

PENILAIAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PRODUK INFOGRAFIS SISTEM PEREDARAN DARAH DALAM PROJECT BASED LEARNING

Muhammad Fityan¹⁾, Sugianto²⁾, Lucas Adidy³⁾

¹⁾²⁾ Universitas Wiralodra, Jl. Ir Juanda Km 3, Singaraja, Indramayu, Jawa Barat.

³⁾SMAN 1 Sindang, Jl MT Haryono, Sindang, Indramayu Jawa Barat.

Email: Sugianto@unwir.ac.id ¹⁾, muhammadfityan0806@gmail.com ^{2.)}

Abstrak. Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) merupakan pendekatan yang memberikan peluang kepada siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui aktivitas kolaboratif, pembuatan produk, seperti infografis dan mempresentasikan hasil tersebut. Model ini memungkinkan siswa untuk melakukan pendalaman materi secara lebih komprehensif, sekaligus mengembangkan aspek kreativitas dan kemampuan dalam pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kreativitas siswa terhadap produk infografis yang dihasilkan dalam konteks PjBL. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif, dengan subjek yang terdiri dari seluruh siswa di kelas XI-E SMAN 1 Sindang, Indramayu. Hasil penelitian menunjukkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan ketertarikan dalam belajar, memungkinkan menjadi suatu dampak yang cukup positif bagi perkembangan pembelajaran mereka. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata penilain infografis setiap kelompok (90%) dengan predikat sangat kreatif.

Kata Kunci : *Pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, infografis*

1. Pendahuluan

Pendidikan pada abad 21 berada di masa pengetahuan (knowledge age) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan information super highway (Yuni et al., 2016). Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (knowledge age) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (knowledge age). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran. (Gunawan & Widiati, 2019). Dalam pembelajaran abad 21, banyak perubahan yang terjadi, terutama inovasi dan kreativitas dalam bidang ilmu pengetahuan global. Produk-produk yang dihasilkan pada abad ke- 21, khususnya produk-produk teknologi, semakin banyak digunakan oleh banyak pelajar untuk menunjang studinya dan memenuhi kebutuhan lain seperti bermain game dan interaksi jejaring sosial (Aliyah et al., 2024).

Pada dasarnya, pendidikan di abad 21 harus bisa mengoptimalkan mutu manusia baik sebagai individu maupun sebagai masyarakat (Mulyana et al., 2022). Salah satu persoalan terpenting dalam pendidikan adalah masalah kreativitas, yaitu bagaimana menghasilkan manusia yang tidak hanya berkembang secara fisik, mental, dan intelektual menurut standar biasa, tetapi juga berkembang menjadi manusia yang kreatif. Pentingnya kreativitas tertuang dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa melalui pendidikan diharapkan siswa berkembang menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif dan mandiri. Kreativitas dapat dicirikan sebagai kemampuan berpikir kreatif, membuat produk kreatif, bertindak dan berperilaku kreatif (Nuswowati et al., 2017). Kreativitas adalah upaya untuk menyampaikan semua kemampuan seseorang dan keinginan untuk mengaktualisasikan diri, mengembangkan

potensi, dan mencapai kedewasaan. Kreativitas belajar siswa dapat diukur berdasarkan empat indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkatan kreativitas antara siswa satu dengan yang lainnya. Kreativitas siswa memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Aliyah et al., n.d.-a).

Pemilihan model pembelajaran sangat krusial untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. (Permata Sari, 2022). Model yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan serta keterampilan yang ingin dikembangkan, dan dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mencakup peningkatan hasil belajar siswa serta pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkualitas (Juwairia et al., 2022). Model pembelajaran yang lebih interaktif seperti pembelajaran berbasis proyek (PjBL) atau metode berbasis masalah (PBL) dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi baru (Garnis Astriyanti, 2017). Oleh karenanya untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model PjBL. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pembelajarannya sendiri, menghasilkan produk serta dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan prestasi siswa. (Heny Nirmayani et al., 2021). Menurut Prihatini (2017) lembaga pendidikan yang fokus pada proyek dapat memaksimalkan aktivitas belajar siswa, dapat meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan efisiensi ilmiah siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreatifitas siswa melalui produk infografis. Pemilihan infografis dilakukan karena media ini mempermudah siswa dalam menyajikan informasi secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, infografis juga efektif dalam menarik perhatian dan mudah diingat berkat penggunaan warna, gambar, simbol, dan komposisi yang tepat (Aliyah et al., 2024b). Infografis berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menonjolkan elemen visual yang kreatif. Dengan dukungan visualisasi data yang menarik, informasi yang disampaikan oleh siswa menjadi lebih efektif dalam menarik perhatian publik. Lebih jauh lagi, infografis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca karena pesan yang disampaikan dikemas dalam simbol dan gambar (Rizal Maulana, 2018).

