

**PENGEMBANGAN *M-LEARNING* BERBASIS ANDROID
PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DAN JENIS USAHA
DI INDONESIA DI KELAS V SDS MUHAMMADIYAH 5
JAKARTA**

SKRIPSI



OLEH

ANNISA AMRIENA

1601025114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan M-Learning Berbasis Android Pada Materi
Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha di Indonesia di Kelas V SDS
Muhammadiyah 5 Jakarta

Nama : Annisa Amriena

NIM : 1601025114

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

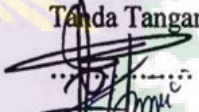
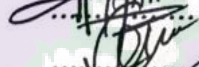


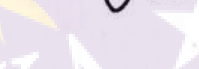
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juli 2020

TIM PENGUJI

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M. Pd		24-8-20 24/8/2020
Sekretaris	: Nurafni, M. Pd		24/8/2020
Pembimbing I	: Gufron Amirullah, M. Pd		08/08-20
Penguji I	: Dra. Ummul Qura, M. Pd		21/08/2020
Penguji II	: Dr. Desvian Bandarsyah, M. Pd		21/08/2020

Disahkan Oleh,
Dekan

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Annisa Amriena: 1601025114. “*Pengembangan M-Learning Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha di Indonesia di Kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha di Indonesia (KEJU INDO) berbasis Android untuk siswa kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta, serta mengetahui kualitas produk aplikasi KEJU INDO yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V B SDS Muhammadiyah 5 Jakarta. Pemilihan siswa dilakukan secara *purposive sampling* sehingga didapat hasil 20 sampel siswa yang menggunakan perangkat Android. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Tahapannya terdiri dari 5 tahap, yaitu 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu *Implementation* (Implementasi). Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi KEJU INDO berbasis Android yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dalam aspek kualitas tampilan 93,3% dengan kategori sangat baik, aspek penulisan teks dan bahasa sebesar 100% dengan kategori sangat baik, dan aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 94,29% dengan kategori sangat baik, sehingga secara keseluruhan penilaian aplikasi sebesar 93,51% dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli materi dalam aspek materi sebesar 100% dengan kategori sangat baik, aspek pembelajaran sebesar 94% dengan kategori sangat baik, dan aspek soal sebesar 100% dengan kategori sangat baik, sehingga secara keseluruhan penilaian aplikasi sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian siswa melalui *google form* dalam aspek kualitas tampilan sebesar 94% dengan kategori sangat setuju, aspek tulisan sebesar 93%, aspek materi sebesar 94% dengan kategori sangat setuju, aspek pembelajaran sebesar 94% dengan kategori sangat setuju, dan aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 95% dengan kategori sangat setuju, sehingga secara keseluruhan penilaian aplikasi sebesar 94% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa aplikasi KEJU INDO berbasis Android materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha di Indonesia layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta.

Kata Kunci: Kelas Digital, *Mobile Learning*, IPS di SD

ABSTRACT

Annisa Amriena: 1601025114. “*Development of M-Learning Android Based on Economic Activities and Kinds of Business Material in Indonesia for 5th Grade at SDS Muhammadiyah 5 Jakarta*”. Research Paper. Jakarta: Department of Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

This research development aimed to produce an Android based Economic Activities and Kinds of Business in Indonesia (KEJU INDO) application for 5th Grade students at SDS Muhammadiyah 5 Jakarta, as well as knowing the quality of the KEJU INDO application product that has been produced, so it can be used in learning Social Sciences. The population of this research was 5th B grade Elementary School of Muhammadiyah 5 Jakarta students. Student selection is done by purposive sampling in order to get the results of 20 samples of student who is using Android device. This research is well known as research and development (R&D) that was adapted from the ADDIE model. There are 5 stages, such as 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation, but implemented until the 4th stages (Implementation). Validation has been done by the material expert and media expert. The developed media was tested by students with the total 20 students. The result showed that the Android based KEJU INDO application that has been developed based on the media expert assessment on the quality of appearance aspect is 93,30% with the very good category, language and text writing aspect is 100% with the very good category, and software engineering aspect is 94,29% with the very good category, so that the overall assessment of the application is 93,51% with the very good category. The material expert assessment on the material aspect is 100% with the very good category, learning aspect is 94% with the very good category, question aspect is 100% with the very good category, so that the overall assessment of the application is 98% with the very good category. Based on the student assement through *google form* on the quality of appearance aspect is 94% with the strongly agreeing category, writing aspect is 93% with the strongly agreeing category, material aspect is 94% with the strongly agreeing category, learning aspect is 94% with the strongly agreeing category, and software engineering aspect is 95% with the strongly agreeing category, so that the overall assessment of the application is 94% with the very strongly agreeing category. Based on the result of data acquisition, it shows that the Android based KEJU INDO application on the economic activities and kinds of business in Indonesia is appropriate to be used as a learning resource for 5th grade students at SDS Muhammadiyah 5 Jakarta.

Keywords: Digital Classroom, Mobile Learning, Social Studies in Elementary School

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORITIK	
A. Konsep Pengembangan Model	7
B. Konsep Model yang Dikembangkan	12
C. Kerangka Teoritik	17

1. Media Pembelajaran	17
2. <i>Mobile Learning</i>	24
3. Sistem Operasi	28
4. Android	30
5. Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	35
D. Rancangan Model	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	39
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	39
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	39
1. Penelitian Pendahuluan	39
2. Perencanaan Pengembangan Model	41
3. Validasi dan Revisi Model	42
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	43
F. Sumber Data	43
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model	50
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	50
a. Analisis Kebutuhan	50

b. Analisis Materi	51
c. Analisis Alat Pembuat Materi	52
d. Analisis Spesikasi	52
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	53
a. Pembuatan <i>Flowchart</i>	53
b. Pembuatan <i>Storyboard</i>	54
c. Penyusunan Soal	54
d. Pengumpulan <i>Background, Gambar, dan Tombol</i>	54
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	56
a. Pembuatan Produk <i>Mobile Learning</i> Aplikasi KEJU INDO ...	56
b. Validasi Media	65
c. Revisi Media	67
4. Tahap Implementasi	69
B. Kelayakan Model	71
1. Teoritik.....	71
2. Empiris	72
C. Efektivitas Model	72
1. Hasil Validasi Ahli Media.....	72
2. Hasil Validasi Ahli Materi	76
3. Hasil Uji Coba Siswa	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Kekuatan Media	81
2. Kelemahan Media	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 83

B. Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal fundamental bagi manusia sebagai upaya untuk maju dan meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan merupakan sebuah proses usaha yang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak, budi pekerti, intelektual, serta keterampilan lainnya yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) menjadi suatu jenjang awal untuk menanamkan konsep dasar bagi anak sehingga konsep-konsep yang diterima anak menjadi pembuka daya pikirnya dalam menghadapi jenjang sekolah berikutnya (Batubara, 2018: 13).

Seiring dengan berkembangnya dunia abad 21 ini dapat ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dari segala aspek kehidupan. Teknologi menghubungkan dunia yang melampaui batas-batas geografis sehingga dunia menjadi tidak terbatas (Daryanto & Karim 2017:1).

Sebagai contoh bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah sangat familiar di kalangan masyarakat adalah penggunaan gawai *Smartphone*. *Smartphone* merupakan bentuk evolusi dari *handphone*, selain digunakan untuk berkomunikasi dasar (telepon dan mengirim pesan singkat) juga memiliki fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) serta dapat berfungsi

seperti sebuah komputer. *Smartphone* juga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat dikarenakan harganya yang sudah cukup terjangkau dan mudah didapatkan. *Smartphone* yang begitu marak di kalangan peserta didik sudah bukan menjadi hal yang awam. Dengan kemudahan aksesibilitas *smartphone*, penggunaan gawai tersebut tidak hanya untuk berkomunikasi saja, melainkan dapat mengakses internet untuk membuka situs jejaring sosial, situs hiburan, dan bermain *games*. Sehingga mereka beranggapan bahwa *smartphone* digunakan hanya untuk bersenang-senang bukan untuk belajar. Padahal pada era digital ini, peserta didik dapat lebih mudah untuk memperoleh pembelajaran.

Pendidikan pada masa kini juga lebih memangku kepada pendidikan yang mengedepankan pendekatan IPTEK. Salah satu buktinya ialah sudah ada beberapa sekolah yang memberikan fasilitas laboratorium komputer guna menunjang pembelajaran siswa. Dengan adanya kemajuan IPTEK terhadap proses pembelajaran, lahirlah media dan bentuk pembelajaran yang baru dan segar, seperti video pembelajaran, *overhead* transparansi, film, televisi, *slide hypertext*, *online learning*, *distant learning*, dan sebagainya. Contoh lainnya yang masih terdengar cukup asing adalah konsep mobile learning / *m-learning*.

Pada bentuk pembelajaran *m-learning* memberikan manfaat tersedianya sumber informasi atau konten belajar yang dapat di akses setiap saat dan dimana saja melalui kendali tangan, sumber materi yang tak terbatas dan visualisasi materi yang atraktif. Sehingga penggunaan *smartphone* tidak hanya untuk hiburan semata tetapi dapat juga digunakan untuk pembelajaran.

Smartphone menggunakan *Operating System (OS)* atau sistem operasi. Sistem operasi yang dikembangkan oleh beberapa perusahaan berfungsi agar sistem *smartphone* bekerja optimal. *Operating system* *smartphone* yang sering dijumpai di pasaran adalah *Apple iOS, Android, Blackberry OS, Windows Phone dan Symbian OS*. Jika melihat pangsa pasar *Smartphone*, *smartphone* berbasis *Android* menjadi gawai yang paling banyak diminati oleh para konsumen, dikarenakan kisaran harga *smartphone* *Android* ini yang tergolong berada di kelas rendah maupun menengah. *Smartphone* *Android* bersifat *open source* yang artinya memberikan kebebasan kepada semua pengguna terutama para *developer* untuk dapat melihat kode programnya dan mengembangkannya sendiri. Sehingga *smartphone* *Android* memiliki banyak peminat. Data terbaru yang dilansir dari firma riset *gs.statcounter.com*, mengungkapkan pangsa *Android* di pasar OS *smartphone* mencapai 76,24% per September 2019, diiringi *iOS* dengan 22,48%, dan sisanya diikuti oleh OS lain seperti *Windows* dan *KaiOS*. (Pertiwi, 2020).

Salah satu penerapan sistem operasi *Android* pada ranah pendidikan yang sering kita jumpai adalah berbagai fitur aplikasi yang bersifat mendidik seperti penerjemah bahasa asing, permainan tebak gambar, permainan hitung-hitungan, dan sebagainya. Namun, media pembelajaran yang memanfaatkan *Android* pada pendidikan formal sangat jarang ditemukan. Sedangkan hampir semua tenaga pendidik menggunakan *smartphone* *Android*. Hal ini disebabkan oleh proses pembuatan aplikasi yang cukup rumit dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, sehingga guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran

yang konvensional seperti media pembelajaran yang bersifat konkret, buku teks siswa dan *Microsoft Powerpoint*. Dan media-media tersebut hanya digunakan siswa untuk belajar di ruang kelas saja.

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kegiatan ekonomi dan jenis usaha di Indonesia. Materi ini memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan dan bidang-bidang usaha yang ada di Indonesia. Materi ini menggunakan beberapa istilah yang terdengar asing bagi siswa kelas V serta perlu pemberian contoh gambar dari kegiatan-kegiatan tersebut agar siswa dapat lebih memahaminya. Sementara itu pada proses pembelajaran, siswa seringkali merasa bosan dengan penjelasan dari guru. Hal ini disebabkan karena penyajian materi pelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang berminat untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan permasalahan di atas, melalui tugas akhir ini, peneliti termotivasi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran melalui penggunaan gawai dan melatih kemandirian siswa dalam belajar. Media yang digunakan adalah media berbasis android dengan judul “Pengembangan *M-Learning* Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha di Indonesia di Kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan pada :

