

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK BERBASIS *MIND MAPPING* PADA TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD NEGERI 2 PACOR

Zumrotus Sholihah¹, Titi Anjarini², Riawan Yudi Purwoko³
e-mail: cha37129@email.com, anjarini@umpwr.ac.id, riawanyudi.umpwr@gmail.com
¹²³Universitas Muhammadiyah Purworejo

Abstrak

Media pembelajaran adalah peralatan fisik yang dibuat secara tersusun untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan audiens. Media *mind mapping* adalah pemetaan pemikiran dengan cara kreatif pada setiap materi untuk mencatat yang dipelajari. Pengembangan media pembelajaran dikembangkan secara modern. Media yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping*. Penelitian tersebut bertujuan untuk: (1) mengetahui prosedur pengembangan. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *mind mapping*. Media *mind mapping* menggunakan metode penelitian ADDIE. Adapun langkah-langkah metode ADDIE sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian tersebut adalah (1) menghasilkan produk media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping*. (2) Hasil kelayakan dari media *mind mapping* oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,8 dinyatakan sangat praktis dan ahli materi yakni 3,1 dinyatakan praktis. (3) Kepraktisan media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* di ambil dari respon siswa dengan uji coba skala kecil, sedang dan operasional dengan skor rata-rata 3,6; 3,71; 3,75 masuk kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: *mind mapping, media, pembelajaran elektronik*

Abstract

Learning media is a tools that made in a structured way to convey information and interact with the audience. Mind mapping media is a creative way of thoughts on each subject to record what is learned. The development of learning media are developed in a modern way. The media that will be develop is mind mapping based electronic learning media. The research aims to: (1) determine the development procedure. (2) Knowing the feasibility of mind mapping learning media. Mind mapping media uses the ADDIE research method. The steps for the ADDIE method are as follows: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research are (1) to produce mind mapping based electronic learning media products. (2) The results of the feasibility by media experts get an average score of 3.8 and were declared very practical and material experts with 3.1 of total average score, were declared practical. (3) The practicality of mind mapping based on electronic learning media is taken from student responses with small, medium and operational scale trials with an average score of each subject 3.6, 3.71, and 3.37 which means it's very practical.

Keywords: *mind mapping, media, electronic learning*

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah peralatan fisik yang dibuat secara tersusun untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan audiens (Yaumi, 2018). Menurut (Prananda et al., 2020) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz dalam (Aghni, 2018) mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran yakni; fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensator. Tujuan media pembelajaran adalah siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Menurut (Yaumi, 2018) terdapat tujuh macam-macam ragam media pembelajaran yakni realia, model, teks, visual, audio, video, dan multimedia. dalam era jaman sekarang media pembelajaran telah berinovasi menjadi media digital. Media pembelajaran digital yakni media yang diinovasikan dan media konvensional menjadi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dalam kelas menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Pane, 2017) pembelajaran merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Menurut (Setiawan, 2020) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menerapkan model terpadu dan menggabungkan konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi lainnya menjadi satu topik. Pembelajaran tematik memberikan ruang yang luas kepada guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Menurut (Nafia Wafiqni, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan *integrated learning* pada TK atau SD dalam bagian kelas 1,2, dan 3 berdasarkan pada tema yang kontekstual. Salah satu metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran elektronik *mind mapping*.

Menurut ahli Buzan (2008:171) dalam jurnal (Yousif et al., 2018) mengatakan bahwa tujuan *mind mapping* yaitu (1) Memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran. (2) Memudahkan dalam mengingat fakta angka dan rumus, (3) Meningkatkan minat belajar siswa, (4) Meningkatkan motivasi dan memudahkan dalam menghafal dan mengingat. Adapun karakteristik *mind mapping* menurut Wiliana, (2013) dalam jurnal (Kurnia et al., 2019) sebagai berikut: subyek menjadi pusat perhatian yang mengalami penegasan dalam pusat, tema utama dan subyek mengeluarkan cabang-cabang, cabang garis terdiri dari kata kunci cabang yang saling berhubungan.

