

**PENGEMBANGAN E-MODUL FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY MATERI SISTEM REPRODUKSI SAPI MATA PELAJARAN AGRIBISNIS TERNAK RUMINANSIA KELAS XI SMK PP PADANG MENGATAS**

**Nadhira Mazaya Putri**

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nadhira.20005@mhs.unesa.ac.id](mailto:nadhira.20005@mhs.unesa.ac.id)

**Lamijan Hadi Susarno**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[lamijan@unesa.ac.id](mailto:lamijan@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini menghadirkan sebuah E-modul flipbook yang inovatif, menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai platform pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen visual dan interaktif, E-modul ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran digital. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik audiens potensial. Kemudian, dilakukan desain E-modul flipbook yang memanfaatkan teknologi AR untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Proses pengembangan melibatkan integrasi konten pembelajaran dengan elemen-elemen AR yang relevan. Model pengembangan yang digunakan berupa ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mana penelitian ini menunjukkan validasi ahli media mencapai persentase 94% dan ahli materi 95% presentase yang diperoleh dari ahli termasuk kategori “sangat baik” yang mana media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun uji coba lapangan dengan total keseluruhan melibatkan 60 orang peserta didik baik dari kelompok kecil maupun kelompok besar. Dari hasil penelitian, menunjukkan adanya keefektifan dari media dengan setelah melalui uji eksperimental desain yang mana menggunakan one group pre-test posttest. Didapatkan hasil bahwa pada uji coba kelompok kecil dengan nilai persentase 74% yang mana termasuk pada kategori “cukup efektif” dan selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar dengan mendapatkan persentase nilai 82% dengan kategori “Efektif”. Dengan demikian, E-modul flipbook berbasis AR terbukti menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan konten secara lebih dinamis dan interaktif.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Augmented Reality, ADDIE*

**Abstract**

This research presents an innovative flipbook E-module, using Augmented Reality (AR) technology as a learning platform. By combining visual and interactive elements, this E-module is designed to enhance the digital learning experience. The research starts with a needs analysis and characteristics of the potential audience. Then, a flipbook E-module design is conducted that utilizes AR technology to provide a more dynamic learning experience. The development process involves the integration of learning content with relevant AR elements. The development model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) which shows that the validation of media experts reached a percentage of 94% and material experts 95% percentage obtained from experts including the category "very good" which makes the media suitable for use in the learning process. The field trial with a total of 60 students from both small and large groups. From the results of the study, it shows the effectiveness of the media after going through an experimental design test which uses one group pre-test posttest. The results showed that in the small group trial with a percentage value of 74% which was included in the "moderately effective" category and then tested in a large group by getting a percentage value of 82% in the "Effective" category. Thus, AR-based flipbook E-modules are proven to be an innovative solution to improve the quality of learning by presenting content more dynamically and interactively.

**Keywords:** *Development, Augmented Reality, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Memasuki zaman *society* 5.0, dimana masyarakat sudah menjadi satu kesatuan dengan teknologi. Pada era ini, semua yang merupakan teknologi adalah manusia itu sendiri yang menjadi kehidupan utama dalam melakukan setiap aktivitas sehari-hari (Sumaryanto,2022). Gebrakan baru dalam berteknologi yakni dengan munculnya *Big Data*, *Internet of Things*, *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) dan robot yang dapat membantu aktivitas manusia. Melihat hal ini sudah mulai menjadi kewajiban bagi setiap manusia saat ini untuk tidak bisa melepaskan diri dari teknologi, karena dengan adanya teknologi manusia sudah merasakan bahwa dapat melakukan apa saja dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Teknologi secara nyata memberikan hasil kepada masyarakat semua bahwa yang semulanya tidak mungkin terjadi, namun dibuktikan dengan penemuan fakta baru bahwa hal tersebut bisa dilakukan karena adanya teknologi.

