



UMP

TUNAS**JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI**<http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/neraca>

Volume 5 Nomor 2, Juni 2020 (60-67)



**KELAYAKAN PENGEMBANGAN MATERI AJAR POKOK BAHASAN HAK ASASI
MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SMP**
**Feasibility Of Development Of Teaching Materials Human Rights Based On
Interactive Multimedia Based On Junior High School**

¹Isna Fauziah dan ²Suriansyah¹Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia²Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia**ARTIKEL INFO**Diterima
Mei 2020Dipublikasi
Juni 2020**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta secara khusus menjadi media yang efektif untuk pembelajaran mandiri dalam memahami materi hak asasi manusia di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk melihat kelayakan dari pengembangan materi ajar pada pokok bahasan hak asasi manusia berbasis multimedia interaktif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan multimedia interaktif melalui kegiatan validasi ahli di bidang materi dan media, kemudian uji coba produk kepada perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Sedangkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan melalui tahap uji coba lapangan terhadap 44 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jabiren Raya. Rancangan penelitian ini menggunakan model one group pretest – posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan memahami materi hak asasi manusia dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif di peroleh hasil thitung > ttabel (29.792 > 2.029) dan nilai signifikansi 0.000 < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan memahami materi hak asasi manusia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada penelitian ini tahap penyebaran (desiminasi) belum dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Hak Asasi Manusia.

ABSTRACT

This study aims to produce interactive multimedia that is suitable for use as a medium of learning, and specifically to be an effective medium for independent learning in understanding human rights material in Indonesia. This research is a development research using ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research activity was conducted to see the feasibility of developing teaching materials on the subject of interactive multimedia-based human rights. Data collection methods used were questionnaire and test. The questionnaire was used to collect interactive multimedia feasibility data through expert validation activities in the field of material and media, then product trials to individuals, small groups, and large groups. While the tests used to collect learning outcomes data using interactive multimedia teaching materials were developed through a field trial phase on 44 students of grade VII of SMP Negeri 1 Jabiren Raya. The design of this study uses a one group pretest - posttest design model. The results showed that the ability to understand human rights material by using interactive multimedia-based teaching materials was obtained tcount > ttable (29,792 > 2,029) and a significance value of 0,000 < 0,05 then Ho was rejected and Ha was accepted. Thus, it can be concluded that interactive multimedia-based teaching materials can help improve the ability to understand human rights material in the subject of Citizenship Education. In this research, the dissemination stage cannot be carried out due to time constraints.

Keywords: Interactive Multimedia, Human Rights

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

PENDAHULUAN

Indonesia memasuki era industri baru yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan. Era ini disebut para ahli era revolusi industri 4.0. Otomatisasi digitalisasi teknologi dalam pendidikan mengalami perubahan kurikulum dan implementasi pembelajaran.

Memasuki era revolusi Industri 4.0 dalam bidang pendidikan. Membuat kebijakan perguruan tinggi juga harus di selaraskan dengan revolusi Industri 4.0 diantaranya dalam proses pembelajaran sering kita jumpai penggunaan Hybrid/Blended Learning.

Dalam konteks pembelajaran sering kita jumpai perkembangan cara belajar siswa dari awalnya buku, LKS, korang dan lain-lain kini sumber belajar berubah dalam bentuk ebook, artikel e-learning, dan perkembangan materi serta soal-soalpun beralih ke digitalisasi dalam proses belajar dan pembelajaran. Ini semua tidak lain kecuali hanya untuk mempermudah akses sumber belajar siswa, tanpa menghilangkan kebiasaan membaca buku, korang, dll yang tidak berbentuk digital.

Salah satu contoh dalam Jurnal penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Gunawan dkk (2015) dalam pembelajaran fisika dengan judul pengembangan multimedia interaktif fisika untuk meningkatkan penguasaan konsep listrik mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan penguasaan konsep listrik mahasiswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajarkan secara konvensional.

Ketika melihat Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 tentang perubahan atas peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2014 tentang peran guru teknologi informasi dan komunikasi dan guru keterampilan komputer dan pengelolaan informasi dalam implementasi Kurikulum

2013. Diantara tugas yang di ampu 1. Memberikan layanan/fasilitas bagi tenaga kependidikan SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK, atau yang sederajat untuk mengembangkan sistem manajemen sekolah berbasis TIK. 2. Guru TIK Mempunyai beban kerja membimbing paling sedikit 150 (seratus lima puluh) siswa persemester 3. Pasal 6 nomor 1 guru TIK memiliki tugas dan tanggungjawab dalam pelaksanaan bimbingan dan layanan/fasilitas TIK terhadap siswa, guru dan tenaga kependidikan. Tentu ini tantangan bagi para pendidik dalam menselaraskan pembelajaran dengan perubahan perubahan zaman yang menuntut peran serta para pendidik dalam keberhasilan dan kemajuan negara di bidang pendidikan.

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Melalui ICT guru dapat menjelaskan materi-materi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para murid, serta membuat suasana kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT adalah video pembelajaran. Beberapa karakteristik materi ajar seperti konsep dan prosedural akan lebih efektif apabila bisa memanfaatkan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan mendahulukan analisis kebutuhan siswa. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Farit dan Maria (2017) bahwa menunjukkan keefektifan video pembelajaran dalam menyampaikan materi aljabar pada mata pelajaran matematika, ini dilihat dari analisis siswa mengerjakan soal dengan hasil jawaban yang benar. Karena pada awal sebelum dilakukan penelitian bahwa siswa mengaku masih kesulitan untuk materi aljabar penjumlahan maupun pengurangan aljabar bentuk pecahan. Walaupun yang mampu membuktikan efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran, namun masih banyak guru yang tidak pernah menerapkannya dalam

pembelajaran.

Dalam setiap perkembangan materi untuk membantu proses pembelajaran hingga tercapai tujuan pembelajaran tentu perlu adanya kelayakan dalam segi media dan materi yang ingin diangkat untuk konsumsi anak didik. Pengembangan materi perlu diangkat adalah pokok bahasan hak asasi manusia di Indonesia khususnya dengan harapan materi ini dapat dipahami siswa khususnya di mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah.

Berdasarkan paparan di atas maka penelitian ini sangat diperlukan untuk memahami materi Hak Asasi Manusia pada mata pelajaran PKn berbasis multimedia interaktif.

Spesifikasi Produk Penelitian Pengembangan ini berupa :

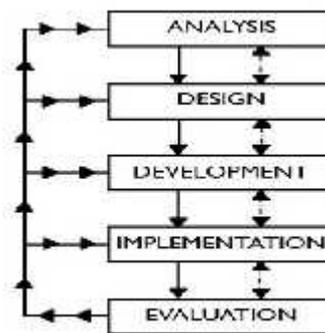
No	Produk	Komponen dan Spesifikasi	Keterangan
	Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komponen isi ✓ Judul ✓ Tujuan Pembelajaran ✓ Alur pembelajaran ✓ Materi pembelajaran ✓ Audio visual (Penjelasan tentang pengertian dan macam-macam HAM) ✓ Soal Latihan 	➤ Desain dirancang khusus agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan dalam teknologi pendidikan merupakan proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels, 1994:38). Penerjemahan spesifikasi desain dapat diartikan bahwa kegiatan dalam pengembangan dimulai dengan desain. Model pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan model ADDIE. Model ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Molenda. Model ini dipilih karena memiliki evaluasi pada

setiap tahap. Proses evaluasi tidak hanya saat akhir dari tahap tetapi bisa dievaluasi dari tahap awal sampai akhir, sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi dari setiap tahap.

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi Dan Evaluasi. Proses pengembangannya melalui tahap



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Januszewski, 2008:108)

Prosedur Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kemampuan memahami materi hak asasi manusia melalui bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Uji Coba Produk

Desain Uji coba

Uji coba produk dalam hal ini adalah bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan untuk mengetahui sejauh mana produk ini dari hasil pengembangan berpengaruh terhadap efektifitas kegiatan pembelajaran. Uji coba ini merupakan rangkaian dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dilakukan sebelumnya. Uji coba dilakukan tiga kali

- a. Tahap I uji ahli, uji coba ahli ada dua, yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran dan untuk kegiatan revisi produk.
- b. Tahap II uji kelompok kecil sebagai pengguna produk, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media yang dikembangkan dengan sasaran. Dari uji coba kelompok kecil ini diharapkan ada masukan untuk perbaikan produk sebelum uji lapangan.
- c. Tahap III uji lapangan. Pada uji lapangan ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Data-data yang dikumpulkan berupa skor dari hasil pretest dan posttest. Uji coba lapangan ini menggunakan desain eksperimen yaitu Pretest-Posttest Control Design:

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, (2006: 175) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1. Angket
- 2. tes

Supaya dapat memberikan makna dan mengambil keputusan dalam merevisi produk, digunakan kualifikasi tingkatan yang memiliki kriteria sebagai berikut (Sugiyono, 2010) :

Tingkatan	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat tinggi	Tidak perlu

		Revisi
75% - 84%	Tinggi	Tidak perlu Revisi
65% - 74%	Cukup	Revisi
55% - 64%	Kurang	Revisi
0% - 54%	Sangat kurang	Revisi

Tabel 2. Tingkat pencapaian dengan skala

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian dari analisis data

Hasil angket penilaian ahli isi/materi terhadap Multimedia Interaktif Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Manusia sebagai berikut :

No	Item Pertanyaan	Persentase	Kualifikasi
1	Komponen Kelayakan Isi	95 %	Sangat Tinggi
2	Komponen Kebahasaan	98 %	Sangat Tinggi
3	Komponen Sajian	84 %	Tinggi

Tabel 3. Data penilaian ahli isi/materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi dalam pembelajaran sebagaimana tersantum pada tabel 3 diatas, diketahui pada Tiga (tiga) item diketahui aspek kelayakan isi diperoleh presentase sebesar 95% (sangat tinggi), kelayakan Kebahasaan 98 (sangat tinggi), dan unsur kelayakan Sajian 84% (tinggi). Hasil ketiga persentase tersebut menunjukkan bahwa isi/materi dari Multimedia Interaktif Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Manusia tidak perlu revisi.

Hasil angket penilaian ahli media pembelajaran terhadap produk Multimedia Interaktif Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Manusia berikut :

No	Item Pertanyaan	Persentase	Kualifikasi
1	Unsur Kelayakan Isi	90 %	Sangat Tinggi
2	Unsur Kelayakan Penyajian	95 %	Sangat Tinggi
3	Unsur Kelayakan Bahasa	75%	Tinggi
4	Unsur Peningkatan Pembelajaran	75 %	Tinggi

Tabel 4. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran sebagaimana tersantum pada tabel 4 diatas, diketahui pada ke 4 (empat) item diketahui aspek unsur kelayakan isi diperoleh presentase sebesar 90% (sangat tinggi), unsur kelayakan penyajian 95% (sangat tinggi), unsur kelayakan bahasa 75% (tinggi), dan unsur peningkatan pembelajaran 75% (tinggi). Hasil empat persentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif materi ajar pokok bahasan Hak Asasi Manusia tidak perlu revisi.

2. Uji Coba Produk dan Pemakaian

Setelah melakukan proses *review* pada ahli materi dan ahli media pembelajaran, maka selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil terhadap produk Multimedia Interaktif Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Manusia yang sudah direvisi sebelumnya. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 8 orang responden yaitu kelas VII SMP Negeri I Jabiren Raya Kalimantan Tengah agar dapat dihasilkan sejauh mana kelayakan media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Hasil uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 orang siswa dan diketahui bahwa pada aspek mamfaat program diperoleh rata-rata 87,33%, pada aspek daya tarik 84%, dan aspek pengertian yang menyeluruh berkaitan materi memperoleh 87.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang siswa kelas VII SMP I Jabiren Raya maka diperoleh rata-rata perhitungan keseluruhan aspek sebesar 88%, sehingga termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi dan tidak perlu direvisi.

3. Uji Coba Lapangan

Hasil pengembangan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang sudah diuji coba pada kelompok kecil selanjutnya akan diuji cobakan pada lapangan yaitu sebanyak 44 siswa yang merupakan siswa kelas VII B SMP Negeri I Jabiren Raya Kalimantan Tengah. Dari data hasil uji coba lapangan diketahui bahwa pada aspek mamfaat program diperoleh rata-rata 88%. Kemudian pada aspek daya tarik materi dan media 85%, dan aspek pengertian yang menyeluruh pada materi memperoleh rata-rata 88%.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan yang terdiri dari 44 siswa kelas VII B SMP Negeri I Jabiren Raya Kalimantan Tengah maka diperoleh rata-rata perhitungan keseluruhan aspek sebesar 81,2%, sehingga termasuk dalam kualifikasi "tinggi", dan tidak perlu dilakukan revisi. Komentar siswa terhadap produk pengembangan multimedia interaktif pada bahasan materi hak asasi manusia kebanyakan mengatakan bahwa media yang dipelajari sangat menarik, video, gambar dan musik membuat siswa tidak bosan untuk mendengarkan cerita. Tetapi ada siswa yang mengatakan bahwa akan lebih menarik apabila materi-materi pelajaran tertentu dibuat seperti halnya produk agar bisa memudahkan belajar di handpon individu masing-masing.

A. Analisis Uji Hipotesis

Tahap uji coba lapangan yaitu untuk mengukur keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan dengan cara melakukan *pretest-posttest* pada kegiatan pembelajaran. *Pretest* diberikan

sebelum pembelajaran dimulai kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi ajar, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan nilai setelah menggunakan dan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan metode perhitungan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) statistik deskriptif, yaitu SPSS 16. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

		Pretest	Posttest
N		44	44
Normal Parameters ^a	Mean	31.2955	80.3182
	Std. Deviation	12.17428	9.23032
Most Extreme Differences	Absolute	.139	.129
	Positive	.139	.095
	Negative	-.105	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		.924	.817
Asymp. Sig. (2-tailed)		.990	.817

Test distribution is Normal

Uji normalitas terhadap sampel dilakukan sebelum melakukan uji t, dapat dilihat pada table di atas bahwa distribusi sampel normal. maka tahap selanjutnya dapat dilakukan uji t untuk melihat perbedaan hasil *pretest-posttest*.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Posttest	80.3182	44	9.23032	1.29152
Pretest	31.2955	44	12.17428	1.83534

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest & Pretest	44	.508	.000

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	49.0227	12.91500	1.83551	45.71424	49.34132	26.700	42	.000

- 1) Pada tabel *pair sample statistic* menunjukkan perbedaan rata-rata (mean) antara *pretest* sebesar 31.2955 dan jumlah rata-rata (mean) *posttest* adalah 80.3182 jumlah peserta tes sebanyak N=44 dan (simpangan baku) std deviasi untuk *pretest* sebesar 12.17428 dan 9.23032 untuk *posttest*.
- 2) Pada tabel *paired sample correlations* adalah hasil korelasi antara kedua variabel yang menghasilkan angka 0,508 dengan taraf signifikan 0.000 dimana nilai $\alpha = 0.05$ lebih besar dari sig. maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya bahwa ada korelasi antara memahami materi sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.
- 3) Pada tabel *Paired Sample T Test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara memahami materi *pretest* dan *posttest* pada proses pembelajaran bahan ajar berbasis multimedia interaktif. pengujian menggunakan tingkat signifikan 0,05 (secara *default* SPSS sudah menggunakan tingkat signifikansi 0,05). Berikut adalah langkah-langkah pengujiannya.

- a. Merumuskan hipotesis
 - H_0 : Tidak ada perbedaan kemampuan memahami materi sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.
 - H_a : ada perbedaan kemampuan memahami materi sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

- b. Kaidah Keputusan
 - Jika signifikansi > 0.05 , maka H_0 diterima
 - Jika signifikansi > 0.05 , maka H_0 ditolak

- c. Membuat Kesimpulan
 - Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($29.792 > 2.029$) dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* pada

proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi Hak Asasi Manusia, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan metode pengembangan yang dilakukan, maka telah dihasilkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran kewarganegaraan. bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan telah melalui proses validasi (dari ahli materi dan ahli media pembelajaran), setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif layak digunakan.
2. Hasil uji coba kelompok lapangan 44 siswa, berdasarkan analisis data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Dengan demikian terbukti bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Hak Asasi Manusia.

Saran pemanfaatan produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini adalah produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan guru dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran, dan semoga beberapa sekolah dapat mengaplikasikannya tentu dengan sesuai kebutuhan siswa masing-masing sekolah.
2. Produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini juga bisa

digunakan oleh siswa sebagai bahan pembelajaran mandiri dengan memanfaatkannya di *smartphone* untuk mempelajarinya.

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini merupakan produk yang nantinya dapat lebih dikembangkan lagi dengan Kompetensi Dasar yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Idrus, dkk. 2007. Hak Asasi Manusia. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kompasia, 2016. 28 Januari 2016. Permasalahan dan Penegakkan Hak Asasi Manusia Di Indonesia. <https://www.kompasiana.com/alfiandy/56aa38d163afbde0af7501f/permasalahan-dan-penegakkan-hak-asasi-manusia-di-indonesia?page=all>. akses pada hari minggu, 28 April 2019 pukul : 20.37 wib
- Gino.2006.Pengetahuan Kewarganegaraan. Jakarta:Yudhistira.
- M. Muchlas Roziqin, 2018, 09 Mei 2018. Angka Pengangguran di Kalteng Naik. <https://www.borneonews.co.id/berita/93503-angka-pengangguran-di-kalteng-naik>. di akses pada hari minggu, 28 April 2019 pukul : 20.37 wib
- Permadi, Ade Salahudin & Muchlis Saini. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):20-26.
- Riadin, Agung & Cici Liani Fitriani. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media Alat Peraga Konkret Pada Peserta Didik Kelas V SDN-4 Kasongan Baru Tahun Pelajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 13(2):1-5.
- Seels, B. B. dan Carey. R. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasanya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc. dkk. Dari buku

aslinya *Instructional Technology: The Definition and domain of the field*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyawan, Dedy. 2014. Pembelajaran Matematika yang Mengacu Multiple Inteligences pada Materi Statistik di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Batu. *Anterior Jurnal*, 14(2):51-58.
- Shintaloka Pradita Sicca, 2018. - 7 Mei 2018. BPS: Pengangguran Lulusan Universitas Naik 1,13 Persen", <https://tirto.id/bps-pengangguran-lulusan-universitas-naik-113-persen-cj3h>. akses pada hari minggu, 28 April 2019 pukul : 20.37 wib
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surti, Wayan & Muhammad Jailani. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Dan Media Kartu Tebak Kata Pada Peserta Didik di SDN I Pulau Telo Kuala Kapuas Tahun Ajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 12(2):14-28.
- Suteng, Bambang, dkk. 2007. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta : Erlangga.
- Zanuszewski (2008). *Educational technology : A definition with commentary*. The state university of new York as postdam.