

Pengembangan Media *Mock-Up* Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia di SD Kelas Tinggi

Azma Syarif, Nirmala Adhani, & Shintya Febriani Putri

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, azmasyarif@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, nirmalaadhani@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, shintyafebriani@upi.edu

Abstrak

Belajar adalah kegiatan yang paling dasar. Ini berarti keberhasilan seorang individu untuk mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada seberapa efektif pembelajaran dapat berlangsung. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Inovasi media pembelajaran merupakan pengembangan dari media pembelajaran yang tepat, baru dan memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan masalah pembelajaran. Pengetahuan siswa akan meningkat pesat seiring bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai semakin beragam. Minat siswa pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bergerak secara dinamis. Implikasinya, siswa cenderung melakukan berbagai kegiatan yang berguna dalam proses perkembangannya nantinya. Bagi siswa usia 6-12 tahun, diperlukan inovasi pembelajaran. Karena pembelajaran bisa efektif dan membuat siswa tidak merasa bosan. Media maket diperoleh melalui benda atau peristiwa yang dimanipulasi untuk mendekati keadaan yang sebenarnya. Wujud yang dipelajari bukanlah bentuk asli atau nyata melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Pada media mock-up ditampilkan bagaimana gerakan dan proses kerjanya. Penggunaan media maket dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan yang lebih luas, jelas, dan konkrit dalam ingatan siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi pustaka.

Kata Kunci: Pembelajaran, inovasi, Mock-Up, Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa keberhasilan dalam suatu individu untuk mencapai tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan efektif. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil tujuan pembelajaran. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000).

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: *“learning is shown by a change behavior as a result of experience”*. Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: *“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”* sedangkan Geoch, mengatakan: *“Learning is a change in performace as a result of practice”* (Sadirman, 2011:48). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Asyar, 2011). Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut psikologi klasik, hakikat belajar adalah all learning is a proseses of developing or training of mind. Belajar adalah melihat objek dengan menggunakan substansi dan sensasi. Menurut teori mental State, Belajar adalah memperoleh pengetahuan malalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar. Dalam belajar diperlukan sebuah inovasi.

Inovasi merupakan sesuatu yang baru dan belum ada secara umum. Menurut Nurdin (2016) yaitu sesuatu yang baru, yang dikenalkan dan dilakukan praktik atau proses baru (baik barang ataupun layanan) atau bisa juga sesuatu yang baru namun hasil adopsi dari organisasi lain. Kemudian Van de ven, Andrew H adalah pengembangan sekaligus implementasi atas gagasan baru yang dilakukan seseorang dalam jangka waktu tertentu dengan berbagai aktivitas transaksi tertentu di dalam organisasi. Stephen Robbins yaitu sebuah ide atau gagasan baru yang mana diterapkan guna memprakarsai dan memperbaiki sebuah produk, proses, ataupun jasa yang telah ada sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah proses hasil pengembangan pemanfaatan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk yang baru, yang memberikan nilai secara signifikan.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Mengutip Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo dalam buku *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi bisa di ambil kesimpulan bahwa Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran.

Siswa sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan siswa akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai pun semakin beragam. Minat siswa pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah siswa cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005). Pada siswa usia 6–12 tahun, inovasi-inovasi pembelajaran sangat diperlukan. Karena jika tidak ada inovasi media pembelajaran, pembelajaran akan cenderung bosan dan siswa tidak fokus dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Dengan adanya inovasi yaitu pada media pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar bisa efektif serta membuat siswa tidak merasakan jenuh dan bosan.

Mock-up adalah salah satu jenis media model media tiga dimensi yang merupakan benda tiruan dari obyek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu mahal, objek yang terlalu kecil, atau objek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas. Benda-benda kecil itu

dapat berupa binatang, pohon-pohonan, pasir serta benda yang dibutuhkan media sesuai dengan materi pelajaran (Jannah, 2009:83)

Hermawan (2007) menyampaikan, setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kendalanya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Dalam pembelajaran *mock-up* dikemukakan hanya nampak bagian bagian tertentu saja yang penting untuk dipergakan gerakannya atau proses kerjanya, sebaliknya bagian kecil lainnya dianggap kurang penting. Kendala yang disebutkan seperti penyimpanan media memerlukan ruang dan perawatan yang lebih rumit ataupun pada pembuatan media *mock-up* tertentu memerlukan biaya yang cukup besar.

Proses pembelajaran dengan media *mock-up* adalah pengalaman tiruan. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Bentuk yang dipelajari bukan bentuk yang asli atau sesungguhnya melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari bentuk tiruan ini bermanfaat terutama menghindari *verbalisme* (pengajaran yang mendidik anak untuk banyak menghafal).