Penelitian yang baik memerlukan referensi penelitian terdahulu yang relevan Aliyah et al.(2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Dengan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Infografis” didapatkan kesimpulan bahwa penerapan model PjBL berbantuan infografis dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan sangat efektif, terdapat perbedaan peningkatan keterampilan kreativitas yang signifikan antara siswa yang diterapkan model PjBL berbantuan infografis dengan siswa yang tidak diterapkan model PjBL berbantuan infografis. Hal ini dapat diketahui pada nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,67 dan kelas kontrol 0,39. Sehingga terdapat peningkatan keterampilan kreativitas siswa, respon siswa terhadap penerapan PjBL berbantuan infografis menunjukkan kriteria kuat. Berdasarkan referensi tersebut peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam project based learning.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan Deskriptif Kuantitatif. penelitian deskriptif untuk memberikan gambaran, penjelasan dan validasi terhadap fenomena yang diteliti (Assyakurrohim et al., 2022). Sedangkan kuantitatif menyajikan tahap yang lebih lanjut dari observasi seperti mengukur besar kecil dan

muncul peranan teknik-teknik statistik seperti distribusi frekuensi, tendensi sentral, dan dispersi (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Dengan menggunakan pendekatan jenis ini, peneliti berusaha untuk memahami terkait kreativitas siswa melalui produk infografis dalam pembelajaran berbasis proyek dengan melakukan penilaian autentik berdasarkan pada rubrik penilaian produk yang berfokus pada berbagai aspek kreativitas (seperti orisinalitas, kompleksitas desain, penggunaan warna, dan komposisi) (Anjelia Tumewu et al., 2023). Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu SMA Negeri 1 Sindang, Indramayu. Subjek penelitian atau informan yang diambil adalah 36 siswa dibagi menjadi 8 kelompok pada kelas XI-E SMA Negeri 1 Sindang. Adapun alasan peneliti mengambil kelas XI-E sebagai informan dengan pertimbangan yaitu di kelas tersebut saat peneliti melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menilai infografis yang dihasilkan oleh siswa menggunakan rubrik yang telah disusun, memberikan skor pada berbagai kriteria untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, menganalisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menganalisis skor penilaian infografis yang dihasilkan siswa dan mencari hubungan antara kreativitas dan pemahaman mereka tentang sistem peredaran darah. (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Rubrik penilaian ini akan menilai elemen-elemen desain dan kreativitas infografis secara lebih objektif dan hasil indikator yang ada dalam rubrik penilaian diolah sehingga menghasilkan skor secara lebih utuh (Saputra et al., 2023). Skor yang diperoleh, selanjutnya dikategorisasikan sesuai capaian tingkat kreativitas siswa. Berikut pedoman kategorisasi capaian tingkat kreativitas siswa untuk mengklasifikasikan kreativitas siswa berdasarkan penilaian produk infografis yang sudah dihasilkan.

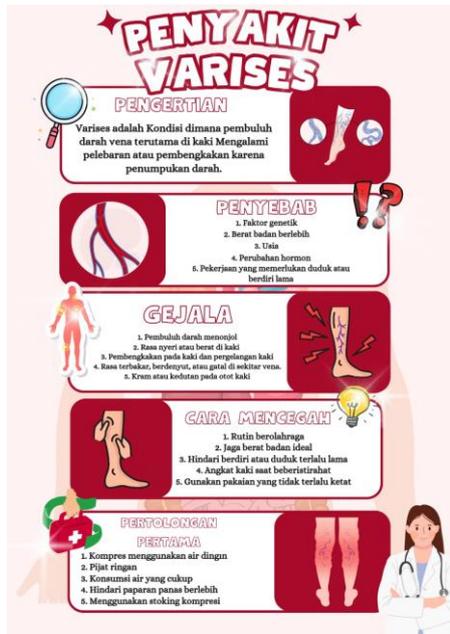
Tabel1. Pedoman kategori capaian tingkat kreativitas.