Pendidikan tidak pernah lepas dari perkembangan zaman berteknologi. Dalam melaksanakan pendidikan juga butuh dukungan dari sebuah media pembelajaran. Berdasarkan pendapat Tondeur et (dalam Mulyani,2021), menyampaikan bahwa teknologi pada masa ini sudah mulai diterapkan pada dunia maupun lembaga-lembaga pendidikan sebagai media sarana pendukung proses kegiatan pembelajaran,digunakan untuk menunjang akses informasi ataupun sarana untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti pemberian tugas. Media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi pesan dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik dalam memahami pembelajaran. Mengacu pada kegiatan *World Economic Forum* (2016), pelajar atau peserta didik harus memiliki 16 keahlian yang dikuasai pada abad ke-21. Dalam garis besarnya, 16 keahlian ini dibagi dalam 3 hal yakni, literasi, kualitas karakter dan kompetensi. Oleh karena itu, setiap institusi pendidikan diharapkan harus bisa menyediakan literasi baru dan orientasi yang terencana dalam bidang Pendidikan (Lase, 2019).

SMK Negeri Peternakan Pertanian Padang Mengatas merupakan sekolah menengah kejuruan negeri di Kabupaten 50 Kota, Sumatera Barat. Pada SMK Negeri PP Padang Mengatas penerapan kurikulum merdeka sudah berlaku dan diterapkan untuk seluruh peserta didik kelas sepuluh hingga kelas dua belas. Sarana dan prasarana seperti komputer yang

dipakai dalam proses pembelajaran juga sudah tersedia sesuai kebutuhan peserta didik. Akan tetapi, masih ada kurangnya atau ketidak lengkapannya fasilitas pendukung, seperti *LCD* maupun Proyektor pada sekolah tersebut. Oleh sebab itu, pendidik pada SMK Negeri PP Padang Mengatas menggunakan metode ceramah serta hanya beberapa kali menayangkan media presentasi maupun media video pada proses pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran pada SMK Negeri PP Padang Mengatas masih bersifat tradisional yang seperti pada wawancara hasil observasi yang terdapat pada lampiran 1. Tidak hanya itu, apabila peserta didik tidak diberikan sumber belajar seperti buku paket ataupun buku elektronik, maka tujuan belajar belum bisa dikatakan tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara lampiran dengan guru, di SMK Negeri PP Padang Mengatas mata pelajaran Agribisnis Pembibitan Ternak Ruminansia (APTR), Peserta didik merasakan kebutuhan media yang beragam untuk memahami pembelajaran pada materi sistem reproduksi sapi dikarenakan keberagaman peserta didik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dapat menunjang proses transformasi pengetahuan text yang mana pemahaman pada konsep ini nantinya akan dilaksanakan pada proses praktek. Hal ini dapat memberikan penjelasan kepada peneliti bahwasannya guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan peragaan sistem tersebut seperti pada dunia nyata. Dengan demikian kita dapat melihat bahwa proses pembelajaran *e-modul flipbook* yang menggunakan basis *augmented reality* dapat menggambarkan secara nyata bagaimana bentuk dan keadaan yang sesungguhnya pada sistem reproduksi sebelum peserta didik melakukan praktek pada sapi.

Augmented reality, merupakan *Augmented reality* (AR) merupakan aplikasi yang memadukan dunia nyata dengan dunia virtual atau maya dalam wujud dua atau tiga dimensi yang dimunculkan dalam bentuk nyata dan pada waktu yang bersamaan. Hal tersebut dianggap dapat digunakan dalam rangka menjelaskan dan membantu daya imajinasi peserta didik dalam membayangkan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara visual saja serta tidak dapat dipahami begitu saja oleh manusia. Media *e-modul Augmented Reality* dianggap solusi yang tepat dalam rangka mengatasi masalah dalam pembelajaran (Susena & Kholidya, 2022). Pemakaian media harus dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Dengan pembahasan di atas, Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan keefektifan, memudahkan

pemahaman, dan memberikan akses tanpa batasan ruang dan waktu. E-modul ini mencakup materi teks, foto, dan latihan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya materi Sistem Reproduksi Sapi. E-modul ini diharapkan mampu mengubah pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih menarik dan dinamis bagi peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah e-modul yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan E-modul Flipbook berbasis Augmented Reality Materi Sistem Reproduksi Sapi Kelas XI di SMK Negeri PP Padang Mengatas”. Diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media ini juga memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik dan lebih efisien.

### E-Modul

Menurut Rahmi (2018) E-modul adalah sebuah bentuk media belajar secara mandiri yang dirangkai dalam bentuk digital yang bertujuan agar dapat memberikan ketercapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif dengan menggunakan bahan ajar tersebut. *E-modul* merupakan bentuk dari digitalisasi pada dunia Pendidikan. *E-modul* berasal dari modul. *E-modul* atau dengan kata lain adalah elektronik modul, merupakan media pembelajaran cetak yang dapat diakses pada smartphone saat ini. E-modul adalah bahan ajar atau modul yang berbasis TIK yang didalamnya terdapat navigasi yang menampilkan mengenai text, gambar, audio, video dan juga dilengkapi dengan test/quiz yang memungkinkan untuk mendapatkan umpan balik dan pembelajaran mandiri oleh peserta didik (Suarsana, Mahayukti, 2013).

### Augmented Reality

Menurut Ronald T. Azuma (1997) AR merupakan penggabungan unsur benda yang nyata dan maya di lingkungan nyata, yang mana memberi tampilan interaktif dalam waktu nyata yang terdapat kesinambungan antara satu dan lainnya dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dengan dunia nyata.

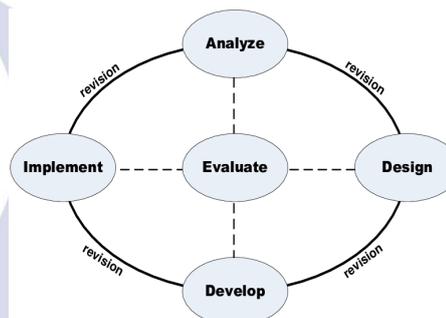
### Materi Sistem Reproduksi Sapi

Materi system reproduksi sapi membahas terkait latar belakang proses reproduksi sapi, jenis organ reproduksi sapi, fungsi organ, jenis penyakit system reproduksi sapi, dan langkah-langkah dalam penanganan penyakit system reproduksi sapi.

## MODEL PENGEMBANGAN

Pada Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti menggunakan metode ini karena adanya prosedur pengembangan yang sesuai dengan penelitian pendidikan, yaitu melibatkan pembuatan atau pengembangan produk khusus dan menjalani serangkaian pengujian oleh para ahli, termasuk uji materi, uji desain, uji bahasa, serta uji coba produk di lapangan untuk mengevaluasi keefektifannya.

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE



Peneliti memilih model ADDIE untuk mengembangkan *E-modul Flipbook* Sistem Reproduksi Sapi karena model ADDIE mempunyai output menghasilkan produk dengan validitas yang tinggi. Dikarenakan produk yang dihasilkan sudah melalui tahapan-tahapan yang komplit baik uji coba lapangan serta validasi dari berbagai ahli.

Untuk mengumpulkan beberapa informasi dan pengambilan data, maka penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri PP Padang Mengatas. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI Agribisnis Pembibitan Ternak Ruminansia tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri PP Padang Mengatas dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik kelas XI Agribisnis Pembibitan Ternak Ruminansia (APTR) tahun ajaran 2023/2024. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, angket, serta tes kognitif (pre-test dan posttest). Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang disebarkan kepada subjek uji coba, yaitu: (1) Ahli Materi, (3) Ahli Media, dan (3) Peserta Didik. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik secara kelompok kecil, dan dalam kelompok besar.

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis kelayakan media dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh subjek uji coba. Data yang diperoleh dari angket tersebut diolah menggunakan skala *Likert*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

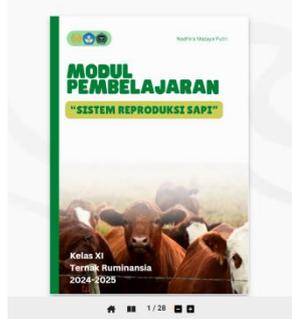
Pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Langkah-langkah dalam pengembangan multimedia interaktif materi system reproduksi sapi melibatkan penggunaan aplikasi Paint 3d, Assemblr, Simplebooklet dan Canva.

Tahap pertama adalah analisis, berguna sebagai proses untuk melihat kebutuhan dan keperluan pada saat akan melakukan pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan analisis mendasar terkait karakteristik peserta didik, kebutuhan sekolah, permasalahan di lapangan, dan karakteristik materi serta bagaimana kebutuhan dan ketersediaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik.

Tahap kedua yakni desain, merupakan proses penyusunan kerangka dari pembuatan media. Tahap ini, peneliti akan merancang segala kebutuhan untuk proses pengembangan media. Tahapan ini dilakukan sesuai dengan kerangka acuan dalam membuat media dengan memperhatikan materi, karakteristik peserta didik dan kurikulum sekolah.

Tahap ketiga adalah pengembangan, merupakan proses pembuatan media. Pembuatan media sesuai dengan kerangka acuan dan materi yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan ini media dibuat menggunakan paint 3d, assemblr, simplebooklet dan canva. Berikut adalah tampilan dari E-modul flipbook berbasis AR yang dikembangkan:

Gambar 2. Tampilan Cover



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Isi Materi Pembelajaran



Gambar 5. Mini Games



Gambar 6. Evaluasi

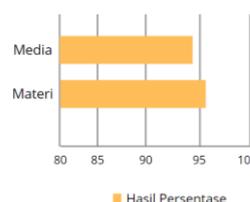


Gambar 7. Biodata Penulis



Selanjutnya peneliti mengembangkan panduan penerapan e-modul flipbook dalam pembelajaran, melakukan validasi kepada para ahli, melakukan revisi dari saran para ahli, menyusun instrumen tes, melakukan uji normalitas terhadap instrument tes.

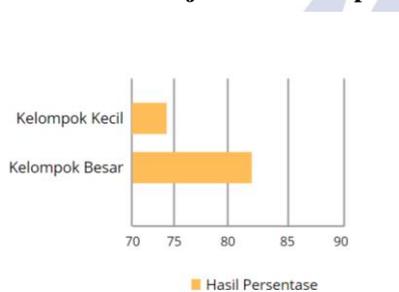
Gambar 8. Hasil Angket Validasi



Dari data diatas mengenai hasil kelayakan validasi ahli yang mana yakni (a) validasi media pembelajaran mendapatkan nilai 94,66% dan (b) validasi materi mendapatkan nilai 95,55%. Menurut Arikunto (2010) presentase tersebut dikualifikasikan memiliki kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yakni implementasi, merupakan proses pelaksanaan penggunaan media. Dalam hal ini, media yang sudah dikembangkan akan diuji coba pada kelas yang telah ditentukan untuk melihat kelayakan dan keefektivitasannya pada proses pembelajaran. Uji coba terdiri dari kelompok kecil berjumlah 15 orang dan kelompok besar dengan jumlah 45 orang. Total keseluruhan yang mengikuti uji coba menggunakan media ini sebanyak 60 orang, yang mana didapatkan hasil data sebagai berikut:

**Gambar 12. Hasil Uji Coba Kelompok**



Berdasarkan tabel 2 mengenai hasil angket uji coba produk didapatkan hasil presentase 74% dari uji coba kelompok kecil, dan 82% dari uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan maka kualifikasi multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap akhir yakni, evaluasi. Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, maka proses evaluasi ini merupakan evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi ini berupa saran dan masukan dari guru serta peserta didik selama proses uji coba produk kedepannya.

Di dukung dengan penelitian sebelumnya yang mana dilakukan oleh Iqbal Pratama Fajar (2023) juga menyatakan hasil posttest menunjukkan bahwa e-modul flipbook efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan dibuktikan melalui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mana pada data sebelumnya, nilai pretest sebesar 42,50% dan posttest 83,53%. Keefektifan media ini dikarenakan memiliki perbedaan dalam penyajian.

