



JURNAL BUANA

JURUSAN GEOGRAFI FAKULTAS ILMU SOSIAL – UNP

E-ISSN : 2615 – 2630

VOL- 4 NO- 3 2020

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MOGE 630 DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI KELAS XII IPS MAN 1 KOTA PADANG PANJANG

Oleh

NELVARITA.BR M.Pd

(Guru Geografi MAN 1 Kota Padang Panjang)

ABSTRAK

Inovasi pembelajaran ini berawal dari kecemasan siswa dalam menghadapi Ujian Nasional Kelas XII IPS MAN 1 Kota Padang Panjang. Pada mata pelajaran Geografi. Inovasi ini bertujuan untuk membantu peningkatan hasil belajar Geografi dan memotifasi aktifitas belajar siswa dalam belajar dan menyelesaikan soal soal Ujian Nasional dengan menggunakan media pembelajaran MOGE 630/Monopoli Geografi. Inovasi ini dilaksanakan di kelas XII IPS MAN 1 Kota Padang Panjang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, tes dan kuis. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi mampu mengatasi kecemasan siswa dalam menghadapi Ujian Nasional hal ini terlihat dari hasil belajar Geografi di kelas XII IPS MAN 1 Padang Panjang. mengalami peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap hasil kuis, yaitu (82,46.%) Dengan menggunakan media pembelajaran MOGE 630/Monopoli Geografi siswa merasakan pembelajaran Geografi sangat seru, menyenangkan dan merasakan kasus kasus dan soal soal serta materi yang disajikan terasa ringan.

Kata Kunci :Media Pembelajaran,Geografi ,Monopoli .

Abstract

This learning innovation starts from students' anxiety in facing the National Examination Class XII IPS MAN 1 Padang Panjang City. On Geography. This innovation aims to help improve learning outcomes in Geography and motivate student learning activities in learning and solving questions on the National Examination by using MOGE 630 / Geography Monopoly learning media. This innovation was carried out in class XII IPS MAN 1 Kota Padang Panjang. Data collection techniques with observation, documentation, tests and quizzes. Data analysis conducted in this study was the presentation of data and drawing conclusions. The results of this study indicate that the use of the Geography Monopoly learning media is able to overcome the anxiety of students in facing the National Examination, this can be seen from the results of learning Geography in class XII IPS MAN 1 Padang Panjang. Experienced an increase in students' learning completeness in each quiz results, namely (82.46 .%) By using MOGE 630 learning media / Monopoly of Geography students find Geography learning very exciting, fun and feel the cases and questions and the material presented feels light.

Keywords: Learning Media, Geography, Monopoly.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suatu proses pendidikan diperlukan untuk dapat mencapai salah satu tujuan nasional Indonesia tersebut. Salah satu perwujudan pendidikan adalah pembelajaran di dalam kelas yang diikuti oleh peserta didik sebagai individu yang belajar dan juga guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikannya sebagai individu yang berprestasi, dan juga pengembangan kurikulum pendidikan yang sebisa mungkin selalu mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dan dibagi dalam beberapa jenjang. Jenjang pendidikan tersebut dibagi berdasarkan tingkatan usia dan kemampuan peserta didik, masing-masing jenjang pendidikan memiliki rentang usia dan lama pendidikan yang berbeda-beda. Dengan pengaturan jenjang pendidikan seperti ini memudahkan dalam pengelompokan peserta

didik dan target serta kebijakan dan hal-hal lain mengenai pendidikan.

Seperti banyak diketahui bahwa sistem pendidikan di Indonesia menerapkan wajib belajar 9 tahun pada penduduk, jenjang pendidikan yang wajib ditempuh 9 tahun adalah jenjang pendidikan dasar yang terdiri dari 6 tahun sekolah dasar atau sederajat dan 3 tahun sekolah menengah pertama atau sederajat. Tentu sudah banyak yang mengetahui mengenai pembagian jenjang pendidikan formal di Indonesia ini, namun tidak ada salahnya jika coba ditengok kembali untuk lebih memahami kembali jenjang pendidikan formal pada sistem pendidikan di Indonesia.

Menilik dan mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 8 menyatakan bahwa jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Dalam Undang-Undang tersebut disebutkan bahwa jenjang pendidikan formal di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan Menengah adalah pendidikan yang diselenggarakan bagi lulusan pendidikan dasar serta menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial budaya dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi

Ujian Nasional (UN) menjadi tolak ukur untuk menentukan apakah seorang siswa dapat mencapai tingkat kompetensi yang telah ditentukan dalam arti kata jika seorang siswa telah menjalani ujian nasional dan dinyatakan lulus maka artinya siswa

tersebut berhak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Ujian Nasional sendiri menjadi momok yang menakutkan bagi para siswa untuk di hadapi oleh karna itu sekolah melakukan persiapan dalam menghadapi ujian nasional.

Masalah yang dihadapi para siswa mendekati Ujian Nasional (UN) adalah rasa cemas dan takut tidak lulus. Diantaranya menyatakan khawatir, takut, dan merasa cemas tidak dapat memenuhi harapan orang tua serta sekolah untuk dapat lulus dengan nilai tinggi. Siswa cemas karena soalnya terdiri dari beberapa paket soal, selain itu karena grade kelulusannya tiap tahun meningkat. Sedangkan lainnya merupakan faktor non teknis (psikologis) seperti kondisi dan situasi waktu tes, tekanan dari orang tua, sekolah, dan lingkungan yang menuntut mereka untuk lulus dengan baik. Kondisi rasa cemas dan takut selalu terjadi pada setiap tahun mendekati UN. Kenyataannya meskipun secara regional angka kelulusan di atas 98% data-data kelulusan tinggi, rasa cemas dan takut menghadapi Ujian Nasional secara umum masih menghinggapi para siswa. Bahkan juga terjadi pada guru dan orang tua siswa. Gejala ini menjadi wajar jika kita sikapi secara bijak dan cerdas. Tetapi rasa cemas dan takut yang berlebihan mengarah pada panik dalam menghadapi Ujian Nasional dapat berdampak negatif bagi kesiapan siswa dalam pencapaian prestasi yang maksimal.

Secara psikologis, kecemasan dan rasa takut mendekati Ujian Nasional merupakan gejala yang wajar terjadi. Kecemasan dapat di alami siapa dan di mana pun, termasuk juga siswa di sekolah. Kecemasan dan rasa takut ini dapat menjadi hal yang positif karena para siswa akan melakukan persiapan yang lebih optimal dan memacu untuk lebih giat belajar. Kecemasan merupakan salah satu fenomena

yang terjadi ketika mendekati Ujian Nasional.

Kecemasan adalah kondisi psikologis dan fisiologis siswa yang tidak menyenangkan yang ditandai pikiran, perasaan, dan aktivitas fisik yang tidak terkendali dan memicu timbulnya rasa cemas. Teori Rawlin menyatakan, "kecemasan merupakan suatu respons terhadap situasi yang penuh tekanan". Maramis, 2005 menyebutkan, gejala umum akibat seseorang dihinggapi rasa cemas adalah rasa khawatir, gelisah, takut, dan waswas. Adapun kondisi yang tidak terkendali dan tidak menyenangkan tersebut yaitu: sulit konsentrasi, bingung memilih jawaban yang benar, mental blocking, khawatir, takut, gelisah, gemetar pada saat menghadapi ujian (ulangan). Selain masalah-masalah yang telah disebutkan di atas, juga terdapat masalah-masalah lainnya yang bersifat eksternal, seperti masalah siswa dengan teman sebayanya, masalah-masalah ekonomi orang tua siswa yang akan mengganggu optimalnya persiapan menghadapi Ujian Nasional maupun ujian Sekolah.

Berdasarkan masalah di atas penulis sebagai guru Geografi tertarik untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "MOGE 630" singkatan dari Monopoli Geografi untuk membantu siswa dalam mempersiapkan diri menuju Ujian Nasional dan Ujian Sekolah /Madrasah.

METODE

Metode yang dilakukan dalam Media Pembelajaran MOGE 630 /Monopoli Geografi ini adalah pendekatan Saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau

prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” (Kurinasih, 2014:29) . Pendekatan saintifik dimaksudkan memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu. Oleh karena itu pendekatan saintifik ini cocok di gunakan dalam penerapan media pembelajaran geografi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk dari permainan monopoli yang bersumber dari Wikipedia, Husna dan GenRe Kit BKKBN maka MOGE 630 atau Monopoli Geografi juga merupakan games yang memakai permainan petak petak, diatas bahan dasar spanduk. Menggunakan bidak bidak ,dadu, dan kartu . Kemudian langkah langkah yang di lakukan adalah sebagai berikut:

Persiapan:

1. Persiapan Peralatan MOGE 630 /Monopoli Geografi berupa lapangan atau arena monopoli berupa petak petak kasus ,reward,tantangan, yang dibuat berbahan dasar spanduk,dengan ukuran 1 X 1,5 m
2. Bidak bidak permainan yang mewakili pemain,
3. Dadu berisi 1-6

4. Kartu kartu reword dan tantangan.Kartu ini berisi reword yang diterima pemain dan tantangan yang harus dilakukan pemain.
5. Kasus kasus/soal soal yang harus diselesaikan dan dijawab oleh pemain.berupa buku atau kumpulan kasus/soal, yang terdiri dari 15 kotak
6. Kasus kasus /soal soal diambil dari materi pelajaran geografi mulai dari kelas X,XI dan kelas XII.
7. Kasus kasus/soal soal sesuai dengan petak petak pada lapangan MOGE 630./Monopoli Geografi, yang terdiri dari : Pengetahuan Dasar Geografi.Peta dan Pemetaan,Proses terjadinya bumi, Lithosfer, Atmosfer,Hidrosfer, Posisi Geografis Indonesia, Antroposfer, Wilayah dan Perwilayahan, Pengindraan Jauh (INDRAJA),Sistem Informasi Geografi (SIG),Negara Maju dan, Negara Berkembang.



Gambar : Foto arena

permainan Monopoli Geografi

Permainan:

1. Pemain dibagi 5 kelompok,untuk memulai permainan para perwakilan kelompok hompimpah,yang menang mengocok dadu terlebih dahulu secara bergiliran.

2. Ada 2 siswa yang bertindak sebagai pengatur dan pengamat permainan.
3. Permainan dimulai dari kotak start mengikuti arah anak panah.
4. Setelah dadu di putar maka pemain menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
5. Pemain harus menyalakan atau menjawab kasus sesuai dengan petak kasus yang dijumpai.
6. Apabila bidak pemain berhenti diatas petak kasus yang sudah ada bidak pemain lain disitu, maka pemain tersebut diharuskan mengambil kartu tantangan dan melakukan apa yang tertulis pada kartu tantangan tersebut. (tidak berlaku kalau bidak pemain yang berada di petak tersebut yang belum bisa menyelesaikan kasus/soalnya)
7. Apabila pemain tidak dapat menyelesaikan masalah dari kasus atau soal yang tertera pada petak kasus maka pemain diharuskan mengambil kartu tantangan.
8. Pemain tidak boleh pindah petak sekaligus sebelum menyelesaikan kasus/soal
9. Pemain yang telah menyelesaikan 3 kasus berhak mengambil kartu reward dan menikmati hasilnya.
10. Pemenang adalah pemain yang berhasil terlebih dahulu sampai ke petak finish.



Gambar : Foto kegiatan siswa sedang bermain Monopoli Geografi .Di kelas.

Tampak salah seorang siswa laki laki yang bernama Daffa sedang membaca tulisan yang tertera di kartu merah kartu tantangan.



Gambar : Foto kegiatan dalam Monopoli Geografi situasi guru sedang mengklarifikasi antar kelompok yang bermain.



Gambar : Foto kegiatan dalam Monopoli Geografi situasi saat siswa bernama Edo melempar dadu.



Gambar : Foto kegiatan dalam Monopoli Geografi (630) anggota kelompok sedang bertukar pikiran tentang jawaban atas kasus/soal yang didapat.

Hasil dari inovasi ini menggunakan nilai quis yang di berikan setelah menggunakan

media pembelajaran MOGE 630 permainan monopoli sebagai media pembelajaran geografi serta di berikan quisioner untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran ini.

Proses pembelajaran ini melalui tahap tahapan perencanaan, pelaksanaan, Evaluasi. Berikut adalah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran monopoli geografi .

Tabel : Nilai Kuis Pra MOGE 630/Monopoli Geografi Siswa XII IPS

No. Urut	Nilai	Keterangan
1	80	Tuntas
2	70	Tidak Tuntas
3	80	Tuntas
4	70	Tidak Tuntas
5	60	Tidak Tuntas
6	80	Tuntas
7	75	Tuntas
8	60	Tidak Tuntas
9	90	Tuntas
10	70	Tidak Tuntas
11	80	Tuntas
12	65	Tidak Tuntas
13	70	Tidak Tuntas
14	65	Tidak Tuntas
15	78	Tuntas
16	70	Tidak Tuntas
17	87	Tuntas
18	78	Tuntas

No. Urut	Nilai	Keterangan
19	60	Tidak Tuntas
20	70	Tidak Tuntas
21	80	Tuntas
22	70	Tidak Tuntas
23	65	Tidak Tuntas
24	90	Tuntas
25	80	Tuntas
26	80	Tuntas
27	75	Tuntas
28	60	Tidak Tuntas
29	55	Tidak Tuntas
30	65	Tidak Tuntas

Jumlah Nilai = 2108
Jumlah Nilai Maksimal Ideal = 3000
Rata-Rata Skor Tercapai = 70,26

Keterangan:

Jumlah peserta didik yang belum

tuntas = 14

Jumlah peserta didik yang tuntas = 16

Klasikal = Belum Tuntas

Dari tabel di atas dapat terlihat siswa yang melewati batas ketuntasan adalah 16 orang, dan yang belum tuntas adalah 14 orang.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran Monopoli Geografi memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang

disampaikan guru. Sebelum melakukan dan memakai media pembelajaran Monopoli Geografi hasil belajar yang diukur dari hasil nilai kuis terlihat dari 30 siswa yang mengikuti ternyata siswa yang memperoleh nilai ketuntasan hanya 16 orang siswa dengan rata rata skor 70,26 namun, setelah penggunaan media pembelajaran Monopoli

No. Urut	Nilai	Keterangan
1	100	Tuntas
2	85	Tuntas
3	88	Tuntas
4	80	Tuntas
5	80	Tuntas
6	80	Tuntas
7	79	Tuntas
8	70	Tidak Tuntas
9	100	Tuntas
10	80	Tuntas
11	80	Tuntas
12	73	Tidak Tuntas
13	80	Tuntas
14	70	Tidak Tuntas
15	78	Tuntas
16	70	Tidak Tuntas
17	87	Tuntas
18	78	Tuntas

Geografi dilakukan terdapat 26 orang siswa yang menuntaskan kuis yang di berikan,dengan rata rata skor 82,47 jelas terlihat adanya peningkatan dari siswa yang memperoleh nilai ketuntasan sehingga rata rata skor pencapaian pun meningkat.

Tabel : Nilai Kuis Pasca MOGE 630 Monopoli Geografi Siswa XII IPS

No. Urut	Nilai	Keterangan
19	80	Tuntas
20	88	Tuntas
21	90	Tuntas
22	82	Tuntas
23	79	Tuntas
24	95	Tuntas
25	92	Tuntas
26	85	Tuntas
27	80	Tuntas
28	78	Tuntas
29	82	Tuntas
30	85	Tuntas

Jumlah Nilai = 2474

Jumlah Nilai Maksimal Ideal = 3000

Rata-Rata Skor Tercapai = 82,47

Keterangan:

Jumlah peserta didik yang belum tuntas = 26

Jumlah peserta didik yang tuntas = 4

Klasikal = Tuntas

Dari tabel di atas dapat terlihat siswa yang melewati batas ketuntasan

adalah 26 orang siswa, dan yang belum tuntas adalah 4 orang siswa.

Melalui media pembelajaran Monopoli Geografi (630) ini, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan social dimana siswa saling ketergantungan positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan atau sumber belajar, dan ketergantungan peran.

Siswa juga belajar untuk keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi, kelompok atau keterampilan social yang sengaja diajarkan, dimana dalam pembelajaran yang berbentuk kelompok kecil, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan kemampuan terbaiknya demi keberhasilan kelompoknya.

Media pembelajaran Monopoli Geografi ini juga berdampak positif bagi guru dimana guru memiliki waktu untuk mengamati aktifitas siswa secara kelompok atau secara individu karena siswa lebih mendominasi waktu dalam pembelajaran. Guru dapat mengetahui potensi siswa di dalam berkomunikasi, dan dapat menilai kemampuan serta tanggung jawab siswa secara individu.

Permintaan siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran Monopoli Geografi (630) ini membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (630). Menurut siswa dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Geografi (630), pembelajaran terasa seru, menyenangkan, apalagi melakukan tantangan, dan setiap

siswa berusaha untuk berfikir agar dapat memperoleh kemenangan.

Bahkan dengan media pembelajaran Monopoli Geografi ini siswa memberikan pernyataan di akun medsosnya kalau belajar itu''nggak harus merhatiin papan tulis doang''. Dengan permainan monopoli Geografi (630) belajar itu terasa sebentar karena waktu yang berlalu itu tak terasa, sebab materi serta kasus dan soal soal yang disajikan terasa ringan.

Jadi dengan demikian inovasi pembelajaran dengan menggunakan media MOGE 630/Monopoli Geografi, pelaksanaan pembelajaran Geografi menjadi Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran MOGE 630/Monopoli Geografi yang telah dilakukan, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap hasil kuis, yaitu (82,46.%)
2. Penerapan media pembelajaran Monopoli Geografi (630) pada mata pelajaran geografi ini mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang

- ditunjukkan dengan rata-rata jawaban peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan berminat dengan media pembelajaran Monopoli Geografi (630) sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Geografi (630) siswa merasakan pembelajaran Geografi sangat seru, menyenangkan dan merasakan kasus kasus dan soal soal serta materi yang disajikan terasa ringan.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar pembelajaran geografi lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan media pembelajaran Monopoli Geografi (630) memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai metode pengajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik., walau dalam taraf yang sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga peserta didik berhasil atau mampu

memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

3. Seorang guru yang professional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran tetapi juga harus menguasai seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran, selain itu juga harus mengenal karakteristik peserta didiknya. Pembelajaran yang bermakna harus mencakup semua ranah pembelajaran kognitif, psikomotor dan afektif. Oleh karena itu Media Pembelajaran Monopoli Geografi (630) dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Husna M, 2016. 100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban. Jakarta: Andi Publisher
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Kurnasih, sani. 2014 “ strategi-strategi pembelajaran’ Alfabeta : Bandung :64
- Musfiqon.2012.Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar.Jakarta:Prestasi Pustakakarya
- Nursid Sumaatmadja. 2001. Metode Pembelajaran Geografi. Bumi Aksara. Jakarta
- R.M, Gagne dan Briggs, L.J. 1979. Principles Instructional Design. New York: Holt, Rinehart and Wiston
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Asdi Mahasaty
- Sudjana, Nana & Riva’i, Ahmad. 2013. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algesindo.