
PENGARUH MEDIA *POCKET BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KONSEP PROTISTA

Purwati Kuswarini Suprpto, Selawati Hidayat, Vita Meylani*

Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
Jl. Siliwangi No. 24 Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia 46114

*Corresponding author: vibriovita@unsil.ac.id

Naskah diterima: 14 Juni 2021; Direvisi: 6 November 2021; Disetujui: 4 Desember 2021

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mencapai hasil belajar. Media pembelajaran telah banyak dikembangkan dalam berbagai bentuk salah satunya adalah *pocket book*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Penelitian dilaksanakan pada Agustus sampai November 2019. Metode yang digunakan adalah *true experimental*. Populasi penelitian adalah seluruh kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya sebanyak 7 kelas. Sampel dalam penelitian adalah kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 3 sebagai kelas kontrol, yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari satu instrumen yang sudah tervalidasi yaitu tes hasil belajar berupa soal pilihan majemuk sebanyak 33 soal. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($5.50 > 1.96$). Selain itu, $N-gain$ hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol ($0.77 > 0.66$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini memiliki kontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: hasil belajar; Protista; *pocket book*

ABSTRACT

The effect of pocket book media on students' learning outcomes on the concept of Protist. Learning media is one component of the learning process that has an important role in achieving learning outcomes. Learning media has been developed in various forms, including pocket books. This study aims to determine the effect of pocket book media on student learning outcomes on the concept of protist class X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya City. This research was conducted from August to November 2019. The method used was true

experimental. The population in this study was the entire class X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya as many as 7 classes. The sample in this study was class X MIPA 1 as the experimental class and class X MIPA 3 as the control class, which were taken using cluster random sampling technique. The research instrument consisted of one instrument that had been validated, namely the learning outcome test in the form of 33 multiple-choice questions. The data was processed and analyzed with t test. The results showed that t count value was greater than the t table value ($5.50 > 1.96$). In addition, the N-gain of experimental class learning outcomes is greater than the control class ($0.77 > 0.66$). It implies that there is an effect of pocket book media on student learning outcomes on the concept of protists in class X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya City in the 2019 academic year 2019/2020.

Keywords: *learning outcomes; Protists; pocket book*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut perubahan dalam proses pendidikan dan pembelajaran dimana diperlukan strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar kemampuan yang telah dimiliki siswa dapat bertambah dan meningkat (Wati *et al.*, 2016). Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi. Yaumi (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.

Adanya berbagai macam media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud. Media pembelajaran adalah sarana yang harus digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran karena akan menunjang keteraturan kegiatan belajar mengajar. Asryad (2017) menyatakan bahwa suatu media dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Adanya berbagai macam media pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media tidak

semata dilihat dari segi kecanggihan, melainkan hal terpenting adalah fungsi dan perannya dalam proses pembelajaran, agar pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan mudah dipahami oleh peserta didik (Setiawan, 2019).

Wawancara dengan guru biologi di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya menunjukkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar ditemukan adanya peserta didik yang kurang aktif di kelas akibat motivasi dan minat belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang cenderung sibuk sendiri, mengobrol dengan teman, dan kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan nilai rata-rata hasil ulangan peserta didik tahun ajaran 2018/2019 yaitu 69 yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian materi protista agar tidak terulang kembali hasil belajar yang kurang dari KKM.

Permasalahan selanjutnya yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru mengembangkan dan memperdalam proses belajar mengajar di kelas (Yudasmara & Purnami, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat dapat mempengaruhi aktivitas, minat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya (Setiawan, 2019). Oleh karena itu, perlu adanya sebuah upaya atau alternatif terkait permasalahan tersebut.

