

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI SARAUKE SUB TEMA  
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU PESERTA DIDIK KELAS 4  
SEKOLAH DASAR**

**Windi Retno Wandani<sup>1)</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik  
[wandaniwindiretno@gmail.com](mailto:wandaniwindiretno@gmail.com)

**Iqnatia Alfiansyah<sup>2)</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik  
[iqnatia@umg.ac.id](mailto:iqnatia@umg.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Monopoli Sarauke sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4-D yang dimodifikasi dan disederhanakan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tanpa melakukan penyebaran (*disseminate*). Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Monopoli Sarauke. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Gulomantung yang berjumlah 34 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Dengan analisis data yaitu, analisis kevalidan media pembelajaran, analisis kepraktisan media pembelajaran, dan efektifitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data hasil validasi dan data uji coba diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran Monopoli Sarauke untuk materi pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas IV SD Negeri Gulomantung memenuhi kriteria baik, yang sebagai berikut: a) Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator memperoleh presentase 78,88% yang dikategorikan dalam valid dan dapat digunakan saat proses pembelajaran, b) Dikategorikan praktis dari hasil analisis dalam kepraktisan media pembelajaran oleh para validator menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, c) Dikategorikan efektif dari hasil analisis ketuntasan belajar, hasil presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,625%, maka dapat dikatakan ketuntasan belajar peserta didik tercapai, dan presentase hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Sarauke sebesar 97,26% dapat dikatakan positif.

Kata kunci : Model 4-D, Monopoli, Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3

**Abstract**

*This development research aims to determine the effectiveness of Sarauke Monopoly learning media sub-themes of ethnic and religious diversity in my country in class 4 elementary school students. The process of developing learning media uses a modified and simplified 4-D model, namely, defining, developing, and without disseminating. The results of the development of learning media in the form of the Sarauke Monopoly. The data source in this development research is the fourth grade students of Gulomantung Elementary School, amounting to 34 students. Data collection used is learning media validation, student response questionnaires, and learning outcomes tests. With data analysis, namely, analyzing the validity of learning media, analyzing the practicality of learning media, and the effectiveness of learning media.*

*Based on the results of descriptive analysis of data from the validation and trial data, it was found that the development of Sarauke Monopoly learning media for the material on theme 7 sub-theme 1 learning 3 grade IV Gulomantung Elementary School fulfilled the good criteria, which were as follows: the validator gets a percentage of 78.88% which is categorized as valid and can be used during the learning process learning completeness analysis, the results of classical learning completeness percentage of 90.625%, it can be said that students' mastery learning is achieved, and the percentage of students' response to Sarauke's Monopoly learning media by 97.26% can be said to be positive.*

*Keywords: 4-D Models, Monopoly, Theme 7 Sub themes 1 learning 3*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha manusia yang dilakukan secara sadar untuk memperbaiki tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan yang didapat manusia pertama kali ialah dari keluarga dan jenjang pendidikan formal pertama kali ialah dari sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan pondasi pendidikan formal, oleh karena itu pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan utama yang berguna untuk mengembangkan potensi diri, salah satunya membentuk warga Negara yang baik.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini membawa ciri khusus yaitu pembelajarannya menggunakan model tematik integratif, jadi kurikulum 2013 ini membawa kesulitan tersendiri

dalam kegiatan pembelajaran, untuk mempermudah pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah peran dan fungsinya dalam mempertinggi proses pembelajaran. Peneliti memilih mengembangkan media dari permainan monopoli, karena permainan monopoli bertujuan untuk meningkatkan daya kompetisi yang ada pada setiap pemain, sehingga muncul persaingan sampai membuahkan hasil belajar yang maksimal karena dilakukan secara terus menerus.

Peneliti mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran sesuai dengan isi materi di atas. Penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sarauke Sub Tema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar”, dengan harapan bahwa pengembangan media pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta memudahkan

tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008). Sedangkan tahap pengembangannya menggunakan model *4-D (four-D Models)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Muhajir & Hidayat (2015) yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-P yaitu

pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tetapi hanya 3 tahap yang digunakan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*) dari model 4-D ini tidak dilakukan karena ketebatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Mengembangkan instrumen tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran layak atau tidak digunakan saat proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh secara klaksikal dari tes hasil belajar ini yaitu

## **Metode Pengumpulan Data**

### **1. Validasi Media Pembelajaran**

Metode yang dilakukan pada tahap ini mengembangkan instrumen validasi media yang telah dibuat dan diberikan kepada validator beserta menunjukkan media pembelajaran, kemudian melakukan validasi kepada validator memberikan skor penilaian secara obyektif pada setiap aspek dengan memberikan tanda centang (√) di dalam kolom pada lembar validasi untuk perlu revisi atau tidak. Setiap aspek dinilai pada skala penilaian (1 = sangat baik, 2= kurang baik, 3= cukup baik, 4 = baik, 5= sangat baik). Jika penilaian tersebut kurang dari standar yang telah ditentukan maka merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari validator. Skala penilaian lembar validasi diadopsi dari (Arikunto, 2007).

### **2. Angket Respon Peserta Didik**

Mengembangkan angket respon peserta

didik yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media replika organ peredaran darah manusia. Peserta didik memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan pada lembar angket dengan pilihan kolom sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S), dan sangat setuju (SS) sehingga

dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan media tersebut. Dari hasil angket respon tersebut menghasilkan respon positif dari peserta didik dengan akumulasi nilai  $\geq 61\%$ .

### **3. Tes Hasil Belajar**

90,625% yang artinya memenuhi kriteria yang ditentukan.

**Teknik Analisis**

**1. Analisis Kevalidan Media**

**Pembelajaran** Metode analisis data yang

untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar validasi adalah metode analisis presentasi dengan rumus untuk pengolahan data yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2012). Dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \Sigma) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:  
 R : persentase skor  
 S : skor maksimum  
 kriteria : jumlah skor  
 validator tiap : jumlah skor  
 peserta didik yang telah

at tidak setuju, dinilai 1  
PresentasePD

Respon

**2. Analisis Keefektifan Media**

**Pembelajaran a. Hasil belajar peserta**

Data diperoleh dari hasil pemberian tes kepada peserta didik di akhir proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik

meningkat secara individual bila memenuhi syarat atau mendapatkan skor  $\geq 75$  dan tuntas secara klasikal sebanyak

Tes hasil belajar peserta didik ini sebagai pendukung dalam

keefektifan media pembelajaran Monopoli Sarauke jika persentase ketuntasan belajar mencapai  $\geq 75$  dengan nilai maksimal 100. tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

K

**KBK : Ketuntasan Belajar**

**b. Angket respon peserta didik**

Menganalisis data yang berasal dari

angket bergradasi atau berperingkat 1 sampai dengan 5, peneliti menyimpulkan makna setiap alternatif sebagai berikut (Arikunto, 2007)

1. SS = sangat setuju, diberi
2. S = setuju, diberi
3. KS = kurang setuju, diberi
4. TS = tidak setuju, diberi

menjawab angket ditentukan sebagai

5. S  
T  
S  
=  
s  
a  
n  
g

berikut:

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

$$\frac{\sum_{i=1}^p s}{SMK} \times 100\%$$

$$\sum_{i=1}^n s$$

Respon peserta didik dikategorikan positif jika persentase respon peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ . Media Monopoli Sarauke dikatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik/ positif.

### Efektifitas Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Menurut Nieveen (dalam Yamasari, 2010) suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria:

#### 1. Valid

Media pembelajaran dapat dikatakan valid atau siap digunakan apabila skor akhir dari hasil validasi media diperoleh  $\geq 76\%$ . Apabila skor akhir diperoleh  $\leq 61$  maka media direvisi dengan memperhatikan saran dan komentar dari validator.

#### 2. Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi indikator yaitu, validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut digunakan dengan sedikit revisi.

#### 3. Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator sebagai berikut:

- a. Rata – rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa mencapai ketuntasan. Media pembelajaran Monopoli Sarauke dapat dikatakan efektif jika tuntas secara individual bila mendapatkan skor  $\geq 75$  dan tuntas

$$\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \%$$

secara klasikal sebanyak 80% dari hasil uji coba.

- b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan. Dikategorikan positif jika persentase respon peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ .

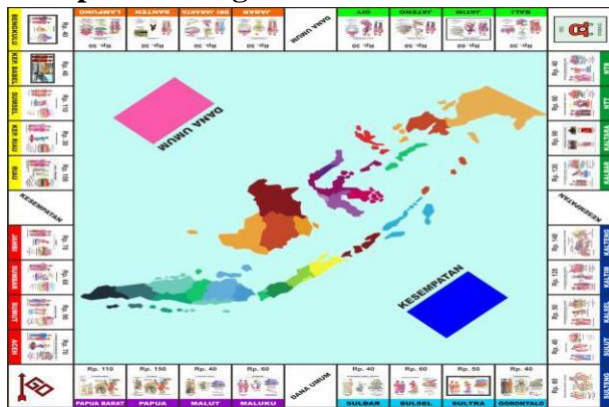
**Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli Sarauke yang dilakukan uji coba keberhasilan melalui proses pembelajaran terhadap peserta didik untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Gulomantung. Hasil penelitian disesuaikan dengan teori pengembangan Thiagarajan yaitu, model pengembangan 4-D yang hanya dilakukan

3 tahap meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Berdasarkan uji coba produk media pembelajaran Monopoli Sarauke menunjukkan bahwa hasilnya bisa diterima/layak, sehingga bisa digunakan untuk proses pembelajaran pada materi yang abstrak menjadi konkret terutama pada materi Tema 7 Sub tema 1 Pembelajaran 3.

**1. Tahap Perancangan**



**Gambar 1.1 Hasil Rancangan Replika Organ Peredaran Darah Manusia**

**Medi**

**2. Hasil Validasi a Pembelajaran Monopoli Sarauke**

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor		Jumlah Skor 2 Validator	SMK	RK	Kriteria
		A	B				
1.	Kesesuaian Media dengan Kompetensi Dasar (Kurikulum) dan Indikator yang ada pada RPP	4	4	8	10	80%	Valid
2.	Kelengkapan isi media berdasarkan Kompetensi Dasar	4	4	8	10	80%	Valid
3.	Kejelasan tulisan pada papan permainan monopoli	4	4	8	10	80%	Valid
4.	Kejelasan tulisan pada sertifikat provinsi	4	4	8	10	80%	Valid
5.	Kejelasan tulisan pada kartu pertanyaan, jawaban, dan kesempatan	4	4	8	10	80%	Valid
6.	Kemudahan memahami menggunakan media	5	4	9	10	90%	Valid



	akan Monopoli Sarauke						
7.	Kemena r bent ikan uk gam bar Monopoli Sara uke	3	4	7	10	70 %	Cuku p Valid
8.	Kesesuai an kombina warn si a, gambar, tulisan yang papa adapada n Monopoli Sarauke	3	4	7	10	70 %	Cuku p Valid
9.	Kemuda dala han m meli tulis hat an dan angk pad medi a a a Monopoli Sarauke	4	4	8	10	80 %	Valid
Ratarata						78,88%	

Perhitungan kevalidan media pembelajaran Monopoli Sarauke bisa dikatakan valid setelah mengetahui perhitungan nilai akhir dari rata-rata skor kriteria. Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diperoleh nilai akhir rata-rata kevalidan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 NA &= \frac{\text{jumlah RT}}{\text{jumlah kriteria yang dinilai}} \\
 &= \frac{710 \%}{9} \\
 &= 78,88 \%
 \end{aligned}$$

Dengan didapatnya presentase 78,88%, maka media pembelajaran Monopoli Sarauke termasuk dalam kriteria kevalidan dari standar yang telah ditentukan yaitu sebesar  $\geq 76\%$  ( Menurut Sugiyono, 2012). Hasil diatas menunjukkan presentase dari media pembelajaran Monopoli Sarauke sudah lebih dari standar yang ditentukan, dan media pembelajaran Monopoli Sarauke dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**3. Hasil Revisi Media Pembelajaran**

Validator	Komentar dan Saran	Perbaikan/Saran
1.	Kejelasan gambar yang terdapat pada media Monopoli Sarauke.	Mencantumkan alamat web untuk gambar yang terdapat pada media Monopoli Sarauke.
2.	Semua sudah baik dan materi yang disampaikan menggunakan media Monopoli ke mudah juga untuk dipahami.	Tidak perlu diadakan revisi karena menurut validator ke-2 materi sudah sesuai dan mudah dipahami.

Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa komentar dan saran dari validator 1 dan validator 2 ada sedikit revisi untuk menambahkan alamat web, agar gambar yang tercantum dalam Monopoli Sarauke

No	Nama Peserta Didik	SS	S	K S	TS	ST S	Presentase
1.	ASSB	7	1	-	-	-	97.5%
2.	ADA	8	-	-	-	-	100%
3.	ANF	7	1	-	-	-	97.5%
4.	ARZAG	8	-	-	-	-	100%
5.	APS	7	1	-	-	-	97.5%
6.	AARP	5	3	-	-	-	92.5%
7.	AM	8	-	-	-	-	100%
8.	AAAP	5	3	-	-	-	92.5%
9.	ADI	7	1	-	-	-	97.5%
10.	BASA	8	-	-	-	-	100%
11.	CCW	-	-	-	-	-	-
12.	DRA	5	3	-	-	-	92.5%
13.	DPS	-	-	-	-	-	-
14.	FZ	7	1	-	-	-	97.5%
15.	HAM	5	3	-	-	-	92.5%
16.	IAF	7	1	-	-	-	97.5%
17.	LSI	6	2	-	-	-	95%
18.	MWF	7	1	-	-	-	97.5%
19.	MRRU	7	1	-	-	-	97.5%
20.	MFAY	5	3	-	-	-	92.5%
21.	MFZ	8	-	-	-	-	100%
22.	MRF	6	2	-	-	-	95%
23.	RSIM	8	-	-	-	-	100%
24.	RRA	8	-	-	-	-	100%
25.	SDA	8	-	-	-	-	100%
26.	SNS	7	1	-	-	-	97.5%
27.	SNS	7	1	-	-	-	97.5%
28.	SAR	7	1	-	-	-	97.5%
29.	VJR	8	-	-	-	-	100%
30.	VEP	8	-	-	-	-	100%
31.	WAP	7	1	-	-	-	97.5%
32.	YDM	8	-	-	-	-	100%
33.	YECAC	8	-	-	-	-	100%
34.	ZFW	5	2	1	-	-	90%
Jumlah		222	33	1	0	0	97,26%

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase PD} &= \frac{(222 \times 5) + (33 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{(5 \times 8) \times 32} \\
 &= \frac{1.110 + 132 + 3}{1280}
 \end{aligned}$$

bukan plagiat. Dari saran dan komentar para validator maka sudah dilakukan perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran Monopoli Sarauke yang tercantum pada lampiran 19 halaman 110. Hasil analisis oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

$$= \frac{15 + 8}{25} \times 100\%$$

$$= 97,26\%$$

#### 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Dari tabel diatas dituliskan hasil perolehan angket respon peserta didik banyak yang memilih di Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S). Adapun perolehan perhitungan persentase sebagai berikut:

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa persentase yang dihasilkan dari angket respon peserta didik 97,26% artinya memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu  $\geq 61\%$  dimana media Monopoli Sarauke bisa dikatakan efektif karena telah memnuhi kriteria yang telah ditentukan dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

#### 5. Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Dari perhitungan data perolehan hasil belajar peserta didik diatas diketahui dari 32 peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar, sebanyak 3 peserta didik mendapatkan hasil tidak tuntas belajar karena skor yang didapatkan  $< 75$  dan 29 peserta didik yang tuntas belajar. Adapun ketuntasan belajar

klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \\ \frac{\text{jumlah peserta} 29}{\text{jumlah sel} 32} \times 100\% \text{ntas} & \times 100\% \text{lik} \\ &= 90,625 \% \end{aligned}$$

Perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil presentase belajar peserta didik secara klasikal termasuk dalam kategori tuntas sebab ketuntasan belajar secara klasikal di SDN Singosari 1 Gresik adalah  $\geq 75\%$ .

Monopoli Sarauke menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan yang sudah dimodifikasi dan disederhanakan.

## 6. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran

Hasil perhitungan presentase diatas dari validasi media pembelajaran oleh beberapa validator, ketuntasan hasil belajar peserta didik, dan perhitungan presentase angket respon peserta didik untuk tujuan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran dikatakan efektif karena memenuhi tiga kriteria: a. Valid

Media pembelajaran replika organ peredaran darah manusia dikatakan valid karena telah memperoleh hasil presentase  $\geq 76\%$  yaitu 78,88%. Maka media pembelajaran Monopoli Sarauke bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

### b. Praktis

Media pembelajaran Monopoli Sarauke dikatakan praktis karena validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

### c. Efektif

Media pembelajaran Monopoli Sarauke dikatakan efektif karena hasil perolehan presentase dari rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar dan respon positif siswa sudah melebihi dari kriteria yang telah ditentukan.

## Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran

Penelitian pengembangan ini hanya melaksanakan 3 tahap dari 4 tahap yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pengembangan ini dimulai dari analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut dirancang suatu media pembelajaran pada materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3.

Hasil analisis deskriptif data hasil validasi dan data uji coba diperoleh bahwa media pembelajaran Monopoli Sarauke untuk materi pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas IV SD Negeri Gulomantung, memenuhi kualitas baik dari hasil analisis dari validasi ahli menunjukkan nilai akhir dari validasi media pembelajaran Monopoli Sarauke memperoleh presentase 78.88% yang dikategorikan dalam valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis dalam kepraktisan media pembelajaran oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dan hasil analisis ketuntasan belajar, hasil presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,625%, maka dapat dikatakan ketuntasan belajar peserta didik tercapai. Selain itu, presentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Sarauke sebesar 97,26% dapat dikatakan positif.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2007. *Evaluasi Pembelajaran*.

Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu*

*Pendekatan Praktik*: PT Rineka Cipta.

Khasanah, dkk. 2018. "*Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin & Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja.*" *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*.

Rahmawati, I'anatur. 2017. "*Keefektifan Media Monopoli Desicaper Pada Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.*" *Jurnal Sekolah*.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS. Surabaya 4 Agustus 2010, ISBN NO. 979-545-0270-1.