Dengan penelitian sebelumnya, peneliti berusaha untuk mengembangkan e-modul flipbook

lebih interaktif dengan menambahkan fitur augmented reality. Sehingga penyajian e-modul flipbook yang sebelumnya sudah menarik, akan lebih interaktif..

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Bentuk pengembangan media e-modul flipbook berbasis AR ini membuat sebuah media penyerta yang berguna untuk membantu pembelajaran pada materi sistem reproduksi sapi. E-modul ini memiliki beberapa fitur yang tentunya akan menunjang pembelajaran dan pemahaman mengenai sistem reproduksi sapi. Serta dengan adanya game interaktif yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menguji pemahaman apa yang telah mereka pelajari atau dapatkan dengan materi yang disajikan.

Hasil dari validasi yang didapatkan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan predikat sangat layak dengan presentasi validator tersebut ialah (angka).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE dan dengan desain penelitian menggunakan one group pretest posttest design. Adapun hasil data penelitian uji coba produk kepada peserta didik kelas XI Ternak Ruminansia pada kegiatan pretest dan posttest pada kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata  $n$  gain 74 dengan predikat cukup efektif, lalu pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata  $n$  gain 82 dengan predikat efektif.

Dengan hal ini, E-modul flipbook setelah melalui 5 tahap pengembangan ADDIE dapat disimpulkan dari hasil uji kelayakan dan efektifitasnya dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas XI Ternak Ruminansia di SMK PP Negeri Padang Mengatas.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mempunyai saran untuk perbaikan di masa mendatang, yakni sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, sebaiknya dapat memanfaatkan e-modul flipbook berbasis AR ini sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan kemudahan akses untuk melaksanakan pembelajaran mandiri
2. Bagi pendidik, sebaiknya dapat memanfaatkan e-modul flipbook berbasis AR ini sebagai media penunjang proses pembelajaran di kelas serta dapat

memberikan pemahaman keberlanjutan untuk pembelajaran mandiri oleh peserta didik di rumah masing-masing.

3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat mengembangkan e-modul flipbook berbasis AR ini dengan berbagai fitur menarik lainnya yang lebih efisien dan keberagaman interaktif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agnes Irene Silitonga, e. a. (2022). IMPLEMENTASI ADDIE MODEL DALAM PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS CASE METHOD. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Akbar, I. P. (2023). Pengembangan Media Flipbook Interaktif materi teori masuknya agama dan kebudayaan hindu-budha di indonesia untuk kelas X SMK N 1 Jabon. *Teknologi Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Briggs, G. d. ( 1979). *Principles of Instructional design*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Citra, S. A. (2018). *Penerapan Augmented Reality dalam Visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android*. MERPATI.
- Dick, C. (2015). *The Systematic Design of Instruction* . Florida: Pearson.
- Evi, W. W. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Mata Pelajaran Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 JEMBER Tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Fadillah Nuzulul Rahman, e. a. (2023). Desain Pembelajaran Process Development untuk Pembelajaran Membaca Puisi Jenjang SMA/SMK/MA. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Hake. (1999). ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES. *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Heinich, R. M. (2010 ). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- I.M, S. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pada Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Kirschner, P. (2018). World Economic Forum : Student Require 16 skills for the 21 century. *Research gate*.
- Kristanto, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lase. (2019). Education and Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Handayani*.
- Leshin, C. P. ( 1992). *Instructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs: Educational Technology.
- Mirani, O. (2019). UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN ONE GROUP PRE AND POST TEST.
- Mulyani, F. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek). *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*.
- Mustaqim. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Prasasti. (2019). ANALISIS CARA KERJA AUGMENTED REALITY (AR).
- Sadiman. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, A. ( 2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Seels, B. a. (1990). *Exercises in Instructional Design* . Columbus: Merril Publishing Company.
- Sudjana, N. d. (2010). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.
- Suparman, A. (2018). Konsep Dasar Teknologi Pendidikan. *Pustaka UT*.
- Susilana, R. d. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Tayeb. (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*.