

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MISTERI UNTUK KEMAMPUAN PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS III SD

Annisa Fitriana Mardhotillah¹., Nadia Destovia²., Tiara Ananda³.,
Choiriyani Annisyah MP⁴., Rio⁵

¹²³⁴⁵PGSD/FKIP, Universitas PGRI Palembang
destovianadia7@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-Maret-2023

Disetujui: 30-Maret-2023

Kata Kunci:

Pekalian Pembagian
ADDIE;

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran matematika perkalian dan pembagian merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan perkalian dan pembagian peserta didik masih rendah dan kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni untuk menghasilkan produk berupa media papan misteri untuk kemampuan penjumlahan perkalian dan pembagian siswa kelas III SD. Penelitian ini diklasifikasikan ke dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, dan 9 peserta didik kelas III SD. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket kuisioner. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, validasi penilaian ahli media, dan materi, lembar respon siswa, lembar tes dengan teknik pretest dan posttest. Data yang didapat pada penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari skor uji N-Gain guna mengetahui efektivitas media papan misteri untuk kemampuan perkalian dan pembagian peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata persentase hasil analisis ahli media, materi, dan bahasa 82,2% termasuk ke dalam kategori layak. Kemudian, tanggapan peserta didik sangat baik saat menggunakan media papan misteri sebagai media pembelajaran dengan presentase 94%. Hasil N-gain tes peserta didik termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media papan misteri layak digunakan untuk kemampuan perkalian dan pembagian peserta didik.

Abstract: Learning multiplication and division of mathematics is one of the important competencies that must be mastered by students. It's just that the reality on the ground shows that students' multiplication and division abilities are still low and there is a lack of media that supports learning. The purpose of this research is to produce a product in the form of a mystery board media for the ability to add, multiply and divide students in grade III SD. This research is classified into development research conducted with the ADDIE development model. The subjects involved in this study were media experts, material experts, and 9 third grade elementary school students. Data collection in the study was carried out using observation, interviews, and questionnaires. The research instruments were observation sheets, interviews, media expert evaluation validation, and materials, student response sheets, test sheets with pretest and posttest techniques. The data obtained in the study were then analyzed using qualitative descriptive data based on interviews and observations and then quantified based on the numbers obtained from the N-Gain test scores to determine the effectiveness of the mystery board media for students' multiplication and division abilities. The results showed that the average percentage of the results of the analysis by media, material and language experts was 82.2%, which was included in the proper category. Then, the students' responses were very good when using the mister board media as a learning medium with a percentage of 94%. The students' N-gain test results are included in the moderate improvement category. Thus, it can be concluded that all mystery board media are appropriate for the multiplication and division abilities of students.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses belajar mengajar yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dari sejumlah kompetensi dan indikator hasil belajar. Pada dasarnya pendidikan adalah suatu upaya untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar dengan baik. Pendidikan juga merupakan suatu konsep untuk merubah suatu pemikiran seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu sehingga dapat diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam materi matematika kelas III semester 1 dan 2, siswa akan mempelajari beberapa topik bab, seperti letak bilangan pada garis bilangan, operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, uang, pengukuran waktu, panjang, berat, pecahan, unsur dan sifat bangun datar, jenis-jenis sudut, keliling luas persegi dan persegi panjang. Lebih lanjut rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi perkalian dan pembagian. Pembelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian selalu memiliki persepsi yang kurang baik bagi peserta didik terhadap pelajaran tersebut dan bahkan dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan. Kesulitan dan kebosanan yang di alami peserta didik, menyebabkan peserta didik tidak fokus bahkan berbicara atau mengobrol dengan temannya saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terjadi karena peristiwa belajar mengajar yang kurang variatif.

Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran MATEMATIKA maka dibutuhkan media. Pemanfaatan media akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, melalui pemanfaatan media yang tepat maka tujuan pembelajaran yang diharapkan mudah tercapai. Menurut pendapat Suryani media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, Setiawan, & Putria, 2019).

Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik belum menggunakan media, hal ini dikarenakan kurang tersedianya fasilitas. Pendidik menggunakan media seadanya, yaitu kertas yang digulung seperti kertas arisan lalu diberikan kepada muridnya secara acak dan murid menjawab soal tersebut. Pemanfaatan kertas arisan yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran belum bisa membangkitkan minat dan perhatian peserta didik secara optimal karena peserta didik khususnya di SD sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Materi matematika disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, perlunya solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu bentuk media tiga dimensi yang menarik dan menyenangkan adalah bermain sambil belajar seperti papan berhitung. Membahas tentang papan berhitung, maka sangat erat hubungannya dengan permainan. Permainan sebagai alat yang membantu keaktifan pada pembelajaran peserta didik tersebut. Papan misteri bisa digunakan oleh pendidik sebagai jembatan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena papan berhitung berguna untuk membantu penalaran terhadap peserta didik sehingga peserta didik mudah untuk memahami sebuah materi yang telah disampaikan pendidik terhadap peserta didik. Media tiga dimensi adalah alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Maka pengertian Media pembelajaran tiga dimensi, adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan klasifikasi media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. (Suryani, Setiawan, & Putria, 2019)

B. METODE PENELITIAN

Rancangan pengembangan media tiga dimensi perkalian dan pembagian disesuaikan dengan model yang digunakan dalam mengembangkan media tiga dimensi yaitu model ADDIE dengan tahap-tahap pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan. Penelitian pada tahap pertama adalah melakukan analisis penelitian dengan melakukan analisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik pada penelitian ini adalah pada saat proses pembelajaran masih membosankan, peserta didik tidak fokus pada penjelasan pendidik. Metode yang digunakan oleh pendidik saat menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang memahami dan aktif dalam pembelajaran, karena siswa hanya terfokus pada penjelasan guru, dan buku tematik.

Analisis tahap *design* ini ditemukan bahwa peserta didik kurang menguasai konsep tentang perkalian dan pembagian karena materi tersebut dituntut untuk menghafal perkalian dan pembagian. Karena banyak yang harus diingat oleh peserta didik tentu saja membuat peserta didik sulit memahami materi sehingga menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap perancangan (*Design*) telah dikembangkan media tiga dimensi berdasarkan buku ajar peserta didik, pada tahap ini juga ditentukan bahan dan alat yang akan digunakan.

Selanjutnya pengembangan (*Development*) yang merupakan proses mewujudkan papan misteri menjadi nyata menggunakan bahan dan alat yang telah ditentukan pada tahap *design*. Saat melalui tiap tahap ada evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Tahap ini merupakan tahap penilaian dan revisi masukan dari ahli validasi, uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan *implementation*.

Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi ini dilakukan penerapan di SD Negeri 22 Indralaya dengan tujuan agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap minat belajar peserta didik. Sebelum melakukan implementasi di kelas, dilakukan dahulu uji ahli guna mengetahui respon ahli. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon ahli media pembelajaran dan peserta didik dari segi kemenarikan dan kelayakannya. Hasil implementasi berupa validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran sedangkan untuk uji coba produk

meliputi (a) uji perorangan yang mengikut sertakan 3 (tiga) orang peserta didik, (b) uji coba kelompok kecil melibatkan 6 (enam) peserta didik, (c) Sedangkan uji coba lapangan mengikut sertakan 9 (sembilan orang).

