

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMK PANCA BHAKTI SUNGAI RAYA

Yulianti, Bambang Genjik, Husni Syahrudin
Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak
Email: lianyulianti12@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of the students' learning outcome of XI School of business subjects in SMK Panca Bhakti Sungai Raya before and after using illustrated learning media. The method used in this research was an experimental method with the form of Pre Experimental Design research. The population in this study was as much as 32 students' and for samples using the entire population. The data collection used was the observation technique, measuring technique, documentary study technique. So researchers concluded that, the acquisition of pretests of students' learning results before using the Illustrated learning media of an average value of 48.125, posttest student learning results after the average display learning media is increased to 70.781 and effectiveness of the use of pictorial learning media on learning outcome of XI business class on the subject of retail businesses using the test paired T sample test that was the value of the students' learning results of -17.844 with the probability (SIG) $0.000 < 0.05$ then H_0 rejected and H_a accepted. This meant that the media was an effective study of the learning outcome of the students' XI class in the retail business subjects at SMK Panca Bhakti Sungai Raya.

Keywords: Effectiveness, Learning Media, Learning Outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses perjalanan individu ke arah yang lebih baik dengan berbagai kemampuan yang dimiliki. Dengan kata lain, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Perubahan mendasar terjadi pada segi kurikulum tiap jenjang pendidikan maupun segi pola pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing sekolah.

Dalam proses belajar mengajar terdapat model pembelajaran untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif. Adapun menurut Soekanto (dalam Tianto

2009: 22), metode pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi dalam merencanakan aktivitas mengajar”. Kegiatan belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting agar pendidikan dapat berjalan dengan baik. Ada beberapa komponen dalam mengajar yaitu: tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber belajar dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam rangka berlansungnya proses belajar mengajar.

Media atau alat peraga bila digunakan guru dan melaksanakan proses

pembelajaran secara optimal, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Sedangkan gambar mampu memberikan ilustrasi visual yang menarik pada siswa, atau merupakan coretan 3 atau tiruan bentuk.

Menurut Gerlach & Ely (1971: 65), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut *Association For Education and Communication Teknologi* (AECH), media adalah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Education Association (NEA), mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, maupun dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sundayana (2015: 4), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Abbas (2012: 58), bahwa *“The promise of multimedia learning that is, promoting student understanding by mixing words and pictures depends on designing multimedia instructional messages in ways that are consistent with how people learn”*. Yang artinya Janji

pembelajaran multimedia yaitu, mempromosikan pemahaman siswa dengan mencampur kata-kata dan gambar tergantung pada perancangan multimedia pesan instruksional dengan cara yang konsisten dengan bagaimana orang belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran atau alat bantu yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran menempatkan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Komunikasi tidak akan terjadi dan pembelajaran sebagai salah satu komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal tanpa media.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (dalam Sundayana, 2015: 8) yaitu; 1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, 2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan dari situasi mengajar. Ini merupakan salah satu yang harus dikembangkan oleh seorang guru, 3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, 4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik, 5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap perhatian yang disampaikan oleh guru, 6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Sudjana dan Rivai (2019: 3) mengatakan bahwa media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran terbagi atas beberapa jenis sebagai berikut; a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain, b. Media Tiga Dimensi yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (Solid model, model penampang,

model susun, model kerja, mock up, diamora dan lain-lain, c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain.

Gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realitis. Informasi yang digunakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama. Menurut Richard (2003:126), menyatakan "*These are examples of multimedia learning because the student receives an instructional message that is presented in two formats as words (spoken or printed text) and pictures (animation or illustrations)*". Yang artinya ini adalah contoh multimedia belajar karena siswa menerima pesan instruksional yang disajikan dalam dua format sebagai kata (teks yang diucapkan atau dicetak) dan gambar (animasi atau ilustrasi).

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media yang sama dengan penggunaan media pembelajaran umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperolehnya sama.

Adapun indikator media pembelajaran bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah; 1. Warna harus menarik minat siswa, karena pada umumnya siswa pertama kali melihat warna, kemudian ditafsirkannya, 2. Ukurannya harus seimbang, 3. Jarak suatu objek lainnya harus jelas, suatu gambar hendaknya harus menunjukkan gambar yang sesuai dengan urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas, 4. Menggunakan beranekaragam warna supaya lebih menarik, 5. Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan dari segala bagusnya saja, tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan

psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. (Jihad Asep, dkk. 2012: 14). Menurut Sudjana (2009: 34), yang menyatakan hasil belajar adalah "Kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar".

Dari pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar perlu di evaluasi menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan dalam bentuk ulangan harian atau ulangan umum yang nantinya hasil tersebut akan dinyatakan dalam bentuk angka atau skor.

Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah diperoleh dari hasil sebelum menggunakan media pembelajaran bergambar (*pretest*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran bergambar (*posttest*). Adapun macam-macam hasil belajar yaitu; a. Pemahaman Konsep, dimana Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto 2013: 6) diartikan sebagai "kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari", b. Keterampilan proses, Usman dan Setiawati (1993: 77) (dalam Susanto 2013: 9) mengemukakan bahwa "keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa", c. Sikap, menurut Anwar (dalam Susanto 2013: 10) "Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pada aspek respon fisik". Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu; a. Faktor intern, faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar seperti, faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan, b. Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada di luar diri individu yang sedang belajar

seperti, faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

METODE

Menurut Darmadi (2014: 1), mengemukakan bahwa, “Metode penelitian adalah pembahasan mengenai konsep teoritik tentang berbagai metode, kelebihan dan kelemahannya yang dalam karya ilmiah kemudian dilanjutkan dengan pemilihan metode yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Adapun Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:72), “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan “Sebagai metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk Pre-Experimental Designs. Menurut Sugiyono (2016: 74), “Dikatakan Pre experimental designs, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh”.

Menurut sugiyono (2016: 117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tata Niaga di SMK Panca Bhakti Sungai Raya yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan Menurut sugiyono (2016: 118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut sugiyono (2016:218), “Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Jadi sampel dari penelitian ini adalah semua siswa kelas XI Tatan Niaga di SMK Panca Bhakti Sungai Raya yang berjumlah 32 orang siswa.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, teknik observasi

langsung, pengukuran dan studi dokumenter. Nawawi (2015: 100), teknik observasi langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi terjadi.”

Menurut Nawawi (2015:101) teknik ini adalah cara pengumpulan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.

Menurut Nawawi (2015: 101), “Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen maupun bukti-bukti koran, majalah dan lain-lain.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar catatan, dan lembar post test dan pre-test kepada siswa SMK Panca Bhakti Sungai Raya. Observasi dalam penelitian ini menggunakan daftar cek (Chek List). Lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan. Daftar ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa.

Lembar catatan ini digunakan untuk mencatat data yang diperoleh berkaitan dengan masalah yang diteliti seperti mengumpulkan nilai-nilai siswa, nama-nama siswa dan lainnya yang diperlukan dalam penelitian ini.

Menurut Arikunto (2014:193), Menyatakan bahwa “ Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”.Sedangkan menurut Hadari Nawawi (2015:134) menyatakan, “Tes tertulis adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang salah satu aspek psikologi tersebut diatas, yang dapat

diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis juga.” Jadi, tes kemampuan berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kognitif siswa yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengajukan pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang diukur dari tingkat kognitif siswa dari materi yang disajikan yaitu berbentuk pre

test sebelum di beri perlakuan dan post test setelah di beri perlakuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Tabel 1. Nilai Sebelum dan Sesudah Tes

No	Sebelum Tes	Sesudah Tes
1	45	70
2	50	70
3	50	75
4	50	65
5	55	65
6	40	70
7	55	75
8	55	70
9	45	70
10	45	80
11	50	75
12	40	70
13	40	65
14	55	60
15	50	70
16	50	65
17	40	75
18	45	65
19	40	65
20	40	60
21	50	75
22	55	80
23	45	75
24	55	70
25	50	70
26	45	80
27	40	70
28	45	70
29	55	70
30	60	75
31	45	70
32	55	80

Hasil Analisis Data

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Uji Normalitas diketahui nilai signifikansi $0,876 > 0,05$

maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 2. Output Bagian Pertama (Group Statistik) Hasil Uji Hipotesis Nilai Sebelum dan Sesudah Tes

Statistik Sampel Berpasangan					
		Rata-rata	Jumlah siswa	Std. Deviasi	Std. Rata-rata
pasangan 1	Sebelum tes	48.1250	32	5.92289	1.04703
	Sesudah tes	70.7812	32	5.40450	.95539

Tabel 3. Output Bagian Kedua (korelasi) Korelasi Sampel Berpasangan

Korelasi Sampel Berpasangan				
		N	korelasi	Sig.
pasangan 1	Sebelum dan Sesudah tes	32	.198	.276

Bagian ini adalah hasil korelasi atau hubungan antara kedua data variabel yakni pre-test dan post-test sebesar 0,198 dengan nilai probabilitas (sig) 0,276. Hal ini, menyatakan bahwa korelasi antara pre-test dan post-test tidak ada hubungan secara nyata, karena nilai probabilitas lebih dari 0,05.

Output Bagian Ketiga (Tes Sampel Berpasangan)

Diketahui bahwa nilai t-hitung untuk hasil belajar siswa adalah sebesar -17,84 dengan probabilitas (sig) 0.000. Sedangkan nilai t-hitung untuk hasil belajar siswa adalah -17,84 dengan probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$. Artinya jika media pembelajaran bergambar diterapkan pada mata pelajaran bisnis ritel maka hasil belajar siswa meningkat. Jadi hipotesis dalam penelitian in.

Pembahasan

Hasil Belajar Siswa sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Bergambar.

