

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO DAN KARTU MISTERI UNTUK MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SEBAGAI OPSI MENJALANI *NEW NORMAL* DARI PANDEMI

| 198

Received 20 Mar
2022
Revised 31 Mar
2022
Accepted 5 Apr
2022

¹Fatih Holis Ahnaf, ²Safira Hamdala, ³Hanifa, ⁴Liawatul Munawaroh

^{1,2,3,4}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Jl. Raya Panglima Sudirman No.360, Semampir, Kec. Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67282

¹Fatihholis9090@gmail.com, ²safirahamdala1@gmail.com, ³hanifanifa08445@gmail.com, ⁴yonklee1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan bahan ajar video dan kartu misteri dikhususkan untuk materi teks biografi sebagai opsi dalam menjalani masa new normal dari pandemi covid 19. Model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE, terdiri dari tahap: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation. Validator media terdiri dari beberapa ahli di bidangnya yakni ahli materi, ahli media, serta telah melalui tahap uji coba terbatas dan uji lapangan. Hasil dari pengembangan video ini adalah valid dan dapat digunakan untuk materi teks biografi siswa kelas X. hal ini dapat ditunjukkan pada uji efektivitas yang memperoleh skor rata-rata lebih tinggi 87,6 pada saat pos tes, sedangkan pra tes 56,0. Uji validitas produk dilakukan oleh ahli materi 88%, ahli media, 80%, uji coba terbatas 83%, dan uji coba lapangan 82% masuk dalam kategori valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Penelitian pengembangan bahan ajar video dan kartu misteri dikhususkan untuk materi teks biografi siswa kelas X SMK National Media Center (NMC) kota Malang sebagai opsi menjalani masa new normal dari pandemi covid 19. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE terdiri dari tahap: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Video, Kartu Misteri

Abstract

This study aims to develop video teaching materials and mystery cards specifically for biographical text materials as an option in undergoing the new normal period from the covid 19 pandemic. The development model used is the ADDIE model, consisting of the following stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The media validator consists of several experts in their fields, namely material and media experts, and has gone through a limited trial and field test stage. The results of the development of this video are valid and can be used for biographical text material for class X students. This can be shown in the effectiveness test, which obtained a higher average score of 87.6 at the post-test, while the pre-test was 56.0. The product validity test was carried out by material experts 88%, media experts 80%, limited trials 83%, and field trials 82% were in the correct category and could be used as teaching materials. Research on the development of video teaching materials and mystery cards is devoted to biographical text material for students of class X SMK National Media Center (NMC) Malang city as an option to undergo the new normal period from the covid 19 pandemic. The development model used is the ADDIE model consisting of stages: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation and 5) evaluation.

Keywords: Development, Teaching Materials, Video, Mystery Cards

1. PENDAHULUAN

Jika diamati banyak sumber daya manusia, terutama pendidik masih tidak sedikit yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mengajar. Sehingga cukup membuat kerepotan pada saat dipaksa dengan situasi seperti pandemi covid 19 yang mengharuskan setiap pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan. Wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber memperoleh jawaban yang cenderung sama, yaitu mereka mencoba untuk menggunakan cara lama dalam mengajar. Salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah WhatsApp, itu pun cenderung memberikan beban terhadap siswa. Hal ini dikarenakan para guru tersebut hanya memberi bahan bacaan dan penugasan (Rahim, dan Rahim 2020). Kegiatan ini tentu dirasa berat jika banyak mata pelajaran yang menerapkan cara tersebut.

Saat ini pembelajaran tatap muka sudah mulai diberlakukan sehingga kegiatan belajar yang monoton tersebut dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bersama untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, entah itu untuk online, maupun offline. Berangkat dari sinilah peneliti mencoba untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan video dan kartu misteri. Media ini adalah jenis media yang dapat digunakan secara daring dan luring serta ditujukan sebagai upaya dalam mempermudah pemahaman siswa, dan memberi pengalaman kepada siswa terkait dengan pembelajaran yang bersifat blended learning. Dalam hal ini guru harus mampu memanfaatkan dan memilih atau bahkan mengembangkan media pembelajaran secara tepat, sehingga keberhasilan belajar dapat tercapai. (Perdana et al., 2020)

Pengembangan bahan ajar video dan kartu misteri ini dapat digunakan secara daring maupun luring. Video yang digunakan berupa gambar, suara dari narrator, dan file dokumenter yang digabung menjadi sebuah tayangan yang dikhususkan untuk materi biografi. Video tersebut dapat diakses melalui YouTube dikarenakan melalui aplikasi tersebut video pembelajaran dapat diakses kapan dan dimana saja (Rahim, dan Rahim 2020). Selain itu adapun keunggulan dari media video diantaranya: (1) proses penyampaian pesan dapat diterima secara merata, (2) efektif dalam proses penyampaian gagasan, (3) tidak terbatas ruang dan waktu, (4) dapat diulang kembali jika dibutuhkan, (5) mampu memengaruhi sikap siswa dan memberikan kesan yang

mendalam pada proses pembelajaran (Wisada et al., 2019).

Selain video, bahan ajar yang dikembangkan adalah kartu misteri. Media ini berbentuk kartu fisik yang digunakan sebagai lanjutan setelah siswa mengamati video. Di dalam kartu misteri terdapat pertanyaan seputar struktur, jenis, dan pertanyaan terkait dengan teks biografi yang tidak diketahui siswa. Kartu misteri ini berbasis game sehingga diharapkan mampu memicu emosional, dan mempermudah daya ingat siswa terkait pembelajaran (Yani, dan Kusmana 2020)

Desain penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach (dalam Wilyanti 2020). Model ini memiliki 5 tahap pelaksanaan diantaranya: 1) analyze (analisis), 2) design (perancangan), 3) developmen (pengembangan), 4) implementation (implementasi) 5) evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah wawancara, angket, dan lembar validasi. Lembar validasi terbagi menjadi 3: validasi materi yang terdiri dari guru Bahasa Indonesia, validasi media yaitu ahli media, dan lembar validasi pengguna (siswa).

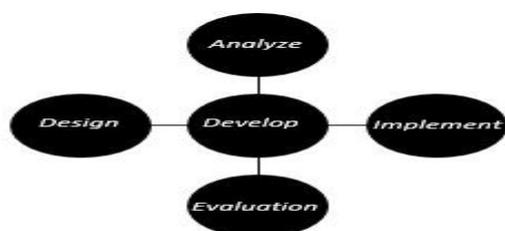
Pengembangan bahan ajar video dan kartu misteri melalui dua tahap uji coba. Uji coba yang pertama adalah uji coba terbatas dengan subjek 4 siswa dan uji coba lapangan dilakukan pada 35 orang siswa kelas X SMK National Media Center (NMC) Malang. Data yang terkumpul di analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan (uji-t) untuk mengukur tingkat efektivitas media.

Temuan pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar video dapat digunakan pada proses pembelajaran (Asrori et al., 2021). Pembelajaran berbasis video memberikan kesan menantang pada pribadi siswa, serta mampu menumbuhkan motivasi pembelajaran yang mendalam. Video mampu memberikan informasi yang kuat sehingga mampu tersimpan pada long term memory siswa (Sadiman et al., 2104). Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar video dan kartu misteri untuk materi teks biografi, mengingat media pembelajaran berbasis video masih perlu diperbanyak, terlebih penelitian ini tidak hanya mengembangkan satu jenis media, melainkan dua jenis yang lebih bervariasi jika ditinjau dari sudut pandang penggunaan.

2. METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini masuk dalam kategori penelitian Research and Development. model pengembangan yang diadopsi pada penelitian ini adalah model ADDIE (analysis, design, development, and evaluation). Pendekatan model ADDIE menitikberatkan suatu analisis yang mana dari setiap komponen dapat saling berinteraksi dan berhubungan dengan yang lainnya sesuai dengan fase yang ada (Rayanto dan Sugiati 2020).

Gambar 1. Model Penelitian ADDIE (Rayanto dan Sugiati 2020)



Selanjutnya desain penelitian model ADDIE diterapkan dalam penelitian ini dengan tahapan sebagai berikut: (1) analisis, (2) Perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pengembangan media ini didasari oleh analisis kebutuhan oleh guru dan siswa terkait dengan materi pembelajaran teks biografi pada siswa kelas X menggunakan wawancara. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas X dengan jumlah 35 siswa kelas X SMK National Media Center (NMC) jurusan multimedia. Selain analisis kebutuhan siswa, adapun analisis yang digunakan yaitu fasilitas sekolah. Objek pada penelitian ini yaitu media video dan kartu misteri menggunakan model ADDIE. Probability sampling (random sampling) digunakan untuk menentukan sampel penelitian.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah, 1) angket, 2) wawancara, dan 3) tes. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis menggunakan uji validasi angket dan uji efektivitas menggunakan tes sebagai instrumen pengumpulan data.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADIE dengan rincian dan pelaksanaan sebagai berikut:

Tahap analisis, tahap ini meliputi 1) analisis kebutuhan dan, 2) analisis fasilitas sekolah. Pada tahap ini kegiatan

Instrumen yang digunakan sebagai pengujian efektivitas media ini berupa tes yang terbagi menjadi dua tahapan, yaitu tahapan pra tes dan pos tes dengan cara pemberian 30 soal dengan jenis pilihan ganda. Sebelum dilakukan tes soal tersebut telah melewati uji validitas butir soal. Berdasarkan hasil yang di dapatkan dari uji validitas butir soal diperoleh sejumlah 25 soal masuk kategori valid. Hal ini ditujukan pada kriteria reliabilitas masuk kategori tinggi ($r_{1.1}=0,73$). Kriteria mudah ($P_p=0,72$), daya beda memperoleh kategori cukup valid ($D=0,25$).

Validitas produk dilakukan oleh para ahli, diantaranya: 1) ahli materi, 2) ahli media. Disamping itu validasi produk ini juga dilakukan kepada siswa dengan tahapan uji coba terbatas dan uji coba lapangan kepada 35 siswa kelas X SMK National Media Center (NMC) Malang.

Selanjutnya produk melewati tahapan uji efektivitas dengan cara pemberian pra tes dan pos tes. Prates digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa antara sebelum dan menggunakan media pembelajaran video yang dikolaborasikan dengan kartu misteri. Sedangkan pos tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Teknik deskriptif kualitatif dan statistik inferensial digunakan untuk menguji tingkat efektivitas produk pengembangan media pembelajaran ini.

Data yang berupa angket kemudian diproses menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, sedangkan untuk mengetahui efektifitas produk menggunakan analisis statistik inferensial. Data yang diperoleh berdasarkan hasil pra tes dan pos tes dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan dari kedua tes tersebut. Namun sebelum itu perlu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui korelasi melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependent dipakai untuk Pengujian hipotesis. Hal ini didasari oleh pemberian perlakuan yang berbeda pada satu sampel. Disamping itu, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antar pra tes, maupun pos tes setelah diberikan perlakuan berupa video dan kartu misteri dalam materi teks biografi. Untuk mengetahui kondisi tersebut maka dilakukan perbandingan terhadap hasil uji coba dengan t-tabel melalui penetapan signifikan si sebesar 0,05 (5%).

yang dilakukan pada penelitian adalah melakukan observasi yang berkaitan dengan fasilitas serta sarana dan prasarana. Selain itu ada pula wawancara terkait dengan kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam

pembelajaran teks observasi pada kelas X SMK National Media Center (NMC) Malang.

Tahap desain, pada tahap ini proses desain terbagi menjadi dua tahap, Pertama yaitu pembuatan Storyboard, dan kedua Penetapan software yang akan digunakan pakaian yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran ini yaitu Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Audition, dan PowerPoint 2019.

Tahap pengembangan, Pada tahap ini hal yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun serangkaian materi menjadi suatu materi yang Solid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk, dilakukan oleh ahli dan user/pengguna diantaranya: 1) ahli materi, media uji coba terbatas, dan uji coba Lapangan.

Tahap evaluasi, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif yang dilakukan pada ahli media, Ahli materi uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Dengan tujuan agar mampu menentukan tingkat keefektifan sebuah produk Setyosari (2015). Hasil validitas dari beberapa ahli dan uji coba media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validitas media pembelajaran video dan kartu misteri

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Penjelasan
Ahli Materi	88%	Valid
Ahli Media	80%	Valid
Uji coba terbatas	84%	Valid
Uji coba lapangan	82%	Valid

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa pada saat di review oleh ahli materi memperoleh skor 88%. Secara keseluruhan materi yang dibahas sudah dikemas dengan memenuhi kelengkapan teks biografi yang meliputi ciri, struktur, dan kaidah teks biografi. Adapun komentar positif dari ahli materi yang mengatakan bahwa “media ini dapat membantu siswa untuk memahami teori yang bersifat abstrak, terlebih jika dikolaborasikan dengan game kartu misteri yang menarik”. Disamping itu Sudarma dkk (2015) menyampaikan bahwa media dalam bentuk gambar maupun video mampu memperjelas suatu pesan secara lebih kongkrit.

Ahli media memperoleh skor 80% sehingga masuk dalam kategori valid. Pengembangan media pembelajaran ini dikemas dalam tiga bentuk media yang berbeda, diantaranya PowerPoint, video audio visual, dan kartu misteri. Media PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi teks biografi, media video diperuntukkan sebagai penyampaian contoh, dan kartu misteri dikhususkan untuk menguji pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Adapun lembar validasi yang diberikan kepada ahli media yaitu berupa pertanyaan tentang aspek kemudahan akses media, aspek kelayakan, tampilan dan kejelasan audio. Terdapat revisi minor yang diberikan oleh ahli media, yaitu pada bagian audio (voice over). Dikarenakan terdapat revisi, maka media pembelajaran ini melalui tahap revisi sebelum dapat digunakan pada tahap uji coba kelompok terbatas.

Uji coba terbatas dilaksanakan pada satu pertemuan. Subjek uji coba sebanyak 4 siswa kelas X SMK Media National Media Center (NMC) Malang jurusan Multimedia. Pemilihan subjek tersebut diambil secara random dan bukan dari kelompok uji coba lapangan. Terdapat respon positif pada saat media ini diterapkan. Hal ini tampak pada antusiasme siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video yang dikolaborasikan dengan kartu misteri. Skor yang diperoleh pada saat uji coba terbatas adalah 83%. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan penghitungan angket yang diberikan setelah uji coba terbatas dilaksanakan.

Uji coba lapangan berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama siswa diberikan pra tes, pertemuan kedua siswa diberi perlakuan (treatment), dan pertemuan ketiga pos tes. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran serta penerapan dari uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan yaitu siswa kelas X SMK Media National Media Center (NMC) Malang jurusan Multimedia dengan jumlah 35 siswa. Skor pra tes diperoleh nilai rata-rata 56,0 dan nilai rata-rata pos tes adalah 87,6. Berdasarkan uji-t diperoleh t-hitung sebesar 17,900, sedangkan t-tabel 2,200 dan db 68% taraf signifikan 5%. Dari pemerolehan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video dan

kartu misteri pada siswa kelas X SMK Media National Media Center (NMC) Malang jurusan Multimedia.

Media pembelajaran video yang dikolaborasi dengan kartu misteri efektif digunakan Dalam pelaksanaannya siswa terlihat antusias untuk mengikuti pelajaran, hal ini dikarenakan pada media yang dikembangkan memiliki sejumlah variasi, sehingga siswa tidak merasa bosan. Terdapat beberapa aspek yang ikut serta dalam pembelajaran, diantaranya aspek kognitif, dan psikomotorik. 1) Kognitif dalam hal ini yaitu pemahaman materi terhadap siswa melalui video, slide, dan gambar yang langsung memperjelas materi, disamping itu media ini mampu memperjelas dan mempersingkat waktu jika dibandingkan dengan penyampaian materi pada buku siswa kurikulum 2013 edisi revisi yang menganjurkan untuk siswa berpasangan dan saling membacakan teks biografi. Melalui video jelas akan lebih efisien dan efektif Rusman (2014:275). 2) psikomotorik yang ditargetkan adalah aktivitas fisik siswa dalam bermain kartu misteri. Melalui kartu tersebut siswa akan dipilih secara acak untuk menjawab pertanyaan seputar ciri, struktur, dan kaidah teks biografi. Kartu misteri dikemas dalam kertas yang dibentuk amplop dan terdiri dari beberapa amplop. Penamaan kartu misteri dikarenakan dalam kartu tersebut siswa tidak mengetahui jenis pertanyaan apa yang akan keluar, sehingga pertanyaan tersebut masih menjadi misteri, selain itu kartu misteri ini memiliki nama populer, yaitu kokami Yani dan Kusmana (2020).

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari serangkaian tahapan validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan untuk materi teks biografi kelas X SMK National Media Center (NMC) kota Malang. Media pembelajaran ini memiliki perbedaan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Disamping itu media ini dapat digunakan sebagai opsi dalam

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Suryani, N, Drajiati, N.A. (2021) Development of animation video on youtube channels as an alternative learning media during the covid-19 pandemic. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 23(3) 284-294.
- Indri, Y., Kusmana, E. (2020) Penerapan model pembelajaran gallery walk dan media kokami (kotak kartu misteri) untuk meningkatkan hasil.belajar biologi siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bogor.

pada materi teks biografi, khususnya setelah diujicobakan pada uji coba lapangan.

masa menuju new normal dari keadaan andemic saat ini. Hal ini didasari oleh fleksibilitas media yang dikembangkan sehingga dalam pelaksanaannya dapat diterapkan secara daring dan luring.

Model pengembangan yang berperan penting dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap: (1) analisis, (2) Perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pemilihan model ini dikarenakan terdapat tujuan maupun tahapan yang jelas pada saat pelaksanaannya. Tengeh dan Kirna (dalam Mahadewi dan sukmana, 2015) menyatakan bahwa proses pemilihan model pengembangan harus didasari oleh beberapa hal, diantaranya 1) pengembang harus memahami model yang akan digunakan, 2) memiliki taraf yang tidak terlalu sederhana maupun terlalu rumit, 3) pengembang dapat berperan aktif dalam prosesnya.

4. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan bahan ajar video dan kartu misteri dikhususkan untuk materi teks biografi siswa kelas X SMK National Media Center (NMC) kota Malang sebagai opsi menjalani masa new normal dari pandemi covid 19. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE terdiri dari tahap: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation. Validator media terdiri dari beberapa ahli di bidangnya yakni ahli materi, ahli media, serta telah melalui tahap uji coba terbatas dan uji lapangan. Hasil dari pengembangan video ini adalah.valid dan dapat digunakan untuk materi teks biografi siswa kelas X. hal ini dapat ditunjukkan pada uji efektivitas yang memperoleh skor rata-rata lebih tinggi pada saat sesudah diberikan perlakuan (treatment)

- Pedagonal:..Jurnal Ilmiah Pendidikan 4(1) 30-33...
- Mahadewi, dkk. 2015..Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu..?
- Perdana,I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *kwangsan*, 8(2), 290-306.
- Rahim, R.A., Rahim, I. (2020). Penggunaan media video youtube “demi raga yang lain” dalam

- meningkatkan hasil pembelajaran daring puisi siswa kelas X SMA insan cendekia syech yusuf kabupaten gowa. *Idiomatik Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 23
- Rayanto Y. H, dan Sugiati. 2020. *Penelitian.Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. Pasuruan.?
- Rusman. 2014. *Model-model?Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. .
- menengah atas negeri 10 bogor. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 30-33.
- Wilyanti, L.W, Larlen. (2020) *Pengembangan bahan ajar video tutorial materi olah vokal pada mata kuliah drama*. *Pena Jural Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 37-47.
- Wisada, P.D, Sudarma, I.K. dan Yuda, A.I (2019). *Pengembangan-media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter*. *Journal of Education Technology*. 3(3), 140-146.
- Sadiman, A, S,. dkk.2014. *Media?Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada..
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian.Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.?
- Sudarma, I Komang. dkk. 2015. *Desain.Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.?
- Yani, I, & Kusmana, E. (2020). *Penerapan model pembelajaran gallery walk dan media kokami (kotak kartu misteri) untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI disekolah*