

**PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR BERBASIS *CONSTRUCT* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS VIII SMP N 3 BANTUL TAHUN
AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI



OLEH:

RESTU RIZKI NUR SHOLIAH

15144800011

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2019**

**PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR BERBASIS *CONSTRUCT* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS VIII SMP N 3 BANTUL
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh : Restu Rizki Nur Sholihah

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

Dosen Pembimbing :

Nina Widyaningsih, M.Hum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan kartu bergambar sebagai media pembelajaran keterampilan menulis puisi; 2) mengetahui kualitas kartu bergambar berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap media kartu bergambar yang dikembangkan; 4) mengetahui efektifitas media kartu bergambar sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*R&D*) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2019/2020. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas VIII E sebanyak 32 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, soal *pre test*, dan soal *post test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media kartu bergambar sebagai media media pembelajaran keterampilan menulis puisi pada siswa SMP Negeri 3 Bantul; 2) kualitas media kartu bergambar sebagai media pembelajaran keterampilan menulis dikatakan valid, berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor 78 pada kualifikasi baik, penilaian ahli materi mendapatkan skor 82, pada kualifikasi baik; 3) respon siswa dengan nilai 267 dengan nilai peresentase 83% pada kualifikasi baik; 4) hasil tes siswa efektif dengan menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Bergambar, Keterampilan Menulis

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak terlepas dari empat keterampilan yakni keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan keterampilan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi anatar siswa, baik tulisan maupun lisan. Kurikulum di Indonesia saat ini terus diperbaiki. Saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 dalam tingkat sekolah. Akan tetapi tidak semua sekolah di Indonesia yang menggunakan kurikulum 2013, karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang sama antara sekolah satu dengan sekolah yang lainnya. Namun, bagi sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam tiga semester dan tidak keberatan, boleh melanjutkan menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 mengalami peningkatan dan keseimbangan anantara kompetensi

sikap (attitude) , keterampilan (skill) dan pengetahuan (knowladge) (Hidayat, 2013: 113).

Pada kurikulum 2013 ada guru yang menganggap kurikulum ini cukup rumit baik administrasi dan pengajaran. Pada kurikulum ini guru di tuntutan untuk memiliki media pembelajaran untuk mengajar. Kreativitas guru sangat berpengaruh untuk meningkatkan kompetensi, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Strategi yang digunakan guru saat ini adalah menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa untuk memahami materi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2009: 4).

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah penyampaian pesan materi pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin

disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif. Salah satu teknik yang dapat digunakan pada pengajaran ini untuk menarik perhatian siswa yaitu menggunakan kartu bergambar berbasis multimedia.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena guru masih menggunakan pembelajaran yang berbasis kontekstual. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan memacu kreativitas siswa. Dengan media kartu bergambar ini siswa dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk

melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan yaitu (1) menghasilkan media pembelajaran menulis puisi yang menarik, (2) untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dalam memahami dan menulis puisi di SMP N 3 Bantul.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan kartu bergambar sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP N 3 Bantul?
2. Bagaimana kualitas kartu bergambar sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP N 3 Bantul?
3. Bagaimanadaya tarik siswa terhadap kartu bergambar sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP N 3 Bantul?
4. Bagaimana efektivitas kartu bergambar sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP N 3 Bantul?

1.3 Manfaat Pengembangan

1. Memberikan kontribusi media pembelajaran yang menarik agar dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Memberikan motivasi saat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis.
3. Memberikan motivasi kepada guru, agar dapat meningkatkan kreatifitas dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik.

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian pengembangan, pada akhir penelitian dihasilkan suatu produk. Produk yang dimaksud ialah media pembelajaran berbentuk game edukasi “Vidukasi” dengan menggunakan materi menulis puisi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

3.2 Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Tahapan analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain hal yang dilakukan adalah menyusun rencana pembuatan media dan menentukan cara penyajian yang digunakan.

