

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI PERENCANAAN PEMASARAN KELAS X JURUSAN PEMASARAN SMK KETINTANG SURABAYA

**Guntur Setyo Wicahyo**

Program Studi Pendidikan Tata Niaga

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Surabaya

Email: [gunturs.wicahyo28@gmail.com](mailto:gunturs.wicahyo28@gmail.com)

### Abstrak

Di kelas X pemasaran SMK Ketintang Surabaya, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya masih terbatas pada penggunaan papan tulis sehingga hal ini menyebabkan siswa bosan dalam proses belajar mengajar. Penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain, agar siswa lebih aktif saat belajar, yakni menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian adalah R & D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Develop, Implentation and evaluation*. Berdasar hasil penelitian, diperoleh hasil 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menggunakan model pengembangan ADDIE. 2) kelayakan dari validasi media 89,52% dengan kategori sangat layak, kelayakan dari validasi materi 71% dengan kategori layak. 3) hasil angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebesar 83% dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, Model pengembangan ADDIE, Permainan Monopoli

### Abstract

In the first year class of marketing in Ketintang Vocational High School Surabaya, the learning media which is usually used by teachers in general, was still limited by the use of a board. Thus, causing the students to be more easily bored in the teaching and learning process. The researcher tries to develop a learning media with the concept of learning while playing, so that the students can become more active when learning, and that is, by using learning media which is based on a monopoly game. The research method that was used in this research is R & D (Research and davelopment) using ADDIE development model that has five development stages, which are : Analysis, Design, Develop, Implementation and evaluation. Based on the results of the research, The obtained results were 1) The development of monopoly game-based learning media uses the model of ADDIE development. 2) the feasibility of media validation is 89.52%, with a very feasible category and the feasibility of the material validation was 71%, with a decent category. 3) The result of students response questionnaire to the monopoly game-based learning media development is 83%, with very decent category.

**Keywords :** Learning media, ADDIE development model, Monopoly Game

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan rangkaian proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang terjadi di lingkungan dengan baik. Pendidikan sebagai suatu proses melibatkan beberapa unsur yang saling berhubungan, meliputi guru, sarana dan prasarana dan kurikulum.

Berdasar hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X Jurusan pemasaran SMK Ketintang Surabaya, dapat diketahui guru menggunakan media pembelajaran konvensional untuk mengajar, Pada saat mata pelajaran pemasaran berlangsung dapat diketahui, guru menerangkan pelajaran dan siswa hanya mendengarkan,

guru saat menerangkan pelajaran hanya berbantu media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan buku

pelajaran, hal ini menyebabkan siswa cenderung bosan dan kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pada materi perencanaan pemasaran, dikarenakan siswa kurang jelas mendengarkan guru saat menerangkan pelajaran terutama siswa yang duduk di bangku belakang, penggunaan papan tulis mengakibatkan siswa tidak selalu dapat melihat materi yang ditulis dengan jelas, karena guru berdiri didepan papan tulis dan menutupi tulisan didepan papan tulis.

Indikator kreativitas siswa ketika pembelajaran yang menggambarkan antusiasme belajar siswa masih rendah antara lain penguasaan konsep materi perencanaan pemasaran tidak tuntas, siswa kurang tekun mengerjakan

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya.**

tugas yang diberikan guru, serta kurangnya minat dalam belajar, seperti berbicara ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan, sebagian besar kurang aktif bertanya tentang materi pelajaran, dan kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Karena itu penulis berinisiatif mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif, agar siswa tidak bosan saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada materi perencanaan pemasaran, diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Media interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang mempunyai konsep belajar sambil bermain, yakni menggunakan media pembelajaran monopoli.

Berdasar uraian diatas, maka penulis mencoba untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya"

### **Rumusan Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. 2) Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. 3) Mendeskripsikan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran kelas X jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya

### **KAJIAN TEORI**

#### **Media Pembelajaran**

Arsyad (2011:14) mendefinisikan "Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan".

Sanjaya (2008:204) mendefinisikan "secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap"

Sadiman, dkk (2012:156) mendefinisikan "secara khusus pengertian media adalah proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi visual dan verbal".

Berdasar berbagai definisi dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran adalah (1) 'perantara (2) pengantar (3), bahan (4)

pengetahuan, keterampilan, dan sikap (5) proses pembelajaran (6) alat-alat grafis fotografis (7) stimulus pemikiran (8) proses belajar pada diri siswa .

Hamalik (1994) dalam Arsyad (2011:4) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar

Sanjaya (2008:221) menjelaskan bahwa Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klarifikasi yang dapat disarikan sebagai berikut 1) Media audiktif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman vidio, film, slide suara dan lain sebagainya.

#### **Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli**

Aryad (2014:18) menjelaskan bahwa "Permainan monopoli tergolong dalam jenis media hasil cetak teknologi, kelebihan media monopoli adalah bisa digunakan disetiap waktu, tempat, dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaanya, mudah dibuat dan sederhana"

Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja dalam media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini tidak memakai uang mainan saat memainkannya, uang mainan dalam permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini digantikan dengan menggunakan skema pemberian Poin/Nilai, setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan yang disediakan di dalam permainan ini terkait dengan Kompetensi dasar mendeskripsikan dasar perencanaan pemasaran, Permainan monopoli ini memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan atau melempar pertanyaan. Dalam satu kemasan produk permainan monopoli ini berisi 1 papan permainan monopoli berukuran 50x30cm, 2 buah bidak, sebuah dadu, 7 set kartu materi pokok, 1 set kartu Tantangan dan edukasi, 1 set kartu "zonk.

#### **Model pengembangan**

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugiartha,

2007:11). Macam-macam model pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Model ASSURE, Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu : *Analyze Learners* (analisis peserta didik), *States Objectives* (menyatakan tujuan), *Select Methods, Media, and Material* (memilih metode, media, dan materi), *Utilize Media and materials* (penggunaan media dan bahan), *Require Learner Participation* (partisipasi peserta didik di kelas), *Evaluate and Revise* (penilaian dan revisi). 2) Model ADDIE, yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, Tahap-tahap model ADDIE: *analysis- design- development-implementation-evaluation*. 3) Model 4D, Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Produk dikembangkan sebagai media pembelajaran padamateri perencanaan pemasaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yakni 1) tahap *analysis*, 2) tahap *Desain*, 3) Tahap *Development*, 4) *Implentation*, 5) *Evaluation*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dan angket lembar respon siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini berdasarkan 1) analisis lembar validasi media dan mater dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

2) Analisis lembar respon siswa, diketahui dengan pengisian kolom angket secara deskriptif kuantitatif yang disebarkan kepada siswa menurut perhitungan skala likert Setelah data diperoleh dari angket lembar respon siswa kemudian data dianalisis berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor evaluasi siswa}}{\text{Junlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari analisis tersebut maka dapat diperoleh kelayakan media dan materi dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan Ahli Materi dan Media**

Skor rata-rata	Kriteria respon
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% -80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Berdasarkan analisis tersebut, lembar validasi media dan validasi materi dapat dinyatakan layak ketika memenuhi kriteria interprestasi ≥ 61%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi perencanaan pemasaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dijabarkan sebagai berikut :

**1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya.**

Berdasar wawancara dengan Ibu Faridah selaku Guru Mata Pelajaran Pemasaran sekaligus sebagai Ketua Program Keahlian Pemasaran SMK Ketintang Surabaya, bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pemasaran khususnya Kompetensi Dasar mendiskripsikan dasar perencanaan pemasaran kelas X jurusan sub materi memahami keputusan pembelian konsumen yakni papan tulis dan buku pengajaran. Penulis menilai bahwa kegiatan belajar mengajar di SMK Ketintang Surabaya kurang Aktif karena guru menerangkan pelajaran dan siswa hanya mendengarkan , guru saat menerangkan pelajaran hanya berbantu media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan buku pelajaran, hal ini menyebabkan siswa cenderung bosan dan kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pada materi perencanaan pemasaran, sub materi memahami pengambilan keputusan konsumen, dikarenakan siswa kurang jelas mendengarkan guru saat menerangkan pelajaran terutama siswa yang duduk di bangku belakang, penggunaan papan tulis mengakibatkan siswa tidak selalu dapat melihat materi yang ditulis dengan jelas, karena guru berdiri didepan papan tulis dan menutupi tulisan didepan papan tulis.

Berdasar pemaparan hasil pengembangan, media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan merupakan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami Kompetensi Dasar mendiskripsikan dasar perencanaan pemasaran.

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya.

Berdasar tabel 3 menunjukkan bahwa 83% siswa kelas X jurusan Pemasaran memberikan umpan balik sangat baik terhadap media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang digunakan dalam penyampaian Kompetensi Dasar mendeskripsikan dasar perencanaan pemasaran. Persentase tersebut diperoleh berdasar analisis kuantitatif terhadap aspek tampilan yang memperoleh persentase 83% dengan interpretasi sangat baik, aspek penyajian materi memperoleh persentase 82,23% dengan interpretasi sangat baik, dan aspek manfaat sebesar 83,75% dengan interpretasi sangat baik. Adapun jika ditinjau dari tiga aspek tersebut, diketahui pada aspek manfaat memiliki perolehan persentase yang lebih besar yaitu 83,75% dibandingkan dengan aspek penyajian materi. Sehingga berdasar persentase tersebut, media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat memberikan kemudahan belajar bagi siswa dimana kemudahan tersebut dapat menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif.

### 2) Kelayakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya

Penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli berdasar ahli materi dan ahli media terhadap prototipe 1 untuk kemudian direvisi dan disempurnakan berdasar kritik dan saran dari para validator sehingga diperoleh prototipe 2 untuk diimplementasikan pada siswa kelas X jurusan pemasaran SMK Ketintang Surabaya.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Media	88%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	81 %	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	85 %	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2017)

Berdasarkan tabel diatas, kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menurut penilaian ahli media dan ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015) yang menyatakan bahwa media dapat dikatakan layak apabila persentase kelayakan yang diperoleh  $\geq 61\%$ .

### Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya.

Selain penilaian dari ahli media dan ahli materi, penilaian juga dilakukan oleh siswa untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis monopoli berupa angket evaluasi media pembelajaran. Hasil rekapitulasi evaluasi siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3 Rekapitulasi respon Siswa**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	83%	Sangat Baik
2.	Penyajian	82,23%	Sangat Baik
3.	Manfaat	83,75%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata Persentase</b>	<b>83%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2017)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil lembar respon siswa melalui angket respon siswa mendapat persentase sebesar 83 % dengan kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015) yang menyatakan bahwa media dapat dikatakan layak apabila persentase kelayakan yang diperoleh  $\geq 61\%$ .

Hasil skor validasi secara keseluruhan memperoleh kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dapat membantu menunjang kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan hingga uji coba terhadap produk monopoli sebagai media pembelajaran pada materi perencanaan pemasaran dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini telah melalui tahap pengembangan ADDIE, yakni tahap analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*). 2) Media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan dasar perencanaan pemasaran di SMK Ketintang Surabaya berdasar penilaian validasi ahli materi dan validasi ahli media. 3) Respon siswa terhadap media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli sangat baik berdasar angket respon siswa yang diberikan setelah siswa menggunakan media yang dikembangkan

### Saran

Berdasar hasil analisis data dan simpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.: Penelitian pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan monopoli hanya terbatas menguji kelayakan media yang ditentukan berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian

experimen untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai setelah menggunakan media pembelajaran monopoli

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta

Aransa, Dea. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp". *Jurnal Edukasi*. Vol 3, (2) : hal. 80 – 90

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aryad, Azhar. 2014, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.

Benny, Pribadi. 2011. *Ragam Media dalam Pembelajaran*. Proyek Pengembangan Universitas Terbuka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Bimo, Walgito. 1980. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM

Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan model ADDIE*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya

Dave Moursund, 2007. "Introduction To Using Games In Education A Guide For Teachers And Parents". *Jurnal edukasi*. Vol 5, (04), hal. 120 – 122

Dimiyati, M. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Lyndall, Bryant *et al.* 2014. "Can Playing Monopoly Enhance Learning For Property Students". *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*. Vol 2, (3): hal. 2 – 5

Nasution, S. 1997. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina, 2009, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung : Prenadamedia group

Sartika, Ria. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X

*Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel*". Skripsi Tidak diterbitkan. Yogyakarta. Pps Universitas Negeri Yogyakarta.

Surdiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Setiawan, Andy. 2016. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli*. Vol 5, (03) : hal. 68 - 73

Sudjana, Nana, 2008, *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A., Raharjo., Muji S. R. 2012. *Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. *Jurnal Pendidikan Biologi* Volume 1 No. 1 : Universitas Negeri Surabaya.

Soekanto. 1993. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Umar. 2013 "MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Vol 10 (2) : hal. 126 - 127