



Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab sebagai Masyarakat untuk Siswa Kelas V

Moh. Fathurrahman^{1✉}, Deni Setiawan², Sukarjo³, Neni Niswaton Hasanah⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Article Info

Article History:

Receive 1 Juli 2020

Accepted 1 Agustus 2020

Published 30 September 2020

Keywords:

audio visual;

PPKn;

media pembelajaran

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain, mengetahui kelayakan, serta menguji keefektifan media audio visual. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Suiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Berdasarkan penilaian validator ahli, aspek materi dalam media audio visual dinyatakan sangat layak dengan presentase 96%, sedangkan aspek media dinyatakan sangat layak dengan presentase perolehan sebesar 88%. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pretest sebesar 0,170638 dan posttest sebesar 0,220033. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai $<$. Berdasarkan hasil penghitungan uji t dengan menggunakan paired sample t-test observasi berpasangan diperoleh thitung sebesar -17.0428 dan ttabel dengan $\alpha = 5\%$ sebesar 2,571, menghasilkan H_0 ditolak dan $\mu B < 0$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk pada kelompok kecil terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat dengan menggunakan media audio visual. Selanjutnya uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi. Media audio visual sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat siswa kelas V SDN Betokan 3 Demak.

Abstract

This research aims to develop a design, determine the feasibility, and test the effectiveness of audio visual media. The type of research is Research and Development with a development model developed by Suiyono. The data collection techniques used test techniques and non-test. Based on the expert validator's assessment, the material aspect in audio-visual media was declared very feasible with a percentage of 96%, while the media aspect was declared very feasible with a percentage of acquisition of 88%. The results of the normality test showed that the pretest was 0.170638 and the posttest was 0.220033. Based on these data, it is concluded that the small group test pretest and posttest scores are normally distributed because the value $<$. Based on the results of t-test calculations using paired sample t-test, paired observations obtained tcount of -17.0428 and t table with $\alpha = 5\%$ of 2.571, resulting in H_0 rejected and $\mu B < 0$. Then these results indicate that at the product testing stage in small groups There are differences in the results of the pre-test and post-test of PPKn learning in the material of rights, obligations and responsibilities as a community using audio-visual media. Furthermore, the N-gain test obtained a value of 0.71 with high criteria. Audio-visual media are very feasible and effective to be used in PPKn learning on rights, obligations, and responsibilities as a class V SDN Betokan 3 Demak community.

✉ Corresponding author

Address: Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES,
Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50229
Email : deni.setiawan@mail.unnes.ac.id.

PENDAHULUAN

Satuan pendidikan harus dapat mengembangkan kualitas bangsa Indonesia melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa kurikulum dijenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Pada jenjang SD/MI PPKn memuat materi Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, pancasila, globalisasi. Melalui mata pelajaran PPKn siswa diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban sehingga menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006)

Salah satu tujuan pembelajaran PPKn yaitu membentuk warga negara yang baik dan demokratis, hal tersebut sejalan dengan definisi PPKn menurut *National Council for Social Studies* (NCSS), yaitu "*membentuk warga negara yang terinformasi, analitis, melaksanakan nilai-nilai demokrasi serta ikut berperan aktif dalam masyarakat*" (Cholisin, 2000:1.15). Adapun tujuan pembelajaran PPKn yaitu (1) pengetahuan dan kecakapan pemecahan masalah; (2) kesadaran peranan kontemporer dari ilmu pengetahuan; (3) kesiapan untuk kehidupan ekonomi yang lebih efektif; (4) kemampuan mengambil keputusan-keputusan nilai, (5) penerimaan terhadap fakta, gagasan hidup yang baru, (6) partisipasi dalam pembuatan, (7) meyakini asas persamaan dan kebebasan, (8) kebanggaan nasional dan semangat kerjasama internasional, (9) seni kreatif dan humanistik, (10) menghargai manusia sebagai manusia, (11) pengembangan dan penerapan prinsip-prinsip demokrasi (Cholisin, 2000:1.15). Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan PPKn menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia dengan memanfaatkan teknologi

informasi dan komunikasi.

Pencapaian tujuan PPKn diperlukan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2015:53). Penggunaan media audio visual untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran PPKn didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Husni dkk (2018) Menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah layak dan efektif. Dibuktikan dengan hasil validator ahli materi memperoleh jumlah skor 38 pada kategori layak, validator ahli tampilan dengan skor 46 dalam kategori layak, dan respon siswa dalam uji coba skala kecil memperoleh skor 58 dengan kategori menarik, uji coba skala besar memperoleh skor 61 dengan kategori sangat menarik.

Artikel Jurnal oleh Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari Menyebutkan bahwa data kevalidan produk memperoleh skor 4,60 artinya produk ini masuk kriteria valid, kepraktisan produk memperoleh skor 4,53 masuk kedalam kriteria praktis, dari data kemenarikan produk dengan skor 4,31 yang artinya produk menarik dan dapat digunakan, keefektifan produk menyatakan efektif karena rata-rata hasil belajar siswa mencapai diatas rata-rata yaitu 85,2.

Sedangkan Artikel oleh Nina Fitriyani (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus menarik dan lucu karena sifat dari siswa dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar, oleh sebab itu media pembelajaran harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok PKN di sekolah dasar efektif dapat digunakan untuk metode pembelajaran di kelas.

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, maka telah diketahui bahwa gap yang terjadi pada kondisi pembelajaran PPKn adalah kurangnya media pembelajaran mandiri sehingga penelitian ini memutuskan menggunakan penelitian

Research and Development (R&D) dengan mengembangkan media pembelajaran PPKn. Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan desain, mengetahui kelayakan, menguji keefektifan media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat dalam pembelajaran PPKn pada kelompok kecil kelas V SDN Betokan 3 Demak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain, mengetahui kelayakan, menguji keefektifan media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat dalam pembelajaran PPKn pada kelompok kecil kelas V SDN Betokan 3 Demak.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (dalam Sugiyono, 2016:409) terdiri atas (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal. Namun karena keterbatasan peneliti, maka langkah ke-10 “produksi massal” dimodifikasi menjadi “produksi terbatas”. Hal ini tidak akan mempengaruhi penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara signifikan karena tujuan utama dari penelitian ini seperti yang termuat dalam rumusan masalah yaitu pengembangan desain, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan media. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat sebagai media pembelajaran PPKn kelas V SDN Betokan 3 Demak. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh dua tim validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan menurut Sugiyono. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang bersifat menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi untuk kelancaran proses pembelajaran. Peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang

menghasilkan produk media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat sebagai media pembelajaran PPKn kelas V SDN Betokan 3 Demak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di SDN Betokan 3 Demak, peneliti mengembangkan media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat sebagai media pembelajaran PPKn kelas V. Pembahasan mengkaji mengenai hasil penelitian yang diperoleh peneliti pada pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat kelas V SDN Betokan 3 Demak meliputi (1) pengembangan desain media audio visual; (2) kelayakan media audio visual; (3) keefektifan media audio visual.

Hasil Pengembangan Media Audio Visual

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media audio visual pada pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat kelas V SDN Betokan 3 Demak. Asyhar (2012:73) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sementara Sukiman (2012:184) berpendapat bahwa media *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media *audio visual* menurut teori Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi dibandingkan dengan media audio atau media visual. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa media *audio visual* memiliki beberapa keunggulan dalam pelaksanaan pembelajaran. Keunggulan tersebut antara lain dapat mengajak siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media tersebut dibuat agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Peserta didik dapat menemukan konsep sendiri melalui pengalamannya memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*. Media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.

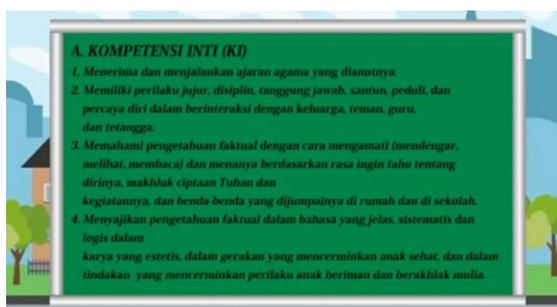
Video ini berdurasi kurang lebih 11 menit untuk tiap video. Media audio visual ini berorientasi landscape dengan kualitas resolusi sebesar 720p, berformat mp4 dan dikemas dalam bentuk kepingan CD agar lebih praktis dalam penyimpanan dan penggunaannya. Komponen-komponen produk di desain oleh peneliti sebagai berikut.

Pembuka Video

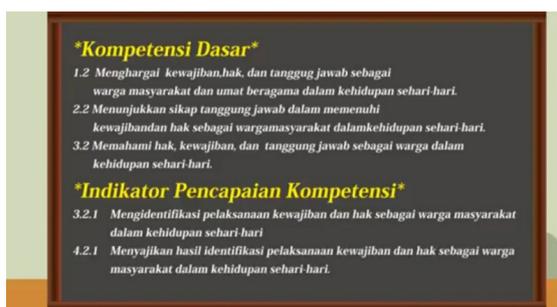
Pembuka video dalam media audio visual ini meliputi: tampilan logo Unnes dan judul video yaitu “ Media Audio Visual PKN Kelas V Sekolah Dasar”. Selain itu dicantumkan juga nama peneliti, dosen pembimbing dan guru kelas V. Yang dilanjutkan dengan penyampaian kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Judul dan identitas



Gambar 2. Kompetensi Inti



Gambar 3. KD dan Indikator



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran

Isi Video

Bagian isi media audio visual memuat penjelasan materi tentang pengertian hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat, contohnya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah.



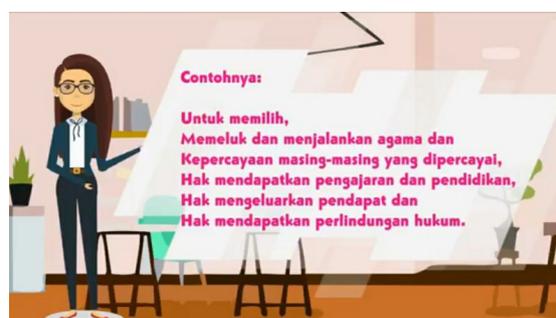
Gambar 5. Materi yang akan disampaikan



Gambar 6. Tampilan narasi



Gambar 7. Tampilan Materi pengertian Hak



Gambar 8. Tampilan contoh hak

Penutup Video

Penutup video tutorial meliputi Ucapan terima kasih, Credits dan biodata. Credits terdiri dari nama artis dalam video tutorial, editor video dan ucapan terima kasih dari peneliti, sedangkan biodata yang digunakan merupakan biodata singkat dari: peneliti, dosen pembimbing dan guru kelas V.



Gambar 9. Tampilan ucapan terima kasih



Gambar 10. Tampilan Credit dan video editing



Gambar 11. Biodata Peneliti



Gambar 12. Biodata Guru Kelas V

Komponen-komponen tersebut disesuaikan dengan pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat kelas V SD. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Kelayakan media audio visual berdasarkan penilaian ahli dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat kelas V SD. Uji coba produk pada kelompok kecil melibatkan sampel sebanyak 5 siswa yang digunakan untuk menguji keefektifan media audio visual melalui angket tanggapan siswa dan guru. Revisi dilakukan setelah dilakukan uji coba produk skala kecil berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa dan guru. Produksi terbatas dilakukan peneliti dengan memproduksi satu buah media audio visual sesuai dengan kebutuhan penilaian.

Kelayakan Media

Validasi kelayakan media audio visual dalam muatan pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat dari segi media dinilai oleh ahli media, yaitu Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Sedangkan komponen kelayakan materi audio visual dalam muatan pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat dari segi materi dinilai oleh ahli materi, yaitu Tutik Wijayanti, S.Pd., M.Pd., dosen PKN, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Validasi kelayakan media bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil akhir kelayakan ahli media menunjukkan media audio visual memperoleh presentase penilaian sebesar 88% dengan kriteria sangat layak.

Sedangkan validasi kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dibutuhkan oleh siswa dengan isi konten media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil kelayakan ahli materi menunjukkan media audio visual memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli secara keseluruhan, media audio visual memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran, sehingga layak untuk diujicobakan pada penelitian. Kelayakan media video tutorial dapat dilihat dari hasil angket tanggapan siswa, dan guru. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, dan guru pada

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kecil

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	Lo	L tabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	56,6	8.988882	0,1706	0,337	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	86,8	5.890671	0,220033	0,337	Berdistribusi Normal

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Rata-rata Kelompok Kecil

Kelas	N	Rata-rata	Varians	T _{hitung}	T _{tabel}	Kriteria
<i>Pretest</i>	5	57	80.8			
<i>Posttest</i>	5	87	34.7	-17,0428	2,571	Ho ditolak

Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain*

Kelas	Rata-Rata Skor		N-gain	Kriteria
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Kelompok Kecil	57	87	0,71	Tinggi

kelompok kecil menunjukkan tanggapan yang positif terhadap produk media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi diperoleh persentase tanggapan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil analisis angket tanggapan secara keseluruhan menyatakan bahwa media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi sangat layak.

Keefektifan Media

Keefektifan penggunaan media audio visual materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Rifa'i dan Anni (2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang terdiri atas nilai *pretest* dan *posttest* yang diuji menggunakan uji normalitas, uji T-test dan uji N-Gain.

Dari tabel 1 diperoleh perhitungan pada kelompok kecil *pretest* sebesar 0,1706 dan *posttest* sebesar 0,220033. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai $<$.

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan hasil penghitungan uji t dengan menggunakan *paired sample t-test* observasi berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -17.0428 dan t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ sebesar 2,571, menghasilkan yaitumaka Ho ditolak dan $\mu_b < 0$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk pada kelompok kecil terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat dengan menggunakan media audio visual.

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan N-gain pada kelompok kecil adalah 0,71 dengan

kriteria tinggi. Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* yaitu dari 57 menjadi 87 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian media audio visual efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah pada proses mengembangkan desain telah dirumuskan mulai dari desain tampilan antar muka, penampang aplikasi dan pemilihan pewarnaan melalui analisis kebutuhan. Sedangkan kelayakan dari media ini telah teruji layak dengan rekapitulasi dari dua ahli media. kemudian serta menguji keefektifan media audio visual yang telah dikembangkan ini mencapai kriteria N-Gain tinggi sehingga bisa dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Kuku, dan Sutrisno Sahari. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V SD Berorientasi Klarifikasi Nilai. *Jurnal pendidikan dasar Nusantara*.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyani, Nina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok PKN SD. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6, No.1.
- Ghaedsharafi, Maliheh, dkk. 2012. "Effect of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on EFL

- Learners Writing Skill". *International Journal of English Linguistics*. Vol.2, No. 2.
- Husni, muhammad, dan Yul Alfian Hadi .2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Berbasis Teknik Klarifikasi Nilai Pada Siswa SD di Lombok Timur*. Jurnal Penelitian Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol.4, No. 2.
- Rifai, Achmad, dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.