No	Interval	Predikat
1	90% - 100%	Sangat Kreatif
2	80% - 89%	Kreatif
3	65% - 79%	Cukup Kreatif
4	55% - 64%	Kurang Kreatif
5	>55%	Sangat Kurang Kreatif

Sumber : (Saputra et al., 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Penilaian siswa melalui produk infografis terhadap aktivitas belajar siswa dalam penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada materi sistem peredaran manusia dilakukan satu kali pertemuan secara langsung selama proses pembelajaran pada kelas XI-E SMA Negeri 1 Sindang, Indramayu. Dalam pembelajaran dengan model Project Based Learning siswa dibagi menjadi 8 kelompok untuk menyelesaikan studi kasus tentang gangguan sistem peredaran darah dengan produk akhir yang muncul sebagai hasil belajar siswa yaitu infografis. Penilaian dilakukan oleh peneliti berdasarkan rubrik penilaian produk yang didalamnya terdapat beberapa indikator. Berikut ini contoh infografis yang dihasilkan oleh siswa.



Gambar 1. Contoh hasil infografis siswa
 Sumber: Dokumentasi penelitian



Gambar 2. Contoh hasil infografis siswa
 Sumber: Dokumentasi penelitian

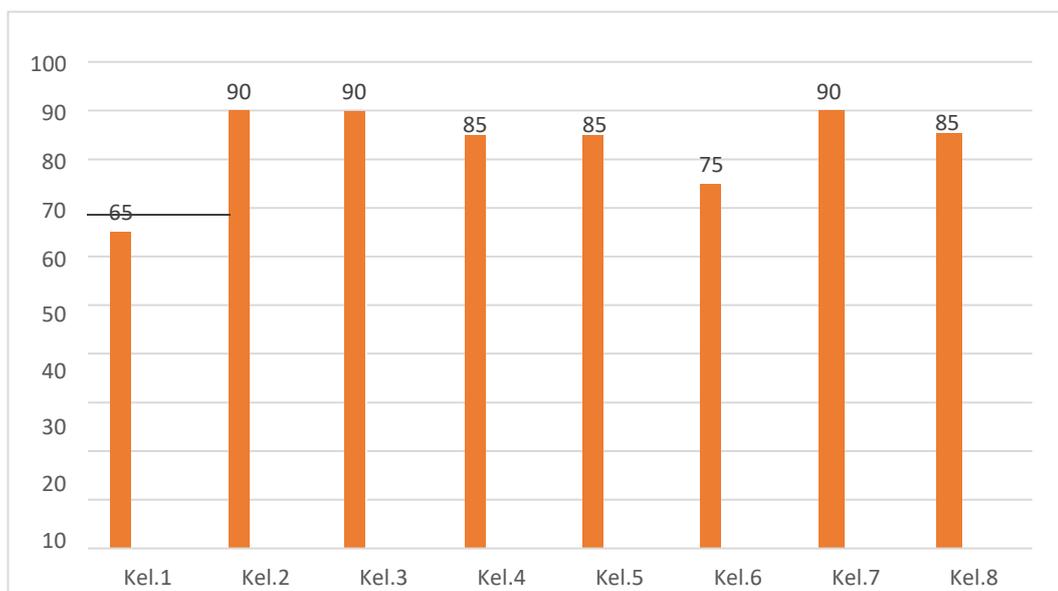
Aspek penilaian merujuk pada kriteria atau faktor-faktor yang digunakan untuk menilai kualitas suatu karya, produk, atau pekerjaan. Dalam konteks infografis, aspek penilaian berfokus pada berbagai elemen desain, penyampaian informasi, dan keterbacaan yang mempengaruhi efektivitas infografis tersebut. Aspek yang dinilai adalah kreativitas siswa dalam membuat produk infografis Indikator aspek psikomotorik yang dinilai disesuaikan dengan produk yang dihasilkan oleh siswa meliputi: 1) kejelasan, 2) keterkaitan, 3) kreativitas, 4) ketepatan informasi 5). Keorisinilan (Saputra et al., 2023).

