
PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SLIDE* PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP

(The Development of Learning Media Bases on Google Slide in Secondary School)

Sriwulan Purnamasari

Email: sriwulanp602@gmail.com

Adang Heryawan, Romli Ardie

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to develop a google slide-based learning media model on social studies subjects in class VII by using the research and development (R & D) method of ADDIE which can support distance learning that is accessed wherever and whenever on social studies subjects. The method used to determine the feasibility of the product developed through the validation of media experts and material experts. The ADDIE model used consists of five steps to develop the google slide learning media model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The instrument of data collection used in this research and development was a Likert scale questionnaire 1 to 5 with quantitative descriptive data analysis and percentage. The results of this research and development in the form of google slide-based learning media on social studies subjects were developed through several stages namely preparing planning in the form of teaching materials, designing google slides with available templates, and buying Koata Internet. The results of the average feasibility testing of the learning material experts amounted to 47.90, 77.90%, and 82.90%, with the categories Good, Good and Very Good. The results of the feasibility testing of the average media expert amounted to 54.2%, 73.70%, and 88.4% with the category Good, Very Good. The response results of students reached a level of validity of 83.2%. So that the average score obtained is 47.90% and 82.90% with the category "feasible", then the results of the T test results of student learning can be obtained sig value of $0,000 < 0,05$ so that H_0 is rejected. Normality test results for the posttest and pretest data that have the same value of 0.200, so that $sig > 0.05$, then H_0 is accepted. While the Homogeneity test results for the post test and pretest data which have a value of 1.842, so that $sig.0.05$ then H_0 is accepted. So that the product developed is suitable for use in learning.

Keywords: *Development Of Google Slide Learning Media Model, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran berbasis *google slide* pada mata pelajaran IPS di kelas VII dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dari ADDIE yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh yang diakses dimanapun dan kapanpun pada mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi ahli media, dan ahli materi. Model ADDIE yang digunakan terdiri dari lima langkah-langkah pengembangan model media pembelajaran *google slide* yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket kuesioner skala *likert* 1 sampai 5 dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan persentase. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *google slide* pada mata pelajaran IPS dikembangkan melalui beberapa tahap yakni menyiapkan perencanaan berupa materi ajar, desain *google slide* dengan template yang sudah tersedia, dan membeli Koata Internet. Hasil pengujian kelayakan rata-rata ahli materi pembelajarandraft satu sampai tiga sebesar 47,90, 77,90%, dan 82,90 %, dengan kategori Cukup baik, Baik dan Sangat baik. Hasil pengujian kelayakan rata-rata ahli media sebesar draft saru sampai tiga 54,2%, 73,70%, dan 88,4% dengan kategori Baik, Sangat Baik. Hasil respon peserta didik mencapai tingkat kevalidan rata-rata sebesar 83,2%. Kemudian hasil Uji T hasil belajar peserta didik dapat diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 di tolak. Hasil uji Normalitas untuk data *postest* dan *pretest* yang memiliki nilai

yang sama sebesar 0,200, sehingga $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 diterima. Sedangkan hasil uji Homogenitas untuk data *post test* dan *pretest* yang memiliki nilai sebesar 1,842, sehingga $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan Model *Media Pembelajaran Google Slide*, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan teknologi di era sekarang ini berdampak pada banyak hal salah satunya dapat kita rasakan pada dunia pendidikan yang menerapkan unsur media pembelajaran sebagai perantara atau penyampaian informasi dan materi dalam kegiatan belajar, sehingga dalam penggunaannya perlu memilih dengan tepat media apa yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari berbagai macam faktor kesiapan belajar anak, psikologi anak dan penguasaan anak terhadap media tersebut.

Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih peka untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah tersampaikan ke dalam diri peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memberi bantuan dan kemenarikan tersendiri terhadap peserta didik serta dapat berpengaruh terhadap maksimal pencapaian tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya yang terjadi di sekolah belum banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, pendidik jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Jenjang SMP mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah. Bahan kajian dalam pembelajaran IPS di SMP adalah Geografi dan Sosiologi. Geografi perlu dipelajari supaya peserta didik mengetahui keadaan antar ruang di kehidupan masyarakat sedangkan Sosiologi perlu dipelajari supaya peserta didik mampu berinteraksi dengan masyarakat dan budaya.

Aktifitas belajar peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Ketika proses pembelajaran berlangsung sangat sedikit peserta didik yang memberikan respon aktif untuk belajar. Media yang biasa pendidik sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks.

Pada penelitian ingin mengembangkan model media google slide sebagai media pembelajaran baru di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan memilih model media google slide yaitu sebagai alternatif media pembelajaran baru yang dapat menarik peserta didik untuk belajar IPS. Menurut Andrian Rosadi dalam artikel yang berjudul *Media Presentasi Slide* menyatakan bahwa Google slide adalah salah satu perangkat lunak pembuatan slide presentasi secara online.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pengembangan model media pembelajaran IPS berbasis Google slide pada mata pelajaran IPS dikelas VII SMP Negeri 8 Cilegon?
- b. Bagaimana hasil penerapan model media pembelajaran IPS berbasis Google slide pada mata pelajaran IPS dikelas VII SMP Negeri 8 Cilegon?
- c. Bagaimana evaluasi produk model media pembelajaran IPS berbasis Google slide pada mata pelajaran IPS dikelas VII SMP Negeri 8 Cilegon?
- d. Bagaimana hasil produk akhir pengembangan model media pembelajaran IPS berbasis Google slide pada mata pelajaran IPS dikelas VII SMP Negeri 8 Cilegon?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui kelayakan model media pembelajaran berbasis *google slide* pada

- mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 8 Cilegon.
- b. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model media pembelajaran *google slide*

pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 8 Cilegon

B. KAJIAN TEORETIK

1. Konsep Pengembangan Model

Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013:176) Pengembangan merupakan salah satu kawasan dari teknologi pembelajaran, selain desain, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

Geerlach dan Ely, dalam Sanjaya(2011:204) menyatakan: “ A medium, conceived is any person, material or event that establish condition wich enable the learner to acquirer knowledge, skill and attitude”. Menurut Gerlach secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Selanjutnya menurut Anitah, (2009: 64) media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan.

Hamdani (2011:243) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar. Grafik, televisi dan komputer. Edgar Dale (dalam Arsyad, 2009:11) menggambarkan kerucut pengalaman yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkatan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan siswa, dimana semakin mengerucut ke atas media yang digunakan semakin abstrak. Tingkat pengalaman tersebut berdasarkan jumlah jenis indera yang terlibat dalam proses penerimaan materi pelajaran (Arsyad, 2014:13). Siswa di Sekolah Dasar lebih menyukai media yang kongkret dari pada abstrak, karena media yang konkrit lebih mudah dipahami dan dapat dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya.

2. Pembelajaran

Menurut Susilana (2008:1) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh

pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Selanjutnya menurut Sagala (2012 : 63) pembelajaran adalah suatu upaya membuat siswa dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus mempelajari sesuatu, pada pemahaman selanjutnya pembelajaran yang merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membangun kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan daya pikir siswa menuju yang lebih baik.

Selanjutnya menurut Sumantri (2001:255) pembelajaran adalah hal memberlajarkan, yang artinya mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan peristiwa belajar di dalam diri orang tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dan tahapan-tahapan dalam menempuh tujuan pendidikan atau usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mendewasakan manusia agar memahami hidup dan kehidupan. Interaksi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut lif Khoiru Ahmad (2010:50), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seprangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.

Menurut Heri Maria Zulfiati (2010:60) bidang studi IPS pada hakikatnya merupakan perpaduan pengetahuan sosial, untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan perpaduan antara geografi, dan sejarah untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) perbaduan antara geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi. Merujuk pendapat ahli di atas bahwa pendidikan IPS adalah sebuah mata pelajaran yang diberikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai peristiwa,

fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial di masyarakat.

4. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Mulyasa (2006:248) menyatakan hasil belajar prasetasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

Menurut Ahmad Susanto (2012:9) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Selanjutnya Menurut Nawawi dalam Ahmad Susanto (2015:5), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dari pendapat Ahmad Susanto dan Nawawi di atas dapat dikaji bahwa keduanya menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran. Hasil belajar siswa ditandai dengan skor yang diperolehnya dari hasil tes setelah melaksanakan proses pembelajaran.

5. Model yang dikembangkan

Menurut Seels & Richey, 1994 dalam Tegeh (2014: XV) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan. Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) ataupun dengan istilah research-based

development. Di dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang relatif baru (Setyosari, 2012: 214 -215).

Menurut Setyosari (2012: 221–223), penelitian pengembangan tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian lain, perbedaannya terletak pada metodologinya saja.

Model pengembangan Dick & Carey terdiri atas sepuluh langkah, yaitu analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks, tujuan umum dan khusus, mengembangkan instrumen, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan ajar, merancang dan melakukan evaluasi formatif, revisi, dan evaluasi sumatif. Model pengembangan Borg & Gall juga menggariskan sepuluh langkah penelitian, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, dan desiminasi serta implementasi (Setyosari, 2012: 223 –230).

Sedangkan model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : analisis, perancangan, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi (Tegeh, 2014: 42). Model apapun yang dipilih untuk mengembangkan suatu produk, sudah tentu disertai dengan dasar pertimbangan pemilihan model. Hal ini disebabkan setiap model memiliki karakteristik tertentu. Dalam karakteristik masing-masing model akan tersirat kekuatan dan kelemahan model-model pengembangan (Tegeh, 2014: 41).

6. Media Google slide

Menurut Andrian Rosadi dalam artikel yang berjudul Media Presentasi Slide menyatakan bahwa Google slide adalah salah satu perangkat lunak pembuatan slide presentasi secara online

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan di SMP Negeri 8 Cilegon, Jln. Panakodan, kel. Cikerai, Kec. Cibeber, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Kegiatan penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Cilegon yang berjumlah 32 orang peserta didik.

2. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

Pengumpulan data yang akan digunakan, yaitu: tes, kuesioner, observasi, wawancara, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari narasumber dari guru mengenai permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan teknik analisis data, Analisis deskriptif kuantitatif yaitu menganalisa data

dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Model

Proses tahapan dalam pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode R&D. Pengembangan model media berbasis *google slide* yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang sebelumnya telah dipaparkan yaitu: 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*.

Selaras dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE, untuk memudahkan dalam menentukan langkah kerja maka model pengembangan tersebut diuraikan dalam beberapa tahapan berikut ini :

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran didalam kelas, untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan peserta didik di kelas VII SMP Negeri 8 Cilegon.

2. *Design* (Desain)

Hasil dari tahap yang dilakukan oleh peneliti adalah: 1) Penyusunan kerangka pembuatan *google slide*, 2) Penentuan sistematika, 3) Perencanaan alat evaluasi, 4) Penyusunan Desain Instrumen Penilaian.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan model media berbasis *google slide* yang disusun seefektif dan semenarik mungkin untuk memotivasi belajar peserta didik Adapun langkah-

langkah dalam pembuatan *google slide* antara lain :

- a. Memiliki akun gmail
 - b. Login gmail kemudian klik New dan pilih aplikasi *google slide*
 - c. Membuat presentasi *google slide*
 - d. Proses pengeditan untuk menghasilkan produk *google slide*
 - e. Finishing produk *google slide*.
4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pengembangan *google slide* dianggap layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di SMP Negeri 8 Cilegon dengan subjek penelitian kelas VII. Uji coba dilakukan oleh peserta didik 32 responden kelas VII. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *google slide*. Peserta didik terlihat menarik dalam proses pembelajaran, antusias, materi mudah di pahami.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis validasi atau valid pengembangan media *google slide* pada pembelajaran IPS dari ahli ahli media, materi, dan hasil angket respon peserta didik.

Kelayakan Media berbasis *Google slide*

1. Analisis ahli media

Dari hasil penelitian oleh media yaitu Ibu Dra. Ataswari Oetopo.M.Pd diperoleh skor rata-rata 88,4% dengan kategori sangat baik dengan sata sebagai berikut:

Hasil Validasi Media Pembelajaran berbasis <i>google slide</i> oleh Ahli Media			
No	Aspek	Skor Rata-Rata	Nilai
1	Efek bagi strategi pembelaran	92%	Sangat Baik
2	Tampilan menyeluruh	86,7%	Sangat Baik
3	Kebahasaan	86,7%	Sangat Baik
Rata-rata		88,4%	Sangat Baik

2. Analisis ahli Materi

Hasil data validasi oleh dosen ahli materi yaitu Yosie Pradipta, M.Pd. memperoleh hasil 82,9% dengan kategori sangat baik. Jadi dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google slide* yang dibuat sesuai dengan silabus dan RPP

Hasil Validasi Media Pembelajaran berbasis *google slide* oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor Rata-Rata	Nilai
1.	Kebenaran Isi	77,4%	Baik
2.	Kebenaran Penyajian	87%	Sangat baik
3.	Kebahasaan	85%	Sangat baik
	Rata-rata	82,9%	Sangat baik

3. Efektivitas Media berbasis *google slide* uji coba peserta didik.

No	Aspek	Skor Rata-Rata	Nilai
1	Aspek Suka	88,8%	Sangat Baik
2	Aspek Pemahaman	81,4%	Sangat Baik
3	Aspek Tampilan	79,4%	Baik
	Rata-rata	83,2%	Sangat Baik

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan hasil uji coba media pembelajaran berbasis *google slide*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses media pembelajaran berbasis *google slide* dikembangkan menggunakan model pengembangan Addie, yaitu: 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation.
- b. Hasil penerapan model media pembelajaran berbasis *google slide*. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diberikan saran sebagai berikut:
 - a. Proses pembelajaran di kelas seharusnya menggunakan media pembelajaran yang menarik, efisien dan praktis sesuai dengan perkembangan teknologi.
 - b. Media pembelajaran harus lebih mudah diakses kapan dan dimana saja sehingga

rata-rata 82,9% dengan kriteria sangat baik. Kemudian hasil dari respon Peserta didik terhadap Model Media Pembelajaran berbasis *google slide* diperoleh rata-rata 83,2%.

- c. Evaluasi penggunaan Media pembelajaran berbasis *google slide*. Mempermudah peserta didik untu memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
- d. Hasil produk media pembelajaran *google slide*. peserta didik dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- c. Hasil evaluasi pembelajaran peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik untuk pihak sekolah, peserta didik ataupun mahasiswa.
- d. Hasil produk yang dikembangkan diharapkan menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, I., dan Darmawan, D. 2013. Teknologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Ahmad Susanto. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPS. Jakarta: Prenadamedia Group.

Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.

- Azhar Arsyad. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Brach, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York. Spinger science.
- Deni Setiawan. Reorientasi Tujuan Utama Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Prespekti Global, (Jakarta: Jurnal JUPIIS, Vol. (5) No 2 2013).
- Idad Suhada. 2012. Konsep Dasar IPS. Bandung: CV.Insan Mandiri.
- http: //bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330 – Pembelajaran – IPS – dalam – Kurikulum – 2013. (diakses tanggal 29 November 2018).
- http: <http://www-ejournal-unisma.net/ojs/index.php/region/article/download/.../451> (Diakses tanggal 1 desember 2018).
- Neumann, S., dan Rob Koper. (2010). Instructional Method Classifications Lack.
- Komalasari, Kokom. 2011. Media Pembelajaran IPS. Bandung: Reflika Aditama.
- Sugiono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RND. Bandung: Alfabeta.