Kemunculan pembelajaran media *mock-up* memberikan penyegaran dan meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang lebih baik, antusias yang tinggi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Konsep yang diterima lebih mudah dipahami dan tidak mudah terlupakan. Dan yang lebih membanggakan adalah pelajaran ilmu pengetahuan alam selalu dinanti oleh siswa. Sedangkan menurut Puspitasari (2013: hlm 7) tentang hasil penulisannya terhadap penggunaan media *mock up* diungkapkan bahwa penggunaan media *mock up* dapat menambah pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan secara lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan serta lebih kongkrit dalam ingatan siswa.

Pada pembelajaran abad ke-21 seorang pengajar dituntut untuk memiliki sebuah standar tertentu untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, guru tidak hanya menjadi pengajar yang hanya mengajarkan suatu materi saja, tetapi seorang guru/pengajar ini harus bisa menjadi pendorong siswa dan menjadi sebuah fasilitator agar pembelajaran di dalam kelas menjadi maksimal dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Dengan demikian, melalui pengembangan media *mock-up* ini bisa digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tematik subtema 2 yaitu pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar khususnya di kelas tinggi yaitu pada kelas V. Karena media *mock-up* ini sangat potensial digunakan dalam mendukung pembelajaran dan dapat menarik minat siswa dalam belajar dengan bentuk media dua dimensi maupun tiga dimensi yang dapat melihat

bentuk dan proses cara kerja sesuatu secara langsung. Sehingga siswa memiliki antusias yang tinggi dan meningkatkan motivasi pembelajaran pada sistem pernapasan manusia.

Metodologi

Metode yang digunakan penulis dalam artikel ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi literatur. Sumber-sumber yang diambil dengan mengumpulkan sejumlah buku, artikel, dan juga beberapa informasi di internet. Pada tulisan ini, penulis membuat media mock-up sebagai media pendukung dalam pembelajaran yang menumbuhkan minat belajar siswa, pengalaman, serta pemahaman yang lebih konkret dalam pembelajaran. Hasil yang dipaparkan secara deskriptif untuk menjelaskan tentang pengembangan media mock-up pada sistem pernapasan manusia.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Temuan Penulisan

Berdasarkan hasil penulisan dengan metode studi literatur bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat jarang, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran yang ada. Sehingga, guru cenderung memilih media yang praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran, walaupun pada kenyataannya media yang digunakan kurang mendukung pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Padahal keberadaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2002, hlm.15) bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Oleh karena itu, guru perlu memahami pentingnya media dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Ismail dalam penulisannya (2015) yang menyatakan bahwa “penting bagi sekolah untuk mengembangkan media baru yang komperhensif”. Jadi suatu pembelajaran tidak sebatas pada penekanan metode ceramah dan tanya jawab antara guru dan siswa, lebih dari itu bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru juga perlu menyertakan media. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, siswa secara langsung dilibatkan untuk belajar yang pada akhirnya diharapkan mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang telah di pelajari.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran tentang sistem pernapasan pada manusia merupakan

pelajaran yang cukup rumit, karena siswa tidak dapat melihat secara langsung bagaimana proses pernapasan. Siswa membutuhkan gambaran yang lebih jelas tentang materi, agar siswa tidak hanya membayangkan-bayangkan. Dalam hal ini, peran guru diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar siswa dapat mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia menjadi media alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

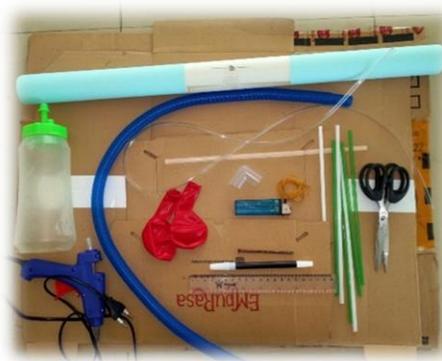
Hujair Sanaky mengungkapkan bahwa media *mock-up* merupakan alat tiruan sederhana dari benda sebenarnya yang dipilih bagian penting-penting saja dan dibuat dengan sesederhana mungkin agar lebih mudah dipelajari oleh siswa. Media *mock-up* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Melalui penggunaan media *mock-up*, proses belajar yang dilalui siswa menjadi lebih bermakna karena mereka dapat menemukan sendiri konsep yang telah mereka pelajari secara langsung. Media *mock-up* mampu memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman yang lebih luas kepada siswa, serta lebih konkret dalam ingatan siswa.

B. Pembahasan Hasil Temuan

Pengembangan Media *Mock-Up* pada materi sistem pernapasan manusia

Media *mock-up* yang digunakan dalam penulisan ini adalah media *mock-up* sistem pernapasan manusia. Media ini menonjolkan aspek jalannya proses pernapasan pada manusia. Melalui media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan imajinatif karena dapat melihat objek-objek nyata. Media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia merupakan media yang disederhanakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

Pada penulisan ini, media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia digunakan timbuh berupa tiga dimensi yang dapat dioperasikan menggunakan selang, balon, dan juga botol untuk menunjukkan proses masuk dan keluarnya udara. Sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana ketika menghirup oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida. Prosedur pembuatan *mock-up* sistem pernapasan pada manusia, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1 – Alat dan Bahan

Alat dan Bahan:

1. Lem tembak
2. Gunting
3. Paku
4. Spidol
5. Penggaris
6. Paku
7. Kardus
8. Karton
9. Botol Bekas
10. Sedotan
11. Karet
12. Pipa L
13. Selag Filter
14. Selang Bening
15. Balon

Langkah Pembuatan:

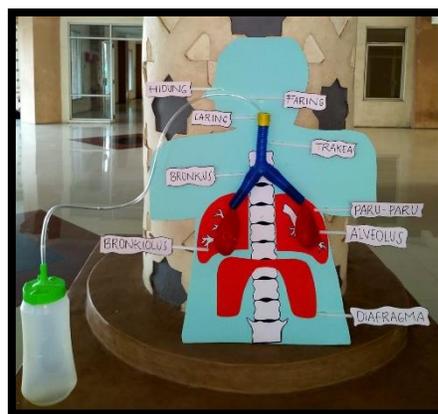
1. Siapkan alat dan bahan.
2. Buat pola tubuh manusia pada kardus dan organ pernapasan pada karton.
3. Buat lingkaran bulat pada kardus untuk menutupi bagian pipa L, kemudian bolongi bagian tengahnya dengan seukuran lubang pada selang bening.
4. Siapkan selang bening, selang filter, pipa L, dan juga kardus bulat yang sudah di bolongi.
5. Bolongi bagian tengah siku pipa L menggunakan paku.
6. Setelah itu, masukkan selang bening sekitar 40 cm pada pipa L yang sudah di bolongi.
7. Kemudian potong dua selang bening sekitar 5 cm, kemudian masukkan selang bening pada kardus yang sudah di bolongi sampai masuk pada pipa L, kemudian tempelkan kardus yang sudah dibulatkan tersebut pada pipa L menggunakan lem tembak.
8. Setelah kedua kardus yang sudah di bulatkan itu ditempelkan pada pipa L, masukkan balon pada kedua selang tersebut.

9. Setelah balon dimasukkan ke selang, ikat ujung balon tersebut menggunakan karet.
10. Potong selang filter sekitar 10 cm, kemudian tutup selang bening menggunakan selang filter yang sudah di potong dan gunting sedikit bagian samping selang.
11. Tutup juga bagian kedua ruas selang bening dengan menggunakan selang filter sampai balon yang diikat dengan karet tidak terlihat.
12. Sehingga, keseluruhan selang bening akan tertutup dengan mengibaratkan bahwa ini bagian trakea, dua cabangnya itu bronkus, dan juga balon sebagai alveolus.



Gambar 2 – Langkah Pembuatan *Mock-Up*

13. Setelah semuanya selesai, kami mencoba dengan memasukkan selang bening yang panjang tadi ke dalam lubang botol, kemudian tekan botol dan lihat balon tersebut akan mengembang dan juga mengempis atau tidak, jika mengembang maka pembuatan *mock-up* sistem pernapasan ini berhasil dikarenakan cara kerja proses pernapasan akan terlihat.
14. Setelah itu, langkah terakhir adalah tempelkan bagian alveolus tadi beserta organ yang sudah digambar tadi pada pola setengah tubuh manusia menggunakan lem tembak dan beri nama pada setiap organnya.



Gambar 3 – Media *Mock-Up* Sistem Pernapasan

15. Kemudian pembuatan *mock-up* sistem pernapasan pada manusia selesai, dan *mock-up* siap dijadikan media pembelajaran pada tema 2 materi organ pernapasan pada manusia di kelas V SD.

Penulis merencanakan untuk mengembangkan media *mock-up* pada pembelajaran tema 2 materi sistem pernapasan di kelas V SD dengan mengarahkan siswa untuk belajar aktif. Pada proses pembelajarannya, guru dapat mendemonstrasikan media tersebut kepada siswa untuk mengenalkan dan menjelaskan organ-organ yang berperan dalam proses pernapasan dan bagaimana proses bernapas itu berlangsung. Kemudian, siswa dapat mencoba untuk mengaplikasikan media tersebut agar siswa dapat memahami lebih dalam mengenai proses pernapasan pada manusia. Pada media pembelajaran *mock-up* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

Kelebihan *mock-up*:

1. Memberikan pengalaman secara langsung.
2. Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerja.
3. Dapat memperlihatkan struktur organ dengan jelas.
4. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kekurangan *mock-up*:

1. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
2. Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit.
3. Untuk membuat alat peraga membutuhkan biaya yang besar.
4. Anak tunanetra sulit untuk membandingkannya.

Efektivitas dalam penggunaan media Mock-Up pada siswa dalam materi sistem pernapasan manusia

Materi tentang bagaimana cara bernapas, merupakan pembelajaran yang cukup rumit. Karena kita tidak dapat melihat secara langsung wujud dari proses bernapas di dalam tubuh. Dalam proses bernapas, banyak organ-organ yang dilalui dan bagaimana proses kerjanya. Melalui media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia, siswa dapat melihat gambaran bagaimana sistem pernapasan pada manusia yang timbul dapat terlihat seperti nyata. Selain itu, siswa dapat mengetahui nama-nama organ yang berperan pada proses pernapasan. Pada media *mock-up* ini dapat dioperasikan menggunakan selang yang dimasukkan kedalam balon dan botol. Media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia dapat didemonstrasikan sambil menjelaskan materi tentang proses pernapasan pada manusia.

Prosedur penggunaan media *mock-up* sistem pernapasan pada manusia yaitu dengan menekan botol sehingga balon yang sudah dimasukkan selang dan disambungkan pada botol akan mengembang kemudian saat botol itu kita lepas, maka balon akan mengempis. Balon disini menggambarkan sebuah alveolus, dan alveolus adalah tempat terjadinya pertukaran udara, dimana saat proses menghirup udara alveolus akan mengembang dan jika mengeluarkan udara alveolus akan mengempis. Proses masuknya udara saat alveolus mengembang disebut inspirasi, dan proses keluarnya udara saat alveolus mengempis adalah ekspirasi. Sehingga dengan di demonstrasikannya media pembelajaran *mock-up* tersebut, siswa mampu melihat lebih jelas proses masuknya udara melalui hidung sampai dengan keluarnya udara.

Saat media *mock-up* di demonstrasikan, siswa dapat mencoba menggunakan media tersebut. Sehingga, siswa dapat merasakan pengalaman dalam mengaplikasikan media tersebut. Dengan demikian, hal tersebut menjadi pengalaman yang akan selalu diingat dan pembelajaran mengenai sistem pernapasan ini akan lebih mudah di pelajari dan di pahami.

Dengan mengembangkan media *mock-up* pada pembelajaran sistem pernapasan pada manusia ini tampilannya dapat diamati dari mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. Sehingga dalam penyampaian pembelajaran yang menggunakan media *mock-up* tentu akan sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung karena terlihat menarik dan dapat merangsang rasa penasaran siswa, sehingga dengan begitu media *mock-up* ini dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai sistem pernapasan pada manusia.

Kesimpulan

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Mock-up adalah salah satu jenis media model media tiga dimensi yang merupakan benda tiruan dari obyek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu mahal, objek yang terlalu kecil, atau objek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas. Benda-benda kecil itu dapat berupa binatang, pohon-pohonan, pasir serta benda yang dibutuhkan media sesuai dengan materi pelajaran (Jannah, 2009:83).

Dengan mengembangkan media *mock-up* pada pembelajaran sistem pernapasan pada manusia ini tampilannya dapat diamati dari mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. Sehingga dalam penyampaian pembelajaran yang menggunakan media *mock-up* tentu akan sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung, yaitu memberikan penyegaran dan meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang lebih baik, antusias yang tinggi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Konsep yang diterima lebih mudah dipahami dan tidak mudah terlupakan.

Bibliografi

- Nurlaila, N., Hamdu, G., & Muliastari, D. N. (2016). Pengembangan Media Mock-Up Pada Model pembelajaran Latihan Penulisan Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 85-93.
- Hasanah, N. (2020). *Pengembangan media pembelajaran Mock-Up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Nafi' Mubarak Dawam, (2012). MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI. Accessed on May 08, 2012 from <http://nafimubarakdawam.blogspot.com/2012/05/media-pembelajaran-tiga-dimensi.html?m=1>.
- Elisa, E. (2016). Pengertian Pembelajaran. Accessed on August 17, 2022 from <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-pembelajaran.html>
- Kurniasih, W. (2021). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. Accessed on August 17, 2022 from <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-inovasi/>
- Lararenjana, E. (2021). Pengertian Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya, Menarik Diketahui. Accessed on August 17, 2022 from <https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya-menarik-diketahui-kln.html>