



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA KOMPETENSI DASAR “MEMAHAMI DAFTAR ANGKA KECUKUPAN GIZI (AKG)” DI SMK

¹Kurnia Laili Sya'baniyah, ²Luthfiyah Nurlaela, ³Dwi Kristiastuti Suwardiah, ⁴Sri Handajani

^{1,2,4}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

³Diploma IV Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 30 Oktober 2021

Received in revised: 19 November 2021

Accepted: 30 November 2021

Keyword:

Media Pembelajaran, Android, Kompetensi Dasar Memahami Daftar Angka Kecukupan Gizi (AKG)

Corresponding author:

kurnia.17050394012@mhs.unesa.ac.id

luthfiyahnurlaela@unesa.ac.id

dwikristiastuti@unesa.ac.id

srihandajani@unesa.ac.id

Ilmu gizi merupakan mata pelajaran yang terdapat pada dasar program keahlian Jasa Boga yang terdapat pada kurikulum 2013, dari data yang diperoleh 50% diantaranya menganggap ilmu gizi adalah mata pelajaran yang sulit dan sebagian siswa cenderung bosan serta kurang memahami materi karena materi yang diberikan hanya disajikan melalui *Power Point*, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan. Desain penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model 4-D. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi menggunakan analisis deskriptif persentase, data menggunakan instrumen lembar observasi validasi media dan perangkat pembelajaran, validasi kelayakan instrumen untuk perangkat pembelajaran dan media pembelajaran dilakukan dengan mengkonversi rata-rata skor kelayakan pada persentase dengan rumus Deskriptif Persentase dan hasilnya dikonversikan pada table kelayakan instrument. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi kelayakan media mendapatkan hasil prosentase 86% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* layak untuk diuji cobakan.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah suatu lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan serta keterampilan sehingga memiliki kinerja yang dapat mengembangkan kemampuannya dalam dunia kerja [1]. UU SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL Nomor 20 Tahun 2003 bahwa "SMK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat". "Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan bernama SMK atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat" [2].

Tujuan kurikulum 2013 pada tingkat sekolah menengah kejuruan berdasarkan lampiran Permendikbud no. 70 tahun 2013 yaitu "Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia"[3]. Spektrum keahlian SMK memuat bidang keahlian, program keahlian dan kompetensi keahlian. Spektrum keahlian tersebut mencakup mata pelajaran khusus yang sesuai dengan kebutuhan program keahlian di dunia industri serta dunia usaha [4].

Ilmu gizi adalah salah satu mata pelajaran pada dasar program keahlian Jasa Boga yang terdapat pada kurikulum 2013. Ilmu gizi merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa kelas X pada semester ganjil dan genap. Tujuan pembelajaran ilmu gizi yaitu siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menyusun menu makanan yang sehat dan beragam dan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh. Melalui proses belajar diharapkan siswa dapat memenuhi kompetensi dasar dalam mata pelajaran ilmu gizi. Keberhasilan belajar dapat ditentukan melalui hasil belajar dan perilaku yang ditunjukkan siswa dengan baik [5].

Berdasarkan data yang penulis peroleh pada saat pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMK Negeri 8 Surabaya pada tahun ajaran 2019/2020 dari 16 siswa kelas XII yang telah mengisi kuisioner, 50% diantaranya menganggap mata pelajaran ilmu gizi adalah mata pelajaran yang sulit karena siswa dituntut untuk menguasai materi tentang nilai gizi dan mengetahui rumus untuk menghitung kebutuhan gizi yang diperlukan oleh tubuh.

Permendikbud No 103 tahun (2014) menyatakan bahwa "Proses pembelajaran aktif diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, memotivasi peserta didik". Peserta didik yang termotivasi dalam belajarnya akan menunjukkan proses kognitif yang lebih besar dalam belajar serta mengingat apa yang telah dipelajarinya [6]. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar, sehingga pada akhirnya diharapkan hasil belajar yang maksimal [7]. Berdasarkan hasil dari kuisioner yang telah diberikan, sebagian siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi karena materi yang diberikan hanya disajikan melalui *Power Point*. Maka dari itu perlu adanya pemanfaatan teknologi agar tercipta media pembelajaran yang inovatif, imteraktif dan kreatif serta bisa melibatkan siswa secara aktif dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi AKG.

Menurut Satyaputra & Aritonang, andorid adalah "sistem operasi yang ada pada smartphne dan tablet" [8]. Sistem operasi dapat menghubungkan perangkat dengan penggunaanya, sehingga pengguna dapat menjalankan aplikasi yang ada pada perangkat tersebut. Android adalah "sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi" [9]. Berdasarkan penjelasan diatas android adalah sebuah sistem operasi yang ada pada smartphne atau tablet yang berbasis linux sehingga memungkinkan pengguna untuk menjalankan aplikasi yang tersedia pada perangkat tersebut. Pada materi ini multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dibuat untuk mengatasi keterbatasan aspek-

aspek berupa gambar, animasi, suara, serta umpan balik yang belum ada pada media pembelajaran yang dipakai sebelumnya. Beberapa karakteristik media pembelajaran yang efektif dan efisien diantaranya adalah menggabungkan lebih dari satu unsur media misalnya audio dan visual, bersifat interaktif dan bersifat mandiri [10].

Berdasarkan penelitian sejenis yang menggunakan media berbasis android adalah penelitian yang dilakukan oleh Bahiroh Suryani 2021 dengan judul "Pengembangan Media Berbasis Android Kompetensi Dasar Telur Dan Hasil Olahannya Bagi Siswa Smk". Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui hasil belajar siswa [11].

Dari uraian di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Dengan manfaat dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran serta diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ilmu gizi khususnya pada materi memahami daftar Angka Kecukupan Gizi (AKG).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. "Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut" [12].

Penelitian ini dilakukan di Surabaya dengan objek penelitian produk pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada kompetensi dasar "memahami daftar angka kecukupan gizi (AKG)". Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner serta dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media.

Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. "Model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran)", namun penelitian ini dibatasi sampai pada tahap Develop (pengembangan).

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan yang akan digunakan untuk menetapkan syarat-syarat pembelajaran. Ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan, meliputi:

a. Analisis awal

Analisis awal yang diperoleh berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang interaktif sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk belajar khususnya pada kompetensi memahami daftar angka kecukupan gizi (AKG). Media interaktif yang dipilih yaitu yang dekat dengan peserta didik, mudah serta praktis dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Media yang memenuhi kriteria tersebut adalah media berbasis android.

b. Analisis peserta didik

Karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai. Berdasarkan data yang penulis peroleh peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran dikarenakan harus menghitung dan memahami kebutuhan gizi. Oleh karena itu, dengan multimedia interaktif dapat menambah semangat dan pemahaman peserta didik pada materi AKG. Peserta didik berada pada rentang usia 16-17 tahun pada usia ini peserta didik berada pada tahap operasi berfikir formal dalam periode perkembangan kognitif teori Piaget. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia [13]. Karakteristik tersebut akan mempengaruhi pada perilaku belajar peserta didik yaitu: a) Antusias belajar yang baik akan menjadi kebiasaan yang baik, b) Kebiasaan belajar siswa yang berpengaruh pada hasil belajar, c) Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, d) Kemandirian siswa dalam menyelesaikan permasalahan [14]. Dengan adanya media pembelajaran

interaktif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan tidak menimbulkan makna ganda.

c. Analisis tugas

Dilakukan untuk merinci tugas-tugas yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Terdapat beberapa soal pilihan ganda dan uraian. Pada soal pilihan ganda meliputi pengertian AKG, fungsi AKG, sedangkan untuk soal uraian meliputi cara menggunakan tabel AKG dan menghitung kebutuhan energi dan protein individu.

d. Analisis materi

Pada analisis ini dilakukan identifikasi terhadap materi utama yang meliputi; pengertian Angka Kecukupan Gizi (AKG); fungsi Angka Kecukupan Gizi (AKG); cara menggunakan tabel Angka Kecukupan Gizi (AKG) serta menghitung kebutuhan energi dan protein individu, memilih dan mengumpulkan materi-materi yang sesuai lalu disusun kembali secara sistematis.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tujuan dari tahap ini ialah untuk merancang dan membuat "multimedia interaktif berbasis android pada kompetensi dasar memahami daftar angka kecukupan gizi (AKG) Angka Kecukupan Gizi (AKG)". Pada tahap ini terdiri dari dua tahap yaitu Pembuatan komponen multimedia dan penyusunan multimedia.

a. Pembuatan komponen multimedia

Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen multimedia seperti animasi, background, logo, desain tampilan media, gambar tombol navigasi, ikon tambahan serta materi menggunakan aplikasi *Photoshop*.

b. Penyusunan multimedia

Komponen-komponen yang telah disiapkan selanjutnya akan disusun menjadi multimedia interaktif berbasis android dalam bentuk

aplikasi (apk) dengan menggunakan *software Unity*

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan validasi. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yaitu oleh satu orang ahli media, dan satu orang dosen bidang studi ilmu gizi. Penilaian oleh validator menggunakan lembar validasi. Hasil validasi selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian validator disusun dengan beberapa kriteria, masing-masing kriteria kemudian dinilai menggunakan Skala Linkert yang disajikan dengan lima pilihan skala dengan format sebagai berikut:

1. Buruk sekali
2. Buruk
3. Sedang
4. Baik
5. Sangat baik

Teknik Pengambilan Data

Data validasi baik perangkat ataupun media pembelajaran digunakan rubrik kelayakan instrumen berskala 1-5.

Teknik Analisis Data

Validasi kelayakan instrumen untuk perangkat pembelajaran dan media pembelajaran dilakukan dengan mengkonversi rata-rata skor kelayakan pada persentase dengan rumus Deskriptif Persentase (DP) sebagai berikut

$$Hasil = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{maks skor kelayakan}} \times 100 \%$$

Hasilnya akan dikonversikan pada tabel kelayakan instrumen. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut [15].

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Tahap Perencanaan Dan Pengembangan Produk

a. Pembuatan komponen multimedia
 Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan komponen multimedia seperti background, logo, tombol tools dan navigasi, profil, desain tampilan menu untuk materi menggunakan aplikasi *Photoshop*. Berikut adalah desain komponen produk multimedia interaktif berbasis andorid "Angka Kecukupan Energi dan Protein".



Gambar 1 Desain Background



Gambar 2. Pembuatan Desain Tampilan Menu Materi



Gambar 3. Desain Logo



Gambar 4. Tombol Navigasi



Gambar 5. Latihan, Tentang Media Dan Materi



Gambar 6. Icon tambahan

b. Penyusunan multimedia
 Komponen-komponen yang telah dibuat kemudian akan disusun menjadi sebuah aplikasi menggunakan *software unity*.



Gambar 8. Menu



Gambar 9. Tampilan Materi



Gambar 10. Tampilan Kuis



Gambar 11. Tampilan Tentang Media

2. Tahap Validasi Produk Oleh Ahli

Validator dalam penilaian produk ini adalah Bapak Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd, M.Pd sebagai ahli media, dan Bapak Ir. Asrul Bahar, M.Pd sebagai ahli materi ilmu gizi. Hasil uji validasi produk ditampilkan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Ahli	Presentase	Kriteria
1	Media	92%	Sangat layak
2	Materi	80%	Layak

Pada tabel 2 menunjukkan hasil validasi yang secara keseluruhan validator memberikan penilaian 80% dan 92% dengan rata-rata yaitu 86%. Kriteria penilaian dari media yang divalidasi ahli jika dikonversikan pada tabel kelayakan instrumen adalah sangat layak [15], namun perlu melakukan revisi atas saran ahli. Ahli media menyatakan media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Masukan dari ahli media yaitu: letak tombol dan batas layar pada tampilan perlu diperbaiki karena pada beberapa *type handphone* tombol menjadi terpotong, sedangkan untuk ahli materi menyatakan media dapat digunakan dengan sedikit revisi yaitu: nama aplikasi perlu diperjelas karena isi dari aplikasi slebih menjelaskan pada angka kecukupan energi dan protein dan penjelasan pada materi harus dipersingkat karena penjelasan menggunakan kalimat yang panjang.

Setelah revisi dilaksanakan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli, produk tidak divalidasi lagi. Langkah yang dilakukan ini

sesuai dengan [12] bahwa validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan suatu produk yang dilakukan oleh ahli dibidang tersebut. Indikator pada instrumen dinyatakan valid apabila ahli telah menerima instrumen tersebut, baik isi maupun formatnya, tanpa adanya revisi. Revisi masih perlu dilakukan sampai ahli benar-benar menerima instrumen tanpa perbaikan lebih lanjut [16]. Produk yang dikatakan layak oleh validator selanjutnya dapat diujicobakan.

PEMBAHASAN

Pada pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini melalui 3 tahap yang terdiri dari 1. Pendefinisian (*define*); 2. Perancangan (*design*); 3. Pengembangan (*develop*). Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan pada Kompetensi Dasar Memahami Daftar Angka Kecukupan Gizi (AKG) bagi siswa SMK. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan 2 *Software* yaitu *Photoshop* untuk membuat desain tampilan menu materi dan *Unity* untuk membuat aplikasi Angka Kecukupan Energi dan Protein. Agar media pembelajaran yang dihasilkan layak maka harus dilakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Hasil validasi ahli meteri menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis android ini dalam kategori layak dengan rata-rata presentase 80%. Pada aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, kedalaman materi, kekontekstualan materi, mendorong keingintahuan dinilai baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis android ini dalam kategori sangat layak dengan presentase 92% dalam aspek tampilan dan pemograman. Pada aspek pengenalan aplikasi, control pengguna, tampilan aplikasi, bantuan aplikasi, akhir aplikasi dan prinsip desain multimedia dinilai sangat baik oleh ahli media. Sedangkan pada aspek kontrol pengguna dinilai baik oleh ahli media.

Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif adalah media yang menampilkan beberapa fungsi untuk menyampaikan informasi dan pesan serta dapat diatur atau dijalankan oleh pengguna [17]. Sedangkan menurut Daryanto (2013:51) mengatakan bahwa Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang terdiri dari alat kontrol yang memungkinkan untuk dioperasikan oleh pengguna [10].

Berdasarkan uraian diatas multimedia interaktif ialah media pembelajaran yang dibuat agar

pengguna dapat mengoperasikan dan mengontrol apa yang dikehendakinya.

Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu 1. Mencapai tujuan yang telah direncanakan; 2. Dapat membantu isi pembelajaran bersifat faktual, dan sesuai dengan konsep; 3. Mudah digunakan dan memungkinkan untuk digunakan dimana saja, dan media mempunyai umur simpan yang panjang; 4. Guru mampu menggunakannya [18]. Pada multimedia interaktif berbasis android ini dipilih dan dirancang berdasarkan tujuan instruksional yang mengarah pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Media ini juga dibuat untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran ilmu gizi khususnya pada kompetensi dasar Memahami Daftar Angka Kecukupan Gizi (AKG) serta diharapkan dapat menambah minat dan hasil belajar siswa. Media ini juga dirancang sesuai kebutuhan dan juga kemajuan teknologi sehingga diharapkan bisa memudahkan siswa dalam belajar karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan pendapat [18] menguatkan bahwa multimedia interaktif berbasis android ini merupakan media pembelajaran yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan layak untuk diujicobakan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran meliputi: 1) perlu dilakukan uji coba berskala kecil untuk mengetahui perubahan pengetahuan serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Angka Kecukupan Energi dan Protein; 2) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan uji lapangan skala besar dan implementasi produk; 3) media pembelajaran Angka Kecukupan Energi dan Protein dapat digunakan sebagai sarana penunjang bagi siswa yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

REFERENCES

- [1] A. R. & B. Firdausi, *Profil Guru SMK Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2012.
- [2] Depdiknas, *Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003.
- [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta, 2013.
- [4] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 06/D.D5/KK/2018." Jakarta, 2018, [Online]. Available: <https://smk.kemdikbud.go.id/konten/3818/spektrum-keahlian-smk-perdirjen-dikdasmen-no-06dd5kk2018-tanggal-7-juni-2018>.
- [5] M. G. Oktavia and E. Lasmanawati, "Analisis Kesulitan Belajar Ilmu Gizi Kelas X Patiseri di SMK Negeri 9 Bandung," *Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, vol. 5, no. 2, pp. 31–42, 2016.
- [6] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Permendikbud No. 103 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran." Jakarta, 2014.
- [7] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2010, doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.
- [8] A. dan E. M. A. Satyaputra, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [9] Murtiwiyati and G. Lauren, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android," *J. Ilm.*, vol. 12, p. 2,3, 2013.
- [10] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- [11] B. Suryani, "PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID KOMPETENSI," *J. Tata Boga*, vol. 10, no. 1, pp. 194–203, 2021.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,

- Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [13] F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita*, vol. 3, no. 1, p. 242904, 2015.
- [14] E. Kuswanti, "Pengaruh Antara Kebiasaan Belajar dengan Prestasi Belajar," vol. 8, no. 1, 2012.
- [15] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- [16] H. H. Fraenkel, R. J, Wallen, E. N, dan Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*, Edisi ke-8. USA: McGraw-Hill Companies, Inc, 2011.
- [17] Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [18] A. Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.