

Pengembangan Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Pembelajaran KPK DAN FPB Siswa Kelas IV SD

Dewi Nursafitri¹, Risdiana Andika Fatmawati², Siti Nur Asmah³

^{1,2}Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

³Progran Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Article Info	ABSTRAK
Article history:	Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Dakota yang layak, praktis dan efektif untuk digunakan oleh siswa IV SD . Penelitian ini menggunakan penelitian Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D) Menurut Borg and Gall terdiri atas 10 tahapan. Namun peneliti mengembangkan hanya dilakukan sampai tahap ke 7 dikarenakan keterbatasan waktu, dan biaya untuk memproduksi dan menyebarkan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi mendapatkan penilaian skor 83% termasuk kriteria “Sangat Baik”, ahli media mendapatkan penilaian skor 94% termasuk dalam kriteria “ Sangat Baik. Pada Uji lapangan awal Respon siswa terhadap media medapatkan skor 88% termasuk kriteria Sangat Baik, pada lembar observasi keaktifan siswa (minat siswa) 1 mendapat skor 82% termasuk kriteria “ Sangat Baik”. Sedangkan pada lembar observasi keaktifan siswa (minat siswa) 2 mendapat skor 84” termasuk kriteria “ Sangat Baik”. Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> meningkat. Sedangkan Pada Uji lapangan Utama Respon siswa terhadap media medapatkan skor 98% termasuk kriteria “Sangat Baik”, pada lembar observasi keaktifan siswa (minat siswa) 1 mendapat skor 86% termasuk kriteria “ Sangat Baik”. Sedangkan pada lembar observasi keaktifan siswa (minat siswa) 2 mendapat skor 88% ” termasuk kriteria “ Sangat Baik”. Pada nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> mengalami peningkatan
Accepted: 17 Oktober 2022	Abstract
Publish: 18 October 2022	<i>This development research aims to produce Dakota media that is feasible, practical and effective for use by fourth grade elementary school students. This research uses Research and Development Research and Development (R&D) according to Borg and Gall consisting of 10 stages. However, the researchers developed only until the 7th stage due to time constraints, and costs for producing and disseminating the developed product. The results showed that the material expert's assessment got a score of 83% including the "Very Good" criteria, media experts got a score of 94% including the "Very Good" criteria. In the initial field test, the student's response to the media got a score of 88% including the very good criteria, on the student activity observation sheet (student interest) 1 got a score of 82% including the "very good" criteria. While on the student activity observation sheet (student interest) 2 got a score of 84 "including the "Very Good" criteria. The pre-test and post-test scores increased. While in the main field test, students' responses to the media got a score of 98% including the "Very Good" criteria, on the student activity observation sheet (student interest) 1 got a score of 86% including the "Very Good" criteria. While on the student activity observation sheet (student interest) 2 got a score of 88% "including the criteria of "Very Good". In the pre-test and post-test scores increased.</i>
Keywords:	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>
<i>Pengembangan,</i>	
<i>Media Pembelajaran</i>	
<i>Dakota</i>	
Article Info	
Article history:	
Accepted: 17 Oktober 2022	
Publish: 18 October 2022	
Corresponding Author:	
Dewi Nursafitri	
FKIP UNU Kalbar	
Email: dwiptk28@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan mulai tingkat pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kondisi yang terjadi dari dulu hingga sekarang siswa mengalami kesulitan dan kurangnya minat dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 14 Sungai Raya di peroleh bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Matematika dianggap pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Siswa selalu mengeluh dengan kurang hapalnya perkalian dan pembagian, apalagi jika ada rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan tugas mereka yang dapat menyebabkan kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran matematika.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas IV C SDN 14 Sungai Raya tentang materi KPK dan FPB yang menunjukkan hasil belajar dengan presentase hanya 39% yang memenuhi KKM dengan ketuntasan standar sekolah tersebut yaitu 67. Selain diperoleh dari hasil belajar diperoleh juga hasil dari wawancara terhadap wali kelas IV C yaitu ibu Ariyanti Erzaliani S.Pd tentang materi KPK dan FPB. Beliau mengatakan bahwa para siswa belum memahami materi tersebut yang menyebabkan kurang minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dipengaruhi dua faktor yang menyebabkan hasil pembelajaran mereka rendah diantaranya faktor siswa dan guru. Faktor dari siswa yaitu mereka selalu berfikir bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan yang berpengaruh pada interaksi proses pembelajaran yang sebab rendahnya minat belajar sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Sedangkan faktor dari guru diantaranya sedikitnya sumber belajar dan tidak ada penggunaan media pembelajaran disebabkan minimnya pengetahuan guru dengan media pembelajaran yang menyebabkan tidak mengetahui media seperti apa yang cocok dalam pembelajaran tersebut. Hal ini penyebab pembelajaran bersifat monoton. Pembelajaran bersifat monoton dimana siswa hanya menerima informasi dari guruyang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran, sehingga makna pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami Nurita (2018 :171-187).

Hasil penelitian Kummullah dan Amrullah (2020 : 319-325) yang berjudul Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang hasil penelitian ini adalah media Dakota memiliki kualitas baik dengan total 90.7% berdasarkan hasil validasi dari pakar media pembelajaran dan juga guru kelas IV SD. Perbandingan nilai pretest dan posttest pada evaluasi kelompok kecil. Siswa dinyatakan tuntas jika KKM 70 atau ketuntasan minimal 70%. Hasil pretest dan posttest diketahui 58% atau sebanyak siswa yang siswa yang tuntas sedangkan posttest terdapat peningkatan mencapai 100% dikarenakan semua siswa tuntas dalam belajar. Perolehan rata-rata minat belajar siswa sudah mencapai target. Target akhir untuk minat belajar siswa adalah 81% dengan kriteria sangat baik. Dakota Merupakan penggabungan permainan tradisional tradisional dengan pembelajaran matematika untuk membantu menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) (Fendrik, 2009 : 702- 708).

Dari Uraian diatas, perlunya solusi alternatif suatu pengembangan media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan DAKOTA (Dakon Matematika) sebagai Media Pembelajaran KPK dan FPB Siswa kelas IV SD".

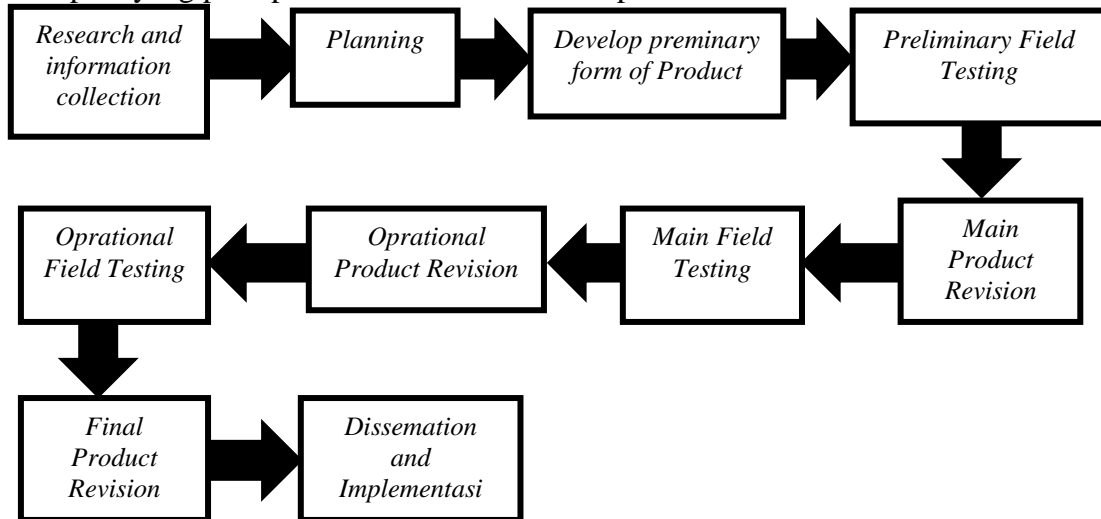
2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Khaeroni

(Sukmadinata : 2008) R&D adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2013 : 297). Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mendasar pada pengembangan produk. Pada pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian termasuk dalam penelitian dan pengembangan.

Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah Model Pengembangan Borg and Gall (1989). Model pengembangan Borg and Gall di pilih Karena model Borg and Gall ini memiliki validasi tinggi yang di uji oleh beberapa ahli. Tujuan model Borg and Gall sendiri adalah mengembangkan model atau produk yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan program tertentu pada intansi tertentu pula yang pada penelitian ini menekankan pada analisis minat siswa



Gambar 1. Bagan Pengembangan Borg and Gall (1989 : 145)

2.2. Prosedur penelitian

Prosedur Penelitian ini menggunakan penelitian Pengembangan *Research and Development* (R&D) Menurut Borg and Gall terdiri atas 10 tahapan. Namun peneliti mengembangkan hanya dilakukan sampai tahap ke 7 dikarenakan keterbatasan waktu, dan biaya untuk memproduksi dan menyebarkan produk yang dikembangkan. Adapun ketujuh tahapan yaitu *Research and Information collection*, *Planning*, *Develop Preliminary From Of Product*, *Preliminary Field Testing*, *Main Product Revision* (Revisi Produk Utama), *Main Field Testing*, *Operational Produk Revision*.

2.3. Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan media DAKOTA materi KPK dan FPB dilakukan di SDN 14 Sungai Raya. Subjek penelitian *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan awal) berjumlah 6 orang siswa dan *Main Field Testing* (uji lapangan utama) 23 orang.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran DAKOTA Materi KPK dan FPB Menggunakan 2 jenis teknik, yaitu angket dan observasi.

2.5. Intrumen Penelitian

Lembar Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Lembar Penilaian kualitas media pembelajaran ini diisi oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator. Lembar penilaian ini digunakan untuk memvalidasi dan memperoleh data penilaian dari validator terhadap kualitas media pembelajaran DAKOTA materi KPK dan FPB sehingga dapat disimpulkan layak media dipergunakan dalam pembelajaran matematika

Lembar angket Respon Siswa Terhadap Media

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap pengguna media pembelajaran. Pengisian lembar angket respon ini dilakukan oleh peserta setelah

pembelajaran. Lembar angket respon peserta didik ini digunakan untuk melihat kepraktisan dari media DAKOTA

Lembar Observasi Minat Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui peningkatan dalam minat belajar dari segi aktifitas siswa peserta didik terhadap kegiatan belajar matematika menggunakan media pembelajaran DAKOTA materi KPK dan FPB dan mengetahui keefektifan. Lembar observasi ini diisi oleh teman sejawat/ Angkatan

Lembar Soal Tes

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui peningkatan dalam kognitif siswa terhadap kegiatan belajar matematika menggunakan media pembelajaran DAKOTA materi KPK dan FPB dan mengetahui Keefektifan media DAKOTA

2.6. Teknik Analisis

Adapun analisis data yang digunakan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

Data Kualitatif

Data Kualitatif yang terdiri dari saran/komentar pada lembar penilaian kelayakan media oleh validator, lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis ini sebagai bahan revisi media yang dikembangkan.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor yang akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa terhadap media, lembar observasi minat siswa terhadap penggunaan media yang isi oleh teman sejawat dan angket validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media yang sebagai validator

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media Dakota dengan pengembangan media melalui tahapan pengembangan Borg and Gall . Adapun sebagai berikut:

1. *Research and Information collection* (Penelitian dan pengumpulan informasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran matematika di kelas beberapa temuan satu di antara siswa beranggapan bahwa matematika dianggap pelajaran yang menakutkan, tidak menyenangkan dan sulit bagi siswa. Wawancara dengan guru di sekolah terhadap hasil belajar di bukti dengan wali kelas IV C yaitu ibu Ariyanti Erzaliani S.Pd tentang materi KPK dan FPB. Beliau mengatakan bahwa para siswa belum memahami materi tersebut yang menyebabkan kurang minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. peneliti mengkaji hasil penelitian terdahulu terkait dengan rancangan pengembangan produk dan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV C SD 14 Sungai Raya dan kajian teori penelitian terdahulu. maka peneliti membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran Dakota yang mudah digunakan dalam pembelajaran, media yang layak, praktis dan efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, selain itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti tujuan penggunaan media. Tujuan didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator pada materi KPK Dan PFB Pada tahap kedua mempersiapkan Alat dan Bahan, setelah itu perencanaan media yang akan diproduksi. Tahap ketiga yaitu perencanaan pada pembuatan buku petunjuk penggunaan media Dakota.

3. *Develop Preliminary Form Form of Product* (Pengembangan Produk Awal)

Pada tahap ini pengembangan produk awal dengan memperhatikan validasi awal Validator Ahli materi dalam pengembangan media Dakota adalah bapak Muhammad Aqmal Nurcahyo, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nadhatu Ulama Kalimantan Barat

Tabel 1 validasi ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Σx	Σy	P%	Kreteria
	Jumlah total	29	35	83%	Sangat Baik

Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ahli media dengan jumlah skor 83% maka media Dakota yang dikembangkan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media Dakota yang dikembangkan menurut penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria interpretasi skor “sangat baik” yang artinya media Dakota tersebut “ layak” digunakan untuk siswa. Dengan beberapa Komentar sebagai berikut

- 1) Meteri sudah sesuai untuk diajarkan melalui penggunaan media Dakota
- 2) Penggunaan media dan materi yang diajarkan cocok dengan karakteristik siswa kelas IV
- 3) Dapat dilakukan penelitian .

Dengan Komentar/ Saran oleh ahli materi maka hasil akhir dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi ,maka tidak diperlukan revisi pada tahap validasi ahli materi.

Validator ahli media

Pengembangan media Dakota adalah ibu Yunika Afryaningsih,M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nadhatu Ulama Kalimantan Barat

Tabel 2 Tabel Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Validasi ahli Materi Tahap Pertama				Validasi ahli Materi tahap ke kedua			
		Σx	Σy	P%	Kreteria	Σx	Σy	P%	Kreteria
	Jumlah total	55	65	85%	Sangat baik	61	65	94%	Sangat baik

Hasil Penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor 85% maka media Dakota yang dikembangkan masuk kedalam kreteria interpretasi skor “Sangat Baik” dengan kesimpulan media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. pada tahap validasi media ini, masih terdapat beberapa poin indikator yang masih perlu diperbaiki.

Hasil penilaian ahli media tahap kedua pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ahli media dengan jumlah skor 94%, maka media Dakota yang dikembangkan masuk kedalam kreteria interpretasi skor “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media Dakota yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “sangat baik” yang artinya media Dakota tersebut “ layak” digunakan untuk siswa . Validasi tahap kedua berakhir dengan kesimpulan bahwa media layak digunakan tanpa revisi, maka dapat dikatakan bahwa media Dakota layak untuk di uji cobakan kepada siswa kelas IV SD



Gambar 2. Hasil Media Dakota tampak depan dan belakang



Gambar 3. Warna biji-bijian media Dakota sebelum revisi dan sesudah revisi

4. Preliminary Field Testing (Uji Lapangan Awal)

Hasil uji lapangan pada siswa SDN 14 Kubu Raya terlihat dalam Tabel berikut

Tabel 3. Nilai Nilai *Pre-test* Nilai *Post-test* lapangan Awal

No	Nama siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Keterangan
	Jumlah	250	540	Ada Peningkatan
	Rata-Rata	42	90	Ada Peningkatan

5. Main Product Revision (Revisi Produk Utama)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal didapatkan bahwa respon siswa terhadap media Dakota sangat baik serta tidak terdapat saran maupun kritik terhadap media Dakota sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi kembali.

6. Main Field Testing (Uji lapangan utama)

Uji Coba lapangan utama dilakukan pada hari Jumat, 10 Juni 2022. Pada tahap ini, angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media Dakota, sedangkan lembar observasi dan tes (*Pre-test* dan *Post-test*) untuk mengetahui keefektifan media Dakota. Responden dalam uji coba lapangan utama adalah 22

Tabel 4. Hasil observasi minat siswa pada Uji lapangan utama

No	Kompenen	M	M	Pm	Kreteria
	Jumlah uji siswa 1	43	50	86%	Sangat Baik
	Jumlah uji sisws 2	44	50	88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dijelaskan pada data hasil lembar observasi minat siswa 1 dan 2 uji lapangan awal yang diisi oleh teman sejawat (Endang Ariyanti) memperoleh jumlah skor 86% dan 88%. Ada peningkatan maka media Dakota yang dikembangkan masuk kedalam kriteria interpretasi skor “Sangat Baik” Dapat disimpulkan bahwa media Dakota yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “ Sangat baik” yang artinya media Dakota tersebut “ efektif” digunakan untuk siswa.

Tabel 5. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Uji Lapangan Utama

No	Nama siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Keterangan
	Jumlah	1.110	2055	Ada Peningkatan
	Rata-Rata	50	93	Ada Peningkatan

Maka dapat disimpulkan Bahwa Hasil data Penilaian *pre-test* dan *post test* menunjukkan peningkatan nilai. Pada saat *pre-test* semua siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu Kurang dari 67 dengan memperoleh hasil nilai rata-rata keseluruhan siswa 50 termasuk pada kriteria interpretasi skor “ cukup”. Pada saat *post-test* Semua siswa mendapatkan nilai sudah diatas KKM yaitu diatas 67 dengan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan siswa 93 termasuk pada kriteria interpretasi skor “Sangat Baik”. Media yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa media Dakota ini “efektif”digunakan dalam proses pembelajaran

7. Operational Produk Revision (Revisi Produk Operasional)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal didapatkan bahwa respon siswa terhadap media Dakota sangat baik serta tidak terdapat saran maupun kritik terhadap media Dakota sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi kembali.

4. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan produk media Dakota yang ditunjukkan siswa kelas IV SD telah dilaksanakan dengan berdasarkan proses dan hasil uji coba terhadap media Dakota adapun tujuan penelitian pengembangan adalah

1. Hasil penilaian kelayakan media Dakota diperoleh dari angket validasi materi memperoleh skor 83% termasuk dalam kriteria interpretasi skor “sangat baik” sedangkan validasi media memperoleh skor 94 % termasuk Dalam kriteria interpretasi skor “sangat baik”.

2. Hasil penilaian kepraktisan diperoleh dari Angket respon siswa terhadap media, pada tahap uji lapangan awal respon siswa terhadap media memperoleh skor 88% termasuk dalam kriteria interpretasi skor “ sangat baik”.
3. Pada tahap uji lapangan utama pada lembar observasi minat siswa 1 diperoleh skor 86% yang termasuk dalam kriteria interpretasi skor “sangat baik” . sedangkan pada lembar observasi minat siswa 2 memperoleh skor 88 % termasuk dalam kriteria interpretasi skor “sangat baik”. *pre-test dan post-test* pada uji lapangan awal dan uji lapangan utama mengalami peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa media Dakota tersebut “efektif

4. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada FKIP UNU Kalbar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta dosen pembimbing Ridisdiana Andika Fatmawati, M.Pd dan Siti Nur Asmah, M.Pd yang telah memberikan arahan dan dukungan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik. Penulis ucapakan terima kasih kepada jurnal *Ilmiah Mandala Education (JIME)* yang bisa menerima hasil penelitian penulis, semoga bisa di terbitkan di sini dengan berharap di publikasi di bualn Oktober.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh,Rizqi; Yuliani & Isnawati.2013.Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Intraktif Materi Mutasi Untuk SMA.*Jurnal Biocdu*, 2(2), hal 134-136
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1989. *Educational Reasearch : An Introduction, fifth editional* (hal. 413-431). New York : Longman
- Fendrik, M. 2019. Penggunaan Alat Praga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu*, 3(2), hal 702-708.
- Kumullah, Rahmah & Amrullah Mahmud. 2020. Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerangkang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), hal. 319-325
- Monica, Ririn. 2018. Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Artikel Penelitian. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi : Jambi.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), hal. 171-187.
- Sugiyono. 2015. *Pendidikan Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND* (hal. 134-140). Bandung : PT Alfabet
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.