

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME TEKA-TEKI GAMBAR PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA

Kharisma^{1*}, St. Syamsudduha², Hamansah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: kharismasahabuddin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki gambar pada materi sistem gerak manusia di MTs Pesantren Kelautan Perak dan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran teka-teki gambar pada materi sistem gerak manusia di MTs Pesantren Kelautan Perak. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan 4-D yakni define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Subjek uji coba yaitu 11 peserta didik kelas VIII MTs Pesantren Kelautan Perak Kabupaten Pangkep. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon pendidik dan peserta didik serta tes hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kevalidan media pembelajaran teka-teki gambar berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 3,93, tingkat kepraktisan media pembelajaran teka-teki gambar materi sistem gerak berada pada kategori praktis dengan nilai rata-rata respon pendidik dan peserta didik sebesar 3,42 sementara keefektifan media pembelajaran teka-teki gambar materi sistem gerak berada pada kategori sangat efektif dengan rata-rata ketuntasan 85,45%, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki gambar materi sistem gerak manusia di MTs Pesantren Kelautan Perak Kabupaten Pangkep telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

ABSTRACT: *This research aimed to develop a learning image puzzle media on musculoskeletal system materials in MTs Pesantren Laut Perak that was valid, practical, and effective. This four-D research and development study consist of defining, designing, developing, and disseminating stages. The subject of this study was 11 students from class VIII MTs Pesantren Laut Perak Pangkep Regency. The instruments used were the validation sheets, questionnaires, and learning outcomes tests. The results showed the practicality of the media was in a very valid category, with an average value of 3.93. The practicality level of the media was in the practical category, with an average response value of educators and learners of 3.42. The effectiveness of the media was in the category of very effective, with an average completion rate of 85.45%. It appears that the learning media for human motion system material images in MTs Pesantren Perak Pangkep Regency has met valid, practical, and effective criteria.*

Keywords: *musculoskeletal system, image puzzle, media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas rakyat Indonesia. Jika kualitas pendidikan semakin terdepan, maka masyarakatnya akan semakin pandai, begitupun dengan negaranya akan semakin maju (Prawira, 2014). Pendidikan adalah sebuah senjata utama untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan akan membuat semua tatanan kehidupan berubah, tragisnya tanpa pendidikan seseorang tidak akan

menjadi apa-apa, pendidikan juga merupakan objek penyesuaian diri terhadap lingkungan pendidikannya menjadikan dirinya lebih berkembang dan maju dalam ilmu pengetahuan (Sakinah, 2020). Peran pendidikan yaitu untuk menuntun seseorang sejak ia balita untuk mencapai tingkat kedewasaan baik pada jasmani juga rohani (Nurkholis, 2013).

Pendidikan nasional berfungsi mendewasakan pribadi dan mewujudkan pemikiran yang terdepan serta menciptakan insan islamiah juga akademis yang memanusiakan manusia, karena itu upaya untuk mencapai kualitas bangsa yang baik perlu diwujudkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan sangat erat kaitannya kegiatan dengan belajar di kelas yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tenaga pendidik, sarana dan prasarana dan penggunaan media pembelajaran. Pendidik harus mempunyai pengalaman serta pemahaman yang cukup tentang penggunaan media, agar media dapat digunakan dengan efektif dalam proses belajar karena media dapat memberikan pengaruh yang besar terdapat peserta didik terkait semangat dan motivasi belajar (Ramli, 2015).

Media pembelajaran diartikan sebagai penyalur atau sarana penyampaian materi, media digunakan oleh pendidik, sebagai alternatif yang berguna menjelaskan mengenai materi, media yang dipakai dapat berupa, buku atau berbagai perangkat lainnya (Arsyad, 2004). Media juga dapat diartikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Menurut Criticos media ialah bagian yang salah satu berisikan komunikasi dari pembawa hingga penerima pesan. Media juga dapat diartikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran (Daryano, 2011). Pemanfaatan media ajar dapat membantu pengajaran agar peserta didik lebih efektif dalam mengerti pesan dan isi dari pesan yang disampaikan, selain itu juga dapat membangun semangat belajar, motivasi diri serta mendorong kemampuan belajar, media pengajaran dapat juga membantu peserta didik lebih aktif, dan paham tentang penyajian data yang menari, mempermudah penjelasan data, serta mengumpulkan keterangan. Penggunaan media akan sangat mempengaruhi semangat peserta didik karena merasa bahwa media adalah sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung terasa bosan, dengan media akan memudahkan penyampaian materi (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pada tanggal 3 Januari 2021 diketahui jika metode pembelajaran yang biasanya dipakai dalam kelas, umumnya memakai media buku sebagai pendukung dalam pembelajaran. Wawancara kedua dengan guru biologi pada tanggal 7 Januari tidak berbeda dengan apa yang dikatakan kepada peserta didik sebelumnya, di mana pemanfaatan media tersebut sebenarnya cukup baik, namun

masih sering digunakan di kelas sedangkan penggunaan media teka-teki gambar belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka perlu sebuah inovasi media pembelajaran. Contoh media yang baik yaitu media teka-teki gambar. Teka-teki gambar adalah media cetak berbentuk buku berisi pertanyaan yang sifatnya sulit untuk ditebak dan diketahui, sehingga hal tersebut membuat peserta didik mengasah kemampuan berpikir kritis serta berusaha mencari jawaban yang paling tepat dengan menyesuaikan dengan kemampuan untuk menebak gambar seperti gambar manusia maupun benda-benda lainnya. Bermain teka-teki gambar mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan pengetahuan peserta didik, seperti mandiri untuk memecahkan masalah sendiri, berusaha menemukan jawaban yang paling tepat, serta dapat mendorong rasa penasaran terhadap sesuatu seperti materi pelajaran (Sujiono & Nurani, 2009). Gambar pictorial mampu mempengaruhi perasaan sehingga akan mudah menjelaskan mengenai informasi atau materi pelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berusaha menggali informasi melalui media gambar. Dari penjabaran tersebut, diketahui jika media teka-teki gambar adalah media yang dapat dimanfaatkan di dalam proses belajar untuk menciptakan situasi yang kondusif dimana peserta didik tidak cepat merasa bosan dan lelah serta selalu merasa semangat dan bermain dengan aktif di kelas (Azhar, 2013).

Penggunaan media tersebut akan membantu untuk mengasah pikiran seseorang, karena terdapat gambar sehingga dapat mendorong minat dan semangat peserta didik terkhusus materi sistem gerak, dengan menggunakan media teka-teki gambar peserta didik akan mudah paham terhadap materi serta mengerti materi dan pesan yang dimaksud pada gambar, sehingga peserta didik bisa berpikir dengan baik untuk menemukan jawaban. Penelitian yang sejenis dilaksanakan oleh Khusnul Latifa dengan judul "Penggunaan Media Teka-Teki Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal pada Anak Kelompok B". Tujuan penelitian yaitu mendapat informasi tentang kemampuan membaca peserta didik. Berdasarkan penelitian diketahui jika terjadi peningkatan membaca setelah menggunakan media teka-teki gambar di kelas sebesar 84%.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan tujuan untuk menciptakan suatu hasil karya seperti produk untuk menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Penelitian yang dilaksanakan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki gambar (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian yang digunakan yaitu model 4-D yang memiliki empat tahapan. (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan) (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2013). Model 4-D adalah pedoman yang tepat dalam pengembangan media, dan memiliki tahapan yang jelas, lengkap dan terperinci sehingga dalam penerapannya dapat dilakukan dengan baik. Selain itu tidak membutuhkan waktu lama dalam proses pengembangan (Rafiq, 2013). Model yang dipilih memiliki tujuan dalam menghasilkan produk teka-teki gambar. Produk selanjutnya diuji kelayakan sebagai upaya mendapatkan informasi tentang adanya pengaruh penggunaan media pada hasil belajar, adapun populasi pada penelitian seluruh kelas VIII MTs Pesantren Kelautan Perak Kabupaten Pangkep dan subjek pada penelitian adalah 11 orang peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi guna mendapatkan data kevalidan dari validator ahli terhadap media teka-teki gambar yang dikembangkan, selanjutnya menggunakan angket respon pendidik dan peserta didik dengan tujuan mendapatkan data tentang kepraktisan dari peserta didik dan pendidik mengenai produk Teka-teki gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tes hasil belajar juga dipakai dalam mengukur hasil belajar dalam hal mengukur keefektifan media pembelajaran Teka-teki gambar. Jika jumlah peserta didik mencapai nilai KKM 80%, maka dianggap pembelajaran sudah efektif dan media teka-teki gambar efektif.

Teknik analisis data dilaksanakan dalam menjelaskan serta menunjukkan pencapaian terhadap produk yaitu media pembelajaran Teka Teki Gambar (Suharsimi, 2013). Teknik analisis data dilaksanakan dengan melakukan uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Uji kevalidan dinilai validator. Teknik analisis data kevalidan yang dipakai dapat dilihat pada tabel 1.

$$\overline{Ki} = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

\overline{Ki} = rata-rata kriteria ke-i

V_{ij} = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke-i oleh penilai ke-j

N = banyaknya penilai

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan	
Nilai	Kriteria
$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat valid
$2,5 \leq M \leq 3,5$	Valid
$1,5 \leq M \leq 2,5$	Cukup valid
$M \leq 1,5$	Tidak valid

Kriteria yang digunakan untuk menentukan jika sumber memiliki derajat validitas yang memadai jika mencapai nilai rata-rata $1,5 \leq m \leq 2,5$ pada kriteria cukup valid (Widoyoko, 2014). Uji kepraktisan media diukur dari hasil penilaian angket respon pendidik dan peserta didik. Teknik analisis data dilihat pada tabel 2.

$$X_i = \frac{\sum_{i=0}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

A_i = rata-rata aspek

n = banyaknya aspek

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Nilai	Kriteria
$3,5 \leq X_i \leq 4$	Sangat Praktis
$2,5 \leq X_i \leq 3,5$	Praktis
$1,5 \leq X_i \leq 2,5$	Cukup Praktis
$0 \leq X_i \leq 1,5$	Tidak praktis

Kriteria dalam menentukan jika sumber mempunyai derajat kepraktisan yang baik apabila nilai rata-rata berada pada $2,5 \leq x_i \leq 2,5$ pada kriteria cukup positif (Nurdin, 2013). Uji keefektifan media diukur berdasarkan tes hasil belajar peserta didik. Proses mengajar dalam kelas minimal 80% maka mendapat nilai tuntas (Widoyoko, 2014). Teknik analisis data keefektifan yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.

$$N = \frac{W}{n}$$

Keterangan:

N = Nilai yang diperoleh siswa

W = Jumlah soal yang benar

n = Banyaknya item soal

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
> 80	Sangat Efektif
> 60 – 80	Efektif
> 40 – 60	Cukup Efektif
> 20 – 40	Kurang Efektif
20 ≤	Sangat Kurang Efektif

Suatu sumber efektif bila persentasi ketuntasan berada pada nilai > 80 dengan kategori baik atau minimal dengan nilai > 60 – 80 pada kategori baik. Standar ketuntasan komponen kecakapan akademik tersebut bersifat tentatif, artinya sekolah dapat membuat standar ketuntasan tersendiri sebagaimana aturan yang berlaku di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan analisis pengembangan augmented reality berbasis android dikembangkan dengan model pengembangan 4-D yang memiliki 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah tahap awal yang dilaksanakan untuk mengembangkan media teka-teki gambar, tahap analisis terdiri dari analisis awal-akhir tahap tersebut bertujuan menganalisis peserta didik di kelas VIII MTs Pesantren Kelautan Perak Kabupaten Pangkep yang dijadikan sebagai objek atau sasaran dari pengembangan media teka-teki gambar. Observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dengan pendidik dan peserta didik, wawancara pertama dengan bapak Haedar S.Pd selaku guru Biologi MTs Pesantren Kelautan Perak, diketahui jika: (a) Proses pembelajaran di kelas VIII MTs kurang efektif karena proses belajar hanya terfokus pada pendidik dengan metode ceramah, (b) proses pembelajaran dalam kelas kurang menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang merasa aktif, selanjutnya analisis peserta diketahui bahwa (a) kemampuan akademik peserta didik kelas kelas VIII MTs memiliki tingkat kognitif tinggi, sedang, dan rendah, (b) tingkat keaktifan peserta didik masih kurang karena pembelajaran masih lebih berpusat pada pendidik, (c) peserta didik kurang tertarik karena keadaan kelas yang monoton (Desmita, 2016). Selanjutnya analisis materi dengan menyesuaikan pada karakteristik peserta didik, peserta didik merasa sulit untuk memahami materi, oleh sebab itu peneliti memilih materi sistem gerak yang

disesuaikan dengan media yang tepat agar dapat membantu dalam proses pembelajaran. Selanjutnya analisis konsep yang terdiri atas analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar. Selanjutnya analisis tujuan dengan memberikan batasan materi sesuai tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yaitu materi sistem gerak dengan KD 3.9. yaitu menganalisis sistem gerak pada manusia dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak manusia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi rancangan produk dalam bentuk prototype I dari media pembelajaran teka-teki gambar. Terdapat 2 langkah yaitu pemilihan format dan rancangan awal. Dilakukan pemilihan format gambar yang terkait materi sistem gerak. Selanjutnya perancangan awal yang menjadi patokan pembuatan media, perancangan media teka-teki gambar dimulai dengan mendesain gambar, dengan menentukan jenis tulisan, ukuran serta warna dan bentuk gambar.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Produk berupa *prototype* I kemudian divalidasi oleh ahli yang bertujuan untuk menilai media yang dikembangkan. Saran dan masukan dari validator kemudian dijadikan dasar untuk merevisi produk. Setelah melaksanakan revisi media sesuai saran maka didapatkan *prototype* II yang sudah valid untuk diuji cobakan. Hasil dari *prototype* II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. *Prototype* II

<i>Prototype</i> II	
Tampak depan	Tampak belakang
	

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap keempat yaitu penyebaran (*disseminate*), peneliti melaksanakan uji coba terbatas di kelas VIII MTs. Pesantren Kelautan Perak. Uji coba digunakan dalam mendapatkan informasi sejauh mana media pembelajaran teka-teki gambar dapat digunakan.

Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran teka-teki gambar berada pada nilai rata-rata 3,93. sehingga sudah dapat dicoba dengan melakukan revisi kecil. Valid berarti produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur (Mustami, 2017). Aspek-aspek yang diperhatikan dalam validasi teka-teki gambar adalah isi/materi, Aspek kebahasaan, Aspek Kegunaan, Efek bagi strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh (Mustami, Suyuti & Maryam, 2017). Kriteria yang dipakai dalam menetapkan bahwa media memiliki derajat validitas yang baik mencapai nilai rata-rata $1,5 \leq M \leq 2,5$ dengan kriteria cukup valid (Arifin, 2017). Media juga dikatakan sangat valid jika mendapat penilaian yang baik dari aspek materi dan aspek media (Listiani & Erlina Prihatnani, 2018). Validasi adalah kualitas yang memperlihatkan hubungan antara suatu pengukuran dengan arti atau tujuan kriteria belajar (Desmiwati Penilaian validator dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rata-rata Penilaian Validator

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Isi Media	4	Sangat valid
Aspek kebahasaan	4	Sangat Valid
Aspek kegunaan	4	Sangat valid
Efek Bagi Strategi Pembelajaran	3,75	Sangat Valid
Tampilan Menyeluruh	3,91	Sangat Valid
Rata-Rata	3,93	Sangat Valid

Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran teka-teki gambar diketahui dari angket respon kepada peserta didik dan pendidik, sehingga diketahui hasil angket respon peserta didik adalah 3,63 dan hasil angket respon pendidik 3,22. Total hasil respon keseluruhan 3,42 masuk dalam kategori praktis dengan interval ($2,5 \leq X_i \leq 3,5$). Praktisnya media pembelajaran Teka Teki Gambar ditunjang dari mudahnya penggunaan media yang dikembangkan (Haviz, 2013). Media juga dikategorikan praktis jika hasil uji kepraktisan mendapat respon baik oleh pendidik dan peserta didik dengan kriteria minimal positif (Hidayah et al, 2016). Adapun hasil respon dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Keseluruhan

No	Jenis penelitian	Rata-rata
1.	Respon pendidik	3,22
2.	Respon peserta didik	3,63
	Rata-rata	3,42
	Kategori penilaian	Praktis

Keefektifan Media

Tingkat keefektifan teka-teki gambar, dilihat dari tes hasil belajar peserta didik dan hasil observasi keterlaksanaan media melalui games yang dilakukan peserta didik setelah teka-teki gambar diujicobakan di kelas. Games ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan TeKa Teki Gambar.

bahwa banyaknya peserta didik yang memperoleh ketuntasan belajar di atas KKM yaitu 10 orang dengan standar KKM yaitu 75. Sedangkan peserta didik dengan ketuntasan di bawah KKM yaitu 1 orang. Rata-rata ketuntasan peserta didik yang diperoleh sebesar 85,45 yang berada pada kategori sangat efektif, karena itu media yang dikembangkan dikatakan efektif karena telah memberi pengaruh positif terhadap peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu media juga dikatakan efektif karena dapat digunakan dengan baik di dalam kelas, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengerti terhadap materi yang disampaikan, dengan menggunakan media tersebut peserta didik memiliki semangat dan motivasi belajar serta terlibat aktif dalam pembelajaran dan juga memiliki hasil akhir yang baik, hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yang diperoleh berada di atas 85%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TeKa Teki Gambar sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian yaitu media pembelajaran teka-teki gambar yang dikembangkan menggunakan model 4-D, dari hasil kevalidan mencapai 3,93 sehingga dikatakan valid dan layak digunakan, tingkat kepraktisan media yaitu 3,42 sehingga dikatakan praktis digunakan dan tingkat keefektifan sangat efektif dengan skor rata-rata 85,45. Adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat memperjelas penyajian suatu pesan dan suatu informasi sehingga hal ini dapat memperlancar serta meningkatkan suatu proses dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian, *Jurnal THEOREMS*, 2 (1) <https://dx.doi.org/10.31949/th.v2i1.571>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Daryano. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Haviz, M. (2013). Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib*, 16(1) <https://dx.doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Hidayah, I, N., Utami., T. H., Qohar, A & Nasution, S. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1) <http://matematika.fmipa.um.ac.id/jurnal/JPM%20TAHUN%20III%20NO%201%202016.pdf>
- Mirojiyah, F. L. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multipresentasi Pada Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengembangan*, 3(1) <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/3709>
- Mustami, M. K. (2015). *Metodologi Penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Aynat Publishing.
- Mustami, M.K., Suyuti, M & Maryam. (2017). Validitas, Kepraktisan Dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Terintegrasi Spiritual Islam, *Jurnal penelitian agama dan sosial budaya*, 23(1) <http://dx.doi.org/10.31969/alq.v23i1.392>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. 1(1) <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Nurrita, T (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.. *Jurnal Ilmu Alquran, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1) <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prawira, H. B. (2014). *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode e-LEARNING*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rafiq. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kontsruktivisme*. Makassar: Alauddin University Press.
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23) <https://dx.doi.org/10.18592/ittihad.v13i23.1737>
- Sakinah, H. N. (2020). Pengembangan Leaflet Materi Ajar Sistem Reproduksi Terintegrasi Konsep Islam untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Pesantren Putri AL-Munawwarah". *Skripsi*. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono dan Nurani, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widoyoko, S. E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.