

PENERAPAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA, MENULIS DAN BERHITUNG BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Reni Rahmawati¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan pada jenjang selanjutnya, haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga sikap serta kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat. Media Pembelajaran yang berbasis multimedia pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Calistung berbasis multimedia dan menghasilkan produk Multimedia Interaktif mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli media dan ahli materi. mempermudah proses pembelajaran pada siswa menggunakan metode pengembangan 3D untuk lebih mengetahui kebutuhan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash CS3 pada pokok bahasan Calistung (Membaca, Menulis, dan Berhitung) yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria Layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi, dan ahli media) memberikan rata-rata penilaian 86,50%.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Laporan Bulanan, Penembak Plasma, *Website* dan *MySQL*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan pada jenjang selanjutnya (Hendrastuty, 2021) (Styawati et al., 2021), haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga sikap serta kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat (Dharma et al., 2020) (V. A. D. Safitri & Anggara, 2019), terutama untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam masyarakat, baik dari sisi ilmu pengetahuan (V. A. Safitri et al., 2020), teknologi, sosial maupun budaya ditingkat lokal ataupun global (Supriadi & Oswari, 2020) (Putri et al., 2021). Kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik dan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah, kemampuan membaca, menulis dan berhitung atau seringkali disebut dengan istilah “CALISTUNG”. Proses pembelajaran yang cenderung masih bersifat teoritik dan peran guru masih sangat dominan dan gaya

masih cenderung satu arah menyebabkan proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada penyampaian informasi kurang terkait dengan lingkungan sehingga peserta didik tidak mampu memanfaatkan konsep kunci keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang dialami peserta didik sehari-hari (Rossi et al., 2021) (Susanto et al., 2021). Kondisi inilah yang menurut pemerhati tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan membaca, menulis dan berhitung (Pramita et al., n.d.). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya (Bertarina & Arianto, 2021) (Agustina & Bertarina, 2022). Saat ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi (Sanjaya et al., 2014) (Songati, 2018), sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hasan, 2018). Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Kurniawan, 2020) (Mathar et al., 2021). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik (Damayanti et al., 2021) (An'ars, 2022), monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge* (Anars et al., 2018). Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Saputra, 2020b) (Suwarni et al., 2022). Berdasarkan kondisi tersebut adanya pendekatan animasi sebagai pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) terutama untuk peserta didik kelas rendah (kelas I s.d. III) (Handayani et al., 2022) (Saputra, 2020a). Pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan anak, dan membuat kesulitan bagi peserta didik mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari (AS & Baihaqi, 2020). Akibatnya, para siswa tidak memahami manfaat dari materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diangkat sebuah judul “Penerapan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Akbar, 2019) (Bonar Siregar, 2021). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Budiman & Sidiq, n.d.) (PUSPITASARI, n.d.).

Pengertian Multimedia

Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video (PRASETYAWAN, n.d.). Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (an Environmenta, n.d.) (Yuninda, 2020).

Pengertian Flash

Flash adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya professional, terlebih pada bidang animasi (Kustinah & Indriawati, 2017) (Sukawirasa et al., 2008). Adobe Flash sering digunakan untuk pembuatan beragam animasi seperti animasi interaktif (Hafidz, 2021).

Pengertian Animasi

Animasi sudah sejak lama dikenal oleh masyarakat. Animasi mulai dikenal akrab sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia, atau hewan (Celarier, n.d.) (Cindiyasari, 2017). Dibandingkan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, televisi jelas lebih disukai karena dapat lebih membangkitkan antusiasme dan emosi penonton (CS, 2019) (Aditomo Mahardika Putra, 2021).

Pengertian Construct 2

Construct 2 merupakan tools pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra (Savestra et al., 2021) (BRONDONG, n.d.). Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EvenSheet yang terdiri dari Event dan Action (Amin, 2020).

Pengertian HTML 5

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet (Marlyna, 2017). HTML5 ini merupakan revisi kelima dari HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4 (Isnain et al., 2021), pada tahun 1997 dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan.

Pengertian Website

Sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.”Internet juga dapat diartikan sebagai jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website* (Pinem, 2018).

Pengertian Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk membuat, menyunting dan memanipulasi tampilan termasuk mengoreksi warna dan memberikan efek tampilan atas sebuah gambar atau photo. Adobe Photoshop CS5 adalah perangkat lunak pengolahan gambar/digital imaging yang terbaik (V. A. Safitri et al., 2019).

Pengertian PHP (*HyperText Preprocessor*)

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat

ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari (Heaverly & EWK, 2020).

Pengertian *Adobe Dreamweaver CS3*

Versi terbaru dari *Adobe Dreamweaver*. Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6* memberikan tampilan yang lebih baik dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan *website*, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaannya (SETIYANTO, 2016).

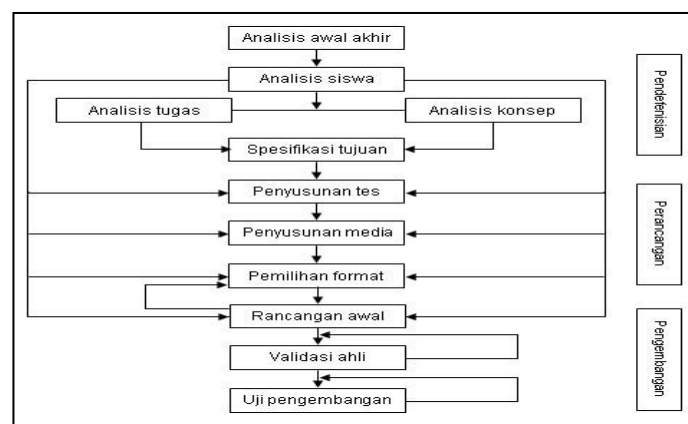
Pengertian *Black Box Testing*

Metode *Blackbox Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan,Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi (NASIONAL, n.d.).

METODE

Metode Model Pengembangan 3-D

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) namun dimodifikasi menjadi 3D. Model pengembangan 3D terdiri dari define, design, dan develop (Endang Woro Kasih, 2018).



Gambar 1 Tahapan Metode Model Pengembangan 3-D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Menu Intro

Halaman ini merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan terdapat lima tombol. Adapun tampilan halaman *background* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form* Menu Intro

Tampilan *Form* Menu Utama

Pada menu utama ini terdapat delapan tombol yaitu tombol membaca dimana akan menampilkan materi membaca, tombol angka untuk menampilkan angka berupa pilihan angka. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan *Form* Menu Membaca

Pada menu ini akan menampilkan materi cara belajar membaca, dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama. Adapun tampilan halaman menu membaca dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Menu Membaca

Tampilan *Form* Menu Angka

Pada menu ini menampilkan materi angka dari 1-100, tombol selanjutnya akan menuju ke tampilan materi angka lanjutannya, dan tombol home yang akan kembali ke menu utama. Adapun tampilan menu angka dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Menu Angka

Tampilan *Form* Menu Huruf

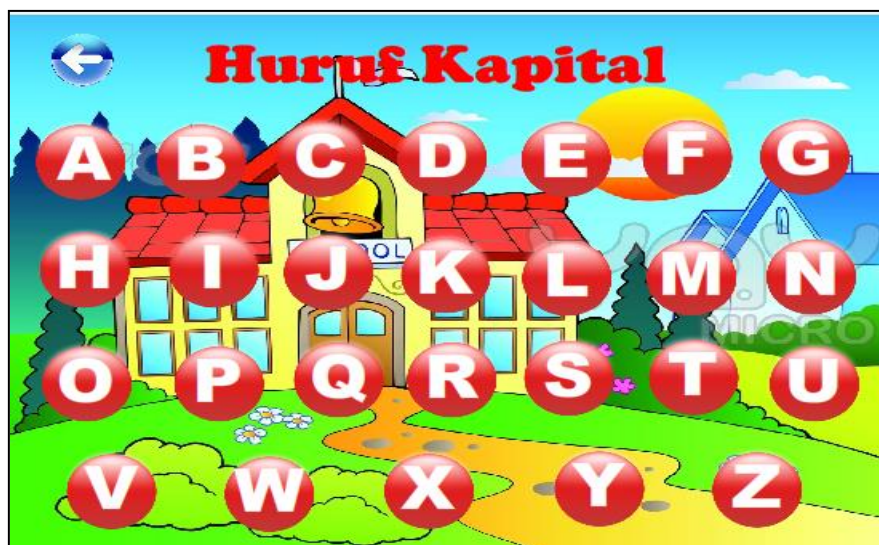
Pada menu ini terdapat dua tombol yaitu tombol pilihan huruf kapital yang akan menampilkan huruf besar, tombol huruf kecil akan menampilkan tampilan huruf kecil, dan tombol home. Adapun tampilan halaman menu huruf dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Menu Menu Huruf

Tampilan *Form* Menu Huruf Besar

Pada menu ini menampilkan tampilan huruf besar A-Z, jika di klik pada salah satu huruf akan mengeluarkan suara huruf sesuai dengan huruf yang diklik. Adapun tampilan menu huruf besar dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Menu Huruf Besar