Table berikut ini hasil penilaian produk infografis dari masing- masing kelompok:

Tabel 3. Rubik penilaian infografis

Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimal	Total Skor							
Kejelasan	Infografis jelas tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan	20	Kel 1 15	Kel 2 20	Kel 3 20	Kel 4 20	Kel 5 15	Kel 6 15	Kel 7 18	Kel 8 20
Keterkaitan	Infografis menggambarkan bagaimana keterkaitan judul dan isi	20	10	17	18	15	20	15	18	15
Kreativitas	Desain infografis menarik perhatian Penggunaan warna, gambar, dan layout yang estetik Penggunaan grafik atau ikon yang sesuai	20	10	18	20	15	15	15	18	15
Ketepatan Kelengkapan Informasi	Informasi tentang sebab akibat gangguan sistem peredaran darah lengkap Tidak ada informasi yang tidak relevan Informasi tentang pencegahan atau solusi tepat dan lengkap	20	10	15	15	15	15	15	18	15
Keorisinilan	Teks dan gambar tidak ada plagiarisme	20	20	20	17	20	20	15	18	20
Total		100	65	90	90	85	85	75	90	85

Berdasarkan Table 3.1 rincian hasil penilaian produk infografis dari masing-masing kelompok adalah sebagai berikut: Pada kelompok 1 memperoleh nilai sebesar 65 dengan kategori cukup kreatif, pada kelompok 2 memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat kreatif, pada kelompok 3 memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat kreatif, pada kelompok 4 memperoleh nilai sebesar 85 dengan kategori sangat kreatif pada kelompok 5 memperoleh nilai sebesar 85 dengan kategori sangat kreatif, pada kelompok 6 memperoleh nilai sebesar 75 dengan kategori kreatif, pada kelompok 7 memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat kreatif, dan pada kelompok 8 memperoleh nilai sebesar 85 dengan kategori sangat kreatif. Hal tersebut selaras dengan penelitian Zellatifanny & Mudjiyanto (2018). Bahwa Infografis mampu meningkatkan kreativitas yang signifikan. Penggunaan elemen desain yang tidak biasa dan inovatif membuatnya lebih menarik dan mudah diingat. Pilihan warna yang segar dan penggunaan gambar yang kreatif menambah daya tarik visual yang kuat. Kelebihan infografis adalah yang pertama, infografis berisi gambar dan kalimat yang menarik. Kedua, media infografis dapat ditampilkan pada platform media sosial seperti Instagram. Ketiga, infografis dapat diakses oleh semua orang, termasuk pelajar. Keempat, media infografis dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media infografis juga dapat membantu pendidik mengembangkan kemampuan dan kebiasaan belajar mandiri siswa. Media infografis berperan menyederhanakan informasi sehingga lebih mudah dan cepat dipahami (Saputra et al., 2023).



Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Infografis

Berdasarkan table 3.2 Kelompok yang memperoleh nilai kreativitas paling kecil adalah kelompok satu dengan perolehan nilai 65 dengan predikat cukup kreatif dan kelompok lain rata-rata memperoleh nilai 90 dengan predikat sangat kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa akan memiliki keterampilan kreatif yang lebih baik jika diterapkan model pembelajaran yang tepat, seperti penerapan model PjBL melalui produk infografis. Ini didukung oleh penelitian Ivi Yusikah (2021), yang menyatakan bahwa penerapan model PjBL melalui produk infografis dapat meningkatkan kreativitas siswa dan memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Hal tersebut juga selaras dengan hasil penelitian Sahtoni et al(2017). Rata-rata persentase respons siswa terhadap penggunaan poster infografis pada pembelajaran IPA secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik” bahwasanya pembelajaran dengan model PjBL melalui produk infografis dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar, dan memungkinkan menjadi suatu dampak yang cukup positif bagi perkembangan pembelajaran mereka. Hasil penelitian lainnya yang terkait dengan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis memiliki karakteristik memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan peserta didik, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien serta dapat meningkatkan minat belajar (Haris Nasution & Diansyah, 2020).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis sistem peredaran darah dalam *Project Based Learning*, dapat meningkatkan kreativitas siswa dan ketertarikan dalam belajar, memungkinkan menjadi suatu dampak yang cukup positif bagi perkembangan pembelajaran mereka. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata penilain infografis setiap kelompok (90%) dengan predikat sangat kreatif. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih banyak memanfaatkan model pembelajaran yang berbasis proyek agar dapat

meningkatkan kreatifitas siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

5. Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini, diantaranya yaitu:

- 1) Daryam, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sindang
- 2) Lucas Adidy D.,SP.,M.Pd. selaku guru pamong yang telah memberikan bimbingan penuh selama pelaksanaan PPL.
- 3) Dr. Sugianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan
- 4) Rekan Mahasiswa Kajian Praktik Lapangan,

Tentunya dalam pembuatan Artikel ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan. Semoga Artikel ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis serta pembaca pada umumnya

6. Daftar Pustaka

Aliyah, N., Juanda, A., & Roviati, E. (N.D.-A). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Dengan Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Infografis*.

Aliyah, N., Juanda, A., & Roviati, E. (2024b). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Dengan Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Infografis. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1–14.

Anjelia Tumewu, W., Wowor, E. C., Mokal, Y. B., Pendidikan, J., Matematika, F., Alam, I. P., Kebumihan, D., & Manado, U. N. (2023). Minat Belajar Mahasiswa Dalam Penggunaan Infografis Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Pembelajaran Daring. In *Sciencing: Science Learning Journal* (Vol. 4, Issue 1). [Http://Ejurnal.Unima.Ac.Id/Index.Php/Sciencing](http://ejournal.unima.ac.id/index.php/sciencing).

Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. [Https://Doi.Org/10.47709/Jpsk.V3i01.1951](https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951).

Garnis Astriyanti, E. S. (2017). Chemistry In Education. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 6, 1–6. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Chemined](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined).

Gunawan, S., & Widiati, D. S. (2019). *Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi Di Dunia Pendidikan Di Era 21*.

Haris Nasution, A., & Diansyah, A. (2020). *Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat SMA*.

Heny Nirmayani, L., Putu, N., & Dewi, C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jp2/Index](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jp2/index).

Ivi Yusikah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknolohi Pendidikan*, 1, 1–10.

Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/Jp.V9i1.16084>.

Mulyana, E., Suherman, A., Widyanti, T., Supriatna, A., & Studi Pendidikan, P. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. In *Jurnal Pendidikan Ips* (Vol. 02, Issue 01). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpips/index>.

Nuswowati, M., Susilaningsih, E., Ramlawati, & Kadarwati, S. (2017). Implementation Of Problem-Based Learning With Green Chemistry Vision To Improve Creative Thinking Skill And Students' Creative Actions. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.15294/jpii.V6i2.9467>.

Permata Sari, K. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 1–12.

Prihatini, E. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Dan Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Pencemaran Lingkungan Siswa Sekolah Menengah Atas. In *Jurnal Pendidikan Biologi* (Vol. 6, Issue 2).

Rizal Maulana, M. (2018). *Perancangan Buku Seri Infografis Biologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas Ix. Biology Science Infographic Book Series Design Learning Based For 9 Th Grade.*

Sahtoni, S., Suyatna, A., & Manurung, P. (2017). Implementation Of Student's Worksheet Based On Project Based Learning (Pjbl) To Foster Student's Creativity. *International Journal Of Science And Applied Science: Conference Series*, 2(1), 329. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.V2i1.16738>.

Saputra, M. G., Hadi, F. R., & Riyanasari, L. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 429–442. <https://doi.org/10.31932/jpdp.V9i2.2377>.

Yuni, E., Dwi, W. ;, Sudjimat, A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global* (Vol. 1).

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi The Type Of Descriptive Research In Communication Study. In *Jurnal Diakom* (Vol. 1, Issue 2).