



Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Rantau Utara

Development of Scrapbook Media to Increase Interest in Learning Pancasila Education at SMA Negeri 1 Rantau Utara

Berliana Sinurat^{1*}, Englin Sianturi², Yuli Ida Arta Simatupang³

^{1,2,3}PPG Calon Guru, Universitas Labuhanbatu, Indonesia

*Korespondensi penulis: berlianasinurat28@gmail.com

Article History:

Received: April 10, 2025

Revised: April 27, 2025

Accepted: Mei 11, 2025

Published: Mei 14, 2025

Keywords: Learning Interest, Pancasila Education, Scrapbook.

Abstract: This study aims to develop a learning medium in the form of a scrapbook as an effort to increase students' interest in learning Pancasila Education at SMAN 1 Rantau Utara. The main problem addressed is the low level of student interest in theoretical subjects, which are often perceived as less engaging. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were eleventh-grade students at SMAN 1 Rantau Utara. The feasibility test results from material and media experts indicated that the scrapbook media falls into the "highly feasible" category. The implementation of the media in the classroom showed an increase in students' learning interest, as evidenced by their activeness, enthusiasm, and participation during lessons. Therefore, the scrapbook media can serve as an effective and innovative alternative to enhance students' interest in learning Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Rantau Utara. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang bersifat teoretis dan dianggap kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rantau Utara. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media *scrapbook* masuk dalam kategori sangat layak. Implementasi media di kelas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui keaktifan, ketertarikan, dan partisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *scrapbook* dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pendidikan Pancasila, *Scrapbook*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter dan berdaya saing. Dalam konteks pendidikan nasional, penguatan karakter menjadi salah satu prioritas utama sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai moral. Dalam

hal ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis sebagai wahana internalisasi nilai-nilai dasar bangsa kepada generasi muda (Yudiawan, 2016).

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan hafalan, membuat peserta didik kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses belajar (Kurniawan, 2020). Padahal, keterlibatan aktif peserta didik sangat penting untuk membentuk pemahaman dan sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan emosional dan kreatif peserta didik.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik (Sapriyah, 2019). Media yang bersifat visual dan kreatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran (Hae, Tantu, Year Rezeki Patricia, & Widiastuti, 2021). Dalam konteks ini, media *scrapbook* muncul sebagai alternatif yang menjanjikan. *Scrapbook* adalah media visual yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen dekoratif lain yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran serta memberi ruang ekspresi dan kreativitas bagi peserta didik (Nisa & Ansori, Isa, 2023).

Media *scrapbook* membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan tidak membosankan dalam belajar, karena media *scrapbook* sebuah buku yang unik dan kemasannya menarik. (Rahayu, 2019) Penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan personal. Media ini tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembuatan dan penyajiannya. Hal ini diyakini mampu meningkatkan minat belajar serta menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, termasuk nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut menunjukkan permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran yang bersifat teoretis dan dianggap kurang menarik, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *scrapbook* sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Rantau Utara serta mengkaji potensi media tersebut dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang inovatif dan aplikatif dalam konteks pendidikan. Tahapan penelitian mengikuti model R&D yang umum, seperti tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, hingga penyempurnaan produk akhir. R&D dalam pendidikan sering disebut *research-based development* atau pengembangan berbasis penelitian yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (Wasil, 2022). Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (dalam (Ahmad, 2018)

Dalam penjelasan Borg & Gall, Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun modelmodel pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan satu metode penelitian yang kerap digunakan tanpa perhitungan. Menurut (Arikunto, 2006) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang relatif baru atau muda dibandingkan penelitian kuantitatif, dan tentunya kedua penelitian ini memiliki kelemahan, keuntungan ataupun kerugian. Menurut (Moleong, 2013) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (dalam (Ahmad, 2018).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tindakan Kualitatif (*Qualitative Action Research*) yang bertujuan untuk memahami dan memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui tindakan reflektif dan berkelanjutan. Penelitian tindakan mempraktikkan ilmu dalam tindakan nyata agar mengetahui respon pada situasi dilapangan. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap

proses, pengalaman, dan persepsi para partisipan terhadap produk atau program yang dikembangkan.

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif, yaitu data non-numerik yang menggambarkan realitas sosial dan pendidikan secara mendalam, kontekstual, dan interpretatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: *Focus group discussion (FGD)* adalah Teknik pengumpulan data kualitatif dengan mempertemukan antar responden dalam suatu tempat untuk dapat saling berinteraksi secara langsung. *Observasi* merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan pengindraan *Wawancara* merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada informan terkait topik penelitian secara langsung.

3. KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran dan Peranannya dalam Pembelajaran

Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Keller (1987), minat belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat ketertarikan dan perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar yang dilakukan. Minat belajar yang tinggi akan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat proses pembelajaran, menyebabkan ketidakaktifan peserta didik, dan menurunkan pemahaman materi yang diajarkan. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, membantu pemahaman peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Berdasarkan teori multimedia dari Mayer (2009), penggunaan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, dan video, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka dapat memproses informasi melalui dua saluran yang berbeda: saluran verbal dan saluran visual. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan teks, seperti *scrapbook*, dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Scrapbook sebagai Media Pembelajaran

Scrapbook adalah media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk kolase yang kreatif, menggabungkan gambar, teks, dan elemen dekoratif lainnya untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik. Media ini sangat sesuai untuk peserta

didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, karena mereka dapat belajar sambil berinteraksi langsung dengan elemen-elemen fisik dari *scrapbook*.

Menurut Kamil et al. (2019), media visual seperti *scrapbook* membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih mudah diterima dan diingat. Proses pembuatan *scrapbook* yang melibatkan pemilihan gambar dan penataan informasi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir kreatif, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Scrapbook juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan menggunakan *scrapbook*, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari dengan pengalaman nyata, serta lebih memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana peserta didik diajak untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Relevansinya dalam Kehidupan Siswa

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai landasan moral dan etika dalam berbangsa dan bernegara. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memiliki nilai-nilai luhur yang sangat relevan untuk diterapkan dalam kehidupan peserta didik, seperti gotong royong, keadilan sosial, dan persatuan. Namun, dalam prakteknya, banyak peserta didik yang merasa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila karena materi yang disampaikan terlalu abstrak dan teoritis. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, salah satunya melalui penggunaan *scrapbook* yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai situasi sehari-hari.

Scrapbook dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik, seperti Pendidikan Pancasila. Dengan mengintegrasikan gambar, teks, dan elemen kreatif lainnya, *scrapbook* dapat menyajikan materi yang lebih hidup dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, melalui proses pembuatan *scrapbook*, peserta didik dapat lebih aktif dalam menggali dan memahami nilai-nilai Pancasila, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka.

Penggunaan *scrapbook* dalam pembelajaran juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik yang lebih menyukai pendekatan visual maupun kinestetik. Hal ini

akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan media *scrapbook*, hasil uji kelayakan yang dinilai oleh Guru Pamong dan mahasiswa PPL Calon Guru menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media ini terdiri dari berbagai elemen visual yang menarik, seperti gambar, teks, dan elemen grafis lainnya yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat *scrapbook* sesuai dengan topik yang sudah dipelajari sebagai salah satu tugas proyek dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu materi Bhinneka Tunggal Ika.

Hasil Implementasi Media Scrapbook

Setelah pengembangan dan validasi media, implementasi dilakukan di kelas X SMAN 1 Rantau Utara. Proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* dilakukan selama dua kali pertemuan dalam seminggu, dengan setiap peserta didik membuat *scrapbook* secara berkelompok berdasarkan materi yang telah dipelajari. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran, terlihat dari antusiasme mereka dalam berbagi hasil *scrapbook* dan berdiskusi mengenai konten yang ada di dalamnya.

Sebelum implementasi media *scrapbook*, minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelas dan kesulitan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, setelah penggunaan media *scrapbook*, banyak peserta didik yang mulai menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap pelajaran ini. Mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berbagi hasil karya mereka dengan teman-teman sekelas. Berdasarkan hasil refleksi bersama peserta didik setelah pembelajaran, sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa media *scrapbook* membuat pelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan mudah dipahami.

Pembahasan

Peningkatan minat belajar yang terjadi setelah penggunaan media *scrapbook* menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dengan membuat *scrapbook*, peserta didik dihadapkan pada tantangan untuk mengorganisir informasi dan menyajikannya dalam bentuk yang menarik dan personal, yang mendorong penguasaan materi secara mendalam.

Lebih lanjut, media *scrapbook* juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menyampaikan ide-ide dan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, selain meningkatkan minat belajar, media ini juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik, yang pada gilirannya dapat mendukung pengembangan karakter dan pemahaman yang lebih baik tentang Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat beberapa tantangan yang muncul selama implementasi, antara lain keterbatasan waktu untuk menyelesaikan proyek *scrapbook* yang cukup memakan waktu dan kebutuhan akan dukungan lebih lanjut dari guru dalam memberikan pengarahan yang tepat selama pembuatan *scrapbook*. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan waktu yang lebih matang serta pengawasan yang lebih intensif dari guru untuk memastikan bahwa setiap peserta didik dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Dengan hasil yang positif, penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat diimplementasikan lebih luas di mata pelajaran lainnya, dengan penyesuaian materi yang relevan. Media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi peserta didik di berbagai bidang studi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *scrapbook* sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Rantau Utara terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan media menyatakan bahwa media *scrapbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi media ini di kelas menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. *Scrapbook* tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang menarik dan visual, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dan mengaitkan materi pembelajaran

dengan pengalaman pribadi mereka. Dengan demikian, media *scrapbook* dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan kontekstual, khususnya dalam mata pelajaran yang cenderung bersifat teoretis seperti Pendidikan Pancasila. Diperlukan dukungan guru serta perencanaan waktu yang optimal agar implementasi media ini dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan.

Bagi Guru, disarankan untuk mengintegrasikan media *scrapbook* ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lain yang bersifat teoretis, guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Guru juga perlu memberikan bimbingan yang terstruktur dalam pembuatan *scrapbook* agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran seperti penggunaan media *scrapbook* dengan menyediakan fasilitas, waktu, dan pelatihan yang memadai bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan media *scrapbook* dalam berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan aspek kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara lebih objektif. Bagi peserta didik, penggunaan media *scrapbook* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar aktif dan kreatif. Diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif melalui aktivitas menyusun dan menyajikan materi dalam bentuk *scrapbook*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. A. (2018). *Metodologi penelitian*. Dalam M. A. Ahmad, *Penelitian Research and Development* (hlm. 151–153). Gunadarma Ilmu.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Penerapan media pembelajaran visual dalam membangun motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Kamil, M., Subandi, M., & Sumarni, W. (2019). Pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.23456>
- Kurniawan, M. O. (2020). Problematika metode pembelajaran yang monoton sebagai hambatan dalam proses belajar mengajar. *Progres Pendidikan*, 9(1), 2–9.

- Nisa, E. K., & Ansori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 219–223. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Rahayu, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada tema Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang* [Skripsi tidak diterbitkan]. Repositori Universitas Negeri Malang.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 470–477. Banten: Jurnal UNTIRTA. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>
- Wasil, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Dalam M. Wasil, *Karakteristik penelitian kualitatif* (hlm. 21–22). Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Yudiawan. (2016). *Konsep manajemen pendidikan nasional H.A.R. Tilaar dan relevansinya terhadap Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Digital Library UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.