

ARTIKEL
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD PLUS* BERBASIS *KNOW-
WANT TO KNOW LEARNED* (KWL) UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN KENCONG 1 TAHUN
AJARAN 2017/2018**

*DEVELOPMENT OF FLASH CARD PLUS MEDIUM HAVE AS A BASE
KNOW WANT-TO KNOW LEARNED (KWL) TO INCREASE STUDENTS
SKILL READING INTENSIVE ON THE LEARNING INDONESIAN
LANGUAGE THREE GRADE STUDENTS SDN KENCONG 1 ACADEMIC
2017/2018*



Oleh:

NINDY SEPTA RAHAYU

13.1.01.10.0297

Dibimbing oleh :

1. ALFI LAILA, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Drs. YATMIN, M.Pd.

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018**

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

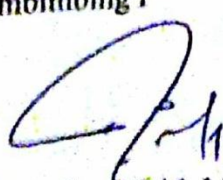

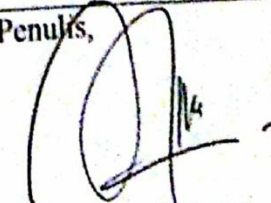
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nindy Septa Rahayu
NPM : 13.1.01.10.0297
Telepon/HP : 085646417078
Alamat Surel (Email) : nindysept0309@gmail.com
Judul Artikel : Pengembangan Media *Flash Card Plus* Berbasis *Know-want to know Learned* (KWL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Kencong 1 Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,.....
 Pembimbing I <u>Alfi Laila, S.Pd.L.M.Pd.</u> NIDN. 0708087703	 Pembimbing II <u>Drs. Yatinny, M.Pd.</u> NIDN. 0705096530	 Penulis, <u>Nindy Septa Rahayu</u> NIM. 13.1.01.10.0297

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD PLUS* BERBASIS *KNOW-WANT TO KNOW LEARNED* (KWL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN KENCONG 1 TAHUN AJARAN 2017/2018

Nindy Septa Rahayu
13.1.01.10.0297
FKIP – PGSD

Nindysept0309@gmail.com

Alfi Laila, S.Pd.,I.M.Pd. dan Drs. Yatmin, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil analisis media yang digunakan di beberapa sekolah dasar. Hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa media yang digunakan hanya berupa media gambar 2 dimensi. Media gambar kurang menarik untuk siswa sekolah dasar dari segi tampilan, ukuran, warna, dan bentuk yang kurang menarik. Selain itu media tersebut belum mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mengamati media tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui rancangan pengembangan media *flash card plus* berbasis *know-want to know learned* untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kencong 1 Tahun Ajaran 2017/2018. (2) mengetahui efektifitas media *flash card plus* berbasis *know-want to know learned* untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kencong 1 Tahun Ajaran 2017/2018.

Penilaian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), subjek penelitian siswa kelas III SDN Kencong 1 kelas A dan kelas B. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli desain media, validasi ahli materi bahasa Indonesia, validasi perangkat pembelajaran, angket respon guru, angket respon siswa, soal *pre test* dan *post test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) hasil pengembangan media *flash card plus* didesain dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III, sehingga dalam pembuatan media didesain dalam bentuk 3 dimensi dengan ukuran, bentuk, dan warna yang menarik. (2) efektifitas media dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal setelah menggunakan media yang dikembangkan mencapai 75% dan berdasarkan hasil respon guru mencapai 100% dengan sangat baik dan respon siswa mencapai 86,25% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan simpulan hasil peneliti ini, direkomendasikan: (1) tujuan adanya pengembangan media ini adalah untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik **dan membantu siswa dalam memahami materi, serta siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.** (2) **media yang dikembangkan sudah efektif digunakan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar.**

KATA KUNCI : Pengembangan, Media *Flash card plus* berbasis *Know-Want to know Learned (KWL)*.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar merupakan ujung tombak pemahaman terhadap mata pelajaran yang lain. Ketika siswa mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia maka mata pelajaran yang lain akan menyertainya. Guna menanggapi kemajuan masa kini dan yang akan datang, bangsa Indonesia perlu memposisikan dirinya menjadi bangsa yang berbudaya baca tulis. Untuk itu perlu dilakukan upaya pengembangan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun non formal. Pengembangan melalui pendidikan formal, dimulai dari Sekolah Dasar. Jenjang sekolah ini berfungsi sebagai pusat budaya dan pembudayaan baca tulis. Sekolah dasar sebagai penggalan pertama pendidikan dasar, seyogyanya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai.

Keterampilan dalam berbahasa memiliki empat aspek yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak meliputi kemampuan memahami bunyi bahasa, perintah, dongeng, drama, petunjuk, denah,

pengumuman, dan konsep materi pelajaran. Keterampilan berbicara meliputi kemampuan menggunakan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan mengenai perkenalan, tegur sapa, dan diskusi. Keterampilan membaca meliputi keterampilan memahami teks bacaan melalui membaca intensif dan sekilas. Keterampilan menulis meliputi kemampuan menulis permulaan, dikte, mendeskripsikan benda, mengarang, menulis surat undangan, dan ringkasan paragraf.

Ke-empat aspek berbahasa tersebut salah satunya adalah keterampilan membaca. Pembelajaran membaca adalah suatu kegiatan peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca. Menurut Henry Guntur (2015: 7) bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis”. Tujuan umum membaca yaitu mampu membaca dan memahami teks pendek dengan cara lancar atau bersuara beberapa kalimat sederhana. Untuk itu keterampilan membaca perlu dikembangkan secara sungguh-sungguh, dengan demikian

pembelajaran membaca akan lebih efektif apabila di dukung oleh faktor-faktor dari dalam dan luar diri siswa. Faktor dari dalam siswa yang dapat mendorong siswa aktif membaca adalah tumbuhnya motivasi sedangkan faktor dari luar yaitu kurangnya media atau strategi pembelajaran yang kurang memadai sehingga siswa merasa bosan dan materi yang di sampaikan guru tidak direspon dengan baik oleh siswa. Suatu kesulitan muncul untuk mengidentifikasi metode maupun strategi pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi siswa meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks.

Standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan ketrampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Mayoritas guru lebih cenderung tidak menggunakan media pembelajaran. Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan buku-buku materi dan LKS yang ada. Kurangnya penggunaan media

pembelajaran banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran bahasa Indonesia. Siswa menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat membosankan untuk dipelajari dan dipahami. Pada Kompetensi Dasar 3.2 Menjelaskan isi teks (100-150) melalui membaca intensif.

Anak usia Sekolah Dasar masuk dalam kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta sering merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu, pengembangan dalam pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Sebuah proses pendidikan tentunya seorang pendidik dapat memahami apa itu media pembelajaran yang akan digunakan ketika akan menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Menurut Laila, Alfi dan Sutrisno Sahari (2016: 3) "Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas

dapat mengoptimalkan proses pembelajaran”. Media itu sendiri adalah alat saluran komunikasi. Suharto, Bohar (2016: 200) mengatakan “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa”. Hal serupa pengertian media menurut Daryanto (2010: 4) bahwa “media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang sudah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara untuk menyampaikan pesan baik dalam bentuk visual maupun audiovisual yang mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, media *flash card plus* dirancang agar lebih efektif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan membaca intensif.

Flash Card plus merupakan suatu media dalam bentuk kartu permainan yang berisi gambar-gambar serta tulisan kata dari gambar tersebut.

Gambar serta kata yang tersedia merupakan kata-kata yang paling dikenal dan dekat dengan lingkungannya. Oleh karena itu *Flash Card plus* berbasis *know-want to know learned* dalam meningkatkan keterampilan membaca sangat diperlukan dalam proses mengajar untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif. Strategi KWL merupakan strategi membaca dengan langkah-langkah apa yang diketahui (K), apa yang ingin diketahui (W), dan yang telah dipelajari (L). Strategi KWL memberikan kepada siswa tujuan membaca dan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca. Strategi ini dikembangkan untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan siswa dan minat siswa pada suatu topik. KWL dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan minat baca dan memudahkan siswa untuk memahami bacaan. Minat baca juga mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan sebuah penelitian dengan judul **Pengembangan media *flash card plus* berbasis *Know-Want to know Learned (KWL)* untuk meningkatkan**

keterampilan membaca intensif pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kencong 1 Tahun Ajaran 2017/2018. Agar menjadi sebuah permainan yang dapat digunakan sebagai media permainan

dan juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami pembelajaran bahasa Indonesia.

II. METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013: 297) penelitian dan pengembangan merupakan “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan media tertentu”.

Dalam penelitian ini peneliti lebih diarahkan untuk menghasilkan media *flash card* baru berupa media pembelajaran *flash card plus* kemudian diuji keefektifan sehingga media tersebut siap digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Di dalam buku *instructional Design: the ADDIE Approach*, Robert Maribe Branch (2009) memperkenalkan pendekatan ADDIE sebagai pengembangan konsep produk yang lebih efektif, dengan menjabarkan

lima tahap penelitian yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluation*.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kencong 1 Kec. Kepung Kab. Kediri, dengan subjek penelitian siswa kelas III tahun ajaran 2017/2018.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian siswa-siswa kelas III SDN Kencong 1, untuk uji coba kelompok kecil pada siswa kelas III A berjumlah 14 siswa, dan untuk uji coba kelompok besar pada siswa kelas III B berjumlah 22 siswa di SDN Kencong 1 tahun ajaran 2017/2018.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis diskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi bahasa

Indonesia yaitu guru dan dosen bahasa Indonesia dan juga ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa) serta skor soal *post-test* (hasil tes).

a. Analisis data lembar validasi ahli

Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli dan perangkat ini dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.6 Skor Penilaian Media

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Riduwan, (2010: 13)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara.

- 1) Melakukan rekapitulasi data penilaian ke dalam tabel yang meliputi : Indikator (I_i), Aspek (A_i) dan Nilai (V_{ij}).
- 2) Menentukan rata-rata nilai validasi setiap indikator dengan rumus sebagai berikut.

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

I_i = rata-rata nilai indikator ke- i

V_{ij} = nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i

N = jumlah validator

- 3) Menentukan nilai validasi untuk setiap aspek dengan rumus sebagai berikut.

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ji}}{n}$$

A_i = rata-rata nilai aspek ke- i

I_{ji} = rata-rata nilai aspek ke- i indikator ke- j

N = jumlah indikator dari setiap aspek ke- i

- 4) Menentukan nilai rata-rata total dari semua aspek dengan rumus sebagai berikut.

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

V_a = nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = rata-rata nilai aspek ke- i

N = jumlah aspek

Selanjutnya nilai V_a dirujuk pada tabel 3.7 Interval kevalidan produk pengembangan media *flash card plus* sebagai berikut.

Tabel 3.7 Interval Kevalidan Media

Katagori Validasi	Kriteria
Sangat valid	$V_a = 5$
Valid	$4 \leq V_a < 5$
Cukup valid	$3 \leq V_a < 4$
Kurang valid	$2 \leq V_a < 3$
Tidak valid	$1 \leq V_a < 2$

(Hobri, 2010: 923-924)

- b. Analisis data angket respon guru

Respon guru dapat disimpulkan dari angket yang telah diisi oleh guru. Kemudian dihitung dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data analisis respon guru tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan

menggunakan media *flash card plus* yang telah dikembangkan dengan melihat tabel presentase menurut Riduwan, (2010: 15) sebagai berikut.

Tabel 3.8 Presentase Respon Guru

Kriteria	Skor
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

- c. Analisis data angket respon siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang media yang dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 indikator dengan 2 pilihan jawaban yaitu “ya” dan “tidak”. Rumus yang digunakan untuk menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data analisis respon siswa tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *flash card plus* yang telah dikembangkan dengan melihat tabel presentase

menurut Riduwan, (2010: 15) sebagai berikut.

Tabel 3.9 Presentase Respon Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

d. Penilaian hasil belajar

Pre test dan *Post test* digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil *Post test* yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

- 1) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
- 2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Jumlah soal benar})}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- 3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut.

Nilai rata-rata siswa =

$$\frac{\text{Jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

- 4) Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai lebih dari 75.
- 5) Mempersentase ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar klasikal

- 6) Mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya ke dalam tabel untuk menunjukkan kategori kriteria penilaian efektifitas media secara klasikal menurut Hobri, (2010: 52-53) pada tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Efektifitas Media

Interval	Kriteria
$0\% \leq \text{KBK} < 60\%$	Tidak Efektif
$60\% \leq \text{KBK} < 75\%$	Kurang Efektif
$75\% \leq \text{KBK} < 90\%$	Efektif
$90\% \leq \text{KBK} < 100\%$	Sangat Efektif

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah mengubah media pembelajaran yang sudah ada yaitu media gambar yang ada pada buku terbitan Diva Press menjadi sebuah media pembelajaran yang terbentuk kartu tiga dimensi. Media *flash card plus* ini berupa media kartu tiga dimensi dengan ukuran yang lebih besar dan tampilan menarik untuk mendukung materi membaca intensif. Proses pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan teknik penelitian dan pengembangan ADDIE yakni *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tahap *Analyze*

Dalam penelitian ini, menurut Hobri media dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal *post test* belajar siswa mencapai klasifikasi minimal efektif.

disini melakukan beberapa tahap analisis yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap *design* yakni melakukan perancangan dan penyusunan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Development* yakni pengembangan produk media, selanjutnya divalidasi oleh ahli. *Implementation* yakni penyebar luasan produk yang dikembangkan yakni skala kecil hanya satu sekolah kelas A dan kelas B dengan menggunakannya pada saat melakukan uji coba terbatas dan uji luas. *Evaluation* yakni tahap akhir dari prosedur pengembangan, pada tahap ini dilakukan evaluasi tertahap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi tersebut berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas

terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media yang dikembangkan.

2. Efektivitas pada pengembangan media *flash card plus* berbasis *Know-Want to know Learned* (KWL) dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Presentase siswa yang tuntas secara klasikal yaitu 75% sehingga telah memenuhi kriteria keefektifan pada tabel 3.10 yaitu $75\% \leq \text{KBK} < 90\%$ dan dinyatakan bahwa media yang dikembangkan efektif. Selain itu presentase (%) hasil respon siswa dan guru pada uji

coba terbatas diperoleh 88% respon siswa dan 90% respon guru. Sedangkan presentase (%) hasil respon siswa dan guru pada uji coba luas diperoleh 86,25% respon siswa dan 100% respon guru. Hasil perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan efektif digunakan oleh siswa dan guru kelas III SD karena telah mencapai hasil sesuai dengan tabel 3.8 dan tabel 3.9 bahwa presentase tersebut termasuk pada presentase sangat baik. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, Maribe Robert. 2009. *instructional Design: the ADDIE Approach*. USA: University Of Georgia Diakses pada tanggal 22 Januari 2018 dari <http://books.google.co.id/>
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statiska*. Bandung: Alfabeta.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Tarigan, H.G. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Laila, Alfi dan Sutrisno Sahari. 2016. *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. JPDN, (ONLINE), 1 (2) : 1-15, tersedia: <http://efektor.unpkediri.ac.id>, di unduh 28 September 2017