1. Pengembangan *m-learning* berbasis Android di kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta.
2. Uji kelayakan *m-learning* berbasis Android di kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan *m-learning* berbasis Android di kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta?
2. Bagaimanakah hasil dari validasi *m-learning* berbasis Android di kelas V SDS Muhammadiyah 5 Jakarta?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi dan mengembangkan wawasan seputar media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman serta dapat memberikan alternatif yang dapat dipilih dalam pemanfaatan media pembelajaran.

2. Manfaat Empirik

a. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah serta melakukan inovasi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran IPS melalui Aplikasi *Android Studio*.

b. Bagi Sekolah, dapat mempertimbangkan aplikasi *Android Studio sebagai* sumber belajar siswa yang baru guna mengoptimalkan proses belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat belajar mandiri kapanpun dan di manapun dengan bantuan gawai/*smartphone* milik pribadi.
- 2) Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Behera, S. K. (2013). M-Learning: A New Learning Paradigm. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*.
- Bukharaev, N., & Wisam Altaher, A. (2017). Mobile Learning Education has Become More Accessible. *American Journal of Computer Science and Information Technology*, 05(02), 3–7. <https://doi.org/10.21767/2349-3917.100005>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. PT Elex Media Komputindo.
- Georgieva, E., Smrikarov, A., & Georgiev, T. (2005). A General Classification of Mobile Learning Systems Evgeniya. *International Conference on Computer Systems and Technologies - CompSysTech' 2005, April 2016*, 141–146. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3045.9286>
- Hardinata, R. (2016). *Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Imamah. (2016). *Pemrograman Berbasis Mobile Menggunakan Android Studio*. Deepublish.

Kusumawati, H. (2017). *Buku Guru Tematik SD/MI Kelas V Kurikulum 2013*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.

RajaGrafindo Persada.

McQuiggan, S., Kosturko, L., McQuiggan, J., & Sabourin, J. (2015). *Mobile*

Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners. SAS

Institute Inc. [https://www.wiley.com/en-](https://www.wiley.com/en-us/Mobile+Learning%3A+A+Handbook+for+Developers%2CEducators%2C+and+Learners-p-9781118894309)

[us/Mobile+Learning%3A+A+Handbook+for+Developers%2CEducators%](https://www.wiley.com/en-us/Mobile+Learning%3A+A+Handbook+for+Developers%2CEducators%2C+and+Learners-p-9781118894309)

[2C+and+Learners-p-9781118894309](https://www.wiley.com/en-us/Mobile+Learning%3A+A+Handbook+for+Developers%2CEducators%2C+and+Learners-p-9781118894309)

Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*.

RajaGrafindo Persada.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. UNY, 1.

[http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf)

[model-pembelajaran.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf)

Neolaka, A. (2016). *Metode Penelitian dan Statistik*. Remaja Rosdakarya.

Okediran, Arulogun, Ganiyu, & Oyeleye. (2014). Mobile Operating Systems and

Application Development Platforms: A Survey. *Int. J.*

Padhya, B., Prasad, D., & Pawade, D. (2016). Comparison of Mobile Operating

Systems. *International Journal of Innovative Research in Computer and*

Communication Engineering, 4(8), 6.

<https://doi.org/10.15680/IJIRCCE.2016.0408132>

Pertiwi, W. K. (2019). *Animasi Pergantian Penguasa OS Smartphone dari Palm*

OS Hingga Android. Kompas.Com.

<https://tekno.kompas.com/read/2019/10/14/20100067/animasi-pergantian-penguasa-os-smartphone-dari-palm-os-hingga-android?page=all>

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Sa'ud, U. S. (2017). Inovasi Pendidikan. In *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.

Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.

Satyaputra, Alfa; Aritonang, E. M. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio* (PT Elex Media Komputindo (ed.)).

Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>

Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara.

Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Informatika.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kota Pena.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.