Evaluasi merupakan tahap pemerolehan data dari *pretest* dan *posttes* menggunakan rumus N-gain. Subjek yang terlibat dalam penelitian adalah ahli media selaku orang yang kompeten dalam *design* visual dan teknik media yakni dosen Universitas PGRI Palembang, ahli materi selaku orang yang kompeten dalam bidang matematika yakni dosen Universitas PGRI Palembang, dan peserta didik kelas III SD N 22 Indralaya sebanyak 9 peserta didik yang berpartisipasi dalam uji lapangan *one to one*, *small group*, dan *implementation*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, wawancara, penilaian ahli media, penilaian ahli materi, lembar respon siswa, lembar tes dengan teknik *pretest* dan *posttests*. Data yang didapat pada penelitian selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data pada lembar penilaian. Para ahli diminta untuk mengisi tanda centang pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor sebagai berikut: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Pada angket peserta didik sama seperti para ahli mengisi tanda centang pada pertanyaan. Hasil data dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari perhitungan skor uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media papan misteri.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media papan misteri Model ADDIE Tentang perkalian dan pembagian ini dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap *design*, tahap pengembangan, tahap implementasi dan evaluasi. Rancangan pengembangan Media tiga dimensi perkalian dan pembagian disesuaikan dengan model yang digunakan dalam mengembangkan media ini yaitu model ADDIE dengan tahap-tahap pengembangan produk terdiri dari 5 tahap. observasi tahap pertama ini merupakan langkah analisis Penelitian berawal dari kegiatan melakukan analisis karakteristik peserta didik, dan melakukan analisis bahan yang akan dibuat pada media tiga dimensi. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung masih di dominasi oleh kegiatan yang yang membosankan seperti guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah tanpa alat bantu yang menyenangkan. Peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembelajaran peserta didik hanya terpaku pada Buku tematik. Analisis lapangan ditemukan bahwa peserta didik masih sulit menguasai materi tentang perkalian dan pembagian di karenakan pada materi tersebut sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Dikarenakan banyak materi lain yang harus dipahami oleh peserta didik, hal ini menyebabkan menurunnya minat bagi peserta didik untuk mempelajari perkalian dan pembagian.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini ditentukan konsep yang akan di angkat dalam media tiga dimensi ini ditentukan berdasarkan GBIM garis besar isi media materi tentang perkalian dan pembagian. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah menjelaskan tentang bahwasanya perkalian merupakan penjumlahan yang berulang, sedangkan pembagian merupakan pengurangan yang berulang. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan untuk mengolah media peneliti menggunakan peralatan bekas yang ada di lingkungan sekitar. Bahan utama dari media ini adalah papan triplek agar media kokoh, untuk warna menggunakan cat pilok, dan hiasan seperti *styrofoam*, pita dan tempelan kertas. Tahapan yang dilalui dalam desain produk adalah sebagai berikut : 1. bahan berupa cangkir plastik dan sedotan. sedotan digunakan untuk menghitung dan cangkir dijadikan media untuk meletakkan sedotan. Hal tersebut berguna untuk memudahkan siswa dalam menjumlahkan hasil dari perkalian dan pembagian. 2 lem fox, staples, pita dan gunting. Lem fox digunakan pada saat peneliti akan menempelkan hiasan pada cangkir dan tulisan "papan misteri" yang dibuat menggunakan *styrofoam* pada papan triplek. Staples digunakan untuk merekatkan penyangga angka dari kertas kardus dan cangkir. Pita digunakan untuk mempercantik media guna menambahkan nilai estetika pada papan misteri. 3. papan misteri, media pembelajaran tiga dimensi yang dapat digunakan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep perkalian dan pembagian. Bahwasanya perkalian merupakan penjumlahan pertambahan yang berulang sedangkan pembagian adalah penjumlahan dan pengurangan berulang.



Gambar 1 Alat dan Bahan Papan Misteri

Tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk adalah dengan dilakukan revisi atas masukan dosen pengampu yaitu perubahan pada penggunaan *styrofoam* menjadi papan triplek agar kokoh, wadah cangkir diberi hiasan yang lebih menarik, plastik penyangga huruf angka dan simbol direvisi agar lebih menarik, kartu angka dan simbol yang awalnya menggunakan kertas origami direvisi dengan menambahkan kardus agar huruf tersebut kuat dan tidak mudah patah. Kemudian saran dan masukan dari ahli validasi yaitu perubahan penulisan nama pada media “perkalian dan pembagian” direvisi menjadi “Papan Misteri” agar sesuai dengan penamaan media tiga dimensi. Ahli media juga memberikan saran agar media tersebut dapat dikembangkan lagi, yaitu dengan menambahkan kartu huruf pertambahan, perkurangan dan perkalian sampai sepuluh. Sehingga media tersebut dapat bermanfaat untuk anak kelas tinggi maupun kelas rendah.

Pada tahap pengembangan ini juga dilakukan penilaian papan misteri melalui 2 tahap validasi yakni ahli media, dan materi, serta uji lapangan *one to one* dan *small group*. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum uji coba lapangan implementasi pada peserta didik. Media papan misteri dapat dikatakan layak apabila mencapai 80%-100% pada tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji lapangan menggunakan instrumen yaitu wawancara dan angket. Data dan saran yang diberikan akan dipertimbangkan sebagai bahan perbaikan untuk media papan misteri. Tahap pertama yaitu validasi dari ahli media akan dinilai kelayakan media melalui tiga aspek yakni, desain visual, bahan, dan kualitas teknik. Pada uji validasi ahli materi dilakukan tiga aspek penilaian yaitu aspek materi, pembelajaran, dan membaca perkalian dan pembagian. Adapun hasil rekapitulasi validasi para ahli disajikan pada table 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Validasi Ahli

Validasi Ahli	Skor %
Ahli Media	84,4%
Ahli Materi	80%
Jumlah	164,4%
Rerata presentase	82,2%

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa keseluruhan validasi media papan misteri mendapatkan nilai 82,2% berarti termasuk dalam kriteria “Layak” kategori A kualifikasi implementasi. Dengan dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari validator ahli, maka produk awal dinyatakan layak dan selanjutnya menjadi prototipe ke-2. prototipe ke-2 yang telah diperbaiki berdasarkan validasi ahli media dan materi, selanjutnya masuk pada uji lapangan *one to one*. Pada tahap ini media papan misteri diuji cobakan dengan subjek 3 orang peserta didik kelas III yang mewakili peserta didik kemampuan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Pada tahap ini menggunakan instrumen angket sebagai pedoman untuk menilai kualitas media dengan 3 aspek pertanyaan yang diajukan di antaranya, tampilan papan misteri, kemudahan dalam penggunaan papan misteri, dan kemudahan materi perkalian dan pembagian. Selanjutnya hasil angket yang telah dilakukan dengan 3 orang siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan dalam penggunaan media tiga dimensi “Papan Misteri”. Sebesar 96% siswa setuju bahwa keseluruhan tampilan dari media yang dikembangkan menarik dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar serta dapat membantu peserta didik mengatasi permasalahan dalam kemampuan pemahaman perkalian dan pembagian. Berdasarkan hasil analisis data pada prototipe ke 3 ini dapat dinyatakan produk layak sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat dilanjutkan pada prototipe ke 4.



Gambar 2 Prototipe Hasil Awal



Gambar 3 Prototipe Revisi Awal



Gambar 4 Prototipe Revisi Akhir

Untuk lebih mengetahui kelayakan media papan misteri yang dikembangkan, tahapan selanjutnya uji lapangan *small group* subjek uji coba lapangan sebanyak 6 orang peserta didik di kelas III. Instrumen yang

digunakan dalam pengambilan data pada uji lapangan *small group* menggunakan angket respon siswa terhadap penggunaan media papan misteri. Pada tahap uji lapangan *small group* kegiatan peserta didik diamati, diakhir penggunaan media papan misteri peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media papan misteri dengan 3 aspek pertanyaan yang diajukan di antaranya, tampilan papan misteri, kemudahan dalam penggunaan papan misteri, dan kemudahan materi perkalian dan pembagian. Berdasarkan rekapitulasi hasil angket, respon siswa menunjukkan 94% tanggapan media papan misteri yang dikembangkan layak digunakan. Dilihat dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan peserta didik mampu untuk menggunakan papan misteri sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga prototipe ke-3 tidak memerlukan revisi. Selanjutnya prototipe ke-4 menjadi prototipe ke-5 yang nanti akan dijadikan media pembelajaran pada tahap field test.

Setelah didapatkan nilai validitas media papan misteri, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap keempat, yaitu tahap *Implementation*, yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan perkalian dan pembagian prototipe ke 5 yang layak diimplementasikan dengan keterlibatan peserta didik. Media papan misteri dengan perkalian dan pembagian diuji cobakan pada 9 peserta didik kelas III. Peserta didik yang melakukan tahap implementasi adalah peserta didik yang memiliki kemampuan yang bervariasi mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Implementasi dilakukan dengan teknik tes dalam bentuk pretest sebelum proses pembelajaran berlangsung dan posttest setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap *pretest* sebelum menyebarkan soal tes, peneliti melakukan salam dan melakukan apresiasi materi penambahan dan pengurangan terhadap siswa untuk mengetahui daya ingat siswa dalam memahami materi penjumlahan penambahan dan pengurangan. Setelah pretest selesai dilaksanakan penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap *posttest*. Kelompok 2 melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui tingkah laku peserta didik terhadap media papan misteri yang akan diimplementasikan. Proses pembelajaran dimulai dengan pengajaran, tanya jawab, bermain, bernyanyi kesimpulan, dan pengisian lembar tes.

Tahap kelima tahap pengembangan yakni tahap *evaluation*, yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas media papan misteri yang telah dikembangkan saat proses dan hasil pembelajaran baik sebelum dan sesudah uji coba implementasi. Dari hasil penerapan media papan misteri pada tahap implementasi kepada peserta didik kelas III yang berjumlah 9 peserta didik menunjukkan bahwa media papan misteri efektif untuk kemampuan penjumlahan perkalian dan pembagian. Hal ini terlihat dari hasil tes *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan dimana hasil *pretest* sebanyak 6 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM dan hanya 3 peserta didik mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 54 dan setelah *posttest* nilai peserta didik keseluruhan mencapai KKM dengan nilai rata-rata 85,5 Artinya ada peningkatan nilai sebelum dan sesudah penerapan media papan misteri. Adapun peningkatan yang terjadi sebesar 31,5% dari 9 peserta didik. Nilai pretest dan posttest diperoleh N-gain 0,42 hal tersebut sesuai dengan tabel klasifikasi kategori N-gain $0,30 \leq G < 0,70$ masuk dalam kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media papan misteri yang peneliti kembangkan efektif terhadap hasil belajar untuk kemampuan matematika pemahaman perkalian dan pembagian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa papan misteri secara signifikan dapat memberikan dampak pada peningkatan matematik pemahaman peserta didik. Hasil ini tentunya akan membantu proses pembelajaran terutama peserta didik dan membantu pendidik dalam menjelaskan suatu materi matematika kepada peserta didik. Matematika dianggap yang membosankan karena matematika sebagai materi pelajaran yang sulit. Namun dalam kehidupan sehari-hari matematika selalu ada disekitar kita untuk itu kita harus mempelajari matematika untuk membantu kita dalam memecahkan masalah sehari-hari. Contohnya seperti seorang ibu memiliki 10 buah permen kemudian ibu tersebut ingin membagikan ke 5 anak, maka permasalahan tersebut dapat terselesaikan menggunakan matematika.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dengan didaptkannya data yang telah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa media papan misteri termasuk kategori berhasil karena adanya perubahan penilaian pretes dan posttes saat digunakan dalam proses belajar mengajar secara langsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Krisnawati, A., & Supriyono. (2013). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 2.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