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu bergambar berbasis *Construct* materi menulis puisi. Pada tahap pengembangan media dilakukan validasi dengan validator ahli media, dan pengembangan materi divalidasi oleh validator ahli materi. Hasil validasi kemudian direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari masing-masing validator, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dan dapat diuji cobakan.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi hal terpenting yang dilakukan yaitu

uji coba produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Produk tersebut selanjutnya diperkenalkan kepada subjek uji coba dan diberikan angket penilaian terhadap media kartu bergambar.

5. Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba kemudian dilakukan evaluasi terhadap penerapan media kartu bergambar selanjutnya. Proses evaluasi dilakukan untuk memperlihatkan produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan yang diinginkan. Hasil evaluasi berperan dalam perbaikan produk yang dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak untuk digunakan.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar dapat digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis puisi kelas VIII. Uji coba

menggunakan desain pengujian bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dan efisien. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk (*before-after*).

Sebelum media diuji cobakan, peneliti menyiapkan instrument-instrumen penilaian, yang kemudian diajukan pada validator ahli media dan materi. Uji kelompok kecil bertujuan untuk mendapatkan data agar dapat digunakan untuk memperbaiki produk. Data yang diperoleh dari angket respon siswa. Uji coba lapangan bertujuan untuk menemukan data mengenai produk yang dihasilkan apakah sudah layak, yang dapat dilihat dari aspek pembelajaran dan isi materi.

Desain uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produk yang

dihasilkan. Untuk itu, dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap 10 orang siswa SMP kelas VIII dengan tingkat akademik yang berbeda-beda. Uji coba dilakukan untuk melihat persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan. Selain persepsi siswa dilihat juga persepsi guru terhadap produk media yang dikembangkan.

3.3.2 Subjek Uji Coba Produk

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP Kelas VIII sebanyak 10 siswa dalam kelompok kecil. Dan 32 siswa dalam kelompok besar.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif yaitu berupa saran dan pernyataan kesesuaian media pembelajaran kartu bergambar berdasarkan masukan dari para ahli. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam revisi produk. Data kuantitatif berupa skor penilaian validator, guru, dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran kartu bergambar berbasis *Construct*.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi desain media dan validasi materi dari produk yang dikembangkan. Sedangkan angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap materi ajar yang disampaikan melalui media kartu bergambar berbasis *Construct*.

3.4 Teknik Analisis Data

Data diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh berupa tanggapan, saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh validator, guru, dan siswa. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan Skala Linkert.

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Skala nilai	Keterangan
85% – 100%	A	Baik Sekali
75 % – 84%	B	Baik
60 % – 74%	C	Cukup
40% – 59%	D	Kurang
0% – 39%	E	Gagal

Sunarti dan Selly Rahmawati

(2014: 184)

Berikut merupakan rumus angket respon siswa:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbasis Construct pa materi menulis puisi siswa kelas VIII telah melalui serangkaian tahapan model pengembangan ADDIE. Dimana

hasil yang diperoleh dari pengembangan ini adalah pengembangan berupa penilaian dari validator media terhadap desain media Vidukasi dan penilaian oleh ahli materi yaitu penilaian terhadap materi bahan ajar yang dikemas dalam media Vidukasi. Angket respon siswa pada kelompok kecil terhadap media kartu bergambar berbasis Construct, serta respon guru dan desain akhir produk yang dikembangkan.

4.1.1 Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Beberapa tahap analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Peneliti mendapatkan kedua aspek tersebut dari hasil observasi langsung di SMP Negeri 3 Bantul. Berdasarkan hasil observasi tersebut diketahui bahwa sumber belajar seperti media belum banyak digunakan, guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. Tahap Desain

Beberapa tahapan desain yang dilakukan yaitu perancangan desain

produk yang akan dihasilkan dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk pada penelitian ini diperlukan langkah-langkah supaya teratur. Langkah pembuatan game edukasi ini meliputi pemilihan materi, pemilihan tata letak, pewarnaan gambar, dan huruf. Setelah mendesain produk, peneliti merancang instrument penilaian. Instrument penilaian terdiri dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media dan angket respon siswa dan soal *pre-test* dan *post-test*

3. Tahap Pengembangan

Pada Tahap ini produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yang telah divalidasi oleh validator. Penilaian pada tahap pengembangan ini dilakukan 2 kali, yaitu penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 78, dengan kriteria baik. Sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 87, dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, media dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori layak digunakan selanjutnya diuji cobakan. Uji coba produk media dilakukan untuk melihat respon siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 orang siswa SMP N 3 Bantul. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase respon 83%, tergolong dalam kriteria baik dan hasil angket respon guru mendapatkan persentase respon 88%, termasuk dalam kriteria sangat baik.

5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahapan untuk melihat apakah media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar berbasis *Construct* yang dikembangkan layak dan sesuai dengan harapan peneliti, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Berdasarkan serangkaian proses validasi, revisi, dan uji coba yang telah dilakukan maka media kartu bergambar berbasis *Construct* dinyatakan layak

digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran dikelas.

4.1.2 Pembahasan

Hasil

Penelitian pengembangan (R&D) dilakukan dengan membuat naskah-naskah materi dan soal-soal yang akan ditampilkan dalam media. Selain itu pengembangan media menggunakan *software construc* dan *visual basic* yang kemudian dibuat sebuah aplikasi bernama Vidukasi atau game edukasi. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu memunculkan teknik baru dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi. Model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementatiom, Evaluation) yang dikembangkan menurut Dick & Carry.

Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada penelitian pengembangan ini adalah analiysis atau analisis. Pada tahap analisis ini terdapat tiga hal yang dianalisis oleh pneliti, yaitu

analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dn analisis karakteristik siswa. Hasil analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, terutama pada keterampilan menulis. Guru masih menggunakan metode ceramah, yang berdampak siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan enggan menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, perlunya pengembangan media pembelajarab pada keterampilan menulis untuk memunculkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas siswa. Analisis kedua yaitu analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh dari analisis kurikulum, SMP Negri 3 Bantul menerapkan kurikulum 2013. Bagian dari Kurikulum 2013 pada sekolah tersebut meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi menulis puisi.

Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu design atau desain. Pada tahap desain ini terdiri dari perancangan desain produk yang akan dihasilkan dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk pada penelitian ini diperlukan langkah-

langkah supaya teratur. Langkah pembuatan game edukasi ini meliputi pemilihan materi, pemilihan tata letak, pewarnaan gambar, dan huruf. Setelah mendesain produk, peneliti merancang instrument penilaian. Instrument penilaian terdiri dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media dan angket respon siswa dan soal pre-test dan post-test.

Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu development atau pengembangan. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan instrument penilaian dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang sudah jadi kemudian diajukan kepada dosen validator untuk divalidasi, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan instrument dan media yang dikembangkan. Selanjutnya pengembangan media kartu bergambar. Setelah desain selesai dibuat, kemudian di aplikasikan dengan software Construct dan Visual Basic yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dinamai Vidukasi atau game edukasi. Kemudian produk media yang dikembangkan diajukan kepada ahli media dan materi untuk diberikan penilaian. Hasil penilaian

ahli materi memperoleh nilai 78, dengan kriteria baik, dan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 87 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi, media kartu bergambar layak diuji cobakan dengan sedikit revisi.

Implementasi (*Implementattion*)

Tahap selanjutnya yaitu Implementattion atau Implementasi yang mempunyai beberapa tahapan, yaitu uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Pada tahap uji coba peneliti melakukan dua tahap, yaitu dengan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 10 siswa dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 32 siswa kelas VIII E SMP Negeri 3 Bantul. Setelah itu penyebaran angket respon siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil dari angket ketertarikan memperoleh nilai presentase 83% dengan kriteria baik. Hasil angket ketertarikan pada kelompok besar memperoleh nilai presentase 835 dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki daya tarik dengan

media kartu bergambar yang dikembangkan.

Tahap implementasi dengan soal pre-test, uji coba produk, post-test, dan pengisian angket respon siswa. Dari uji coba pada kelompok besar bertujuan untuk melihat respon daya tarik siswa. Dan hasil tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media kartu bergambar sebagai media pembelajaran menulis puisi. Hasil tes siswa menunjukkan bahwa hasil tes berdistribusi normal. Berdasarkan nilai rata-rata pre-test 67,5 dan untuk data dari nilai post-test dengan rata-rata 83,90 yang memiliki perbedaan pada hasil tes sebelum menggunakan media kartu bergambar dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi bergambar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis puisi efektif.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap *evaluation* atau evaluasi adalah tahap terakhir. Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh penilaian, masukan dari ahli media dan ahli materi untuk

penyempurnakan produk yang dikembangkan, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar pada keterampilan menulis siswa. Hasil evaluasi sumatif, peneliti memperoleh hasil nilai yang meningkat setelah penerapan media kartu bergambar pada keterampilan menulis puisi pada siswa.

KESIMPULAM DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan produk media pembelajaran ini menggunakan *software Construct* dan *Visual Basic*. Peneliti mempelajari keunggulan *Construct* yang dapat dimanfaatkan dan merancang desain sebagai format produk media pembelajaran yang dikembangkan. Desain yang dibuat oleh peneliti merujuk serta mengadaptasi dari media pembelajaran professional. Pengembangan materi dan pengembangan media ini tidak terlepas dari identifikasi kombinasi SK dan KD dengan relevansi jenis media yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VIII semester I ini dirancang dan disusun berdasarkan kebutuhan dan minat peserta didik SMP Negeri 3 Bantul.

Setelah materi dan media pembelajaran tersusun, tahap berikutnya

adalah penilaian ahli media dan materi oleh validator Fitri Jamilah, M.Pd serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia Andayani, S.Pd. Hasil penilaian ahli media menunjukkan skor 78, jika dilihat dalam pedoman penilaian menunjukkan kriteria baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 87, jika dilihat dalam pedoman penilaian menunjukkan kriteria sangat baik.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa kualitas materi dan media yang telah tersusun baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Revisi dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai masukan dari validator mengenai penambahan instrument penilaian dan penambahan indikator yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Selain itu revisi pada produk media terkait adanya kesalahan pada penulisan tanda baca, warna yang kurang sesuai, dan huruf yang digunakan.

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Hasil uji coba terhadap 32 peserta didik menunjukkan bahwa kualitas media kartu bergambar berbasis Construct diminati oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil umpan balik yang

diberikan oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 8,3. Jika dilihat dalam pedoman penilaian menunjukkan kriteria sangat baik.

5.2 Saran

1. Bagi Pengguna Produk Media Pembelajaran

Untuk memanfaatkan media berbasis Construct, pengguna disarankan menggunakan komputer atau laptop yang sudah ter-install software Construct dan Visual Basic. Selain itu, keahlian dalam mengoperasikan software juga perlu agar lancar dalam menggunakan media ini.

2. Bagi Guru dan Calon Guru

Guru dan calon guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, metode, dan teknik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti hendaknya melanjutkan dan mengembangkan kembali media pembelajaran semacam ini dengan cakupan materi dan bahan ajar yang lebih luas dan

menggunakan program software yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yana Pustaka: FKIP UNS
- Arsyad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP
- Hamalik, Omar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . Lampiran Pendikbud Nomor 58 Tahun 2014. Jakarta: Kemendikbud, 2014
- Tarigan.& Guntur, H. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Triyanto. 2018. *Pengembangan Vlog (Video Bloging) Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Manisrenggo Klaten*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta
- Turu, Nugroho A. 2012. *Pemrograman Game Berbasis Web Menggunakan Java Script dan HTML 5*. Yogyakarta: Penerbit Abadi
- Siregar, Eveline. & Nura Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Subagyo. 2014. *Learning Construct 2*. Biringham. Pact Publishing Ltd
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Andi Offset
- Suryaman, S. & Wiyatmi. 2012. *Puisi Indonesia*. Yogyakarta: Ombak
- Waluyo, Herman. 2010. *Pengkajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyadari Pers
- Widyastuti. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: Bumi Aksara

Widyoko, Eko Putro. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Widyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winarni, Retno. 2009. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Wiyatmi. 2019. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka