

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MARINDAL 104211 KEC. MEDAN AMPLAS

Tenti Armisah Gajah¹, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Indonesia

Corresponding author's: ¹tentiarmisahgajah@umnaw.ac.id, ²darafitrah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama untuk pembelajaran tematik dengan fokus pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD 104211 Marindal, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media diorama yang dirancang khusus berdasarkan tema “peduli terhadap makhluk hidup” menjadi subjek penelitian, sedangkan materi pembelajaran menjadi objeknya. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan formula untuk mengevaluasi kesesuaian media dan materi, yang kemudian menjadi panduan untuk melakukan revisi yang diperlukan pada produk yang dikembangkan. Proses validasi berdasarkan perhitungan dan penilaian dari para ahli melalui kuesioner, menunjukkan bahwa para ahli media memberikan skor 82% pada diorama, menunjukkan kesesuaian yang tinggi untuk digunakan dan dikembangkan. Para ahli materi memberikan skor 80%, mengkategorikannya sebagai cocok untuk penggunaan pendidikan. Umpan balik dari guru menunjukkan tingkat persetujuan 97%, dan tanggapan siswa mencapai 95%, yang keduanya menunjukkan bahwa media diorama sangat sesuai untuk integrasi dalam kelas. Kesimpulannya, media diorama secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, terutama dalam pembelajaran tematik dengan fokus pada kepedulian terhadap makhluk hidup.

Kata kunci: media diorama, pembelajaran tematik, hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan pola pikir, kemampuan, dan kepribadian. Pendidikan yang baik akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu dan kelangsungan hidupnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, manusia membutuhkan pendidikan yang

bermutu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dalam masyarakat. Semakin baik mutu pendidikan seseorang, semakin besar pula pengaruhnya terhadap kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Dalam pendidikan, terdapat proses pembelajaran yang merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, yang dilakukan sesuai dengan muatan kurikulum.

Media dalam pendidikan dipahami sebagai alat yang dapat membantu guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Menurut Wati (2016), media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dengan materi yang disajikan dapat memotivasi siswa, membuat mereka lebih aktif, dan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran dianggap penting karena penyampaian materi menjadi lebih jelas dan siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar adalah diorama.

Munadi (2012) mengartikan diorama sebagai pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil yang digunakan untuk memperagakan atau memperjelas suatu keadaan atau fenomena. Sudjana dan Rivai (2013) juga menyebutkan bahwa diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa diorama adalah pemandangan tiga dimensi berbentuk kotak mini yang menggambarkan keadaan atau fenomena nyata dan konkret. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian, sosok, atau objek tiruan dari aslinya, sehingga terlihat seakan-akan nyata. Dengan menggunakan media diorama, guru dapat meningkatkan hasil belajar dan peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Daryanto (2010) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensi dan berfungsi sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama juga digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit disajikan di dalam kelas.

Poerwadarminta (2014) menyatakan pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan lebih dari satu pelajaran, sehingga memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi peserta didik. Sementara itu, Kadir dan Hanum (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran yang berbeda dengan menggunakan topik tertentu. Dari pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran melalui satu tema.

Hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang telah belajar, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, aspirasi emosional, dan hubungan sosial.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, dibutuhkan aktivitas belajar yang efektif, karena tanpa aktivitas tersebut, pengalaman belajar tidak akan terjadi. Dalam praktiknya, guru masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, di mana proses belajar mengajar hanya berpusat pada guru, sehingga suasana belajar menjadi kurang efektif dan menarik bagi siswa. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang kreatif. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan sumber belajar selain buku, yang membuat pembelajaran tematik menjadi monoton dan kurang menarik.

Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD 104211 Marindal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih rendah, di mana banyak siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hanya 34% atau 10 siswa yang tuntas, sementara 66% atau 20 siswa tidak tuntas dari total 30 siswa. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran seperti diorama. Oleh karena itu, penggunaan media diorama dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran tematik yang dikemas dalam bentuk media yang menarik akan membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Sebagai solusi atas permasalahan ini, guru dapat membuat media pembelajaran menggunakan alat-alat yang mudah dirangkai agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Guru juga harus membuat media tersebut semenarik mungkin agar siswa tertarik dan paham dengan materi yang diajarkan. Dengan upaya ini, diharapkan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (Sari et al., 2020). Penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah media diorama yang dikembangkan untuk materi tentang peduli terhadap makhluk hidup, sedangkan objek penelitian adalah materi peduli terhadap makhluk hidup itu sendiri.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat dan menganalisis aktivitas serta interaksi selama proses pembelajaran. Instrumen wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih dalam dari berbagai pihak terkait. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat

deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui metode observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang mencakup data dari angket yang diisi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses dalam penelitian pengembangan ini diawali dengan menentukan permasalahan yang sedang membutuhkan inovasi selanjutnya menentukan subjek penelitian dan tempat penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media diorama pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan yang telah di rumuskan, maka peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. peneliti menggunakan ke 5 tahapan tersebut karena, untuk mendapatkan media diorama pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar, maka peneliti melakukan beberapa langkah-langkah di antaranya Tahap Analysis (Analisis) didalam tahap ini peneliti menjabarkan 3 yaitu 1. Analisis Kebutuhan Siswa, 2. Menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan 3. Analisis Situasi. Tahap Design (Perencanaan) Tahap Desain merupakan tahapan kedua dalam penelitian dan pengembangan. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan rancangan terhadap produk siswa dengan kebutuhan. Selain merancang desain produk, peneliti juga Menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi. Desain media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kela IV dikembangkan peneliti akan dirincikan dengan spesifikasi produk dengan Desain produk yang dilakukan yaitu berupa kerangka desain. Kerangka desain yang dibentuk peneliti di buat dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran terkait desain yang akan dibuat.



Gambar 1 Desain Media *Diorama* Sub Tema Hewan dan Tumbuhan di lingkungan Rumahku

Tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahapan ini merupakan proses pembuatan pengembangan media diorama sun tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku kelas IV. Tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini dilakukan yaitu uji validitas. Dalam tahapan ini dijelaskan sebagai berikut. (a) Uji validitas yang telah ditetapkan ditunjukkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media diorama yang dikembangkan serta validasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media diorama sesuai dengan saran dan tim validator. Media diorama ini divalidasi oleh 3 validator serta dilakukannya respon siswa. Hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 82%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak” dari perhitungan di atas diperoleh persentase 82% maka media sangat layak. Berdasarkan hasil uji validitas media oleh ahli media draft 1 diperoleh dengan jumlah skor 82% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Validasi Ahli Materi hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 80%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 80% maka bahan ajar dikategorikan “sangat layak”. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 80% maka materi yang di dalam bahan ajar dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validitas materi oleh ahli materi draft 1 diperoleh dengan jumlah skor total 80 % yang tergolong dalam kategori sangat layak. hasil penilaian dari guru kelas IV keseluruhan mencapai 97%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak “. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 97% maka media diorama sangat layak. Berdasarkan hasil uji validitas media oleh ahli media draft 1 diperoleh dengan jumlah skor 97% yang tergolong dalam kategori sangat layak. hasil penilaian dari siswa kelas IV keseluruhan mencapai 95%.

Pada tahap analisis (*Analysis*), dilakukan analisis terhadap kebutuhan materi, kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis yang dilakukan terhadap kebutuhan materi adalah menganalisis materi apa yang digunakan oleh guru di sekolah dasar terutama SD Negeri 194211 Marindal. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar 104211 Marindal, hasil belajar siswa kelas IV masih rendah, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar sehingga siswa kurang aktif .

Hal ini dikarenakan pada proses pada saat proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal berlangsung, tidak menggunakan bahan ajar yang menarik , sehingga hasil belajar siswa kelas IV masih sangat rendah . selanjutnya analisis kurikulum yaitu menelaah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ada pada buku guru tema 3 subtema 1. Selanjutnya analisis situasi terkait dengan kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran di kelas yaitu dengan melakukan observasi kegiatan guru dalam mengajar menggunakan bahan ajar menarik atau tidak.

Kesimpulan dari hasil observasi itu bahwa pembelajaran dikelas dapat dikatakan hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar tanpa adanya media pembelajaran. Peneliti ingin membantu mengembangkan media *diorama* yang bisa membantu mengatasi hasil belajar siswa yang rendah.

Selanjutnya tahap Desain (*Design*), dilakukan merancang media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk merancang media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan mendesain produk.

Selanjutnya tahapan pengembangan (*Development*) yaitu dilakukan proses pembuatan langkah – langkah media *diorama*. Selanjutnya, tahapan implementasi yang terdiri dari uji validitas. Uji validitas, validator ahli media, ahli materi, tanggapan guru serta respon siswa. Validator ahli media ahli materi, tanggapan guru serta respon siswa memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran yang diberikan. Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pada validasi pertama adalah 82% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli materi 80 % dengan kriteria kemudian validasi oleh guru kelas 97% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa hasil yang diperoleh 95% Setelah hasil keseluruhan validasi media *diorama* untuk 4 validasi, maka peneliti mendapatkan hasil rata – rata keseluruhan untuk 4 validator pada validasi pertama yaitu 82% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil kedua yang di peroleh dari validator 80% selanjutnya validasi ketiga 97%. Kemudian validasi ke empat 95%. Termasuk kategori sangat layak. Dan hasil keempat yang diperoleh dari validator 97% termasuk ke kategori sangat layak.

Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 4 validator dapat kategori sangat layak.

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang diajukan pada bagian sebelumnya, maka berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diketahui apakah rumusan masalah dan pertanyaan yang diajukan telah terjawab atau belum. Hasil analisis terhadap data yang diperoleh menunjukkan (1) bagaimana desain pengembangan media *diorama* pada pembelajaran tematik dengan tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal?, (2) bagaimana kelayakan media *diorama* pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal?, (3) bagaimana implementasi media *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal.

Pengembangan Desain Media *Diorama*

Desain (*Design*), dilakukan merancang produk media diorama pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk merancang media diorama pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan bahan-bahan dan alat-alat yang sudah ditentukan untuk membuat produk. Bahan yang digunakan seperti triplek, rumput maket, styerofom, kerikil, pohon plastic, cat air, origami, brush, hewan plastic, kutek bening. Sedangkan peralatan yang digunakan yaitu kuas, gunting, lem fox, lem tembak, lem dextone, double tape, mangkok, ulpen, paku.



Gambar 2 Desain Produk



Gambar 3 Produk Media *Diorama* yang Sudah Selesai

Kelayakan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari hasil uji validasi, validator ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa menilai tentang media *diorama*. Terdapat empat validator ahli media, materi, tanggapan guru dan respon siswa adalah Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si. (Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah) , Bapak Sujarwo, S.Pd.,M.Pd. (Dosen di Universitas Muslim

Nusantara Al Washliyah). Ibuk Nelly Astuti Harahap (Guru SD Negeri 104211 Marindal) dan siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Validator ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, materi, tanggapan guru serta respon siswa, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pertama adalah 82% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli materi pertama adalah 80% kemudian hasil dari yang diperoleh dari tanggapan guru adalah 97% dengan kategori sangat valid dan hasil yang diperoleh dari respon siswa adalah 95% dengan kategori sangat layak. Setelah keseluruhan validasi media *diorama* untuk 4 validasi, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 4 validator pada validasi pertama yaitu 82% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil validasi kedua 80% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi ketiga diperoleh 97%. Dan hasil validator ke empat diperoleh 95% termasuk ke kategori valid digunakan.

Berdasarkan Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pada ahli yaitu media, materi, tanggapan guru dan respon siswa. Secara keseluruhan memperoleh kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil validasi produk media *diorama* sebagai media pembelajaran yang diberikan ahli media memperoleh 82% “sangat layak”. Nilai tersebut diperoleh dari kelayakan kegrafikan, kelayakan penyajian, dan tampilan dalam pembelajaran. Media *diorama* ini di buat berdasarkan sesuai dengan pembelajaran yang ada di Pelajaran tematik. Hasil validasi produk media *diorama* sebagai media pembelajaran yang diberikan ahli media memperoleh 82% dengan kategori “sangat layak”. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian tampilan desain dengan kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap validasi ahli, maka disimpulkan kevalidan produk media *diorama* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik mendapat kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Setelah hasil pengembangan media *diorama* dilakukan. Untuk media *diorama* pada proses pembelajaran tematik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai peneliti menunjukkan sebuah media yang di desain agar menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik, bahkan Ketika media yang di desain di tunjukkan kepada siswa membuat siswa penasaran untuk melihat pada saat proses pembelajaran. Ketika Pelajaran dimulai siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil dari kemampuan yang di peroleh siswa tuntas dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan media *diorama* Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa

media *diorama* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dapat dikatakan meningkat. Dikarenakan saat proses pembelajaran menggunakan media *diorama* siswa terlihat dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu yang menjadi faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran adalah dengan adanya media menurut Zaini (wulandari at all 2023) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Media pada pembelajaran tema ini memiliki informasi mengenai tumbuhan dan hewan untuk melatih kemampuan mereka seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil siswa kuasai setelah mempelajari media *diorama*.

SIMPULAN

Media yang dikembangkan adalah media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar tema 3 “peduli terhadap makhluk hidup” subtema 1 “hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku”. Hasil validasi media *diorama* pada pembelajaran tema (peduli terhadap makhluk hidup) adalah pada validasi media memperoleh 82% dengan kriteria sangat layak. Pada validasi materi memperoleh 80% dengan kategori layak. Kemudian pada tanggapan guru memperoleh 97% dengan kriteria sangat layak. Dan pada respon siswa memperoleh 95% dengan kriteria sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Munadi, Y. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: GaungPersada Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2014. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 752
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Kata Pena.