Media pembelajaran yang dirasa cocok dalam situasi ini adalah *pocket book* (buku saku) yang berukuran yang kecil, mudah dibawa, dan dapat memberikan informasi kepada peserta didik secara lebih efektif yaitu dengan penjelasan materi secara ringkas dan disertai gambar-gambar, soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai penunjang yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran. *Pocket book* (buku saku) adalah buku yang berukuran kecil yang berisikan informasi yang dapat disimpan di saku sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana (Yuliani dan Lina, 2015).

Pocket book berisi ringkasan materi, soal-soal, dan lembar kerja peserta didik yang disesuaikan dengan silabus dan kompetensi dasar, yang didesain dengan

teks dan gambar yang penuh warna. Adapun manfaat media *pocket book* dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menyenangkan, dan menarik karena desainnya yang menarik dan *full colour*, efisien dalam waktu dan tenaga, dan mudah untuk dibawa karena ukurannya yang kecil (Sulistiyani et al., 2013). Dengan melihat manfaat dan keunggulan yang dimiliki oleh *pocket book* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik pada materi protista.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia Pendidikan terutama pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

MATERIAL DAN METODE

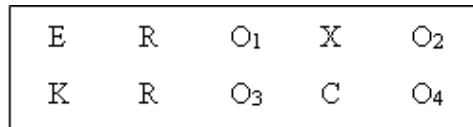
Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode *true experiment* dengan kelas kontrol dan eksperimen (Arikunto, 2013). Sampel penelitian diambil dengan *cluster random sampling* sehingga dari populasi seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya dipilih sebagai subyek penelitian dikarenakan kelas X merupakan kelas peralihan dari SMP sehingga masih memerlukan proses adaptasi untuk pembelajaran yang lebih spesifik. Setelah dilakukan pengambilan sampel diperoleh dua kelas sampel yang selanjutnya dijadikan kelas kontrol (X MIPA 3) dan kelas eksperimen (X MIPA 1). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest control group design* dengan dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberikan *pretest* untuk melihat kondisi awal, diberikan

treatment, dan selanjutnya dilakukan *posttest* (Sugiyono, 2017). Untuk memperoleh data, subyek penelitian diberikan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar sebanyak 33 soal berbentuk pilihan majemuk.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

E: kelompok eksperimen

K: kelompok kontrol

R: randomisasi

X: perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *pocket book*

C: perlakuan (*treatment*) kelas kontrol

O₁: pretest kelas eksperimen

O₂: posttest kelas eksperimen

O₃: pretest kelas kontrol

O₄: posttest kelas kontrol

Analisis Data

Data hasil belajar dianalisis secara statistik. Langkah pertama adalah uji prasyarat analisis berupa uji normalitas data dan uji homogenitas varians yang selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dianalisis dengan uji *chi kuadrat* (χ^2) dan uji homogenitas varians dianalisis dengan uji F_{maksimum} . Uji hipotesis dianalisis dengan uji t dan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan analisis *N-Gain* (Sugiyono, 2015).

$$N\text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Gambar 2. Rumus *N Gain*

S_{post} : skor test akhir (*posttest*)

S_{pre} : skor test awal (*pretest*)

S_{max} : skor maksimum (ideal)

Tabel 1. Kriteria perolehan skor *N-Gain*

No	Batasan	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

(Umayah *et al.*, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Seluruh data telah memenuhi prasyarat analisis yaitu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians homogen. Uji *t* digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian. **Tabel 2** menunjukkan bahwa data hasil uji hipotesis telah memenuhi prasyarat analisis dan **Tabel 3** menunjukkan ringkasan hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan *true experiment* yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Instrumen dalam penelitian terdiri dari satu instrumen yang sudah tervalidasi yaitu tes hasil belajar berupa soal pilihan majemuk sebanyak 33 soal yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *discovery learning*.

Tabel 2. Data statistik *pretest*, *posttest* dan *n-gain* di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik	X MIPA 1 (Eksperimen)			X MIPA 3 (Kontrol)		
	Media <i>Pocket Book</i>			Tidak Menggunakan Media		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>
Skor Minimum	6	22	0,58	7	20	0,50
Skor Maksimum	16	32	0,94	17	30	0,81
Rata-rata	11,17	27,89	0,77	11,61	25,67	0,66
Varians	9,12	9,8	0,0121	9,36	7,40	0,0081
Standar Deviasi	3,02	3,13	0,11	3,06	2,72	0,09

Pada kelas eksperimen yang dibantu media *pocket book* protista memiliki rata-rata skor lebih tinggi yaitu sebesar 27,89 dibandingkan dengan kelas kontrol

yang tidak menggunakan media sebesar 25,67. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2016).

Tabel 3. Ringkasan uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan	Kesimpulan Analisis
-				
17,3	1,68	$t_{hitung} < -t_{tabel}$	Tolak H_0	Hasil <i>pretest</i> tidak sama dengan hasil <i>posttest</i>
7				Hasil <i>pretest</i> tidak sama dengan hasil
11,4	1,68	$t_{hitung} < -t_{tabel}$	Tolak H_0	<i>posttest</i>
5				Ada pengaruh media <i>pocket book</i> terhadap
5,50	1,96	$t_{hitung} > +t_{tabel}$	Tolak H_0	hasil belajar peserta didik pada konsep protista

Media *pocket book* merupakan media pembelajaran dalam bentuk cetak praktis yang memuat ringkasan dan gambar visual sehingga mampu memudahkan siswa untuk mengingat materi (Larasyati *et al.*, 2020). Maka dengan bantuan media *pocket book* protista yang di desain dengan penuh warna serta gambar dan teks yang jelas dan berwarna diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar yang tinggi dapat diperoleh melalui kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *pocket book*, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut disebabkan karena media visual dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat kembali konsep yang disampaikan oleh guru (Surwantini, 2015).

Penggunaan media *pocket book* pada kelas eksperimen memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran media konvensional, diantaranya

adalah peserta didik menjadi lebih terbantu dalam belajar dan berdiskusi karena adanya media *pocket book* sebagai media yang melengkapi buku pegangan peserta didik, media *pocket book* mudah karena berisi materi yang disusun dengan bahasa yang mudah dimengerti secara padat dan jelas dibandingkan dengan buku paket, serta dilengkapi dengan gambar yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik untuk membacanya. Hal tersebut dikarenakan materi dalam *pocket book* lebih jelas, menyenangkan, menarik, ringkas serta lebih efisien untuk dapat dipahami dan diingat oleh peserta didik (Pramika & Widalismana, 2018). Bahkan, menurut Anjelita (2018) penggunaan media sebagai pendukung buku ajar dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. **Gambar 3** menunjukkan bentuk media *pocket book* dalam penelitian ini.

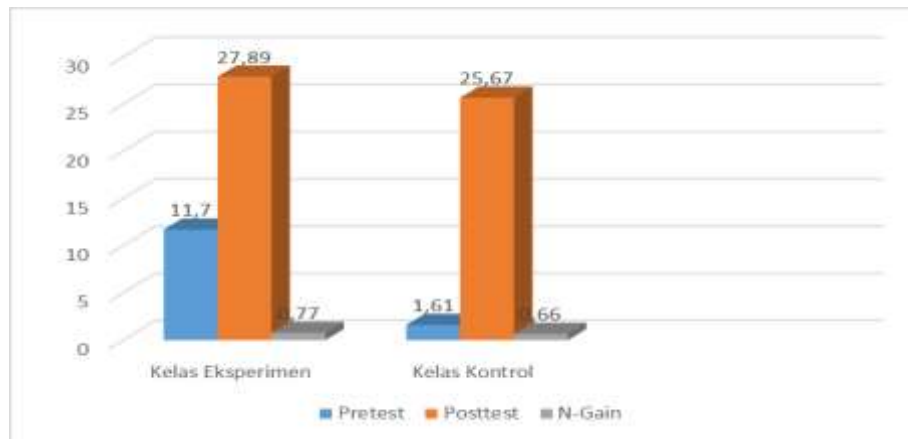


Gambar 3. *Pocket book* pada materi protista

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment serta membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol maka dilakukan perhitungan *N-gain*. **Gambar 4** menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata *pretest* hasil belajar sebesar 11,17; *posstest* 27,89; dan *N-gain* 0,77. Kelas kontrol memperoleh skor rata-rata *pretest* 11,61; *posstest* 25,67; dan *N-gain* 0,66. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata kelas kontrol lebih rendah dibandingkan skor rata-rata peserta didik di kelas eksperimen. Hal tersebut berarti terdapat perubahan yang cukup signifikan di kelas eksperimen yang proses pembelajarannya dibantu media *pocket book*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pocket book* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista. Media

pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna yang disampaikan lebih jelas (Indrasari *et al.*, 2018) sehingga media *pocket book* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.



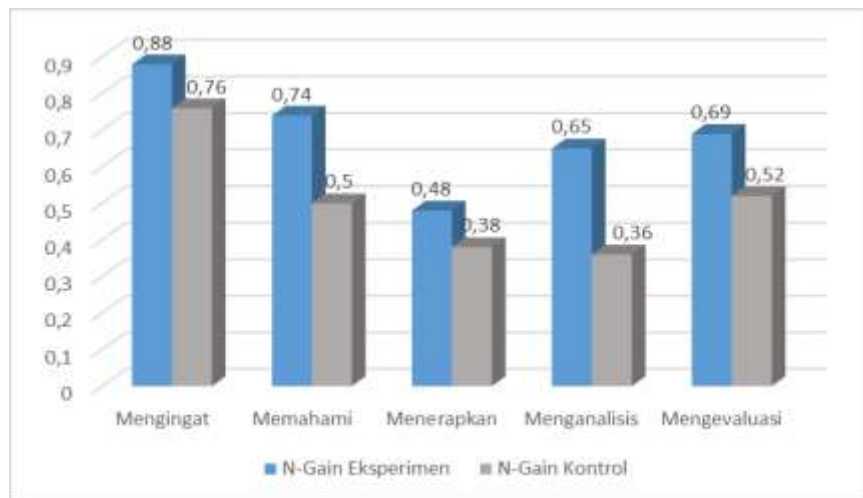
Gambar 4. Perbandingan skor rata-rata *pretest*, *posttest*, dan *n-gain* hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukminah *et al.*, (2015) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan *treatment* berupa *pocket book*. Selain itu, hasil penelitian juga didukung oleh penelitian Indrasari *et al.*, (2018) yang menyatakan terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang proses pembelajarannya dibantu media *pocket book* pada materi Bryophyta. Hal tersebut cukup mendukung bahwa media *pocket book* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi protista.

Gambar 5 menunjukkan skor *N-gain* hasil belajar setiap ranah kognitif yang terdiri dari 33 soal pilihan majemuk menunjukkan perbedaan skor rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata-rata *n-gain* hasil belajar tertinggi setiap indikator baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat pada ranah kognitif mengingat (C1).

Hal ini selaras dengan kelebihan media *pocket book* untuk memudahkan peserta didik dalam ranah kognitif mengingat (Khumaidi & Sucahyo, 2018). Skor rata-rata terkecil dari seluruh ranah kognitif adalah indikator menerapkan (C3) baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan *pocket book*

tidak difungsikan untuk meningkatkan kemampuan aplikatif peserta didik tetapi lebih kepada kemampuan mengingat materi karena lebih berbentuk ringkasan materi yang menarik (Mikraj *et al.*, 2019). Disisi lain, ranah kognitif menganalisis (C4) berada pada kategori sedang baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan, media *pocket book* pada materi Protista tidak difungsikan untuk pendalaman materi dengan evaluasi yang cukup tinggi tetapi lebih difungsikan untuk mempermudah mengingat materi (Sulistiyani *et al.*, 2013).



Gambar 5. Perbandingan skor rata-rata n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

Perbedaan yang cukup tinggi di kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah ranah kognitif memahami (C2) dan menganalisis (C4) (**Gambar 5**). Hal ini menunjukkan bahwa *pocket book* membantu peserta didik untuk memahami dan menganalisis lebih baik pada materi protista. *Pocket book* juga mampu meningkatkan kemampuan memahami dan menganalisisnya.

Pada kelas kontrol skor hasil belajar yang diperoleh lebih rendah, hal tersebut disebabkan media pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media. Pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media peserta didik hanya membaca, menulis dan mendengarkan apa yang disampaikan guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik.

Kelebihan dari media *pocket book* adalah adanya gambar dan teks yang berwarna sehingga lebih menarik untuk dibaca, serta mengandung penjelasan yang lebih sederhana yang dapat memudahkan peserta didik untuk menangkap materi. Media *pocket book* lebih praktis sehingga peserta didik bisa menggunakannya dimanapun dan kapanpun sesuai kebutuhan. Sedangkan kelemahan dari media *pocket book* adalah membutuhkan waktu yang relatif lama dalam mempersiapkan dan pembuatannya. Ukuran *pocket book* yang kecil juga mempunyai kemungkinan untuk hilang atau lupa, sehingga peserta didik harus menyimpannya di tempat yang tepat agar mudah diingat.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *pocket book* protista dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada indikator memahami dan menganalisis. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($5.50 > 1.96$). Selain itu, *N-gain* hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol ($0.77 > 0.66$).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asryad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Indrasari, N. I., Ningsih, K., & Titin. (2018). Pengaruh model *make a match* disertai *pocket book* terhadap hasil belajar sub materi Bryophyta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23934/18770>
- Khumaidi, A., & Sucahyo, I. (2018). Pengembangan *mobile pocket book* fisika sebagai media pembelajaran berbasis android pada materi momentum dan impuls. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 154–158. <https://doi.org/10.26740/ipf.v7n2.p%25p>
- Larasyati, K. K., Fatmaryanti, S. D., & Hakim, Y. Al. (2020). Pengembangan *pocket book of physics* (PBOP) berbasis android sebagai media pembelajaran fisika. *JIPS: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 1(2), 68–72.

<https://doi.org/10.37729/jips.v1i2.797>

- Mikraj, A., Utami, L. S., & Zulkarnain. (2019). Pengaruh buletin fisika berbentuk buku saku untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 2 BIMA Kelas X materi Hukum Newton Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.894>
- Mukminah, M., Sukroyanti, B. A., & Fuaddunazmi, M. (2015). Pengaruh penggunaan *pocket book* siswa dengan teknik evaluasi media *puzzle* ceria terhadap aktivitas dan hasil belajar. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(2), 288. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v3i2.383>
- Pramika, D., & Widalismana, M. (2018). Buku saku sebagai media pembelajaran matematika ekonomi di Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 1-undefined. <https://www.ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/1685>
- Setiawan, A. (2019). Merancang media pembelajaran PAI di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 223-240. <https://stitdukotabaru.ac.id/ejournal/index.php/darululum/article/view/39>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sulistiyani, N. H. D., Jamzuri, & Rahardjo, D. T. (2013). Perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan media *pocket book* dan tanpa *pocket book*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164–172. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/29364>
- Surwantini, E. (2015). Efektivitas penggunaan media visual terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas III SD Gugus 01 Imogiri, Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–67. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/8273/6907>
- Umayah, S., Haryani, S., Sumarni, W., & Semarang, U. N. (2013). Pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media diskusi kelompok pada pembelajaran IPA terpadu tema kehidupan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 2(2), 282–287. <https://doi.org/10.15294/usej.v2i2.2037>
- Wati, M., Misbah, & Rahmah, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku saku terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional*, 504–507. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/2615%0Ahttp://scholar.unand.ac.id/60566/
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group.

Jakarta.

Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
<http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>