

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET BOOK* DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* MATERI PTERIDOPHYTA KELAS X DI SMA

Muhammad Sirih<sup>1)</sup>, Asmawati Munir<sup>1)</sup>, Dhea Saraswati F.M<sup>1)</sup> \*

<sup>1)</sup> Jurusan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo Kendari, Indonesia

\*Korespondensi penulis, e-mail: [dheasaras17@gmail.com](mailto:dheasaras17@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang layak digunakan pada materi Pteridophyta kelas X di SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil validasi ahli media terhadap media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata yaitu 0,84 (kriteria sangat valid), kemudian hasil validasi ahli materi media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata 0,85 (kriteria sangat valid), sedangkan hasil tanggapan guru terhadap *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata yaitu 87,08% (kriteria sangat sesuai), dan hasil tanggapan peserta didik terhadap media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata 90,5% (kriteria sangat sesuai). Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, tanggapan guru Biologi, dan peserta didik di SMA Negeri 1 Sampara dapat disimpulkan bahwa media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Biologi materi Pteridophyta kelas X.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Pocket Book*, *Mind Mapping*, Pteridophyta

## DEVELOPMENT OF DIGITAL *POCKET BOOK* LEARNING MEDIA BASED ON *MIND MAPPING* ON CLASS X PTERIDOPHYTA MATERIAL IN HIGH SCHOOL

**Abstract:** This study aims to develop learning media in the form of *pocket book* digital based *mind mapping* that are suitable for use in class X Pteridophyta material in high school. This type of research is research development or *Research and Development*, which is a research method used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. The results of the validation of media experts on *pocket book* digital based *mind mapping* obtained an average of 0.84 (very valid criteria), then the results of expert validation of *mind mapping* based digital media *pocket book* materials obtained an average of 0.85 (very valid criteria), while the results of the responses teachers towards *pocket book* digital based on *mind mapping* obtained an average of 87.08% (very appropriate criteria), and the results of students responses to media *pocket book* digital based on *mind mapping* obtained an average of 90.5% (very appropriate criteria). Based on the validation results from media experts, material experts, Biology teachers responses, and students at Sampara 1 Public High School, it can conclude that the developed media *pocket book* digital based on *mind mapping* is suitable for use as a medium for teaching Biology material for Pteridophyta materials in class X.

**Keyword:** Learning Media, *Pocket Book*, *Mind Mapping*, Pteridophyta

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan tidak lepas dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, dengan teknologi di era globalisasi ini menuntut dunia pendidikan untuk tetap menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi yang ada, guna meningkatkan kualitas dari pendidikan (Anih, 2016). Pendidikan di era globalisasi saat ini menuntut guru untuk dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, dengan perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan guru untuk menumbuhkan atau menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran menjadi salah

satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi interaktif. Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran, salah satu fungsi media yaitu dapat mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membaca buku.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia buku saku (*pocket book*) adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana, sehingga dapat disimpulkan buku saku yaitu buku berisi informasi tentang sesuatu yang mempunyai ukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana dan mudah digunakan (Nurmala et al., 2019). *Pocket book* merupakan salah satu dari jenis media cetak, namun media cetak cenderung kurang diminati oleh siswa karena kurang menarik dan membosankan. Teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk membuat *pocket book* dalam bentuk digital dengan menggunakan *software heyzine*. Kelebihan dari *pocket book* digital jika dibandingkan dengan buku teks biasa yaitu berisi gambar yang menarik serta beragam warna, isi buku lebih jelas dan ringkas, serta penggunaannya yang lebih praktis untuk dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja melalui *smartphone*.

*Pocket book* digital dalam penelitian ini dibuat berbasis *mind mapping* bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dalam buku. *Mind mapping* adalah media belajar yang dikembangkan dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis. *Mind mapping* dapat dipetakan menggunakan garis percabangan, gambar, maupun kata kunci yang saling berkaitan dengan konsep atau ide utamanya.

Pemanfaatan media pembelajaran bisa diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk Biologi. Salah satu materi dalam pembelajaran biologi kelas X adalah materi Pteridophyta. Materi Pteridophyta menyajikan materi mengenai penjelasan tumbuhan paku, ciri-ciri, klasifikasi, dan reproduksi tumbuhan paku. Materi ini dikatakan sulit oleh beberapa siswa karena sistem belajarnya yang menghafal nama ilmiah dan metagenesis dari tumbuhan paku. Sehubungan dengan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pocket book* digital berbasis *mind mapping* sehingga layak digunakan pada materi Pteridophyta kelas X di SMA

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 di Laboratorium Pendidikan Biologi, Universitas Halu Oleo dan uji coba produk di SMA Negeri 1 Sampara, Kecamatan Sampara, Kabupaten Konawe, Sulawesi Tenggara. Subjek penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi berjumlah 5 orang, guru biologi SMA Negeri 1 Sampara berjumlah 3 orang, dan peserta didik SMA Negeri 1 Sampara kelas X MIA 2 berjumlah 20 siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan adalah lembar isian dengan skala Thurstone (skala 1 sampai 11) yang digunakan untuk mengetahui nilai kevalidan tampilan media *pocket book* digital dan skala Likert digunakan untuk mengetahui nilai kepraktisan dan keefektifan media *pocket book* digital sebagai media pembelajaran.

Data yang telah diperoleh dari ahli media dan ahli materi melalui pengisian angket, selanjutnya dilakukan uji validitas dengan rumus Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

- V : Validitas Instrumen
- s : r - lo
- r : Angka yang diberikan oleh Validator
- lo : Angka penilaian validitas yang terendah
- n : Jumlah Validator
- c : Angka penilaian validitas yang tertinggi

Berdasarkan perhitungan di atas, kriteria tingkat validitas media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang skor (V)	Tingkat kevalidan
V > 0.8	Sangat Valid
0.4 < V ≤ 0.8	Valid
V < 0.4	Tidak Valid

(Azwar, 2016)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji tanggapan oleh guru dan peserta didik. Data yang telah diperoleh, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2009)

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

Hasil perhitungan kemudian dimasukkan dalam tabel persentase sesuai dengan kriteria penerapan. Cara menentukan kriteria penerapan adalah dengan menentukan persentase tertinggi dan terendah dengan rumus:

1. Menentukan persentase skor tertinggi, yaitu:

$$\text{persentase tertinggi} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

2. Menentukan persentase skor terendah, yaitu:

$$\text{persentase tertinggi} = \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

3. Menentukan range, yaitu  $100\% - 25\% = 75\%$ .
4. Menentukan kelas interval, yaitu= 4 (sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai).
5. Menentukan panjang interval, yaitu:  $75\% : 4 = 18,75\%$ .

(Sundayana, 2016)

Berdasarkan perhitungan di atas, persentase data dari instrument penilaian uji tanggapan guru dan peserta didik terhadap media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* digunakan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Sesuai
21% - 40%	Tidak Sesuai
41% - 60%	Cukup Sesuai
61% - 80%	Sesuai
81% - 100%	Sangat Sesuai

(Riduwan, 2003)

## HASIL PENELITIAN

Hasil Validasi Media *Pocket Book* Digital Berbasis *Mind Mapping* pada penelitian ini dapat dilihat pada table 3 berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Media *Pocket Book* Digital Berbasis *Mind Mapping*

No Butir	Validator			r-lo			$\Sigma s$	V	Kategori
	1	2	3	1	2	3			
1	10	11	7	9	10	6	25	0,83	Sangat Valid
2	9	10	8	8	9	7	24	0,80	Valid
3	9	10	9	8	9	8	25	0,83	Sangat Valid
4	9	11	9	8	10	8	26	0,87	Sangat Valid
5	10	11	8	9	10	7	26	0,87	Sangat Valid
6	10	10	8	9	9	7	25	0,83	Sangat Valid
7	10	10	8	9	9	7	25	0,83	Sangat Valid
8	9	10	9	8	9	8	25	0,83	Sangat Valid
9	10	11	9	9	10	8	27	0,90	Sangat Valid
10	11	11	9	10	10	8	28	0,93	Sangat Valid
11	8	10	8	7	9	7	23	0,77	Valid
12	9	11	8	8	10	7	25	0,83	Sangat Valid
13	9	11	8	8	10	7	25	0,83	Sangat Valid
14	9	10	8	8	9	7	24	0,80	Valid
15	9	10	8	8	9	7	24	0,80	Valid
Total Skor	141	157	124						
<b>Rata-rata</b>								<b>0,84</b>	<b>Sangat Valid</b>

Data hasil penilaian ahli media terhadap kelayakan *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata sebesar 0,84 (kriteria sangat valid), sedangkan hasil validasi materi *pocket book* digital berbasis *mind mapping* disajikan pada table 4 berikut.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Materi *Pocket Book* Digital Berbasis *Mind Mapping*

No Butir	Validator			r-lo			$\Sigma s$	V	Kategori
	1	2	3	1	2	3			
1	10	9	8	9	8	7	24	0,80	Sangat Valid
2	9	10	8	8	9	7	24	0,80	Valid
3	11	10	9	10	9	8	27	0,90	Sangat Valid
4	11	10	8	10	9	7	26	0,87	Sangat Valid
5	11	9	9	10	8	8	26	0,87	Sangat Valid
6	10	9	8	9	8	7	24	0,80	Valid
7	11	10	9	10	9	8	27	0,90	Sangat Valid
8	8	9	10	7	8	9	24	0,80	Valid
9	10	9	9	9	8	8	25	0,83	Sangat Valid
10	9	10	10	8	9	9	26	0,87	Sangat Valid
11	9	10	10	8	9	9	26	0,87	Sangat Valid
12	10	10	11	9	9	10	28	0,93	Sangat Valid
Total Skor	119	115	109						
<b>Rata-rata</b>								<b>0,85</b>	<b>Sangat Valid</b>

Data penilaian ahli materi terhadap kelayakan materi *pocket book* digital berbasis *mind mapping* diperoleh rerata sebesar 0,85 (kriteria sangat valid), untuk hasil tanggapan guru terhadap media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Data Hasil Tanggapan Guru Terhadap Media *Pocket Book* Digital Berbasis *Mind Mapping*

Guru Ke-	Aspek Yang Diamati								Total Skor	Skor Maks	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H			
1	4	8	12	14	6	5	8	8	65	80	81,25
2	5	9	15	13	9	5	8	9	73	80	91

3	4	9	14	13	9	5	8	9	71	80	89
Total Skor	13	26	41	40	24	15	24	26	209	240	87,08
Skor Maksimal	15	30	45	45	30	15	30	30	240	240	100
Persentase (%)	86,67	86,67	91	89	80	100	80	87			
Rata-Rata											87,08
Persentase (%)											
Kriteria	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS			SS

**Keterangan:**

- A : Keefektifan media
- B : Kejelasan gambar
- C : Jenis, ukuran dan warna huruf
- D : Penggunaan media
- E : Penjabaran materi
- F : Ketepatan penulisan nama ilmiah
- G : Penggunaan bahasa dan tanda baca
- H : Pembelajaran
- S : Sesuai
- SS : Sangat Sesuai

Hasil uji tanggapan desain media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* oleh guru diperoleh rerata yaitu 87,08% (kriteria sangat sesuai).

Tabel 6. Data Hasil Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media *Pocket Book* Digital Berbasis *Mind Mapping*

Guru Ke-	Aspek Yang Diamati								Total Skor	Skor Maks	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H			
Total Skor	84	276	191	264	95	84	90	364	1448	1600	90,5
Skor Maksimal	100	300	200	300	100	100	100	400	1600	1600	100
Persentase (%)	84	92	95,5	88	95	84	90	91			
Rata-Rata											90,5
Persentase (%)											
Kriteria	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS			SS

**Keterangan:**

- A : Keefektifan media
- B : Penggunaan gambar
- C : Jenis, ukuran dan warna huruf
- D : Penggunaan media
- E : Penjabaran materi
- F : Kemenarikan media
- G : Penggunaan bahasa
- H : Kesesuaian penggunaan media dengan situasi peserta didik
- S : Sesuai
- SS : Sangat Sesuai

Hasil uji tanggapan peserta didik terhadap kelayakan media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang melibatkan 20 responden, diperoleh rerata yaitu 90,5% dengan kriteria sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**PEMBAHASAN**

Hasil yang diperoleh dari validasi media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* oleh 3 ahli media memperoleh rerata 0,84 dengan kriteria sangat valid. Terdapat beberapa koreksi dari ahli media mengenai tampilan *pocket book* digital sehingga perlu diperbaiki dengan revisi beberapa

komponen diantaranya penambahan tulisan kurikulum 2013 pada *cover*, membuat tips atau pertanyaan agar siswa bisa berpikir kritis dan menggunakan garis panah yang melengkung. Hal ini perlu dikoreksi agar tampilan *pocket book* digital berbasis *mind mapping* lebih menarik. Menurut (Arsyad, 2015) tampilan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk terus menggali informasi dari media tersebut.

Penggunaan gambar pada *pocket book* digital menjadi salah satu perhatian ahli media. Menurut (Kamila, 2018) bahwa penggunaan gambar dalam media memiliki kelebihan yang sifatnya konkret, lebih realistis dan dapat memperjelas suatu fenomena dalam berbagai bidang. Sehingga didapatkan bahwa gambar yang cukup jelas dalam media belajar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan. Hal ini didukung oleh (Yuswanti, 2017) menyatakan bahwa dengan penggunaan gambar dalam media menjadikan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih mudah dicerna karena membantu peserta didik belajar, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik peserta didik. Penggunaan jenis, ukuran dan warna huruf pada media *pocket book* digital merupakan unsur visual yang penting. Menurut (Arsyad, 2015) bahwa tulisan yang baik untuk media pembelajaran seperti *pocket book* yaitu jenis huruf *Bree Serif* dengan pengaturan spasi yang sesuai agar tidak terlihat padat serta mudah dibaca. Penggunaan warna pada gambar dan *background* yang tidak monoton sehingga tidak membosankan jika dilihat. Warna juga digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan dan meningkatkan realitas objek yang digambarkan. Pemilihan warna yang tepat akan membuat peserta didik tertarik dan lebih fokus dalam mempelajari materi pelajaran.

Hasil yang diperoleh dari validasi materi media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* oleh 3 ahli materi memperoleh rerata 0,85 dengan kriteria sangat valid, namun terdapat beberapa saran dari para ahli materi diantaranya yaitu: keterangan pada gambar morfologi sporofit Pteridophyta lebih diperjelas, menambahkan contoh gambar macam daun Pteridophyta berdasarkan fungsinya dan gambar macam-macam bentuk sporangium pada Pteridophyta. Berdasarkan saran-saran tersebut maka dilakukan revisi materi oleh peneliti sesuai prinsip pengembangan materi dalam media pembelajaran menurut (Miftah, 2013) bahwa dalam mengembangkan materi media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip diantaranya yaitu: mengingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar peserta didik, menampilkan secara maksimal gambar dan teks materi dalam media, memperhatikan kebenaran materi dan kemenarikan sajiannya dimana materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik agar dalam proses pembelajaran tidak membuat peserta didik menjadi bosan.

Penggunaan gambar pada media *pocket book* digital juga tidak luput dari perhatian ahli materi. Penggunaan gambar harus jelas dan mudah diamati serta bersesuaian dengan isi materi. Menurut (Sudjana dan Rivai, 2005) gambar yang ditampilkan benar-benar harus melukiskan konsep atau pesan isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran. Revisi media dan materi perlu dilakukan untuk dapat menghasilkan produk yang valid sehingga dapat diuji coba dengan baik kepada pengguna. Revisi ini juga telah memperhatikan prinsip-prinsip desain sehingga desain media yang diperoleh sesuai dengan penilaian dari validator. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2015) bahwa yang perlu diperhatikan dalam suatu media pembelajaran berbasis visual, yaitu prinsip-prinsip desain meliputi prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan serta unsur-unsur visual.

Hasil yang diperoleh dari uji tanggapan oleh guru terhadap media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* memperoleh persentase 87,08%, sedangkan uji coba kepada peserta didik memperoleh persentase 90,5% sehingga termasuk kriteria sangat setuju, dengan kriteria tersebut menggambarkan bahwa media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang telah disebutkan di atas dan beberapa pendapat ahli, terlihat bahwa hasil dari penelitian menunjukkan kesepahaman dengan teori-teori yang dikemukakan di atas. Penggunaan media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar pada

pembelajaran materi Pteridophyta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penilaian uji tanggapan peserta didik terhadap media *pocket book* digital pada instrumen penelitian. Ketertarikan peserta didik pada media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang digunakan sebagai sumber belajar ternyata membawa dampak positif berdasarkan uji tanggapan dan merupakan hal yang sangat baik bagi peserta didik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, tanggapan guru Biologi, dan peserta didik di SMA Negeri 1 Sampara dapat disimpulkan bahwa media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Biologi materi Pteridophyta kelas X di SMA. Kepada peneliti lain yang ingin mengembangkan media *pocket book* digital dapat menggunakan materi yang lebih luas, sehingga pengembangan media *pocket book* digital berbasis *mind mapping* selanjutnya diharapkan lebih baik lagi dan melakukan uji lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan dengan melihat hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anih, E. (2016). Modernisasi pembelajaran di perguruan tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi memasuki abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Arsyad, A (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Azwar, S (2016). *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamila, H. R., & Ducha, N. (2018). Validitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Sistem Peredaran Darah Manusia. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nurmala, R., Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain pengembangan buku saku digital matematika smp berbasis android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(2).
- Riduwan, (2003). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2005). *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Yuswanti, Y. (2011). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Online*, 3(4).