



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 3483-3495

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Visual Pohon Misteri Pada Materi IPA Tentang Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Cengklok

Ida Dwi Wijayanti^{1✉}, Dhian Dwi Nur Wenda², Kharisma Eka Putri³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: Idadwiwijayanti6@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Cengklok, yang menunjukkan pembelajaran IPA pada kompetensi dasar struktur tumbuhan yang ada di kelas IV. Permasalahan yang ada di sekolah yaitu 1) guru yang masih didominasi menggunakan metode ceramah dalam proses KBM, 2) guru menjelaskan materi masih menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah, 3) guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah didapatkan, 4) aktivitas belajar rendah dan 5) hasil belajar pada pelajaran IPA pada materi struktur tumbuhan kurang optimal. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media Pohon Misteri yaitu model ADDIE. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut. Hasil kevalidan diperoleh kriteria sangat valid dengan skor ahli materi 86% dan ahli media 82%. Hasil uji kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan perolehan presentase skor sebesar 92% dari respon guru dan 90% dari respon siswa. Sedangkan pada uji keefektifan dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 84% sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media Pomi (Pohon Misteri) ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan pada materi struktur tumbuhan untuk kelas IV.

Kata Kunci : *Media Visual, Pohon Misteri, Struktur Tumbuhan*

Abstract

This research is based on the results of observations and interviews at SD Negeri 1 Cengkok, which show science learning in the basic plant structure competencies in grade IV. The problems that exist in schools are 1) the teacher who is still dominant uses the lecture method in the teaching and learning process, 2) the teacher explains the material still using books that are already available at school, 3) the teacher only uses learning media that is easy to get, 4) low learning activity and 5) learning outcomes in science lessons on plant structure material are less than optimal. In this study using the RnD research method. The development model used in the development of the Mystery Tree media is the ADDIE model. The results obtained from this study are as follows. The validity results obtained are very valid criteria with a score of 86% for material experts and 82% for media experts. The results of the practicality test were stated to be very practical with the acquisition of a score percentage of 92% from the teacher's response and 90% from the student's response. Meanwhile, in the effectiveness test using evaluation questions, a score of 84% was obtained so that it was categorized as very effective. Based on data analysis from the research described above, it can be concluded that Pomi (Mystery Tree) media is very valid, very practical, and very effective so that it is suitable for use in plant structure materials for class IV.

Keywords : *Visual Media, Mystery Tree, Plant Structure*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan keputusan manusia baik di bagian rohani atau di bagian jasmani. Menurut Hayato (2012), "Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya". Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam hal yang terpenting dalam kehidupan kita ini, berarti manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dengan pendidikan yang dimilikinya.

Hal ini sejalan menurut Fadhli (2015), "Pendidikan adalah objek pembelajaran yang lebih konkret mampu disederhanakan dengan adanya media pembelajaran". Dengan adanya media pembelajaran akan membantu proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran juga diakui sebagai salah satu faktor penyebab keberhasilan belajar, yang membuat siswa termotivasi untuk terus belajar dan berprestasi.

Belajar menurut Slameto (2015:2), "Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya". Sedangkan menurut Sary (2015), "Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang didasari

oleh pengalaman dan berdampak permanen". Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan didalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun tingkah laku berfikir positif atau lebih baik dari sebelumnya, dari proses tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan sehingga untuk mencapai hasil maksimal.

Kegiatan belajar mengajar dikelas salah satunya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Trianto (2016), "IPA merupakan kumpulan teori sistematis, penerapannya secara umum relatif terbatas pada gejala alam, lahir serta berkembang melalui metode ilmiah, seperti observasi dan eksperimen".

Berdasarkan hasil observasi dan mewawancara guru kelas IV SD Negeri Cengkok, saat menyampaikan materi struktur tumbuhan guru lebih sering menggunakan metode konvensional, dan tidak menggunakan media pembelajaran, hal ini menyebabkan hasil belajar pada pelajaran IPA pada materi stuktur tumbuhan rendah. Hal ini di dapatkan pada hasil belajar siswa mengalami kesulitan pada materi struktur tumbuhan semester 2 tahun ajaran 2021/2022. SD Negeri Cengkok untuk mata pelajaran IPA nilai Ketuntasan Belajar Minimum (KKM) adalah 73. Dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 55% siswa masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum). Hasil belajar siswa di bawah KKM sebanyak 13 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang diatas KKM sebanyak 12 siswa.

Menurut Setiawati (2016:2), "Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut". Dengan media pembelajaran tersebut peserta didik bisa bermain sambil belajar serta menumbuhkan respon ketika proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Mutia (2018: 9), "Pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras, kuat, besar dan memiliki cabang-cabang. Bagian permukaan yang dianggap sebagai pangkal atau dasar". Menurut Munadi (2008: 95), "Bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu keterkaitan atau hubungan antara konsep". Menurut Sadiman (2018: 28), "Bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang mempunyai unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting".

Dalam Sadiman (2018: 28), "Misteri adalah sesuatu yang ma sih belum jelas (masih menjadi teka teki), arti lainnya dari misteri adalah masih belum terbuka rahasianya". Jadi dapat disimpulkan media pohon misteri adalah sebuah media yang dibuat atau yang dirancang dari replika batang pohon yang memiliki ranting, daun dan juga buah yang

berbeda dengan aslinya, disetiap bagian batang pohon tersembunyi beberapa penjelasan dan pertanyaan tentang materi struktur tumbuh.

Media Pomi (Pohon Misteri) memiliki karakteristik dalam jenis media visual 3 dimensi. Sanaky (2013) mengatakan bahwa "Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model". Model adalah benda tiruan tiga dimensi dari beberapa obyek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu sulit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari pembelajar dalam wujud aslinya. Media Pomi (Pohon Misteri) termasuk dalam media dengan benda model. Menurut Sanaky (2013) "Benda Model dapat diartikan sebagai sesuatu yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi, sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang mungkin diperoleh dari benda sebenarnya".

Media Pomi (Pohon Misteri) adalah media yang berbentuk struktur tumbuhan yang terdapat tanaman di dalam pot dengan bagian-bagian akar, batang, daun, bunga, dan buah. Media Pomi (Pohon Misteri) dibuat dengan tujuan dapat membantu guru dalam menjelaskan dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi struktur tumbuhan.

Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN Cengkok 1 yaitu media pembelajaran visual. Berdasarkan uraian di atas, peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media Pomi (Pohon Misteri), untuk menumbuhkan semangat, kerjasama siswa dan menumbuhkan minat belajar serta merangsang pikiran siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan 6 penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pomi (Pohon Misteri) Berdasarkan Materi IPA Tentang Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Cengkok I".

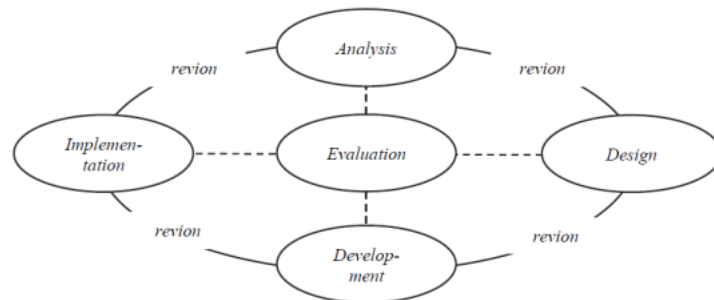
METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah R&D. Menurut Cahwani & Ni Wayan (2022:3), bahwa "Penelitian pengembangan (Research and Development) adalah kegiatan tentang penelitian, perencancangan dan menghasilkan produk kemudian diuji validitas yang diteliti".

Menurut Sugiyono (2017:297), "Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap), maksudnya agar dapat menghasilkan sebuah produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas". Menurut Emzir (2013:127), mengatakan "Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan". Model

pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Menurut Rayanto (2020:29), menekankan bahwa "Model ADDIE adalah suatu pendekatan yang menekankan pada suatu analisis bagaimana setiap komponen yang memilikisaling berhubungan satu dengan lainnya sesuai dengan skala ada".



Gambar 1.1 Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. (Sugiyono, 2017: 39)

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok Kabupaten Nganjuk. Sedangkan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V1 SD 41 Negeri 1 Cengkok yang berjumlah 25 siswa. SD Negeri 1 Cengkok dipilih karena pada SD ini belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, unik, dan inovatif. Maka dari itu peneliti memilih dan melakukan penelitian pada SD tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada prose Hasil dari penelitian media pembelajaran pohon misteri yang valid, praktis, dan efektif diawali dengan tahap validasi media, setelah mendapatkan data tentang kondisi siswa, selanjutnya ke tahap perancangan. Setelah tahap perancangan sudah lengkap maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan dimulai dengan memperoleh data penilaian pada lembar validasi yang akan dilakukan oleh dosen validator. Setelah media dinyatakan valid, kemudian dilakukan tes kepada siswa.

Pada tahap validasi materi diperoleh persentase skor 86% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 1.1 Data Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
1.	Media yang dikembangkan relevan dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran	5
2.	Materi dalam media menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator	4

3.	Kelengkapan materi	5
4.	Kebenaran konsep materi yang disajikan	5
5.	Ketepatan soal mudah dipahami siswa.	4
6.	Media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.	4
7.	Kesesuaian gambar desain media dengan materi.	4
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara jelas.	4
9.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	4
10.	Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan	4
	Total skor	43
	Skor maksimal	50
	Persentase skor	86%

Sedangkan Pada tahap validasi media diperoleh persentase skor 82% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 1.2 Data Hasil Validasi Media visual pohon misteri

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian dengan ukuran media yang dikembangkan	5
2.	Kemenarikan tampilan warna media pembelajaran yang dikembangkan.	4
3.	Kesesuaian penggunaan media dalam pembelajaran	4
4.	Kesesuaian bentuk replika pohon sesuai dengan aslinya	4
5.	Kesesuaian dengan penggunaan media	4
6.	Ketepatan pemilihan tata letak dan fungsi pada tempatnya	4
7.	Ketepatan warna teks agar mudah di baca	4
8.	Kemenarikan pada pohon	4
9.	Kesesuaian tata letak dan gambar	4

10.	Ketepatan ukuran huruf agar mudah di baca	4
	Total skor	41
	Skor maksimal	50
	Persentase skor	82%

Pada uji coba terbatas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 1.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	AGNC	70	73	TT
2.	WKR	80	73	T
3.	KA	90	73	T
4.	DNP	90	73	T
5.	MDMA	80	73	T
6.	ADP	80	73	T
	Jumlah	490	-	-
	Rata-rata	81	-	-

Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pohon pohon misteri sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun 17% atau 1 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa malas mengerjakan soal.

Sedangkan dari uji coba luas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 82 dengan sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 3 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 1.4 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	DSEPBB	90	73	T
2.	GTSK	80	73	T
3.	ANE	70	73	TT
4.	APM	90	73	T
5.	FAP	90	73	T
6.	MEA	70	73	TT

7.	RRS	90	73	T
8.	WAS	80	73	T
9.	NO	80	73	T
10.	ADP	80	73	T
11.	ANF	90	73	T
12.	MEWN	80	73	T
13.	MRAP	70	73	TT
14.	RA	90	73	T
15.	DANS	80	73	T
16.	KA	80	73	T
17.	NIR	90	73	T
18.	RTW	90	73	T
19.	MDMA	80	73	T
	Jumlah	1.570	-	-
	Rata-rata	82	-	-

Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pohon pohon misteri sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun 16% atau 3 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa tidak bisa menjawab pertanyaan, kurangnya semangat mengerjakan soal, dan kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal.

Pada angket respon guru pada media pohon misteri diperoleh hasil persentase 92% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan.

Tabel 1.5 Data Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor
1.	Media pembelajaran pohon misteri sangat membantudalam proses pembelajaran di kelas	4
2.	Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri denganmateri pembelajaran.	4
3.	Media pembelajaran pohon misteri dapat memotivasisiswa dalam belajar.	5
4.	Kemenarikan media pembelajaran pohon misteri dalam pembelajaran.	5

5.	Media pembelajaran pohon misteri dapat membantumeningkatkan pemahaman belajar siswa	5
6.	Kesesuaian media pembelajaran pohon misteri denganperkembangan belajar siswa	5
7.	Media pembelajaran pohon misteri dapat mendorong rasaingin tahu siswa	4
8.	Materi pada media pohon misteri sistematis	4
9.	Petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran pohon misteri jelas	5
10.	Penjelasan dalam media pembelajaran pohon misterisesuai dengan materi	5
	Total skor	46
	Skor maksimal	50
	Persentase skor	92%

Pada angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pohon misteri. Angket respon siswa dibagikan pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 1.6 Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

No.	Pertanyaan	Alternativ pilihan	
		YA (1)	TIDAK (0)
1.	Apakah kamu suka dan tertarik denganmedia pembelajaran pohon misteri?	6	-
2.	Apakah saat melihat media pembelajaranpohon misteri menarik perhatianmu?	6	-
3.	Apakah dengan media pohon misteri membuatmu belajar menyenangkan?	4	2
4.	Apakah tampilan keterangan media pohon misteri jelas dan menarik perhatianmu?	6	-

5.	Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi?	4	2
6.	Apakah dengan media pembelajaran pohon misteri memudahkan memahami materi?	4	2
7.	Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran pohon misteri membuatmu belajar lebih bersemangat?	6	-
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri latihan soal mudah dipahami?	3	3
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas?	6	-
10.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?	4	2
	Total skor	49	
	Skor maksimal	60	
	Persentase skor	81%	

Dari tabel di atas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji terbatas mendapatkan persentase skor 81%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pohon misteri sangat praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan.

Tabel 1.7 Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas

No.	Pertanyaan	Alternatif pilihan	
		YA (1)	TIDAK (0)
1.	Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran pohon misteri?	19	-
2.	Apakah saat melihat media pembelajaran pohon misteri menarik perhatianmu?	19	-
3.	Apakah dengan media pohon misteri membuatmu belajar menyenangkan?	15	4
4.	Apakah tampilan keterangan media pohon misteri jelas dan menarik perhatianmu?	17	2
5.	Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi?	17	2
6.	Apakah dengan media pembelajaran pohon misteri memudahkan memahami materi?	15	4
7.	Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran pohon misteri membuatmu belajar lebih bersemangat?	18	1
8.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri latihan soal mudah dipahami?	15	4
9.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas?	18	1
10.	Apakah dengan adanya media pembelajaran pohon misteri akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?	19	-
Total skor		172	
Skor maksimal		190	
Persentase skor		90%	

Dari tabel diatas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji luas mendapatkan persentase skor 90%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pohon misteri sangat praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis dan digunakan tanpa perbaikan. Hasil berdasarkan tabel 3.6 kriteria kepraktisan.

SIMPULAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut. Hasil kevalidan diperoleh kriteria sangat valid dengan skor ahli materi 86% dan ahli media 82%. Hasil uji kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan perolehan presentase skor sebesar 92% dari respon guru dan 90% dari respon siswa. Sedangkan pada uji keefektifan dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 84% sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media Pomi (Pohon Misteri) ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan pada materi struktur tumbuhan untuk kelas IV.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut. Hasil kevalidan diperoleh kriteria sangat valid dengan skor ahli materi 86% dan ahli media 82%. Hasil uji kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan perolehan presentase skor sebesar 92% dari respon guru dan 90% dari respon siswa. Sedangkan pada uji keefektifan dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 84% sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media Pomi (Pohon Misteri) ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan pada materi struktur tumbuhan untuk kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani & Ni Wayan (2020). Media pembelajaran Interaktif Berbasis Konstektual. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Emzir, (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fadhli, Muhibuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan, (Online), Vol. 3, No. 1 <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157/144> diakses 6 Maret 2022.
- Muhadi (2016) Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mutia N. (2018). Nilai-nilai Moral Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA: Kajian Sosiologi Sastra. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2. (Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute).
- Sadiman, dkk. (2018). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. (2011). Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. Diunduh dari <https://digilib.unila.ac>. Pdf diakses pada tanggal 2 Januari 2022.
- Sary, Yessy Nur Endah. (2015). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2016). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: PT.Bumi Aksara.