Pembelajaran menggunakan media elektronik *mind mapping* dapat memudahkan siswa dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa. *Mind mapping* adalah teknik membuat catatan-catatan yang digunakan dalam belajar, (Qondias et al., 2016) Menurut (Jennings et al., 2015) mengatakan bahwa *mind mapping* adalah tampilan atau gambar yang memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan tentang materi. Menurunnya minat belajar siswa dapat mengakibatkan pembelajaran yang membosankan serta menurunnya prestasi akademik. Media pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat diterapkan di kelas tinggi. Dalam proses pembelajaran yang menerapkan media *mind mapping* guru dapat menjelaskan dengan point-point penting yang menghubungkan judul dengan sub judul untuk memudahkan pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurkamaliah et al., 2018) yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam belajar sangat efektif dan sangat berpengaruh pada proses belajar siswa. Media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran tematik yang berisikan perpaduan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Penerapan media pembelajaran *mind mapping* mampu mendorong minat belajar siswa sehingga layak digunakan. Media *mind mapping* ini dikembangkan menjadi media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* pada tema indahny keberagaman di negeriku kelas IV SD.

Metode

Menurut (Khasanah et al., 2021) metode penelitian dan pengembangan adalah urutan pengembangan produk yang sudah ada. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian R & D sebagai "Penelitian pengembangan adalah cara untuk mendapatkan dengan tujuan dan kegunaan

secara ilmiah. R&D adalah pengembangan produk yang berinovasi dari produk sebelumnya yang dapat di pertanggung jawabkan, (Widodo, 2020) Penelitian dan pengembangan media *mind mapping* merupakan penelitian produk yang menekankan pada media pembelajaran. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D). dalam jurnal (Sari.K.B, 2017) metode R&D mempunyai 5 tahapan yakni (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Langkah-langkah prosedur pengembangan media *mind mapping* meliputi: (1) *Analysis* meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis tugas, analisis konsep; (2) *Design* meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan draf, pemilihan materi, perencanaan *layout*; (3) *Development* meliputi pengembangan media, validasi ahli, dan revisi produk; (4) *Implementation* meliputi uji coba skala kecil, sedang dan operasional; (5) *Evaluation* meliputi evaluasi untuk mendapatkan data pada setiap tahapan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini yakni metode wawancara, metode kuesioner, metode observasi, dan metode dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut meliputi teknik wawancara, teknik kuesioner respon siswa, kuesioner untuk ahli media dan materi, teknik kuesioner untuk praktisi, dan yang terakhir teknik observasi.

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* pada tema “Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV” dengan para ahli. Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi sebagai berikut: (1) Validator ahli media: dari aspek tampilan menghasilkan skor 17 dengan nilai 3,4 yang masuk dalam kriteria sangat valid, dari aspek anatomi media menghasilkan skor 8 dengan nilai 4,0 masuk dalam kriteria sangat valid, dan dari aspek penyajian mendapatkan skor 12 dengan nilai 4,0 masuk dalam kriteria sangat valid. (2) Validator ahli materi: dari aspek kelayakan isi mendapatkan skor 16 dengan nilai 3,2 masuk dalam kriteria valid, dari aspek kebahasaan memiliki skor 9 dengan nilai 3 masuk dalam kriteria valid, dan yang terakhir aspek penyajian memiliki skor 9 dengan nilai 3 masuk dalam kriteria valid. (3) Praktisi: dari aspek kelayakan isi menghasilkan skor 11 dengan nilai 3,6 dan masuk dalam kriteria sangat valid, untuk aspek penyajian memiliki skor 11 dengan nilai 3,6 masuk dalam kriteria sangat valid.

b. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

Kepraktisan hasil media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* diambil dari respon siswa. Hasil respon siswa diambil dari uji coba kecil, skala sedang, dan skala operasional. Uji coba kecil berjumlah 3 siswa, untuk skala sedang berjumlah 5 siswa sedangkan skala operasional berjumlah 11 siswa. Berikut adalah hasil respon siswa uji coba kecil, uji coba sedang dan uji coba operasional.

1) Uji Coba Kecil Berjumlah 3 Siswa

Data diambil dari percobaan skala kecil yang diisi oleh 3 orang siswa. Skor tampilan adalah 3,86, standar yang sangat praktis, dan skor persiapan materi adalah 3,86, standar yang sangat praktis. Hasil rata-rata dengan standar sangat praktis adalah 3,86

2) Uji Coba Skala Sedang Berjumlah 5 Siswa

Data diambil dari eksperimen skala sedang yang diisi oleh 5 siswa. Skor hasil tampilan adalah 3,64, standar yang sangat praktis. Skor persiapan materi adalah 3,78, yang merupakan standar sangat praktis. Skor rata-rata hasil akhir adalah 3,71, yang merupakan standar yang sangat praktis

3) Uji Coba Operasional Berjumlah 11 Siswa

Uji coba skala operasional dilakukan dengan mengisi kuesioner oleh 11 siswa. Hasil dari kuesioner 11 siswa meliputi aspek tampilan memiliki skor 3,3 dengan standar sangat praktis dan untuk aspek penyusunan materi dengan skor 3,45 dengan standar sangat praktis. Hasil dari jumlah rata-rata skor kedua aspek yaitu 3,37 dengan menunjukkan standar sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, sedang dan operasional memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran *mind mapping* dinyatakan sangat praktis.

Hasil Penelitian

- a. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*
 - 1) Hasil dari Validator Ahli Media Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

Tabel 1. Hasil dari Validator Ahli Media Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek yang di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek tampilan	17	3,4	Sangat Valid
2.	Aspek anatomi media <i>mind mapping</i>	8	4,0	Sangat Valid
3.	Aspek penyajian	12	4,0	Sangat Valid
	Jumlah		3,8	Sangat Valid

Dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa jumlah nilai akhir jika di rata-rata menghasilkan 3,8 dengan kriteria sangat valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Tabel 2. Hasil dari Validator Ahli Materi Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek kelayakan isi	16	3,2	Valid
2.	Aspek kebahasaan	9	3	Valid
3.	Aspek penyajian	6	3	Valid
	Jumlah		3,1	Valid

Dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa jumlah nilai akhir jika di rata-rata menghasilkan 3,1 dengan kriteria valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Tabel 3. Hasil dari Praktisi Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek kelayakan isi	11	3,6	Sangat Valid
2.	Aspek penyajian	11	3,6	Sangat Valid
	Jumlah		3,6	Sangat Valid

Dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa jumlah nilai akhir jika di rata-rata menghasilkan 3,6 dengan kriteria sangat valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Skala Kecil Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek yang di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek tampilan	11,6	3,86	Sangat Praktis
2.	Aspek penyusunan materi	11,6	3,86	Sangat Praktis
	Jumlah		3,86	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel diatas dari respon siswa skala kecil berjumlah 3 siswa bahwa jumlah nilai aspek tampilan sebesar 3,86 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai dari aspek penyusunan materi sebesar 3,86 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai akhir jika di rata-rata menghasilkan 3,86 dengan kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Skala Sedang Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek yang di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek tampilan	18,2	3,64	Sangat Praktis
2.	Aspek penyusunan materi	18,9	3,78	Sangat Praktis
	Jumlah		3,71	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel diatas dari respon siswa skala sedang berjumlah 5 siswa bahwa jumlah nilai aspek tampilan sebesar 3,64 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai dari aspek penyusunan materi sebesar 3,78 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai akhir jika di rata-rata menghasilkan 3,71 dengan kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Skala Operasional Pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek yang di nilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Aspek tampilan	36,4	3,3	Sangat Praktis
2.	Aspek penyusunan materi	38	3,45	Sangat Praktis
	Jumlah		3,37	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel diatas dari respon siswa skala operasional berjumlah 11 siswa bahwa jumlah nilai aspek tampilan sebesar 3,3 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai dari aspek penyusunan materi sebesar 3,45 dinyatakan sangat praktis. Jumlah nilai akhir jika

Zumrotus Sholihah, dkk | Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Mind Mapping* Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Pada Kelas Pembelajaran SD Negeri 2 Pacor

di rata-rata menghasilkan 3,37 dengan kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kevalidan masuk dalam kriteria valid atau 2,5.

Pembahasan

Pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Nurkamaliah et al., 2018) dengan judul Pengaruh “Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan”. Memiliki kesamaan dengan peneliti yakni sama-sama tujuan kepada siswa kelas IV SD, mengembangkan *mind mapping* sebagai media belajar, sama-sama menggunakan materi tematik. Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan peneliti saya yakni pada media yang digunakan yaitu media diorama sedangkan milik saya mengembangkan menggunakan media *videoscribe*, materi pembelajaran difokuskan pada tema 7 subtema 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *mind mapping* berbantu media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan.

Penelitian ini dilakukan oleh (Qondias et al., 2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores”. Memiliki persamaan dengan penelitian saya yakni menggunakan *mind mapping* sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti saya yakni memfokuskan pada tema 7 subtema 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* dapat digunakan guna pelaksanaan pembelajaran di SD kabupaten Ngada.

Penelitian ini dilakukan oleh (Yousif et al., 2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Berbasis *Mind Map* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video”. Persamaan dari peneliti tersebut dengan penelitian saya menggunakan media *mind mapping*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saya yakni materi pembelajaran tema 7 subtema 1 pada kelas IV SD sedangkan penelitian tersebut materi teknik pengolahan video. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan “sangat layak”.

Penelitian ini dilakukan (Jennings et al., 2015) dengan judul “Kekuatan Retensi Siswa SMA Kelas X Dalam Pembelajaran Fisika Pada Pokok Bahasan Momentum Dan Impuls Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Mind Mapping*”. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini sama-sama menggunakan basis *mind mapping*. Perbedaannya yakni menggunakan lembar kerja siswa sebagai *mind mapping* sedangkan penelitian saya menggunakan media pembelajaran sebagai *mind mapping*. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *mind mapping* layak digunakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* layak digunakan di kelas. Media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* dapat memudahkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan.

Simpulan

- a) Pengembangan media pembelajaran telah menghasilkan produk media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping*. Yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber referensi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa.
- b) Kelayakan media pembelajaran elektronik berbasis *mind mapping* dari ahli media, ahli materi, kelayakan dan respon siswa menghasilkan nilai rata-rata 3,5 termasuk kategori sangat praktis.

- c) Nilai kepraktisan diperoleh dari uji coba skala kecil yang berjumlah 3,86 , skala sedang yang berjumlah 3,71 dan operasional berjumlah 3,37 dinyatakan sangat praktis.

Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Jennings, C. P., Aldinger, S. G., Kangu, F. N., Jennings, C. P., Purba, J. M., & Alotaibi, M. N. (2015). *No Title*. 3(7), 59–78.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–28.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Nafia Wafiqni, S. N. (2018). Model Pembelajaran Tematik. *Al Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islamah*.
- Nurkamaliah, A., Damayani, A., & Ardiyanto, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 65–73.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Fitrah*.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA LAGU ANAK DALAM PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Sd Kelas Iii Kabupaten Ngada Flores. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8590>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D. In *Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1007/s11116-011-9347-8>
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. In *Prenata Media Group*.
- Yousif, N., Cole, J., Rothwell, J. C., Diedrichsen, J., Zelik, K. E., Winstein, C. J., Kay, D. B., Wijesinghe, R., Protti, D. A., Camp, A. J., Quinlan, E., Jacobs, J. V, Henry, S. M., Horak, F. B., Jacobs, J. V, Fraser, L. E., Mansfield, A., Harris, L. R., Merino, D. M., ... Dublin, C. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of Physical Therapy Science*, 9(1), 1–11.
- ازىر (1384). *No Title* □□□□□□ □□□ □□□□□□.