



Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Akl Di Smk Muhammadiyah 5 Kepanjen Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha

Sutra Atikah
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

A B S T R A C T

The purpose of this research and development is to be able to produce products in the form of learning media in the form of comics in Economics class X AKL (Accounting and Institutions) SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen especially on Economics in business activities. This research and development uses a 4D model, where research and development is divided into four stages that have been modified including 1) Definition, 2) Design, 3) Development (Develop), and 4) Dissemination. The data used in this research and development is using qualitative data and quantitative data, where qualitative data is obtained from the results of suggestions and criticisms obtained from validators of material experts (lecturers and teachers), media experts, linguists and user trial subjects (students). class X AKL. Meanwhile, quantitative data were obtained from the results of the assessment or questionnaire scores by expert validators and trials of class X AKL students.

Keywords: Comics, Learning Media, Economics

A B S T R A K

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL (Akuntansi dan Lembaga) SMK Muhammadiyah 5 kepanjen khususnya pada materi ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D, dimana penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi empat tahapan yang telah dimodifikasi meliputi 1) Pendefinisian (define), 2) Perancangan (Design), 3) Pengembangan (Develop), dan 4) Penyebaran (Disseminate). Data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, dimana data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan kritik yang diperoleh dari validator ahli materi (dosen dan guru), ahli media, ahli bahasa serta subjek uji coba pengguna (siswa) kelas X AKL. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian atau skor angket oleh para validator ahli serta uji coba terhadap siswa kelas X AKL.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Ekonomi

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dalam proses komunikasi media pembelajaran yang digunakan hendaklah sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan, pentingnya peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, menuntut seorang guru untuk mampu menggunakan media yang menarik sehingga menciptakan suasana kelas yang baik. Dengan demikian siswa termotivasi untuk belajar Ekonomi dengan antusias tanpa ada rasa keterpaksaan dalam diri siswa. Hal ini dapat dipahami bahwa siswa SMK merupakan generasi milenial yang dalam kehidupannya didominasi oleh perkembangan teknologi pesat. Sesuai dengan data BPS saat ini terdapat



50% penduduk adalah usia produktif dan berasal dari generasi milenial dan akan mencapai angka 70 % dari penduduk usia produktif pada tahun 2020 sampai 2030. diperlukannya media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang ada dengan mempertimbangkan karakter yang digunakan, konten yang disesuaikan dengan silabus, tujuan pembelajaran serta karakter siswa kelas X AKL SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Hal ini juga bisa mempermudah siswa untuk mengingat materi pembelajaran dengan bantuan media visual karena terdapat gambar dan kata-kata yang menarik. Salah satu contoh yang termasuk dalam media visual tersebut adalah media komik. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk komik telah banyak digunakan oleh negara maju dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca. Komik yang dikembangkan menggunakan format PDF (Portable Document Format). Komik dalam format ini sesuai dengan kebutuhan akan masa pandemik dimana sebagian siswa melakukan pembelajaran daring dengan perangkat smartphone atau komputer..

METODE

Penelitian dan pengembangans dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen yang berada di Jalan Bromo Gg. Masjid, Sukun, Kepanjen, Kabupaten Malang tepatnya di kelas kelas X AKL (Akuntansi dan Lembaga) penelitian dan pengembangan dilaksanakan pada bulan September 2020-Oktober 2020. Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi pada kelas X AKL. Dengan menggunakan materi semester ganjil 2020/2021 yaitu materi ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X AKL SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen yang berjumlah 42 siswa. Tetapi karena terdapat kendala selama pandemi COVID-19 sekolah menerapkan pembelajaran daring dan pembelajaran luring. pada pembelajaran luring siswa yang jumlahnya lebih dari 20 akan dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi 1 dan sesi 2. Dengan demikian peneliti tidak bisa menggunakan keseluruhan siswa kelas X AKL. Pada pelaksanaan uji coba lapangan peneliti melakukan uji coba dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang siswa pada pembelajaran sesi 1 hari Selasa, 13 Oktober 2020 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 17 orang siswa pada sesi 2 hari Rabu 14 Oktober 2020. Penelitian dan pengembangan dilakukan pada semester ganjil 2020/2021. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik dalam proses. Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan, observasi, wawancara dan angket (Kuesioner).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli Materi (Dosen)

Hasil validasi pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari validator ahli materi yaitu Ibu Sri Handayani, S.Pd., M.Pd mendapatkan hasil rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validator ahli materi seperti aspek kelayakan materi, kelengkapan materi dan aspek penilaian kontekstual sudah sesuai dengan indikator materi. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari ahli materi. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi ialah 1) Bahasa sebaiknya ada nuansa percakapan jadi tidak sama persis dengan redaksi buku, karena berawal dari setting cerita dan percakapan. (definisi ilmu Ekonomi perlu diberi sentuhan percakapan atau ngobrol santai). 2) Jika ganti hari mungkin bisa menggunakan warna yang berbeda (kerudung/baju) dan untuk mengiklankan ada keterangan (alamat took, no. HP,



maksimal/batas waktu). 3) Alur cerita sebaiknya menambahkan problematika bisnis, untuk aktivitas produksi tas rotan belum muncul, ending cerita ditambahkan kesuksesan/keberhasilan memulai bisnis. 4) Evaluasi menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Uraian 5W+1H.

2. Validasi Ahli Materi (Guru)

Hasil validasi pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari validator ahli materi (guru) yaitu Ibu Retno Wulan Dwi Priyanti mendapatkan hasil rata-rata sebesar 84% dengan kategori layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validator ahli materi seperti aspek kelayakan materi, kelengkapan materi dan aspek penilaian kontekstual sudah sesuai dengan indikator materi. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari ahli materi (guru). Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi ialah Pembelajaran Ekonomi Bisnis dengan dibuat seperti komik sangat membuat minat baca pada siswa, alangkah lebih baik lagi jika materi yang dijelaskan lebih lengkap sehingga mencakup keseluruhan KD ilmu Ekonomi dalam pembelajaran Ekonomi bisnis.

3. Validasi Ahli Media

Hasil validasi pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari validator ahli media yaitu Bapak Dr. Henry Praherdhiono, S.SI., M.Pd mendapatkan hasil rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validator ahli media seperti aspek kelayakan media komik dan aspek kualitas media komik sudah layak diujicoba lapangan tanpa revisi. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari ahli media Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media ialah secara umum media valid dan layak untuk diujicoba dan diimplementasikan.

4. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari validator ahli bahasa yaitu Ibu Dewi Ariani, S.S., S.Pd., M.Pd mendapatkan hasil rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validator ahli bahasa seperti aspek ketatabahasaan dan aspek kelayakan bahasa yang digunakan pada media komik sudah sesuai. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari ahli bahasa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa ialah 1) Lebih menyesuaikan dengan Bahasa yang digunakan dalam ranah Pendidikan. 2) Jarak antar paragraf disamakan, karena jarak antar paragraf yang ada pada kata pengantar berbeda dengan jarak antar paragraf pada prolog 3) Kata asing seperti homemade atau kata asing yang lainnya lebih baik dicetak miring 4) Pada halaman 8 ada kata “Mi, tunggu sebentar” jangan “Mi, sebentar dulu”. 5) Pada halaman 8 ada kata ‘okede’ seharusnya ‘oke deh’. 6) Pilihan kata yang digunakan tidak baku, namun sudah komunikatif, hanya saja tolong dicek ulang untuk penulisan kata (masih ada beberapa yang kurang tepat). Seperti kata “iyadong” seharusnya “iya dong”. 7) Pada halaman 11, “Contohnya itu seperti ini,” seharusnya “Contohnya seperti ini”. 8) Meproduksi seharusnya memproduksi. 9) Kata berulang diberi tanda hubung, “kira-kira”, bukan “kira kira”. Cek kata ulang yang lainnya. 10) Pada soal evaluasi konsisten menggunakan anda atau kalian. 11) Cek soal evaluasi nomor 4, susunanya diubah “bagaimana



pendapat kalian tentang manfaat mempelajari ilmu Ekonomi? Sebutkan manfaat yang kalian peroleh!. 12) Penulisan kata nama pada soal evaluasi nomor 5 menggunakan huruf kapital.

5. Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil validasi uji coba kelompok kecil pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari siswa mendapatkan hasil rata-rata sebesar 88% dengan kategori layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validasi uji coba kelompok kecil seperti aspek kemudahan menggunakan komik dan aspek dampak penggunaan komik sudah layak diuji coba lapangan. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari siswa Kritik dan saran yang diberikan oleh siswa ialah menurut saya komiknya menarik, namun memerlukan penjelasan dari guru lebih lanjut.

6. Validasi Uji Coba Kelompok Besar

Hasil validasi uji coba kelompok besar pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha dari siswa mendapatkan hasil rata-rata sebesar 88% dengan kategori layak, berdasarkan kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat di dalam angket validasi uji coba kelompok besar seperti aspek kemudahan menggunakan komik dan aspek dampak penggunaan komik sudah layak diuji coba lapangan. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran komik layak untuk digunakan. Selanjutnya ialah data kualitatif yang diperoleh dari hasil masukan kritik dan saran dari siswa Kritik dan saran yang diberikan oleh siswa ialah 1) Penulisan/kata-kata dalam dialog kurang mudah dipahami/petunjuk pelaku pembaca. 2) Komiknya sudah bagus, namun materinya kurang lengkap.

7. Validasi Gabungan

Setelah data dari seluruh responden terkumpul, tahap selanjutnya ialah melakukan validasi gabungan. Validasi gabungan dilakukan untuk menggabungkan seluruh data kuantitatif dari ahli materi (dosen), ahli materi (guru), ahli media, ahli bahasa dan pengguna. Dengan total hasil yaitu 90,16% dengan kriteria sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan pengembangan produk media pembelajaran komik pada mata pelajaran Ekonomi dan Bisnis kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada kompetensi dasar menerapkan ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha.
2. Aspek kelayakan media pembelajaran komik Ekonomi yang dihasilkan setelah melakukan tahap validasi oleh beberapa validator yakni validator ahli materi (dosen dan guru), validator ahli media, validator ahli bahasa dan uji coba pengguna (siswa) yang dinyatakan hasilnya sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk pengembangan media komik untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL pada kompetensi dasar ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha adalah sebagai berikut.



- a. Saran bagi pendidik di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, media pembelajaran komik Ekonomi dapat membantu proses pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi siswa, pengembangan media pembelajaran komik ini juga dapat menambah sumber pembelajaran di kelas selain buku paket Ekonomi. Pendidik juga diharapkan mampu kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran. Pendidik diperlukan untuk membimbing siswa dan dapat memastikan isi dan pesan moral dalam media pembelajaran komik dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bagaimana proses menjadi wirausahawan.
 - b. Saran bagi peserta didik di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, media pembelajaran komik Ekonomi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan mengenai materi ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha. Siswa juga disarankan untuk mencermati dan memahami isi cerita dari media pembelajaran komik sehingga pesan moral yang disampaikan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari bagaimana proses menjadi wirausahawan. Selain itu siswa juga diminta untuk menjawab soal evaluasi di halaman belakang pada media pembelajaran komik untuk mengetahui pemahaman mengenai isi dari media yang telah dikembangkan.
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X AKL SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada mata pelajaran ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha yang sudah dilakukan oleh peneliti sampai dengan empat tahap yang sesuai dengan metode pengembangan 4D yakni 1) Pendefinisian (define), 2) Perancangan (Design), 3) Pengembangan (Develop), dan 4) Penyebaran (Disseminate). Meskipun penelitian dan pengembangan ini mendapatkan respon yang positif dari para validator ahli tetapi produk ini masih diperlukan pengembangan yang lebih luas dan lebih lengkap diantaranya:

- a. Pengembangan media pembelajaran komik hanya bisa menggunakan satu KD yakni ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha yang dikemas dalam bentuk cerita yang menarik. Tetapi dapat dikembangkan lagi dengan konsep dan cerita yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa.
- b. Pemilihan materi atau KD yang digunakan tidak hanya ilmu Ekonomi dalam kegiatan usaha, tetapi juga bisa menggunakan KD yang lain sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing sekolah.
- c. Pengembangan media pembelajaran komik yang disajikan hanya menggunakan software adobe photoshop, alat pendukung ini dapat lebih bervariasi lagi sesuai dengan pengembangan media yang dibuat.
- d. Soal evaluasi yang disajikan dapat ditambahkan jumlah butir soalnya, dan dapat menggunakan pilihan ganda atau uraian sesuai dengan kebutuhan masing-masing peneliti

DAFTAR RUJUKAN

- A, H. Hujair Sanaki. 2009. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania press.
- Akbar, Sa'adun. 2013. Instruen perangkat pembelajaran. Bandung: Rosdakarya
- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan & model pembelajaran dalam kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.
- Arianti F. & Raharjo dkk. 2012. Pengembangan Mini Book Materi Struktur dan Fungsi Sel Untuk Mendukung Pembelajaran Kelas XI IPASMA Muhammadiyah 4 Surabaya. BioEdo. 1: 15-18.



- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Arief S. Sadiman. 1993. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Asyhar, Rayandra 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- Azhar, Arsyad. 2010. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Azhar, Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Aziz, safa. 2009. Jenis-jenis komik. Tutorial (online), <http://www.jagoankomik.com/> diakses 29 September 2020
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta. Pusat Penelitian dan Pengembangan
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fuad, P.A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Negeri Yogyakarta, (Online), (https://eprints.uny.ac.id/31973/1/SKRIPSI_Ade%20Prahmadia%20Fuad_12803244008.pdf), diakses 18 April 2019.
- Hamlik. 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Jariah, A. pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi proses pembekuan darah kelas xi ma madani pao-pao gowa. Universitas Negeri Alauddin Makassar. 2017, (Online), (<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/4609/1/Ainun%20Jariah.pdf>), diakses 18 April 2019.
- Lalu, K. 2018. Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongsong Era Globalisasi, (Online), (file:///C:/Users/ASUS/Downloads/23-40-1-SM.pdf), diakses 10 November 2019.
- Listiyani, I.M. & Widayati. A. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas Xi. (Online). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/914/725>), diakses 14 Februari 2019.
- Mardiningsih, D. 2009. Efektifitas Media Cetak Dalam Usaha Meningkatkan Pengetahuan Peternak Ayam Buras Tentang Flu Burung. Seminar Nasional Kebangkitan Peternakan. Fakultas Peternakan Universitas Diponegoro. Semarang
- Medina, Z. DKK. 2016. Motif Pengguna Aplikasi Line Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official Line Webtoon Id) Motive Of Line Webtoon App Users (Descriptive Quantitative Study Of Official Account Line Webtoon Id Followers). (Online), (<https://libraryeceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/3774/3577>), diakses 10 Oktober 2019.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran, (Online). (shorturl.at/jrEM9), diakses 5 November 2019.
- Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia Press.
- Nuryanto, A. Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta. (Online).



- (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/apri-nuryantospdstmt/media-pembelajaran.pdf>). Diakses 14 Februari 2019.
- Pritandhari, M. 2016. penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa universitas muhammadiyah metro. Universitas Muhammadiyah Metro. (Online) (<http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/631/505>). Diakses 14 Februari 2019.
- Putri, W. & Kurniawan, R.Y. 2013. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo. Dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048>.
- Rini, Sectio Y. Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. (Online) (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131644620/penelitian/pendidikan+hakekat,+tujuan,+dan+proses+Makalah.pdf>), diakses 14 Februari 2019.
- Romi Satria. 2008.10 Resep Sukses Bangsa Jepang. (Online) ([Http://danielmginting.blogspot.com/2008/07/10-resep-sukses-bangsa-jepang.html](http://danielmginting.blogspot.com/2008/07/10-resep-sukses-bangsa-jepang.html)). Diakses pada 27 Oktober 2020
- Sanjaya, W. 2012. Media komunikasi pembelajaran. Bandung: Prenadamedia Group.
- Schramm, W. 1977. Big Media Little Media. London: Sage Public-Baverly Hills
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2011. Media Pengajaran. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2005. Media Pengajaran. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo
- Sulaeman, D. 1998. Teknologi/ Metodologi Pengajaran. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Tapscott, Don. 2008. Grown up Digital: How the Net Generation is Changing Your World. USA: McGraw Hill
- Trimo, Sujono.1997. Buku Panduan Untuk Reference Work dan Bibliografi Dalam System Modular. Jakarta: Bumi Aksara