valid in terms of content. With its content validity established, the module is expected to serve as an effective medium for teachers in the learning process.

Keywords: Content Validity, Psychoeducation, Game Based Learning, Reading Interest, Module

Article submission: 17 Des 2025

Article revision: 18 Des 2025

Article acceptance: 19 Des 2025

Abstrak: LATAR BELAKANG Pendidikan penting untuk membentuk keterampilan, karakter, dan kecerdasan. Namun, kualitas literasi Indonesia masih rendah, terlihat dari skor PISA 2022 yang menurun. Meski BPS mencatat peningkatan

kebiasaan membaca, namun minat baca masyarakat tetap rendah. Di MI Ihsaniyah Kelurahan Legok, banyak siswa kelas atas belum lancar membaca karena fasilitas yang terbatas, metode belajar monoton, dan kurangnya dukungan orang tua. Karena itu, diperlukan psikoedukasi berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat baca siswa.

TUJUAN Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas isi modul psikoedukasi *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok.

METODE Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 3D (define, design, develop) yang diadaptasi dari model 4D Thiagarajan. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu psikolog pendidikan, pustakawan, dan guru wali kelas, dengan instrumen berupa lembar penilaian validitas. Analisis data dilakukan menggunakan rumus Aiken's V.

HASIL Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul psikoedukasi *Game Based Learning* memperoleh skor validitas isi sebesar 0,83, yang berada diatas kriteria minimum 0,50 sehingga dinyatakan valid.

KESIMPULAN DAN SARAN Modul Psikoedukasi *Game Based Learning* dinyatakan valid secara isi. Dengan validitas isi, modul ini diharapkan dapat menjadi media bagi guru dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Validitas Isi, Psikoedukasi, *Game Based Learning*, Minat Baca, Modul

I. INTRODUCTION

Pendidikan adalah proses krusial yang esensial untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, dan budi pekerti seseorang (Saptono & Suparno, 2016). Kualitas pendidikan suatu negara berkorelasi positif dengan daya saingnya. Indonesia, berdasarkan pemeringkatan Global Talent Competitiveness Index (GTCI) tahun 2020, berada di urutan ke-65 dari 132 negara dan urutan kelima di ASEAN, menunjukkan bahwa Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia masih menghadapi tantangan persaingan global.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) tingkat kegemaran membaca (TGM) masyarakat Indonesia memiliki nilai 66,77 poin pada tahun 2023. Skor tersebut meningkat sebanyak 2,87 poin dibandingkan tahun sebelumnya yang bernilai 63,9 poin. BPS juga mengungkapkan frekuensi membaca nasional ada sebanyak lima kali dalam

seminggu, dengan durasi membaca nasional sebanyak 1 jam 47 menit dalam sehari (BPS.go.id) Secara regional, Jambi menduduki peringkat sepuluh sebagai provinsi dengan TGM Tertinggi, yaitu mencapai 68,1 (data goodstats).

Tingkat kegemaran membaca (TGM) di Madrasah ibtidaiyah Kelurahan Legok sangatlah rendah, sebagaimana terlihat dari rendahnya minat baca siswa, kurangnya ketersediaan bahan bacaan yang memadai, serta keterbatasan metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik.

Tabel 1. 1 Jumlah Siswa MI

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	Laki- laki	Perempuan	
1	3 siswa	18 siswa	21
2	18 siswa	10 siswa	28
3	26 siswa	18 siswa	44
4	20 siswa	11 siswa	31
5	22 siswa	21 siswa	41
6	15 siswa	22 siswa	37

Berdasarkan pasal 24 Permendikbud No 17 Tahun 2017 ditentukan aturan mengenai jumlah peserta didik dalam satu rombongan belajar, untuk SD dalam satu kelas berjumlah paling sedikit 20 peserta didik dan paling banyak 28 peserta didik (Kemendikbud, 2017). Berdasarkan tabel tersebut kelas 3-6 pada Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah telah melebihi kapasitas yang telah ditetapkan. Sehingga membuat suasana disaat belajar menjadi kurang kondusif dan kurangnya fokus guru dalam mengawasi siswa ketika sedang belajar.

**Tabel 1. 2 Data Minat Baca di MI
Tahun ajaran 2023/2024**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai membaca siswa	
		Belum Lancar	Belum bisa membaca
5	37 siswa	4	3
6	39 siswa	6	2

Kelas	Tahun ajaran 2024/2025 Jumlah siswa	Belum bisa membaca	
		Belum Lancar	
5	43 siswa	8	-
6	37 siswa	4	3

Rendahnya minat baca siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yang beberapa di antaranya adalah lingkungan yang kurang mendukung serta pembelajaran di sekolah yang masih mengandalkan kehadiran guru dengan metode ceramahnya. Oleh karena itu, budaya literasi dalam diri siswa harus dikembangkan dalam kehidupan sekolah agar siswa dapat membiasakan diri mencari informasi atau pengetahuan sendiri, tidak menggantungkan kepada orang lain.

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat baca pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok yang mengakibatkan banyaknya siswa yang tidak dapat membaca dengan lancar. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti membuat suatu modul dalam bentuk psikoedukasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok.

Salah satu media yang dapat menumbuhkan minat baca siswa yaitu dengan menggunakan psikoedukasi *Game Based Learning* berbentuk puzzel bercerita. Media ini merupakan permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi, dan mampu membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, dan tertantang (Anjani, Fatchan, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini akan dibuat dalam bentuk skripsi dengan judul uji validitas isi modul Psikoedukasi *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Minat Baca di Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok.

II. LITERATURE REVIEW

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mendapatkan gambaran psikoedukasi berbentuk permainan yang sesuai untuk siswa SD kelas 5 -6, khususnya terkait peningkatan minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok. Permasalahan terdapat pada pelaksanaan pembelajaran dalam satu kelas melebihi kapasitas yang seharusnya, sehingga mengakibatkan kurangnya fokus guru kepada murid di kelas serta mengakibatkan beberapa siswa mengalami ketertinggalan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* validasi modul yang akan mendesain suatu modul dan menguji validitas modul tersebut. Uji validasi akan dilakukan menggunakan lembar penilaian rating validasi, kemudian hasil penelitian akan di analisis dengan analisis deskriptif menggunakan Aiken's V yang bertujuan untuk uji validitas isi modul.

Penelitian ini berlangsung sejak 15 September 2023, mulai dari pengumpulan data melalui wawancara kepada Wakil Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Kelurahan Legok, Kota Jambi. Validasi modul akan dilakukan oleh validator yang dipilih dengan menggunakan Teknik Purposive yang kriterianya akan ditentukan oleh peneliti. Validator pada penelitian ini adalah Psikolog Pendidikan, Pustakawan, dan Guru Wali Kelas.

III. METHODS

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan berfokus pada fase pengembangan produk dan pengujian kelayakan (validitas) isi oleh para ahli. Tujuannya adalah menghasilkan produk berupa modul psikoedukasi berbasis *Game Based Learning* yang secara teoretis dan substansial dapat dipertanggungjawabkan kelayakannya sebelum diimplementasikan. Prosedur Pengembangan prosedur pengembangan mencakup analisis kebutuhan, perancangan draf modul, dan dilanjutkan dengan uji validitas. Uji validitas melibatkan validator ahli yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan pengembangan media.

IV. RESULTS

Modul ini telah disusun dari sub bagian kegiatan dan penilaian secara berlangsung dilakukan oleh 3 orang validator. Penilaian modul dilakukan dengan berdiskusi secara langsung (tatap muka) dan tidak langsung (daring). Berikut merupakan table hasil dari penilaian validasi.

Tabel 4. 3 Hasil Validitas Modul

Sub Bagian Kegiatan	Skor						Σs	n	c-1	V	Kategori
	P1	s	P2	s	P3	s					
Pre Test	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 1: Pembukaan	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 1: Psikoedukasi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 1: Latihan Puzzle	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 1: Materi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 2: Pembukaan	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 2: Psikoedukasi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 2: Latihan Puzzle	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 2: Materi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 3: Pembukaan	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 3: Psikoedukasi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 3: Latihan Puzzle	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 3: Materi	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 4: Pembukaan	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Sesi 4: Penutupan (Evaluasi)	3	2	5	4	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi

Rumusan Aiken V :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

$s = r - 1o$

$\sum s$ = Jumlah nilai s

$1o$ = Angka rating terendah (1)

c = Angka rating tertinggi (5)

r = Angka rating yang diberikan penilaian n = Jumlah validator

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sub bagian isi modul Psikoedukasi game based learning untuk meningkatkan minat baca untuk siswa yang kesulitan dalam membaca memiliki 4 butir item. Rentang angka V yang diperoleh dari angka 0 – 1,00. Setiap skor V yang melebihi angka 0,50 dapat dianggap sebagai indikasi validitas modul yang baik (Azwar, 2022). Skor angka yang ditampilkan pada tabel 4.3 dapat diinterpretasikan sebagai koefisien berada pada angka 0,83 dengan kategori sangat tinggi. Sub bagian modul Psikoedukasi game based learning untuk meningkatkan minat baca memiliki isi yang baik dengan skor di atas 0,50 sehingga layak digunakan.

V. CONCLUSION AND SUGGESTION

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui validitas isi modul Game Based Learning dalam meningkatkan minat baca pada siswa sekolah dasar dan sebagai media psikoedukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan kepada anak yang berusia 6-12 tahun, serta untuk mengetahui kesesuaian isi modul psikoedukasi game based learning dengan tujuan pada setiap sesi dan mendapatkan umpan balik dari validator.

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan, uji validitas isi modul Game Based Learning dalam meningkatkan minat baca termasuk dalam kriteria valid, meski dengan beberapa saran perbaikan. Hasil validitas psikoedukasi Game Based Learning dalam meningkatkan minat baca berdasarkan penilaian yang telah

diberikan oleh validator menunjukkan skor V 0,83. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa, penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik secara signifikan (Azizah & Liansari, 2025).

Media puzzle memiliki banyak manfaat yaitu, 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata- tangan, 3) Memperkuat kemampuan daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada teka-teki rasional, dan 5) Berpikir matematis (menggunakan otak kiri) dengan memilih gambar dan bentuk dapat diajarkan kepada anak (Tedy et dkk., 2023). Media puzzle dapat membantu anak untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar membaca, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap hubungan antara huruf dan suara. Karena itu lah puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar (Azizah & Liansari, 2025).

Penyusunan Modul Psikoedukasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Baca pada penelitian ini dilakukan mulai dari perumusan masalah dan pengambilan data awal, yaitu pada saat melihat gambaran permasalahan yang terdapat di lapangan yang berkaitan dengan kurangnya minat baca pada siswa kelas atas (kelas 5 & 6). Gambaran permasalahan ini didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan pihak Madrasah Ibtidaiyah Ihsaniyah Legok serta Observasi pada siswa. Kemudian peneliti mengidentifikasi hasil wawancara dan observasi untuk mengembangkan media edukasi yang menarik dan isi dari media tersebut sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, yaitu materi untuk meningkatkan minat baca pada siswa SD kelas atas melalui analisis literatur berupa buku dan jurnal penelitian yang relevan.

Secara keseluruhan modul ini berisi materi psikoedukasi. Modul ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang mendukung dalam pemberian edukasi kepada siswa yang kekurangan minat membaca. Penilaian ini berdasarkan kesesuaian isi Modul Psikoedukasi Game Based Learning dalam meningkatkan minat baca siswa memiliki isi yang sangat baik dengan skor diatas 0,50 sehingga layak digunakan. Hasil penilaian validasi kesesuaian isi telah dinilai layak oleh validator, terdapat evaluasi dan saran yang diberikan untuk dijadikan bahan

perbaikan terhadap modul. Salah satunya yaitu mengenai urutan penyampaian materi. Urutan harus di perbaiki sesuai dengan tahapan pola pembelajaran membaca pemula.

VI. BIBLIOGRAPHY

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh pre-test terhadap tingkat pemahaman mahasiswa program studi ilmu politik pada mata kuliah ilmu alamiah dasar. MENARA Ilmu
- Andryani, I. L., & Rahmi, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 88 Pekanbaru. Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(4). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi), 2(11), 1885–1896.
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi Serta yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. In Current Research in Education: Conference Series Journal, 1(01), 1–12.
- Anjani, Fatchan, A. (2016). Tersedia secara online EISSN: 2502-471X Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan, 1(9), 1787–1790.
- Apriani, C., & Kasiyati, T. (2013). Efektifitas Metode Kupas Rangkai Suku Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca (Single Subject Research Kelas Ii Di Sdn 09 Pauh Padang). Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 2(3)
- Arum, T. S., & Wahyudi, W. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan Makhluh Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 Sd. Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(3), 239. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p239-250>
- Aulia, R. N., Habibah, U., Syauro Sabrina, P., Hendarwati, E., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Surabaya, U. M. (n.d.). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 11 Nomor 2 Agustus 2025 Strategi Literasi Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Buku Bergambar.
- Aulia, T. P., Rahma, S., Mustafida, D., Dunggio, R. B., & Robbani, I. (2022). Efektivitas metode psyeducation games dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca Al-Quran di TPQ Baiturrohman. Altruis: Journal of Community

- Services, 3(1), 132–136. <https://doi.org/10.22219/altruism.v3i1.20779>
- Azizah, R. K., & Liansari, V. (n.d.). Penggunaan Puzzle terhadap Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Azwar, S. (2022). Metode Penelitian Psikologi Edisi II. Pustaka Pelajar. https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Psikologi_Edisi_I.html?id=9PjYzwEACAAJ&redir_esc=y
- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Play and Self-Regulation , Essons From vygotsky s. American Journal of Play, 6(1), 111–123.
- Clark, C. D. (2013). Play Therapy. Encyclopedia on Early Childhood Development. <https://doi.org/10.1080/0300443850190108>
- Dalman. (2018). Keterampilan Membaca. Rajagrafindo Persada. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/keterampilan-membaca/>
- Daryanto. (2013). Menyusun modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar. Gava Media. <https://core.ac.uk/outputs/295339234/>
- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan Metode Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Sd Sunan Giri Ngebruk. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(3), 780–785. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2428>
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 2(1), 54–60.
- Geldard, K., & Geldard, D. (2013). Menangani anak dalam kelompok : panduan untuk konselor, guru dan pekerja sosial. In Perpustakaan Nasional RI. Perpustakaan Nasional RI. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=859903>
- Handayani, Y. D. S., Sukanto, & Untari, M. F. A. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Pemula Siswa Kelas I Sd Islam Nurul Qur'an Kudu Genuk Semarang. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 490–497. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1517>
- Hanifah, M. (2019). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Minat Baca Siswa di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung [Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung]. In Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/12015>
- Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). Minat Baca Siswa Kelas V Sd Negeri Harjowinangun 02 Tersono Batang. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2(3), 371. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22634>
- Hendrayani, A. (2018). Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner. Jurnal Penelitian Pendidikan.

- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263– 1269.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71.<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Huri, D. (2023). Pelatihan Literasi Visual: Mengasah Keterampilan Memirsa Bagi Anak- Anak Di Kompleks Sariwangi City View Kabupaten Bandung Barat. *Community Development Journal V Ol*, 4(2), 2053–2058.
- Jalal, N. M., Damayanti, E., Agussalim, A. A., Haeba, N., & Dewi, E. M. P. (2023). Pengaruh Psikoedukasi Online terhadap Pengetahuan tentang Aplikasi dan Sertifikasi Psikolog Sekolah. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 138–147. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4566>
- Kemendikbud. (2017). Surat Edaran Terkait PPDB. Kemendikbud.Go.Id. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/perhatikan-keberagaman-daerah-mendikbud-terbitkan-surat-edaran-tentang-ppdb>
- Khoirur Roziqin, A., Elisa, N., Rahmawati, I., Rahayu Ning Kurnia, S., & Tinggi Ilmu Al- Quran Wali Songo Situbondo, S. (n.d.). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle Di Kb/Ra Nurul Hikmah, Desa Pesisir, Kec. Besuki, Kab. Situbondo.
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara. <https://kubuku.id/detail/pengembangan-bahan-ajar/21818>