Tampilan *Form* Menu Huruf Kecil

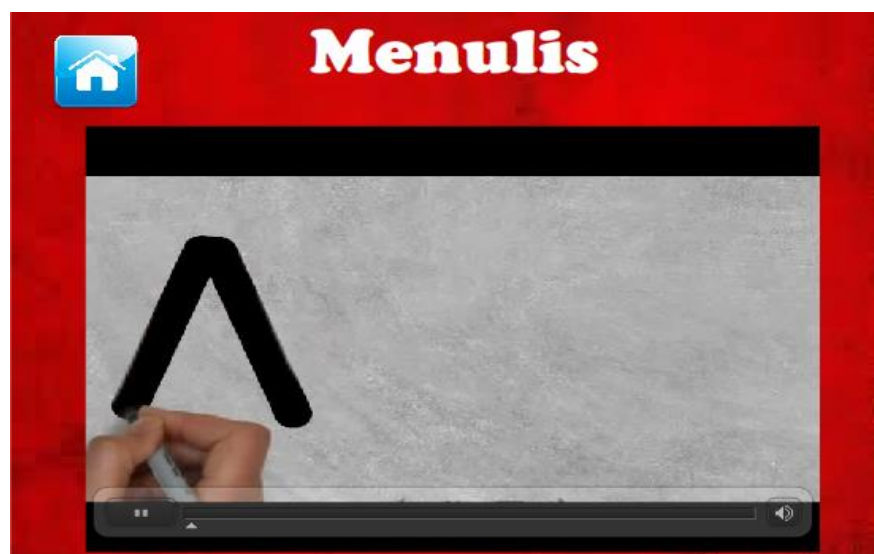
Pada menu ini menampilkan tampilan huruf kecil a-z, jika di klik pada salah satu huruf akan mengeluarkan suara huruf sesuai dengan huruf yang diklik Adapun tampilan menu huruf kecil dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Menu Huruf Kecil

Tampilan *Form* Menu Menulis

Pada menu ini akan menampilkan video materi cara belajar menulis, dan tombol Kembali untuk kembali ke menu utama. Adapun tampilan menu menulis dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan *Form* Menu Menulis

Tampilan *Form* Menu Berhitung

Pada menu ini terdapat lima tombol, yaitu tombol penjumlahan untuk menampilkan materi penjumlahan, tombol pengurangan untuk menampilkan materi pengurangan. Adapun tampilan menu berhitung dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10 Tampilan *Form* Menu Berhitung

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian, maka dapat di ambil kesimpulan yaitu:

1. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Calistung bagi siswa dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil pengujian *black box* dan kuesioner terhadap program pengembangan media pembelajaran Calistung bagi siswa menggunakan *form black box* secara fungsionalitas. Persentase skor tanggapan responden sebesar 97% berada dalam kriteria Sangat Baik.
3. Berdasarkan hasil dari kuesioner kepada ahli materi menunjukkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 75,6 berada dalam kriteria kategori layak.

REFERENSI

- Aditomo Mahardika Putra, R. (2021). Underground Support System Determination: A Literature Review. *International Journal of Research Publications*, 83(1), 55–68. <https://doi.org/10.47119/ijrp100831820212185>
- Agustina, A., & Bertarina, B. (2022). ANALISIS KARAKTERISTIK ALIRAN SUNGAI PADA SUNGAI CIMADUR, PROVINSI BANTEN DENGAN MENGGUNAKAN HEC-RAS. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(01), 31–41.
- Akbar, A. A. (2019). *Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Amin, R. (2020). *IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM)*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.
- an Environmenta, C. E. (n.d.). *Pr idin*.
- Anars, M. G., Munaris, M., & Nazaruddin, K. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(3 Jul).
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *SINUSOIDA*, 22(2), 21–33.
- Bertarina, B., & Arianto, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS: AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Jurnal Teknik Sipil*, 2(02), 67–77.
- Bonar Siregar, B. (2021). *Pengembangan Sistem Perencanaan & Bantuan KRS*. Universitas Multimedia Nusantara.
- BRONDONG, L. (n.d.). *IDENTIFIKASI DAN PREVALENSI CACING PADA SALURAN PENCERNAAN IKAN KEMBUNG (Rastrelliger brachysoma) DI PELABUHAN PERIKANAN NUSANTARA*.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.
- Celarier, M. (n.d.). *RSS New York Times–Dealbook*.
- Cindiyasari, S. A. (2017). *Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus*

- Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2013-2015).*
- CS, S. A. (2019). *Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017).* Universitas Gadjah Mada.
- Damayanti, D., Yudiantara, R., & An'ars, M. G. (2021). SISTEM PENILAIAN RAPOR PESERTA DIDIK BERBASIS WEB SECARA MULTIUSER. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 447–453.
- Dharma, F., Shabrina, S., Noviana, A., Tahir, M., Hendrastuty, N., & Wahyono, W. (2020). Prediction of Indonesian inflation rate using regression model based on genetic algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), 45–52.
- Endang Woro Kasih, E. (2018). Formulating Western Fiction in Garrett Touch of Texas. *Arab World English Journal For Translation and Literary Studies*, 2(2), 142–155. <https://doi.org/10.24093/awejtls/vol2no2.10>
- Hafidz, D. A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang.*
- Handayani, M. A., Suwarni, E., Fernando, Y., Fitri, F., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. *Suluh Abdi*, 4(1), 1–7.
- Hasan, A. F. (2018). *400 Kebiasaan Keliru dalam Hidup Muslim.* Elex Media Komputindo.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Hendrastuty, N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android (Studi Kasus: Pesantren Nurul Ikhwan Maros). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(2), 21–34.
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media dan Non-academic Social Media. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49.
- Kustinah, S., & Indriawati, W. (2017). Pengaruh Perputaran Persediaan dan Perputaran Piutang Terhadap Profitabilitas Pada Unit Usaha Toserba Koperasi PT LEN Bandung. *Journal Study & Accounting Research*, 14(1), 27–35.

- Marlyna, D. (2017). Pengaruh Peran Auditor Intern Terhadap Kinerja Perusahaan Angkutan Sungai, Danau Dan Penyeberangan. *Jurnal Ilmiah GEMA EKONOMI*, 3(2 Agustus), 321–332.
- Mathar, T., Hijrana, H., Haruddin, H., Akbar, A. K., Irawati, I., & Satriani, S. (2021). The Role of UIN Alauddin Makassar Library in Supporting MBKM Program. *Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- NASIONAL, P. P. (n.d.). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*.
- Pinem, Y. A. (2018). Encouraging healthy literacy: The interconnection between reading toward writing in social media. *Language in the Online and Offline World 6: The Fortitude*, 360–366.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (n.d.). Study on the Performance of Signaled Intersections in the City of Bandar Lampung (Case Study of JL. Sultan Agung-Kimaja Intersection durig Covid-19. *Jurnal Teknik Sipil*, 20(2).
- PRASETYAWAN, D. W. I. G. (n.d.). *LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- PUSPITASARI, R. D. (n.d.). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- Putri, N. U., Rossi, F., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Maulana, H. (2021). Analysis of Frequency Stability with SCES's type of Virtual Inertia Control for The IEEE 9 Bus System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 191–196.
- Rossi, F., Sembiring, J. P., Jayadi, A., Putri, N. U., & Nugroho, P. (2021). Implementation of Fuzzy Logic in PLC for Three-Story Elevator Control System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 179–185.
- Safitri, V. A. D., & Anggara, B. (2019). FACTORS THAT AFFECT THE COMPANY INNOVATION. II. *InTradersUluslararası Ticaret Kongresi Kongre Kitabı The Second InTraders International Conference on International Trade Conference Book*, 230.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2020). Research and Development (R&D), Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(3).

- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asian-parliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. *U-JET*, 3(8).
- Saputra, F. E. (2020a). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2016-2018. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 45–50.
- Saputra, F. E. (2020b). *ANALISIS PENGARUH FDR, BOPO, DAN NPF TERHADAP KINERJA BANK UMUM SYARIAH DI INDONESIA PERIODE TAHUN JANUARI 2015 S/D JULI 2020*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Savestra, F., Hermuningsih, S., & Wiyono, G. (2021). Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 6(1), 121–129.
- SETIYANTO, A. (2016). *PENATAAN KELEMBAGAAN PRODUKSI UNTUK PENINGKATAN NILAI TAMBAH STUDI KASUS PADA ASOSIASI PRIMA SEMBADA*. Universitas Gadjah Mada.
- Songati, N. C. (2018). *An assessment of pedagogical strategies of teaching English at ordinary secondary level: a case of Kasulu district in Tanzania*. The University of Dodoma.
- Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155.
- Sukawirasa, I. K. A., Udayana, I. G. A., Mahendra, I. M. Y., Saputra, G. D. D., & Mahendra, I. B. M. (2008). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana P-ISSN*, 2301, 5373.
- Supriadi, A., & Oswari, T. (2020). Analysis of Geographical Information System (GIS) design application in the Fire Department of Depok City. *Technium Soc. Sci. J.*, 8, 1.
- Susanto, T., Setiawan, M. B., Jayadi, A., Rossi, F., Hamdhi, A., & Sembiring, J. P. (2021). Application of Unmanned Aircraft PID Control System for Roll, Pitch and Yaw Stability on Fixed Wings. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 186–190.
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- Yuninda, P. (2020). *The Use of Macromedia Flash as a Media in Learning Vocabulary at Third Grade of SDN Pademawu Barat IV Pamekasan*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.