

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR ANALISIS HUBUNGAN PELANGGAN KELAS X PEMASARAN DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

ALPA TIA ULPAYANA

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya Email : Alpaulpayana@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital. (2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital. (3) Mengetahui respon peserta didik kelas X pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo pada penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital. Metode penelitian ini mengadopsi teori pengembangan dari Thiagarajan, Semmel and Sammel yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji telaah dan uji validasi oleh para ahli serta angket respon siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan lembar telaah para ahli dan persentase berdasarkan hasil uji validasi para ahli. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa rata-rata skor dari ahli materi 83%, kelayakan dari media sebesar 96%, kelayakan bahasa sebesar 98,57% serta respon siswa sebesar 95,5%. Secara keseluruhan didapatkan skor sebesar 92,52% yang artinya termasuk dalam kriteria sangat layak.

Kata kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, *Mobile Learning*, Buku Saku Digital

Abstract

The purpose of this study is (1) To describe the development of mobile learning learning media in the form of digital pocket books. (2) Determine the response of student in class X marketing at SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo on mobile learning media in the form of digital pocket books. This research method adopts the development theory of Thiagarajan, Semmel and sammel, namely the 4D el wich consists of the defining, design, development and Disseminate. Data collection instruments in this study used a study test and validation by experts and student questionnaire responses. The data analysis technique in this study uses descriptive analysis based on the expert review sheets and the percentage based on the results of the expert validation test. The results of the validation showed that the average score of the material experts was 83% the feasibility of the media was 96%, the feasibility of the language was 98,57% and the student respon was 95,5% overall, a score of 92,52 was obtained, wich means that i t was included in the very decent criteria.

Keyword: Development, Learning Media, Mobile learning, Digital pocket book

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat, menuntut pendidik untuk memahami serta mampu untuk menerapkan teknologi agar mampu membawa peserta didik untuk lebih memahami serta menerapkan teknologi. Peran pendidik dan peserta didik pasti akan berubah karena adanya pengaruh teknologi dalam proses belajar. Pengoptimalan perkembangan teknologi seorang guru yaitu harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan

media suatu pembelajaran yang variatif dan inovatif. Jadi, dalam hal ini sistem pembelajaran yang monoton dan membosankan tidak sepenuhnya karena kesalahan guru, akan tetapi karena kurangnya memanfaatkan teknologi.

Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat seperti contoh perangkat *mobile* yang pada saat ini sudah umum di gunakan yaitu telepon seluler. Dimana dalam Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler di sebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile*

Learning adalah suatu fasilitas atau layanan yang didalamnya terdapat informasi elektronik yang mampu memberikan edukasi pada penggunanya tanpa mengenal batasan ruang dan juga waktu (Darmawan, 2013:15)

Penulis menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dalam bentuk buku saku digital pada kompetensi Dasar 3.6 analisis hubungan pelanggan karena untuk mencapai tujuan kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan seperti memahami materi, mengumpulkan data dan informasi mengenai pelanggan serta menganalisis keluhan pelanggan yang memerlukan penjelasan rinci dan sebaiknya dilengkapi gambar dan ilustrasi untuk membantu dalam memahami materi analisis hubungan pelanggan, selain itu mata pelajaran komunikasi bisnis materi analisis hubungan pelanggan terbilang cukup banyak tetapi sumber belajar atau buku pegangan yang dijadikan sebagai acuan pada belajar masih sedikit atau terbatas maka tidak semua siswa dapat mempunyai buku tersebut untuk digunakan sebagai media belajar baik pada kegiatan belajar kelas maupun belajar secara mandiri. Pada materi ini tidak hanya menuntut kemampuan kognitif saja untuk memahami teori tetapi juga untuk menuntut keterampilan dan keaktifan siswa dalam melakukan praktek dan dalam materi ini penting bagi siswa untuk mempraktékannya secara langsung karena apabila hanya teori saja hal tersebut tidaklah cukup untuk memahami materi dikarenakan materi ini berkaitan erat dengan dunia kerja yang tidak lepas dari kegiatan pemasaran seperti halnya proses menganalisis hubungan pelanggan. Seperti siswa diwajibkan untuk bisa atau memahami tipe-tipe pelanggan sehingga akan menjadi bekal siswa saat berada didalam dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN2 Buduran Sidoarjo diperoleh informasi dari guru mata pelajaran komunikasi bisnis yaitu Bapak Drs.Zaenal Abidin,MM mengatakan bahwa dalam materi menjelaskan analisis hubungan pelanggan terdapat kesulitan karena pada saat proses pembelajaran seringkali peserta didik melakukan penyalahgunaan *smartphone* yang dimilikinya seperti bermain game, membuka media sosial dan lain sebagainya. Namun, dengan tidak adanya larangan mengenai membawa *smartphone* di sekolah, pihak pendidik dan peserta didik belum memaksimalkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran maka buku saku digital akan sangat mendukung. Buku Saku digital merupakan sebuah aplikasi

Smartphone android Berisi kumpulan materi yang di ringkas dan diperjelas serta didalam buku saku digital terdapat animasi atau gambar sebagai ilustrasi agar menambah daya tarik siswa supaya lebih mudah diamati serta di mengerti. Dengan adanya Buku saku Digital diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari suatu materi serta dalam hal ini posisi media buku saku digital didalam pembelajaran adalah sebagai media pendukung yang diharapkan bisa mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri, baik dikelas maupun diluar kelas.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi adalah dengan membuat media pembelajaran *Mobile learning* sebagai penunjang proses pembelajaran, alasanya karena penerapan *Mobile learning* dinilai lebih praktis dan efisien karena banyaknya buku pelajaran yang di bawa siswa kesekolah membuat siswa merasa keberatan serta buku yang di bawa memungkinkan rawan hilang karena keteledoran siswa itu sendiri. selain itu menggunakan media buku saku digital dapat meminimalisir penggunaan kertas diindonesia.

Penelitian yang serupa di lakukan oleh (Gian Dewi, 2015) terkait “pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa dikelas XI MAN 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 berdasarkan perolehan data hasil penelitian menunjukan bahwa media ini layak di gunakan.

Dalam pengembangan media yang dilakukan peneliti berbeda dengan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dimana perbedaanya yaitu, buku saku digital dapat diakses secara offline dan terdapat soal latihan yang didalamnya terdapat pembahasan serta soal kuis yang hasil akhirnya mendapatkan skor.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah Teori pengembangan Thiagarajan semmel and semmel yaitu 4D. Adapun dalam proses tahapan yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian, (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan, (*develop*), dikarenakan terbatasnya waktu, biaya dan tenaga maka tahap penyebaran (*disseminate*) tidak diterapkan.

Subjek penelitian ini adalah ahli materi oleh dosen PTN FE Unesa dan guru pemasaran SMKN 2 Buduran selain itu terdapat ahli media oleh dosen TP FIP Unesa serta ahli bahasa oleh dosen Sastra

Indonesia FBS Unesa dan Respon peserta didik oleh kelas X BDP SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Didalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang dipakai yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan saran dan kritik dari beberapa ahli yang terdapat pada lembar telaah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta lembar respon siswa. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam hal ini instrumen berupa lembar telaah, lembar validasi serta angket respon siswa. pada pada lembar validasi, skala yang digunakan skala Likert menurut Riduwan (2015) dan sedangkan pada angket respon siswa menggunakan skala Guttman. Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap serta persepsi individu maupun kelompok yang berkaitan dengan kejadian atau gejala sosial. Sedangkan skala guttman merupakan skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas atau tega Riduwan (2015)

Lembar validasi ahli berisi kriteria dengan penilaian skor 1 "sangat tidak layak", Skor 2 "tidak layak", skor 3 "sedang", skor 4 "layak" dan skor 5 "sangat layak". sedangkan untuk lembar respon siswa berisi pertanyaan dengan pilihan jawaban "YA" skor 1 "Tidak" skor 0. setelah didapatkan dari hasil pengisian lembar validasi dan angket respon siswa maka data akan dianalisis menggunakan rumus yaitu:

Perhitungan Presentase kelayakan :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skror}}{\text{Jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan : Skor maksimal= skor tertinggi tiap aspek X jumlah aspek X jumlah responden

Berdasarkan hasil analisa perhitungan pada rumus tersebut diambil kesimpulan bahwa kelayakan media buku skau digital menurut para validator dan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Validasi Para Ahli dan Respon peserta didik

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Sedang
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan(2015)

Jika presentase yang diperoleh $\geq 61\%$ maka buku saku digital dapat dikatakan layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran mobile learning dalam bentuk buku saku digital yang menggunakan model 4D dengan melalui 3 tahap yaitu: Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian dimana tahap ini adalah tahap awal analisis masalah yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas X pemasaran SMKN 2 Buduran Sidoarjo,(1) pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan telepon seluler belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (2) Laptop dan buku manual masih mendominasi untuk menunjang pembelajaran, terlebih lagi materi pada mata pelajaran komunikasi bisnis kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan terbilang cukup banyak akan tetapi sumber belajar atau buku pegangan untuk siswa masih terbatas (3) Dengan *smartphone* berbasis android yang dimiliki peserta didik tidak menjadikannya sebagai alat bantu belajar akan tetapi banyak peserta didik melakukan penyalahgunaan *smartphone* android untuk membuka media sosial, game serta aktivitas lain diluar pelajaran selanjutnya (4) selain itu faktor bosan juga dialami peserta didik akibatnya tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. sehingga dalam hal ini diperlukan ide baru agar siswa tertarik sehingga materi tersampaikan dengan mudah. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital merupakan sebuah solusi yang diberikan oleh peneliti untuk pembelajaran di era teknologi ini. Berdasarkan fakta dan permasalahan yang ada maka dibuat media pembelajaran *Mobile Learning* dalam bentuk buku saku digital.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, dalam pengembangan media buku saku digital ini peneliti melakukan tahap-tahap perancangan seperti menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format, dan merancang media pembelajaran. Di tahap penyusunan materi kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan peneliti mengadopsi buku komunikasi bisnis oleh (Nurwinda, 2017) dengan rincian enam materi yaitu diantaranya: pengertian pelanggan, jenis-jenis pelanggan, data pelanggan, karakteristik pelanggan, menghubungi pelanggan melalui website, email dan telepon serta analisis keluhan pelanggan, selain menyusun materi peneliti juga membuat soal beserta jawabannya sejumlah 20 soal yang keseluruhan soal di masukan kedalam media pembelajaran pula untuk

latihan peserta didik setelah mempelajari materi. Media pembelajaran *Mobile learning* dalam bentuk buku saku digital tampilannya dirancang semenarik mungkin karena media ini berbasis android maka output yang dihasilkan (Apk), format ini menggunakan bahasa pemrograman *actionsript* 3.0 dengan versi AIR 24.0.0.180 *for Android* Dalam proses perancangan ini menghasilkan sebuah media dengan desain yang menarik, halaman utama dengan warna cream serta kombinasi gambar-gambar ilustrasi tentang pelanggan, dalam media ini terdapat tombol-tombol yang menuju ke media buku saku digital seperti menu utama dan menu menuju halaman profil pengembang, dalam menu utama terdapat tombol menu petunjuk berfungsi untuk memberikan informasi mengenai media pembelajaran, kemudian menu kompetensi yang berfungsi memberikan informasi mengenai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang ada di media pembelajaran, setelah itu terdapat menu materi materi tentang analisis hubungan pelanggan, kemudian terdapat menu latihan dan pembahasan serta terdapat menu kuis dimana menu ini menyediakan berbagai soal pilihan ganda tentang analisis hubungan pelanggan yang harus dijawab oleh peserta didik tujuan adanya menu ini untuk menguji pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi analisis hubungan pelanggan dan terakhir ada tombol keluar selanjutnya

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Mobile Learning* dalam bentuk buku saku digital. Dalam pembuatan media ini peneliti melanjutkan dari hasil perancangan yang sudah dibuat. Selain itu proses tahap pengembangan ditelaah terlebih dahulu oleh beberapa ahli dengan menggunakan lembar telaah yang dibuat oleh peneliti. Hasil telaah pengembangan media ini dari ahli materi yaitu menyarankan bahwa terdapat materi yang masih kurang maka perlu ditambahkan lebih lengkap seperti pengertian keluhan pelanggan, penyebab keluhan pelanggan serta solusi menghadapi keluhan pelanggan. Ahli media memberikan saran membesarkan ukuran huruf serta materi dalam media harus diperjelas, selain itu terdapat ahli bahasa yang memberikan saran memperbaiki penulisan pada bahasa asing yang harus ditulis miring. Berdasarkan saran serta masukan dari ketiga ahli tersebut maka selanjutnya di revisi terkait pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android, setelah dilakukan revisi kemudian media pembelajaran di validasi oleh ketiga ahli untuk mendapatkan penilaian kelayakan dari media buku

saku digital yang dikembangkan. Dari hasil penilaian validasi ahli kemudian diinterpretasikan kelayakan dari media buku saku digital serta tahapan selanjutnya yaitu dengan melakukan uji respon peserta didik.

Kelayakan Media

Hasil validasi materi I diperoleh dari ahli materi yaitu Ibu Novi Marlana, S.Pd.,M.Si. Selaku Dosen Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya, dan hasil validasi yang II diperoleh dari Bapak Drs. Zaenal Abidin, MM sebagai guru mata pelajaran komunikasi bisnis. Diketahui bahwa kelayakan materi pada media pembelajaran yang didapat dari penilaian variabel kualitas isi dan tujuan, kualitas intuksional, dan kualitas teknik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil validasi media yang telah diberikan oleh ahli media yaitu Bapak Fajar Arianto, S.Pd.,M.Pd sebagai Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Diketahui bahwa hasil rata-rata presentase dari variabel kualitas pengelolaan program, kualitas penggunaan, dan kualitas kerapian dan penyajian memperoleh persentase 96% termasuk dalam kriteria layak. Sedangkan Kelayakan Bahasa diberikan oleh validator bahasa yaitu Drs. Parmin, M.Hum Selaku Dosen Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan perhitungan validasi oleh ahli bahasa diketahui bahwa secara keseluruhan mendapatkan persentase 98,57% termasuk dalam kriteria sangat layak

Berdasarkan penilaian ahli materi, pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital terdapat 10 pertanyaan dan memperoleh persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak, Dan dalam penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dengan 10 butir pertanyaan serta penilaian ahli bahasa terdapat 14 pertanyaan memperoleh presentase sebesar 98%. Sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015:13) berpendapat bahwa media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital sangat layak apabila persentase kelayakan yang diperoleh $\geq 61\%$

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik yaitu suatu tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap stimulus yang diterimanya. Hasil respon peserta didik diperoleh peneliti dari kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil respon peserta didik dijabarkan sebagai berikut. Respon Peserta Didik Uji Coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik BDP2 (Bisnis Daring pemasaran) sejumlah 10 peserta didik yang dipilih secara acak. Hasil yang didapat dari uji coba kelompok kecil nilai secara keseluruhan aspek sebesar 80%, maka hasil uji coba kelompok masuk dalam kriteria sangat layak. Setelah itu melakukan revisi media yang diperoleh dari hasil penilaian dan saran respon peserta didik uji coba kelompok kecil, revisi ini bertujuan agar memperbaiki media pembelajaran sebelum di uji coba lapangan. Berikut tabel untuk hasil respon peserta didik uji coba lapangan.

Tabel 2 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	97,5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	92,5%	Sangat layak
3	Kualitas Teknis	97,5%	Sangat Layak
Skor Rata-rata		95,5%	Sangat layak

Sumber : Diolah Oleh Penulis

Hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan keseluruhan mendapatkan hasil rata-rata 95,5% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian tersebut didapatkan dari penilaian variabel kualitas isi dan tujuan sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dimana penyajian gambar pada media menarik, dan materi yang ada didalam media pembelajaran sesuai kebutuhan belajar. Hasil penilaian variabel kualitas instruksional sebesar 91% Sedangkan hasil penilaian variabel kualitas teknis sebesar 97,5%. Dari hasil penilaian respon peserta didik uji coba lapangan maka dapat disimpulkan bahwa media buku saku digital mendapatkan kriteria kelayakan media sangat layak karena mencapai skor persentase lebih dari 61%. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap pengembangan yang diuji cobakan terhadap peserta didik kelas X Pemasaran 1 atau BDP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo menggunakan media buku saku digital pada kompetensi analisis hubungan pelanggan adalah sangat baik, tidak hanya dilihat dari hasil angket namun dari tanggapan serta sikap menunjukkan bahwa peserta didik dapat menerima media pembelajaran baru dengan antusias. Hal positif ini akan berdampak pada semangat belajar peserta didik serta dalam memahami materi analisis hubungan

pelanggan akan lebih mudah, sehingga masalah seperti kebosanan, ketidaktertarikan dapat diatasi dengan melalui fasilitas teknologi yang semakin canggih dan yang sudah mereka miliki yakni *Smartphone android*.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk buku saku digital kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan kelas x BDP Sekolah menengah Kejuruan adalah sebagai berikut, 1) Proses pengembananan media buku saku digital digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran untuk mendapat mata pelajaran yang singkat, mudah dipahami dengan belajar sendiri, berdayaguna sehingga dapat dipelajari dimanapun. 2) kelayakan dari pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital pada kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan berdasarkan validasi materi. secara keseluruhan memperoleh hasil persentase 83% sedangkan ahli media memperoleh hasil persentase 96% dan ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 98,57% dengan kriteria sangat layak. 3) Respon siswa kelas X BDP SMKN 2 Buduran Sidoarjo Terhadap pengembangan media buku saku digital mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 95.5% dengan kriterian sangat baik yang artinya media buku saku dadigital dikemas dengan menarik, materi serta soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar dan menambah pemahanan tentang kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan.

Saran

Dari hasil analisis data serta kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran dan penelitian yang telah dilakukan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, adapun saran tersebut yaitu sebagai berikut 1) Media buku saku digital ini dikembangkan hanya sampai pada kompetensi dasar analisis hubungan pelanggan, oleh sebab itu diharapkan peneliti berikutnya mengembangkan KD lainya dan juga mapel lainya. 2) Penelitaian ini hanya sebatas menguji kelayakan pengembangan media melalui penilaian ahli dan respon peserta didik saja, sehingga pada penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran buku saku digital berbasis android terhadap hasil belajar peserta didik. 3) Keterbatasan pengembangan media pembelajaran

mobile learning dalam bentuk buku saku digital ini yaitu belum menggunakannya fitur *login*, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya ditambahkan fitur *login* agar guru dapat memantau peserta didik dalam penggunaan media

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- BSNP. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Riduwan (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi aksara.