Sebelum dilakukan eksperimen penggunaan media bergambar maka peneliti melakukan pretest terlebih dahulu dengan menggunakan soal. Maka diketahui rata-rata nilai pretest siswa di kelas eksperimen yaitu 48,125 dengan kategori kurang. Perolehan nilai tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang digunakan dan kebiasaan siswa

yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dari beberapa aspek penilaian hasil belajar siswa yang menjadi faktor utama dalam rendahnya hasil belajar siswa adalah karakter siswa, bahan belajar, sikap dalam proses pembelajaran dan konsentrasi dalam belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Aunurrahman (2012: 178) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern yaitu ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, konsentrasi belajar, serta mengelolah bahan belajar. Oleh karena itu saat dilakukan pretest siswa banyak belum menguasai materi disebabkan konsentrasi siswa yang belum terfokus pada materi pembelajaran sendiri serta bahan belajar yang kurang menarik.

Hasil Belajar Siswa sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Bergambar

Pada saat proses belajar menggunakan media pembelajaran bergambar siswa awalnya kurang aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tetapi setelah mulai dijelaskan dan digunakan media pembelajaran bergambar yang mana di dalam media ini banyak memperlihatkan gambar dalam proses pembelajaran siswa mulai tertarik sehingga saat proses belajar mengajar siswa dapat menerima dan meningkatkan pengetahuan

belajarnya. Sehingga pada saat pelaksanaan postest kelas eksperimen rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 70,781.

Pencapaian nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran bergambar efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemaparan hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan ketika diterapkan media pembelajaran bergambar. Siswa lebih fokus dan kritis dalam menanggapi apa dilihat dalam penyajian gambar sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media gambar dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016: 31-31) yang mengatakan bahwa media pembelajaran bergambar bertujuan untuk mendorong siswa agar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang ada. Dengan demikian siswa sudah cukup aktif dan kritis dalam pembelajaran.

Beberapa aspek yang mengalami hambatan ketika tes awal dapat diatasi pada tes akhir setelah menggunakan media pembelajaran bergambar. Penguasaan materi pembelajaran lebih matang karena dipersiapkan dengan gambar yang dapat menarik perhatian dan semangat siswa untuk belajar. Kemudian kesiapan siswa lebih tertantang karena harus memecahkan masalah yang ada pada gambar. Hal ini menyebabkan siswa lebih kritis dan aktif dalam memecahkan masalah.

Besarnya Efektivitas Media Pembelajaran Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Niaga Mata Pelajaran Bisnis Ritel di Smk Panca Bhakti Sungai Raya

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media pembelajaran bergambar terdapat hasil belajar siswa kelas XI Tata Niaga mata pelajaran bisnis ritel di Smk Panca Bhakti Sungai Raya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

bergambar. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan pada poin hasil, ditemukan jawaban atas masalah-masalah penelitian ini. Dimana permasalahan penelitian, untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media pembelajaran bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas XI Tata Niaga mata pelajaran bisnis ritel di Smk Panca Bhakti Sungai Raya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran bergambar.

Berdasarkan hasil Uji effect size diperoleh nilai efektivitas sebesar 0,31. Sehingga korelasi antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran bergambar termasuk dalam kategori sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas XI Tata Niaga SMK Panca Bhakti Sungai Raya dan berdasarkan hasil penelitian tentang “Efektivitas Media Pembelajaran Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Niaga Mata Pelajaran Bisnis Ritel Di Smk Panca Bhakti Sungai Raya” maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Perolehan pretest hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran bergambar tergolong dengan kriteria kurang dengan nilai rata-rata sebesar 48,125, 2. Sedangkan postest hasil belajar siswa setelah digunakan media pembelajaran bergambar rata-ratanya meningkat menjadi 70,781 sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah adanya eksperimen sehingga hasil belajar siswa tergolong baik, 3. Perhitungan effect size diperoleh hasil belajar siswa sebesar 0,31, yang berarti pembelajaran dengan menggunakan media bergambar efektif terhadap hasil belajar siswa dengan kategori sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti mengemukakan beberapa saran, yakni sebagai berikut: 1. Bagi guru, melihat hasil yang positif setelah penerapan media pembelajaran bergambar

diharapkan guru dapat mengaplikasikan dan mengembangkan pembelajaran ini, 2. Bagi siswa penelitian ini memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran bisnis ritel sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan belajarnya melalui media gambar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 3. Bagi peneliti yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini dan melakukan inovasi yang lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, P. G. (2012). *The Significant Role Of Multimedia Inmotivating EFL Learner's Interest In English Language Learning*. <http://www.mecs-press.org/>. Di akses tanggal 2 Oktober 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi, Hamid. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edication, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston. Copyright 1980 by Pearson Education*
- Jihad, Asep. Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- Nawawi, Hadari. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ricahard, E. M. (2003). *The Promise Of Multimedia Learning: Using The Same Instructional Design Methods Across Different Media*. www.elsevier.com/locate/learninstruc. Di akses pada tanggal 2 Oktober 2019
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sundayana. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Ttianto. (2009). *Model-model Pembelajaran inofatif, progresif*. Jakarta: Kencana Media

