

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

DEVELOPING ACCOUNTING MONOPOLY LEARNING MEDIA TO INCREASE TENTH GRADE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

Oleh: Annisa Nur Isnaini

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
anisoo94.am@gmail.com

Diana Rahmawati

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi; serta mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,22 dalam kategori Sangat Layak, sehingga Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Monopoli Akuntansi, Motivasi Belajar

Abstract

The aims of this research are to develop Learning Media of Accounting Monopoly; to know the feasibility of Accounting Monopoly Learning Media; and to know the increase of student learning motivation after using developed media. This research is a developmental research or Research and Development (R&D) using ADDIE developmental model. The results show that students' learning motivation in X Accounting 2 is increasing 0,22 after using Accounting Monopoly. This increasing is categorized as low level since the score is < 0,3. It means that although there is an increasing in learning motivation, it is not significant. The feasibility level of Accounting Monopoly as learning media based on the assessments: 1) from subject expert, it gains 4,8 which is categorized as very feasible level 2) from media expert, it gains 4,29 which is categorized as very feasible level 3) from small group of students, it gains 4,22 which is categorized as very feasible level. Thus, Accounting Monopoly is very feasible as learning media.

Keywords: accounting learning media, accounting monopoly, learning motivation

PENDAHULUAN

Belajar merupakan bagian dari hidup manusia. Menurut Oemar Hamalik (2010: 154), belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan

maksud tertentu. Belajar berlangsung seumur hidup, kapan saja dan di mana saja.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah media yang diterapkan oleh guru. Media

pembelajaran merupakan perantara, wadah atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2012: 17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar.

Media memiliki enam fungsi utama yaitu fungsi atensi, fungsi motivasi, fungsi afeksi, fungsi kompensatori, fungsi psikomotorik, dan fungsi evaluasi. Selain enam fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Jamil Suprihatiningrum, 2013: 320-321).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten kelas X Ak 2, khususnya dalam mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi standar kompetensi memproses entri jurnal, Motivasi Belajar siswa kelas Ak 2 masih rendah sehingga dibutuhkan adanya penanganan khusus dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat banyak siswa yang melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran saat diminta guru mengerjakan latihan soal, siswa memilih untuk tiduran daripada bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan, siswa kurang percaya diri untuk mengerjakan latihan soal sendiri, dan

inisiatif siswa untuk mengerjakan latihan soal masih kurang.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait entri jurnal, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan

Monopoli Akuntansi dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi standar kompetensi memproses entri jurnal. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi merupakan simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan dagang.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus untuk siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016, mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada standar kompetensi memproses entri jurnal khusus, mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam

pembelajaran setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus untuk siswa Program Keahlian Akuntansi SMK, selain itu dapat menerapkan ilmu dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mengenai akuntansi perusahaan dagang khususnya entri jurnal khusus yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi. Bagi guru menambah pengalaman guru dalam mengajar dengan menerapkan media pembelajaran Akuntansi yang inovatif. Bagi siswa dapat Siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum (2013) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”*. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran permainan Monopoli Akuntansi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00

dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik” dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang termasuk kategori “Sangat Tinggi”. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Perbedaan penelitian ini adalah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan oleh Ria Sartikaningrum terkait dengan materi menyusun laporan keuangan di SMK

Negeri 1 Tempel tahun 2013, sedangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan oleh peneliti adalah terkait dengan materi jurnal khusus di SMK Negeri 4 Klaten tahun 2015.

Selain itu peneliti juga mengacu dari penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto (2013) yang berjudul “*Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013*”. Hasil penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,109% (absolut), berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II). Hal yang sama dalam penelitian ini adalah penggunaan Akuntansi Monopoli sebagai media pembelajaran. Sementara itu, terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada jenis penelitiannya.

Pada penelitian yang relevan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), sedangkan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten. Penelitian dan Pengembangan ini melibatkan siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2015 sampai dengan Februari 2016.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jl. Mataram No. 5, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2015 - Februari 2016.

Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten berjumlah 36 siswa.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini melalui lima tahap. *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas. *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5* dan dilakukan penilaian kelayakan media yang dikembangkan. *Implementation*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi diterapkan di kelas X Ak 2 dan diukur motivasi belajar siswa. *Evaluation*, pada tahap ini mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan

a). Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari ahli materi, ahli media dan siswa.

b). Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan mengukur kelayakan media pembelajaran monopoli akuntansi dan mengukur

peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *gain score*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut: *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas. *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5* dan dilakukan penilaian kelayakan media yang dikembangkan. *Implementation*, pada tahap implementasi siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli akuntansi. Siswa berusaha untuk memahami entri jurnal khusus dan bertanya ketika menemui permasalahan. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran.. *Evaluation*, pada tahap ini mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Dari hasil pengukuran Motivasi

Belajar menggunakan *gain score*, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori rendah.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
96	4,8	A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas mengenai Konversi Data Kuantitatif (Skor Validasi) ke Data Kualitatif (Kategori Nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) $4,8 > 4,2$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
Rekayasa Media	26	4,33	A	Sangat Layak
Komunikasi	68	4,25	A	Sangat Layak

Visual

Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” sesuai dengan Tabel 16 yaitu rata-rata skor (X) $4,29 > 4,2$. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan komunikasi visual layak untuk diujicobakan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
Rekayasa media	3,94	Layak
Komunikasi visual	4,40	Sangat Layak
Pembelajaran	4,33	Sangat Layak
Rata-rata	4,22	Sangat Layak

Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dalam kelompok kecil adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” sesuai dengan Tabel 17 yaitu rata-rata skor (X) $4,22 > 4,2$.

Penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran monopoli akuntansi dari validator diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Validasi

Aspek Kelayakan	Validator			Rata-rata
	Ahli Materi	Ahli Media	Siswa	
Rekayasa Media		4,33	3,94	4,14
Komunikasi Visual		4,25	4,40	4,33
Pembelajaran	4,8		4,33	4,57
Rata-rata Skor Keseluruhan				4,35

Dari hasil di atas menunjukkan bahwa setiap aspek kelayakan memiliki rata-rata $\geq 4,2$ dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor aspek kelayakan secara keseluruhan yaitu $4,35 \geq 4,2$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

$$g = \frac{90 - 87,10}{100 - 87,10}$$

$$g = 0,22$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mampu

meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* $< 0,3$.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas 3) *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5* 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi 5) *Evaluation*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22.

Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Siswa uji coba

kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,22 dalam kategori Sangat Layak, sehingga Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi tidak hanya sebatas pada entri jurnal khusus, tetapi juga dapat digunakan hingga membuat laporan keuangan. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli

Akuntansi sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga mengetahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa. Perlu dilakukan perbaikan angket Motivasi Belajar agar hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan pengamatan menunjukkan hasil yang relatif sama dengan hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan angket. Membuat karakter khusus untuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sehingga media pembelajaran ini dapat diperbanyak dan diperjual-belikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arin Pranesti. (2015). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Oemar Hamalik. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ria Sartikaningrum. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel". *Skripsi*.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 20 Oktober 2015.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.