

**PENGEMBANGAN MEDIA CAI PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK KERAGAMAN
SOSIAL BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI
23 SURABAYA**

1) **Abidin Arridho Ajitama** 2) **Rusijono**

S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

abidinajitama@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media CAI (Computer Assited Instructional) pada materi pokok Keragaman Sosial Budaya kelas VII di SMP Negeri 23 Surabaya. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu : 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluate*).

Hasil uji kelayakan media CAI ini berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah layak digunakan, validasi ahli media layak digunakan, hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media CAI dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar mengajar. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji T, hasil perbandingan nilai pre test kelas eksperimen dengan nilai pre test kelas kontrol adalah 0,173 dengan db = 58 sig 5% diperoleh t tabel 2,00172. Jadi t hitung < t tabel ($0,173 < 2,00172$) maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa adalah sama. Hasil perbandingan nilai post test kelas eksperimen dengan nilai post test kelas kontrol adalah 5,992 dengan nilai db=58 sig 5% maka diperoleh t tabel 2,00172, jadi t hitung > t tabel ($5,992 > 2,00172$) maka dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan. Untuk mean post test kelas eksperimen = 87,56 lebih bagus daripada mean post test kelas kontrol = 69,3, padahal kemampuan awal siswa adalah sama. Jadi yang membedakan adalah perlakuan diberikan sebuah media, maka dapat disimpulkan bahwa media CAI dalam pembelajaran ini efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII materi pokok Keragaman Sosial Budaya di SMP Negeri 23 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, CAI, Keragaman Sosial Budaya

Abstract

This research aims to product Media CAI (Computer Assited Instructional) for content socio-cultural diversity class VII state junior high school 23 Surabaya. Development methods used is model ADDIES including 5 steps : 1) analyze 2) design 3) development 4) implantation 5) evaluate.

Result of feasibility test media CAI by specialist content is fit for use, validation specialist media fit for use, result individual testing, small group testing, and large group testing. The conclusion is media CAI development otherwise fit for use and can help teaching and learning process. The calculation t test, result comparison value pretest class experiment with value pretest class control is 0,173 with db = 58 sig 5% acquired t table 2,00172. So, t calculate < t table ($0,173 < 2,00172$) conclusion early ability student is same. Result value comparison posttest class experiment with value posttest class control is 5,992 with value db=58 sig 5% acquired table 2,00172, so t calculate > t table ($5,992 > 2,00172$) conclusion is, there are significant differences. For mean posttest class experiment = 87,56 better mean posttest class control = 69,3, although early ability student is same. So, distinguishing is treatment given a media, conclusion media CAI in learning is effective and can improve learning outcomes student class VII content socio-cultural diversity in State Junior High Scholl 23 Surabaya

Key Word : Development, Media, CAI, Socio-Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satu contohnya adalah pembaharuan Kurikulum yang sebelumnya KTSP

(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang sekarang menjadi Kurikulum 2013.

Pada ruang lingkup yang lebih kecil, permasalahan tentang kurangnya minat membaca pada mata pelajarann

IPS di SMP Negeri 23 Surabaya membuat proses pembelajaran menjadi tidak maksimal yang pada akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Menurut (UNESCO: 2012) indeks minat baca warga Indonesia baru mencapai angka 0,001. Artinya dalam setiap 1.000 orang Indonesia, hanya ada satu orang yang memiliki minat baca. Keinginan untuk meningkatkan minat membaca di kalangan peserta didik di sekolah ternyata tidak mudah mewujudkannya

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk belajar mandiri dan kreatif dalam mengerjakan soal-soal. Karena ketika minat membaca saja kurang bagaimana bisa siswa untuk mengerjakan tugas-tugas secara mandiri. Tentu dampaknya nanti berpengaruh di hasil belajar siswa yang tidak memenuhi standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), kondisi tersebut dapat dilihat bahwa dari 40 siswa hanya 70% atau 28 siswa, hasil belajar yang diperoleh kurang dari standart yang sudah ditetapkan yaitu 78. Meskipun guru sudah melakukan tindakan remedial secara berulang-ulang agar siswa tidak sampai mendapatkan nilai dibawah KKM tetap saja ini menjadi permasalahan yang harus segera di selesaikan.

Ada beberapa solusi dari kesenjangan tersebut diantaranya diberikan media gambar, disajikannya media video, hingga diberikannya modul tentang keragaman sosial budaya. Tetapi beberapa solusi tersebut mempunyai banyak kekurangan seperti misalnya jika diberikan media gambar, siswa tidak dapat mendengarkan logat-logat dari berbagai macam suku. Sedangkan jika diberikan video maka video tersebut tidak tersusun sesuai dengan materi keragaman sosial budaya karena materi yang disampaikan ada banyak yaitu keragaman suku, bahasa, dan budaya. Bahkan ketika diberikan modul minat siswa dalam membaca juga rendah jadi kurang sesuai jika diberikan modul karena gaya belajar siswa bermacam-macam ada yang cenderung visual learners, auditory learners, dan kinesthetic learners.

Maka salah satu solusi yang tepat agar permasalahan tersebut dapat teratasi adalah dengan menggunakan media CAI (Computer Assisted Instructional) dengan adanya media tersebut materi yang begitu banyak dapat dimasukkan dan video-video nantinya juga akan tersusun dengan materi yang sesuai, juga kendali belajar ada di

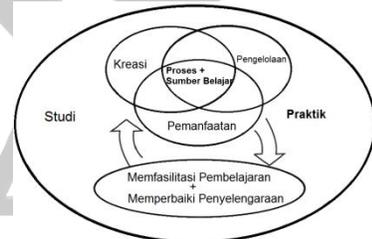
tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaan materinya.

Alasan kenapa media yang digunakan adalah media CAI, karena media CAI merupakan salah satu media yang lengkap, sebab didalam media CAI tersebut terdapat berbagai macam komponen audio visual seperti gambar, pesan audio, hingga video. Sehingga gaya belajar siswa yang beragam dapat terakomodasi dengan adanya media CAI.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas bahwa belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk komputer pembelajaran tentang materi pokok Keragaman Sosial-Budaya, maka dalam penelitian ini rumusan masalahnya berupa pernyataan, karena hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah produk yang sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk pembelajaran. Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan pengembangan Media CAI yang layak pada mata pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Sosial-Budaya di kelas VII SMP Negeri 23 Surabaya
2. Apakah media komputer pembelajaran pada mata pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Sosial-Budaya dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Surabaya ?

Pengembangan Media CAI dalam Teknologi Pendidikan



Gambar 1. Kawasan Teknologi Pendidikan (Januweszki dan Molenda, 2008: 5)

Penelitian “Pengembangan Media Cai Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Keragaman Sosial Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 23 Surabaya”, jika dihubungkan dengan kawasan Teknologi Pendidikan terletak pada kawasan fasilitas khususnya dalam bidang teknologi berbasis komputer.

Media CAI (Computer Assited Intruaction)

“Computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is referred to CAP” (Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russel. 1985 dalam Deni Darmawan, 2012:107)

Azhar Arsyad (2014: 33) yang menyebutkan CAI (Computer Assisted intruction) adalah sistem penyampaian materi pelajaran berbasis mikroprocessor yang pelajaran dirancang dan di program ke dalam sistem tersebut.

Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik social studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

METODE

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media CAI (Computer Assisted Instructional) ini adalah model ADDIE, Adapun tahapan dari model ini adalah : 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluate).



Tahapan Model ADDIE

Subyek Uji Coba

Setiap kegiatan penelitian tentunya terdapat pihak-pihak yang mempunyai peran pada setiap kegiatan penelitian. Pihak-pihak tersebut adalah ahli materi, ahli media, dan siswa yang menjadi sasaran uji coba media CAI sebagai berikut :

1. Ahli media dari dosen Jurusan Teknologi Pendidikan dan KAPOKDOS STTAL.

2. Ahli materi dari guru mata pelajaran IPS dan guru mata pelajaran IPS yang sudah menempuh pendidikan S2.
3. Siswa kelas VII SMPN 23 Surabaya
 - a) Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 peserta didik
 - b) Uji coba kelompok sedang yang terdiri dari 15 peserta didik
 - c) Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 40 peserta didik

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data pengembang memerlukan data yang relevan, akurat, dan valid sesuai dengan kebutuhan pengembang. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya :

1. Metode anget merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengann cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini digunakan untuk mendapatkan masukan mengenai produk yang dikembangkan
2. Teknik pengumpulan data berupa tes yang merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis data Media CAI yang sudah di review oleh ahli media dan ahli materi. Saran berdasarkan data hasil dari angket ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk perbaikan Media CAI materi pokok Keragaman Sosial Budaya
2. Analisis data angket Teknik yang digunakan peneliti adalah perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) yang digunakan untuk menghitung angket dengan rumus :
$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$
3. Analisis tes hasil belajar

Pengembangan Media Cai Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Keragaman Sosial Budaya Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 23 Surabaya

Untuk membandingkan kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control dilakukan pengujian perbedaan mean dengan menggunakan rumus t-test.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini diharapkan akan menghasilkan produk media CAI yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mengefektivitasikan kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Sosial-Budaya Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 23 Surabaya.

		mengoperasikannya 9.1 Menggunakan OS Windows XP sampai dengan terbaru Windows 10 10.1 Minimal Processor Intel Pentium Dual Core 2.1 GHz sampai yang terbaru 11.1 Menggunakan RAM minimal 1 GB
2	Bahan Penyerta	12.1 Merupakan buku panduan dalam penggunaan media CAI, yang didalamnya berisi, prosedur penggunaan, petunjuk pemeliharaan, tentang pengembangan
3	Perangkat Pembelajaran	13.1 Berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran IPS, materi pokok Keragaman Sosial Budaya dengan menggunakan media CAI

No	Jenis Media	Spesifikasi Produk
1	Media CAI	1.1 Dikemas dalam bentuk CD 2.1 Merupakan media pembelajaran yang terdapat berbagai keragaman suku bangsa, keragaman bahasa, hingga keragaman budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian daerah, dan keragaman religi 3.1 Tampilan berisi : Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang dibuat menarik agar siswa lebih antusias. 4.1 Jenis media pembelajaran yang bisa dibuka dengan mudah karena berbentuk .EXE yang mana dapat digunakan semua jenis computer tanpa menambahkan aplikasi lainnya. 5.1 Animasi yang termuat didalam media pembelajaran ini berisi : Teks, Animasi, Image (Gambar Bergerak), Audio, Video. 6.1 Kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi keragaman sosial budaya 7.1 Gambar rata-rata dengan kualitas HD (High Definition) 8.1 Kemudahan dalam

HASIL DAN PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan media CAI (Computer Assisted Instructional) ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap pengembangan seperti yang berikut ini :

- a) Analisis

Tahap awal yang dilakukan pengembang dalam membuat CAI ini adalah dengan melakukan observasi langsung ke SMPN 23 Surabaya. Selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yang ada

 1. Pada mata pelajaran IPS materi pokok Keragaman Sosial Budaya, kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah sebagai berikut:
 Kompetensi dasar : Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
 2. Analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, keterampilan, kebiasaan, sikap yang telah dimiliki oleh peserta didik hingga aspek lain yang terkait.
 3. Karakteristik yang berhubungan dengan kompetensi peserta didik yang ditempuh, pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS materi pokok Keragaman Sosial Budaya. Pada materi

ini siswa diharuskan mengetahui berbagai macam suku, bahasa / logat-logat daerah, hingga budaya di Indonesia melalui buku sehingga membuat siswa untuk sering menghafal setiap keragaman budaya di Indonesia.

b) Perancangan

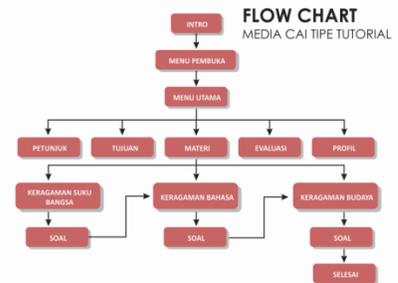
1. Untuk siapa pembelajaran dirancang
Media CAI ini dirancang untuk siswa kelas X di SMP Negeri 23 Surabaya yang bertujuan untuk menjadi pertimbangan dalam proses pengembangan produk.
2. Kemampuan apa yang akan dicapai
Pertama, Media CAI ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang sebelumnya tidak memenuhi standart KKM.
Kedua, Media CAI ini bertujuan untuk meningkatkan gemar membaca peserta didik.
Ketiga, Media CAI ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi.
3. Bagaimana materi pelajaran dapat dipelajari dengan baik
Materi pelajaran keragaman sosial budaya terdiri dari video suku bangsa, logat-logat dari setiap masing-masing daerah, hingga berbagai macam alat tradisional Indonesia semuanya dikemas dalam bentuk digital yaitu Media CAI.
4. Bagaimana cara menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai ?
Didalam Media CAI ini terdapat beberapa soal latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Soal-soal tersebut sifatnya runtut misalnya pada materi keragaman suku bangsa ketika selesai maka lanjut ke soal-soal latihan yang membahas tentang keragaman suku bangsa jika nilainya tidak mencapai standart maka tidak diperbolehkan untuk melanjutkan pada materi kedua dan akan kembali pada materi pertama yaitu materi keragaman sosial budaya.

c) Pengembangan

Pada tahap ini pengembangan sudah memulai mengembangkan Media CAI berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah dibuat pada tahap perancangan. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Sebelum melaksanakan produksi Media CAI, diperlukannya beberapa rancangan yang berupa flowchart dan storyboard. Flowchart dan storyboard digunakan sebagai dasar dari pembuatan Media CAI.



FlowChart Media CAI Materi Pokok Keragaman Sosial Budaya

2. Pengelompokkan Materi

Materi dikelompokkan terlebih dahulu dan memilih materi apa saja yang akan dimasukkan kedalam produk karena tidak semua materi dapat dimasukkan dalam produk ada beberapa materi yang tidak berhubungan dengan Kompetensi Dasar.

3. Produksi

Pada langkah produksi ini, pengembang memulai dari membuat layout media CAI dari software CorelDraw7, setelah proses layout selesai baru dimasukkan di software Adobe Flash Professional CS 6. Ada banyak software yang digunakan untuk mengembangkan Media CAI diantaranya Adobe Photoshop, Adobe Primer, CorelDraw, dan Adobe Flash Profesional.

4. Validasi Media dan Validasi Materi

Validasi media dan validasi materi merupakan proses penilaian terhadap Media dan Materi CAI, tujuan dari kegiatan validasi ini adalah untuk memberikan penilaian terhadap Media CAI sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan produk tersebut. Kualitas dan layak tidaknya sebuah media dapat digunakan dalam pembelajaran yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian tenaga ahli

5. Uji Coba Produk

Uji coba Media CAI terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu : uji coba perorangan yang terdiri dari 3-5 orang yang mendapatkan hasil 96% (sangat baik), uji coba kelompok sedang terdiri dari 5-10 orang mendapatkan hasil 91% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 40 orang atau satu kelas mendapatkan hasil 95% (sangat baik).

6. Validitas dan Reliabilitas Soal

Validitas dan reliabilitas soal digunakan untuk mengetahui soal-soal mana saja yang valid dan reliable untuk di jadikan soal pre test dan post test. Subyek uji validitas dan reliabilitas butir soal ini adalah 40 siswa. Dari hasil perhitungan reliabilitas yang menggunakan belah ganji genap diketahui $r_{hitung} = 0,6717$ yang kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan subyek $N = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel nilai Product Moment yaitu 0,312 dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,6717 > 0,312$) maka data instrument pengembangan Media CAI untuk instrument tesnya dapat dinyatakan reliable.

d) Penerapan

Tahap berikutnya adalah tahap mengimplementasikan produk ke kelas eksperimen dan kelas control pada kelas VII SMPN 23 Surabaya.

1. Uji homogenitas

Homogenitas digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control. Data yang digunakan adalah data UTS peserta didik.

Table uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
.726	5	32	.609

Dilihat dari tabel diatas maka dapat diketahui hasil dari levene statistic test atau $F_{hitung} = 0,726$ dan untuk mengetahui F_{tabel} maka dapat dilihat dari df dimana dapat diketahui $df1 = 5$ dan $df2 = 32$ apabila dilihat pada F_{tabel} dengan probabilitas 0,05 maka hasil dari $F_{tabel} = 2,40$. Jadi dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0 = 0,726 < 2,40$ maka dapat

ditarik kesimpulan menerima H_0 yang berarti kedua varians adalah homogen.

2. Uji Normalitas

Tahap selanjutnya adalah uji normalitas, data yang digunakan adalah data dari tes siswa, untuk mengetahui apakah siswa yang digunakan uji lapangan nilainya normal.

Table uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters	Mean	0E-7
	Std. Deviation	7.17530404
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.079
Kolmogorov-Smirnov Z		.492
Asymp. Sig. (2-tailed)		.969

3. Perbandingan pre test dan post test

Dari hasil perbandingan antara post test kelas eksperimen dan post test kelas control dengan menggunakan rumus uji t maka diperoleh hasil t hitung yaitu 5,992 menggunakan taraf signifikan 5% dan $db = 58$ diperoleh t tabel 2,00172. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel $5,992 > 2,00172$, maka disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara post test kelas eksperimen dengan post test kelas control. Mean post test kelas eksperimen = 87,56 dan mean post test kelas control = 69,3 jadi nilai post test kelas eksperimen lebih bagus dari pada nilai post test kelas control padahal hasil pre test kedua kelas tersebut sama. Sehingga yang membuat berbeda adalah perlakuan. Jadi penggunaan media CAI dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 23 Surabaya mata pelajaran IPS materi pokok Keragaman Suku Bangsa.

e) Evaluasi

Jadi setiap tahapan dalam model ADDIE selalu melakukan tahap evaluasi untuk perbaikan-perbaikan yang akhirnya akan menjadikan suatu produk menjadi lebih baik dan berkualitas.

Saran

1. Saran pemanfaatan

Media CAI pembelajaran ini sudah dapat dikatakan layak dan efektif sehingga dapat diterapkan atau digunakan pada kelas X mata pelajaran IPS pada materi pokok keragaman sosial budaya di SMP Negeri 23 Surabaya. Jika media CAI ini akan digunakan di lembaga lain, maka harus dilakukan identifikasi karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan kebutuhan sasaran. Dikarenakan berbedanya suatu lembaga maka berbeda pula permasalahan yang muncul.

2. Saran pengembang

Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat memperhatikan pada bagian rumusan, tujuan dengan ketepatan materi dan juga dilakukan analisis kembali sebelum disebarluaskan sehingga akan menghasilkan kualitas media yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.
- Arikunto, S., (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthana dan Damajanti. (2005). *Evaluasi Media Instuksional*. Surabaya: Unesa University Press
- B. R. Hergenhann dan Matthew H. Olson. (2009). *Theories Of Learning*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Offset
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- De Porter, Bobbi, Mike Hernacki. 2004. *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, Robert, et. Al. (1996) *Instructional media and technologies for learning (5 ed)*. New Jersey : Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan/ Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta: Rajawali.
- Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi. (2010). *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa Press
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Kosda Karya
- Seel, B. dan Richey, R.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Washington, DC: Association for Education Communications and Technology
- Smaldino, E. Sharon, dkk. (2011) *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar PT. Remaja Rosdikarya
- Sudjana, Nana. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Sinar PT. Remaja Rosdikarya
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : PT. Graha Ilmu
- Warsita, B., (2008), *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan aplikasinya*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kompemporer; Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara