

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA 8 SUBTEMA 1 DI
KELAS IV SD NEGERI 167647 TEBING TINGGI**

Karenina Sitanggung

PGSD, Universitas Negeri Medan

Septian Prawijaya

PGSD, Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: kareinasitanggung201@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the thematic monopoly media for Theme 8 Sub-theme 1, Lesson 1 in Grade IV of 167647 Tebing Tinggi Elementary School. This study is a research and development study that utilizes the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 20 fourth-grade students of 167647 Tebing Tinggi Elementary School. The research instruments used for data collection were observation, expert validation questionnaires for content and design, educational practitioner questionnaires, and test items. Based on the research results, it was found that the content expert validation obtained a score of 51 with a percentage of 85% in the "Very Feasible" qualification, and the media validation obtained a score of 69 with a percentage of 92% in the "Very Feasible" qualification. The practicality of the learning media validated by educational practitioners (classroom teachers) obtained a score of 65 with a percentage of 93% in the "Very Practical" qualification. Based on the effectiveness results of the monopoly media, it was found that before the product trial using a pre-test, the average student learning outcome was 48.75, and after the product trial using a post-test, it increased to 83%. Thus, it can be concluded that the thematic monopoly media for Theme 8 Sub-theme 1 is highly feasible, practical, and effective for Grade IV learning..
Keywords: Educational Game Tool, Grade IV Elementary School, Thematic Monopoly

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektivitas media monopoli tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 167647 Tebing Tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 167647 Tebing Tinggi yang berjumlah 20 orang. Instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, angket validasi ahli materi dan ahli desain, angket praktisi pendidikan dan soal tes. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi mendapatkan skor 51 dengan

persentase 85% berada pada kualifikasi “Sangat Layak”, uji validasi media mendapatkan skor 69 dengan persentase 92% berada pada kualifikasi “Sangat Layak”. Kepraktisan media pembelajaran yang divalidasi oleh praktisi pendidikan (guru kelas) mendapatkan skor 65 dengan persentase 93% berada pada kualifikasi “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil keefektifan media monopoli dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan uji coba produk menggunakan pre-test rata-rata hasil belajar siswa 48,75 dan setelah dilakukan uji coba produk menggunakan post-test meningkat menjadi 83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik tema 8 subtema 1 sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran kelas IV.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Kelas IV Sekolah Dasar, Monopoli Tematik

LATAR BELAKANG

Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat (1). Definisi pendidikan adalah bahwa hal itu mencakup lebih dari sekedar memberikan pengetahuan; itu juga memerlukan pertumbuhan potensi siswa dan pengembangan karakter mereka melalui proses pembelajaran. Ananda (2017, hlm. 1) menegaskan bahwa pendidikan harus mampu menghasilkan generasi yang berkinerja tinggi, pemahaman materi pelajaran yang komprehensif, dan kemampuan berpikir kritis. Proses dan struktur lembaga pendidikan formal seperti sekolah selalu diperbaiki. Inisiatif tersebut salah satunya terlihat pada pemutakhiran peraturan pemerintah, seperti peralihan dari kurikulum KTSP ke kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dilaksanakan di SD/MI, dan proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan menantang, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memungkinkan mereka untuk melatih inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan keterampilan, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis mereka. Setiap satuan pendidikan merancang RPP, melaksanakan proses pembelajaran, dan menganalisis proses pembelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian perolehan keterampilan kelulusan. Tujuan pembelajaran kurikulum 2013 dijabarkan ke dalam beberapa topik dan subtema serta keterampilan

Menurut Rusman (2011, h. 254) pembelajaran tema adalah paradigma pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tema yang melibatkan beberapa topik untuk memberikan kesempatan belajar yang kaya kepada siswa. Pembelajaran tematik dipandang relevan karena siswa akan menghubungkan prinsip-prinsip yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dengan ide-ide sebelumnya yang telah

mereka peroleh. Daryanto (2013, p.3) menegaskan bahwa penekanan pembelajaran tematik adalah pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman langsung dan membekali mereka untuk secara mandiri menemukan berbagai pengetahuan yang mereka peroleh.

Media diperlukan untuk membantu siswa memperoleh pengertian tentang materi pelajaran dalam pembelajaran tematik. Media, sebagai salah satu komponen sistem pendidikan, sangat menentukan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dan tepat yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi. Menurut Ananda & Nuraini (2019, hlm. 9), media adalah satuan pembelajaran utuh yang dapat dipelajari secara mandiri. Ini terdiri dari sejumlah kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan untuk membantu materi pembelajaran dalam mencapai sejumlah tujuan yang ditetapkan dengan jelas. Sehingga penerapan metode maupun media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting diperhatikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 167647 diketahui bahwa instruktur masih kurang terampil dan imajinatif dalam membuat materi pembelajaran bertema. Untuk meminimalkan kontak siswa selama proses pembelajaran, guru terus menggunakan sumber tercetak seperti gambar, poster, peta, dan lain-lain. Meskipun demikian, penggunaan media sebagai alat pembelajaran memungkinkan adanya interaksi dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikannya. Hasil belajar siswa kelas IV yang terdiri dari 20 siswa pada tema 4 subtema 2 diketahui dari hasil wawancara tersebut masih tergolong rendah dengan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Skor rata-rata pada ulangan harian yang diberikan kepada siswa kelas empat dapat digunakan untuk mengamati hal ini. Kurang dari 40% dari jumlah total anak, atau rata-rata 8 dari 20, mengikuti tes. Ada 12 siswa yang tidak tuntas atau sekitar 60%. Statistik ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum menyelesaikan materi yang dipelajari dan dipraktikkan. Anak-anak yang memenuhi tuntutan mereka memerlukan pemilihan sumber belajar yang relevan yang akan mendorong pembelajaran aktif sebagai konsekuensi dari masalah ini.

Menurut teori kognitif Piaget, kegiatan bermain dapat membantu anak membangun dan mengembangkan pengetahuannya. Atas dasar pendekatan ini, pendidik dapat

merancang pengalaman belajar berbasis permainan yang berpusat pada peserta didik. Siswa akan belajar melalui terlibat dalam kegiatan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga mekanisme kerja otak lebih mampu menyerap ilmu. Dalam hal ini, instruktur dapat meningkatkan proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan memasukkan media monopoli ke dalam pembelajaran tema.

Kajian “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Berbantuan Media Audiovisual pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1” Kelas III SDN 277 Muarasoma” oleh Silvia Nora (2021) membuktikan hal tersebut. Materi pembelajaran monopoli yang dipadukan dengan materi audiovisual efektif membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik karena terdapat perbedaan yang mencolok antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan materi monopoli tematik.

Media monopoli mengutip rancangan materi sesuai dengan pembelajaran tematik, yang mana media ini termotivasi dari permainan monopoli biasa yang disukai anak-anaka sekolah dasar. Melalui permainan ini pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, karena permainan ini memberikan pemahaman kembali kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi

KAJIAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran

Media secara harfiah diterjemahkan menjadi "perantara, tengah, atau pengantar" dari bahasa Latin "medius". Sebaliknya, pengertian media dalam bahasa Arab adalah sebagai saluran penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sistem pembelajaran tidak akan berfungsi dengan baik tanpa media; proses komunikasi tidak akan optimal. Senada dengan pernyataan Saroha (2019, h. 401), pemanfaatan media pembelajaran sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran. Guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media untuk mengomunikasikan materi topik dengan lebih baik.

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014, h. 44) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Manfaat dari penggunaan media dalam proses

pembelajaran antara lain memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Adapun menurut Simanjuntak, dkk (2019, h. 337) mengatakan bahwa “Penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik pada siswa, terlebih siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.” Untuk itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang ada, perlu sekiranya untuk memperhatikan prinsip-prinsip yang jelas dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Sesuai dengan pernyataan Karo-karo bahwa “penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh siswa”, Karo-karo (2013, hlm. 46). Akibatnya, pilihan media sangat penting untuk pengembangan dan penyampaian kurikulum di sekolah

2. Media Monopoli Tematik

Model peran permainan monopoli ini adalah penguasaan. Pemain dalam game ini bersaing untuk mengumpulkan kekayaan melalui penggunaan sistem ekonomi game yang memerlukan pembelian, penyewaan, dan transfer tanah menggunakan uang mainan. Melempar dadu dan bergerak melintasi papan permainan sesuai dengan hasil lemparan dilakukan oleh masing-masing pemain secara bergiliran. Permainan monopoli memiliki sejarah yang panjang dan menarik sebelum menjadi permainan yang kita mainkan saat ini. Siapa yang benar-benar memiliki paten untuk game ini adalah pertanyaan yang kontroversial. Ada sebuah permainan bernama The Landlord's Game yang mirip dengan permainan monopoli sebelum dipatenkan. Elizabeth Magie membuat game ini pada tahun 1904 untuk membantu orang lebih mudah memahami bagaimana undang-undang tuan tanah menguntungkan tuan tanah sambil merugikan penyewa. Magie mencoba mendapatkan hak paten untuk game ini pertama kali Tahun 1904, namun tepatnya pada tahun 1913 permainan monopoli baru mulai diterbitkan oleh The Newbie Game Company, dengan mengubah namanya menjadi Brer Fox dan Brer Rabbit.

Monopoli Tematik adalah alat permainan untuk pengajaran yang dimainkan secara aktif dan imajinatif oleh dua atau lebih pemain. Pembelajaran tematik menggunakan permainan monopoli ini. Tujuan permainan Monopoli Tematik ini adalah penguasaan, yang

sama dengan tujuan permainan Monopoli standar. Namun, dalam hal ini, penguasaan mengacu pada penguasaan pengetahuan yang termasuk dalam permainan Tematik Monopoli. Untuk siswa kelas empat di SDN 167647, media monopoli yang akan diproduksi sebagai bagian dari produk ini adalah alat permainan pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku yang berupaya memperkuat nilai-nilai budaya yang berlaku di berbagai daerah di Indonesia merupakan topik tema 8 materi pembelajaran tematik yang sesuai dengan produksi media Monopoli. Ada pemaparan informasi edukasi serta beberapa tantangan dengan bagian tanya jawab di setiap kotak dalam media monopoli ini.

Pemain dengan pin bintang paling banyak memenangkan permainan monopoli. Setiap peserta akan mendapatkan 5 pin di awal permainan. Pin ini diibaratkan nyawa pemain. Pemain kalah jika pin habis, dan pemain pin paling banyak menang. Pemain bisa mendapatkan pin dengan menjawab pertanyaan di setiap kotak dengan benar. Media Monopoli Tematik kayu ini dibangun dengan bentuk papan monopoli mirip dengan papan catur lipat yang dapat digunakan untuk menyimpan bidak permainan termasuk kartu, pin senyum, pion, dan dadu. Gambar stiker permainan papan Monopoli ditempel di bagian luar papan catur. Media Monopoli Tematik berukuran 42 cm x 42 cm dan tebal 15 cm.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Penelitian dan pengembangan R&D adalah suatu teknik penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada secara bermakna, efektif, dan efisien sambil melakukan uji validitas untuk menentukan apakah suatu produk layak digunakan sebelum digunakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 167647 Tebing Tinggi jalan Soekarno Hatta Gang Emas, Tambangan Hulu, Kec. Padang Hilir. Pelaksanaan ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan SDN 167647.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang merupakan singkatan dari langkah-langkah pengembangan yang dilakukan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, difokuskan pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran. Model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang telah oleh penulis menghasilkan media monopoli tematik pada Tema 8 Subtema 1 di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap a) Analysis; b) Design; c) Development; d) Implementation; dan e) Evaluate. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh:

1. Tahap analysis (analisis)

Berdasarkan analisis kebutuhan guru diketahui bahwa guru kesulitan menyediakan media yang tepat untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan selama proses pembelajaran karena beberapa siswa melamun, tertidur, atau bahkan bercerita kepada temannya saat belajar. Analisis kebutuhan peserta didik memperoleh hasil bahwa dibutuhkan media yang dapat menarik kembali perhatian peserta didik.

2. Tahap design (perancangan)

Pada tahap ini dimulai peneliti mengumpulkan gambar-gambar terkait materi teks fiksi dan macam-macam gaya dalam KD serta tema yang telah dipilih . peneliti juga menentukan aplikasi apa yang akan dipakai untuk mengedit bahan-bahan yang telah terkumpul menjadi sebuah media.

3. Tahap development (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti memproduksi media berupa permainan monopoli tematik, dimulai dari merumuskan materi sesuai kompetensi dasar serta membuat dan mengembangkan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam media monopoli tematik sehingga media yang dibuat menarik. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media dengan dua validator ahli,yaitu validator ahli materi dan validator ahli media.

a) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dalam 3 tahap untuk memaksimalkan bahwa media pembelajaran monopoli telah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi pertama media monopoli tematik yang dikembangkan memperoleh persentase 50% termasuk “Kurang layak diuji cobakan” sehingga dilakukan perbaikan sesuai saran. Hasil validasi materi terhadap media monopoli tematik pada tahap kedua memperoleh persentase 60% termasuk “cukup layak diuji cobakan dengan revisi”. Hasil ini sudah lebih baik dari tahapan sebelumnya namun diperlukan kembali perbaikan sesuai yang telah disarankan . Hasil validasi materi terhadap media monopoli tematik tahap ketiga memperoleh persentase 85%

termasuk “layak diuji cobakan tanpa revisi”. Hal ini berarti bahwa media monopoli dari segi materi sudah dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

b) Validasi Media

Validasi media hanya dilakukan dalam 1 kali yang memperoleh persentase sebesar 90% termasuk “layak tanpa diuji cobakan tanpa revisi”. Hal ini berarti media monopoli dari segi media sudah dapat diaplikasikan dalam pembelajaran tanpa ada perbaikan lanjutan.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap dimana media monopoli tematik sudah dikembangkan diuji coba dan diterapkan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 167647 Tebing Tinggi. Tahap implementasi Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat praktikalitas dan efektifitas dari media.

a. Praktikalitas Media Monopoli Tematik

Tiga komponen angket kepraktisan meliputi ciri tampilan media, aspek penggunaan bahasa, faktor penggunaan media pembelajaran, dan aspek kualitas motivasi. Tanpa adanya koreksi, temuan kepraktisan media pembelajaran memperoleh skor 93% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan temuan evaluasi media monopoli tematik oleh tenaga kependidikan, dapat dikatakan bahwa media monopoli tematik yang dikembangkan memenuhi standar media pembelajaran yang baik, dapat digunakan, dan membantu guru dalam menyajikan materi kepada siswa dengan cara melukiskan gambar yang lebih jelas.

b. Efektivitas Media Monopoli Tematik

Tahap ini merupakan uji coba produk di lapangan yang sesungguhnya untuk mengetahui efektivitas media monopoli tematik. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 167647 Tebing Tinggi yang berjumlah 20 siswa. Uji coba penggunaan media monopoli pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang dikembangkan ini, peneliti melakukan tes berupa pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest terdapat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Peningkatan Rata-Rata Hasil Pre-test dan Post-test

Nilai Rata-rata		Peningkatan
Pre-Test	Post-Test	
48,75	83	34,25

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari pretest adalah 48,75 sedangkan rata-rata dari nilai posttes adalah 83. Pada tabel diatas dengan mengetahui rata-rata dari pretest dan posttest terjadi peningkatan hasil belajar. Hasil belajar siswa terjadi peningkatan cukup signifikan dari hasil pretest dan posttest yang dijalankan oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media monopoli tematik pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 efektif digunakan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan mengevaluasi keseluruhan proses yang dilakukan selama penelitian dengan mengumpulkan keseluruhan data hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi Pendidikan, serta hasil nilai pre-test dan post-testn siswa. Hasil akhir pada evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran telah layak digunakan sebagai sarana mengajar di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), penelitian dan pengembangan media monopoli tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 167647 Tebing Tinggi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi validasi yang dilakukan oleh ahli materi, kelayakan media monopoli tema sebesar 85% termasuk dalam kategori “sangat layak”, sedangkan menurut ahli media sebesar 92%. Media monopoli tematik yang dirancang memperoleh nilai kelayakan rata-rata 88,5%, menunjukkan kelayakannya yang tinggi.
2. Instruktur kelas IV yang bertindak sebagai praktisi pendidikan menilai media monopoli bertema, dengan nilai persentase 93% masuk dalam kategori “sangat praktis”. Jelas bahwa media monopoli bertema yang dikembangkan sangat bermanfaat.

3. Nilai hasil belajar siswa didasarkan pada hasil pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media monopoli tema. Nilai rata-rata pretes adalah 48,75, sedangkan nilai rata-rata postes adalah 83, menunjukkan peningkatan 34,25. Jelas bahwa media monopoli tema digunakan secara efisien dalam proses pembelajaran berdasarkan rata-rata hasil pre-test dan post-test yang lebih tinggi.

Berikut rekomendasi yang telah diberikan oleh peneliti berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Bagi peserta didik diharapkan proses pembelajaran akan lebih dinamis dengan penggunaan media pembelajaran bertema monopoli.
2. Bagi guru diharapkan dalam upaya inovasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, proses implementasi dan hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman instruktur.
3. Bagi sekolah diharapkan kendala media pembelajaran di sekolah dapat diatasi dengan menggunakan media monopoli tematik sebagai alternatif media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, L. J., Rozi, F., Simanihuruk, A., & Mailani, E. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Pada Mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED. *Jurnal SEJ*. Vol 7 No.4.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Karo-Karo, D. (2013). Meningkatkan Kualitas Layanan Belajar Untuk Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*. Vol 2 No.1.
- Lestari, N. D., Ariani, S. R., & Ashadi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil SMK Sakti Gemolong. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 44-50.
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers
- Simanjuntak, E. B., Aulia, S. M., & Simamora, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran