

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK

Ervin Dwi Anggun T.I.A, Jihan Alhanin Choir, Nasrulloh, Hasan Busri

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang

Email : vinaanshovi@gmail.com

Abstrak : Kondisi pembelajaran di MA Jabal Nuur Wates Kediri belum terlaksana dengan baik sebab penggunaan media yang belum maksimal. Oleh karena itu media perlu dikembangkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Produk media Infografis dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita pendek disajikan dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar yang diberikan kepada siswa agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MA Jabal Nuur Wates Kediri. 2) mendeskripsikan kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MA Jabal Nuur Wates Kediri. Media infografis ini dikembangkan berdasarkan model pembelajaran ADDIE (Dick & Carey, 1996). Dapat diketahui validitas produk yang dikembangkan melalui kegiatan validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi praktisi. Efektivitas produk dapat diketahui melalui kegiatan ujicoba kelompok kecil, serta uji pengukuran minat belajar siswa sesudah memakai media “Pamflet”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pertama yaitu penilaian ahli perancangan pembelajaran, diperoleh hasil penilaian sebesar 92% dengan kategori “sangat layak”. Yang kedua yaitu penilaian ahli materi/isi, diperoleh hasil penilaian sebesar 87% dengan kategori “layak”. Yang ketiga yaitu penilaian ahli kebahasaan, diperoleh hasil penilaian sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”. Keempat penilaian ahli media, diperoleh hasil penilaian sebesar 94% dengan kategori “sangat layak”. Kelima penilaian ahli praktisi, diperoleh hasil penilaian sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”. Selain dinilai oleh para ahli, produk juga dinilai oleh pengguna baik itu guru maupun peserta didik. Penilaian yang dilakukan pengguna guru terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek materi/isi, aspek kebahasaan, dan aspek media. Penilaian aspek materi/isi diperoleh hasil sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian aspek kebahasaan diperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian aspek media diperoleh hasil sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”. Berikutnya penilaian dari pengguna peserta didik, diperoleh hasil penilaian sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”. Dengan perolehan tersebut, maka dapat dikategorikan bahwa produk media Infografis untuk pembelajaran teks cerpen bagi kelas XI MA layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Infografis, Cerita Pendek

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah yang dilaksanakan guna untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dalam bahasa

Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini sangat penting untuk dilaksanakan guna untuk menumbuhkan keterampilan berkomunikasi peserta didik, baik itu berupa tulisan maupun lisan. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah

untuk menumbuhkan pengetahuan peserta didik tentang dirinya, budayanya, dan budaya lingkungan sekitarnya yang diwujudkan dalam kegiatan komunikasi, baik itu lisan maupun tertulis dalam Bahasa Indonesia, Sehingga dengan hal tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas (Mulyasa, 2006:135).

Realita pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih dijumpai berbagai problematika-problematika dalam pelaksanaannya. Problematika mendasar yang sering ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu kurangnya strategi mengajar dari guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Strategi mengajar meliputi metode, media, bahan, maupun sumber belajar yang inovatif yang mampu menarik minat belajar peserta didik (Brown, 2007:135).

Hasil observasi dan wawancara lapangan menunjukkan mayoritas peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang selama ini diterapkan. Penyampaian materi Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku teks dan juga E-Book yang dikirimkan melalui platform E-Learning. Para peserta didik cenderung merasa jenuh karena harus dituntut membaca materi yang banyak dengan media yang terbatas. Selain itu, permasalahan lain yang peneliti temui dalam pelaksanaan observasi yaitu kurang efektifnya jam pelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh minimnya jam pelajaran di kelas akibat adanya kebijakan pembelajaran di tengah pandemi COVID-19 saat itu, pada saat ini pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu pembelajaran. Padahal, dalam

pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dituntut untuk dilaksanakan secara langsung karena berkaitan dengan interaksi komunikasi langsung antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materinya.

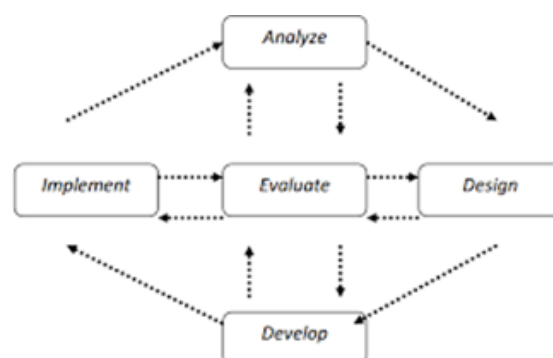
Melihat semakin maju dan berkembangnya teknologi saat ini, membuat kebutuhan dan variasi pilihan dan pelaksanaan pembelajaran semakin meningkat. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis grafis yang mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia agar mampu lebih inovatif, praktis, dan juga dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Salah satu media pembelajaran berbasis grafis yang dirasa peneliti bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas yaitu Infografis. Infografis adalah media penyampaian informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan berbagai elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan sebagainya. Infografis adalah media visual yang biasa ditemukan dalam penyajian informasi di koran, majalah, atau surat-surat kabar lainnya yang pada umumnya disajikan secara padat dan ringkas yang bertujuan untuk menarik minat pembaca dalam memahami informasi ingin disampaikan oleh penulis Saptodewo (2014:163), sehingga dengan adanya penggunaan media infografis dalam penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menunjang efisiensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat belajar peserta didik, khususnya pasca pandemi COVID-19 sekarang ini.

Sejalan dengan hasil penelitian Mansur dan Rafiudin (2020), bahwa: (1) media pembelajaran infografis yang di hasilkan memiliki karakteristik

memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan peserta didik, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien. (2) media yang di hasilkan memenuhi kriteria layak digunakan. (3) media infografis layak dan dapat meningkatkan minat belajar. Sedangkan menurut dari hasil penelitian oleh Nasution dan Diansyah (2020), bahwa media berbentuk Infografis memenuhi kriteria kelayakan dalam media pembelajaran sejarah. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isti, Riyanto dan Yani (2022), hasil analisis data menunjukkan bahwa pada rata-rata skor ahli desain sebesar 89,33%, ahli materi 89% dan ahli bahasa 89% dengan kategori sangat valid. Pada angket kepraktisan menunjukkan prosentase sebesar 94% di kelas VA dan 91% kelas VB dengan kategori sangat praktis. Selain itu hasil keefektivan pengembangan buku ajar mendapatkan prosentase sebesar 83,87% pada kelas VA dan 87,5% pada kelas VB dengan kategori sangat efektif. Jadi buku ajar infografis yang dikembangkan dengan topic penjajahan Belanda dan Jepang di Indonesia sangat layak dan efektif digunakan..

METODE

Model pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* (Dick & Carey, 1996:339). Menurut Tegeh, dkk (2014:42), menyebutkan bahwa model (*ADDIE*) terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development and Implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Rancangan pengembangan produk disusun dalam bagan berikut:



Bagan 1.1 Metode Pengembangan ADDIE

(Sumber: Dick & Carey, 1996:339)

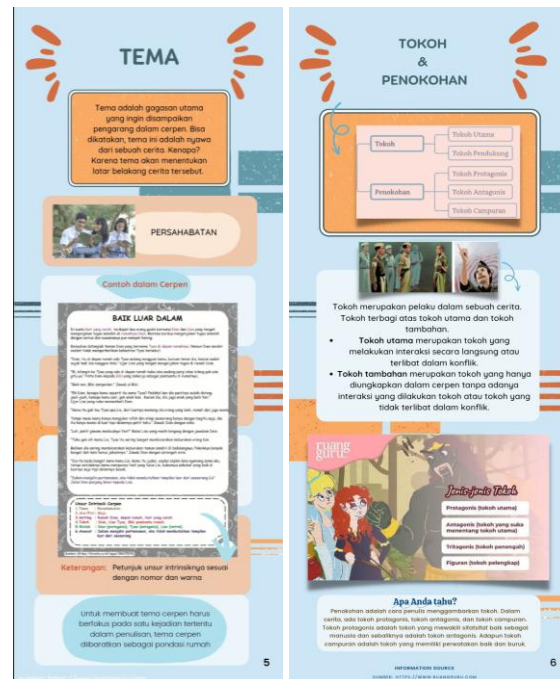
Subjek penelitian yakni guru kelas XI untuk analisis kebutuhan, 2 validator (validator ahli media dan validator ahli materi). Implementasi penelitian dilakukan di MA Jabal Nuur Wates pada tanggal 19 Oktober 2022 dengan beberapa peserta didik dari kelas XI MIA MA Jabal Nuur. Instrumen penelitian yang digunakan yakni angket. Analisis data pada penelitian ini berupa analisis data secara deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket dalam bentuk skor penilaian oleh ahli materi dan ahli media, sehingga data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data numerik. Selain itu, dalam angket kelayakan media infografis terdapat kolom komentar untuk diisi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga komentar yang diberikan berupa data verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media infografis berupa “Pamflet” gambar 2D yang dapat dibuka dengan *smartphone*, *laptop* atau *layar projector*. Penyusunan produk ini dilakukan secara sistematis guna membantu proses pembelajaran dalam memahami dan menganalisis unsur-unsur pembangun dalam teks cerita pendek. Produk media pembelajaran infografis yang berupa

“Pamflet” dalam bentuk 2D ini dikembangkan untuk mencapai kompetensi dasar 3.9 Menganalisis unsur- unsur pembangun teks cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan inovasidalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah beradaptasi dengan pembelajaran daring akibat *covid-19*. Media infografis “Pamflet” dengan bentuk gambar peta konsep yang disajikan atau dibagikan ke peserta didik melalui grup *whatsapp* sehingga mudah diakses diberbagai tempat. Berikut tampilan yang pertama produk hasil media infografis “Pamflet” tersebut tentang Unsur-unsur Instrinsik Teks Cerpen:





Gambar 1.1 Unsur-Unsur Intrinsik Teks Cerpen

Pada halaman ini, yaitu 1 sampai 16 berisi dengan materi unsur-unsur pembangun dari teks cerpen dengan konsep gambar mind mapping dengan inti pembahasan tentang 1) tema, 2) tokoh/penokohan, 3) alur, 4) latar, 5) gaya bahasa, 6) sudut pandang, dan 7) amanat. Serta ditambah dengan gambar pendukung contohnya dalam teks cerpen.

Penggunaan warna lighter yang kontras bertujuan untuk memberikan kesan yang menarik, cerah dan elegan peserta didik. Jenis huruf yang digunakan adalah berbeda-beda font yang menarik untuk menimbulkan kesan yang lebih menyatu dengan kebebasan tulisan serta kejelasan yang nyata. Gambar yang disajikan dalam setiap point unsur pembangun teks cerita pendek diberikan gambar agar tidak semata-mata teori saja, di samping itu karya sastra dapat memberikan kesan lebih mudah di pahami.

Pada penyajian yang kedua tentang Unsur-unsur Ekstrinsik Teks Cerpen:



Gambar 1.2 Unsur-Unsur Ekstrinsik Teks Cerpen

Pada halaman ini, yaitu 17 dan 18 berisi dengan materi unsur-unsur Ekstrinsik teks cerpen dengan konsep gambar mind mapping dengan inti pembahasan tentang 1) nilai agama, 2) nilai sosial, 3) nilai moral, dan 4) nilai budaya. Serta ditambah dengan gambar pendukung contohnya dalam teks cerpen.

Penggunaan warna lighter yang kontras bertujuan untuk memberikan kesan yang menarik, cerah dan elegan peserta didik. Jenis huruf yang digunakan adalah berbeda-beda font yang menarik untuk menimbulkan kesan yang lebih menyatu dengan kebebasan tulisan serta kejelasan yang nyata.

Pada penyajian media terakhir berisi contoh dari teks cerpen, berikut hasilnya:



Gambar 1.3 Contoh Teks Cerpen berjudul Tanah Air

Pada tahap uji kelayakan produk, peneliti telah melakukan beberapa tahapan menurut model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2014) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Beberapa tahapan diantaranya yaitu validasi materi dan media, tahapan tersebut digunakan

untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Dari hasil validasi, peneliti mendapatkan kritik dan saran dari validator untuk memperbaiki produk agar lebih baik. Media infografis “Pamflet” telah mendapatkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, yaitu Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd. serta ahli media, yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.

Hasil dari validasi materi oleh Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd. menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87% dengan skor 37 dari skor ideal 45. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Akbar (2017:78) nilai 71%- 185% masuk kriteria valid dengan revisi kecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media infografis dinyatakan valid dan layak digunakan dengan keterangan revisi kecil. Meskipun hasil dari uji validasi dikategorikan valid, namun terdapat saran yang diberikan oleh validator yaitu memberikan revisi sedikit dalam materi judulnya.

Sedangkan hasil validasi media oleh Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd. menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94% dengan skor 45 dari skor ideal 48. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Arikunto (2012:312) menunjukkan bahwa media infografis “Pamflet” dikategorikan valid dan sangat layak digunakan dengan keterangan dari validator bahwa layak digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Revisi produk dilakukan bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan komentar atau saran dari validator ahli materi dan ahli media. Adapun hasil revisi dapat dilihat sebagai berikut;

1) Revisi Produk dari Ahli Materi

Tabel 1.1 Revisi penggunaan kata

Materi yang belum revisi	Materi yang sudah revisi
Unsur-unsur pembangun Teks Cerita Pendek. 	Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek. 

2) Revisi Produk Dari Ahli Media

Revisi produk media pembelajaran yang kedua berdasarkan ahli media dengan hasil yang diperoleh adalah produk media infografis “Pamflet” masih banyak yang perlu melakukan revisi dari desain maupun materinya. Setelah melakukan revisi, hasil yang diperoleh adalah sangat layak digunakan atau sangat valid. secara umum produk media

infografis “Pamflet” telah sesuai layak dan valid untuk ditingkatkan dalam tahap berikutnya. Berikut adalah hasil dari media sebelum dan sesudah di revisi:

Tabel 1.2 Revisi Media

Media Sebelum Revisi	Media Sesudah Revisi
 UNSUR PEMBANGUN TEKS CERITA PENDEK Tema - Tokoh/Pendokhan - Sudut Pandang - Gaya Bahasa - Latar - Amanat TEMA Gagasan Utama atau Gagasan Pokok Tema Persahabatan TOKOH/PENDOKHAN - Antagonis - Protagonis - Tritagonis SUDUT PANDANG - Orang ke 1 - Orang ke 2 - Orang ke 3 - Pengamat - Selalu Tahu GAYA BAHASA - Formal - Dialek Daerah - Puitis LATAR - Tempat - Waktu - Suasana AMANAT Pesan yang disampaikan penulis secara tersurat atau tersirat Bahan bacaan • Contoh puisi (12/10/2022) dari... • Contoh puisi (12/10/2022) dari... • Contoh puisi (12/10/2022) dari... • Contoh puisi (12/10/2022) dari...	 Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek Apakah kalian pernah mendengar ungkapan "Cerita yang dapat dibaca hanya sekali duduk"? TAJUK/TEMA Unsur yang membangun cerita pendek adalah tema. Tema adalah gagasan pokok yang mendasari cerita. Tema dapat berupa benda, orang, peristiwa, atau perasaan. Unsur Ekstrinsik Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerita yang dapat mempengaruhi cerita. Unsur ekstrinsik meliputi latar, tokoh, dan amanat. APA SIGNIFIKANSINYA? Unsur ekstrinsik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cerita. Unsur ekstrinsik dapat mempengaruhi isi cerita, gaya bahasa, dan struktur cerita. UNSUR Ekstrinsik Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerita yang dapat mempengaruhi cerita. Unsur ekstrinsik meliputi latar, tokoh, dan amanat. NILAI AGAMA Nilai agama adalah nilai yang berkaitan dengan agama. Nilai agama dapat berupa nilai-nilai yang terkandung dalam kitab suci atau ajaran agama. NILAI SOSIAL Nilai sosial adalah nilai yang berkaitan dengan masyarakat. Nilai sosial dapat berupa nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. NILAI MORAL Nilai moral adalah nilai yang berkaitan dengan perilaku. Nilai moral dapat berupa nilai-nilai yang berkaitan dengan perilaku yang baik dan buruk. NILAI BUDAYA Nilai budaya adalah nilai yang berkaitan dengan kebudayaan. Nilai budaya dapat berupa nilai-nilai yang berkaitan dengan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan.



Tahap selanjutnya yaitu produk media infografis yang diuji cobakan. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba produk kelompok kecil yang dilakukan pada Jum'at, 3 Maret 2023. Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan pada 7 siswa menunjukkan persentase 90% dengan skor 630 dari skor maksimal 700. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Akbar (2017:78) produk media infografis “Pamflet” dinyatakan sangat efektif.

Sedangkan uji coba pengukuran minat belajar siswa dilakukan pada siswa kelas XI MA yang berjumlah 7 siswa menunjukkan persentase 91% termasuk dalam kriteria tinggi dengan skor 447 dari skor ideal 490. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Arikunto (2012:312), hasil validasi siswa terhadap produk media infografis “Pamflet” dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Media infografis “Pamflet” tentang unsur-unsur pembangun teks cerita pendek ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan

hasil studi awal, selama pandemi Covid-19 siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk belajar daring saat itu, bahkan saat sekarang untuk belajar luring juga diperlukan. Media infografis yang dikembangkan ini dapat diakses melalui smartphone dan laptop sehingga memudahkan siswa belajar dimanapun dan kapan saja. Media infografis ini berisi materi yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Media infografis “Pamflet” dapat dibagikan dengan mudah melalui google drive, whatsapp, atau media penyampai informasi lain dengan bentuk PDF/JPG.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Antar Semi. 1990. *Menulis efektif*. Padang; CV Ankasa Raya.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asf, Jasmani & Syaiful Mustofa. 2013. *Supervisi Pendidikan: Terobosan Baru dalam Peningkatan Kinerja Pengawas Sekolah dan Guru*. Jokjakarta: ArRuzz Media.
- Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001) hlm.1.
- Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction, 4th edition* (London: Longman Inc., 1983).
- Brown, H. D. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Francisco: California Longman.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. 1996. *The Systematic Design of Instruction*. Florida.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), h. 125.
- Kominfo. 2018. *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas [PDF]*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- Mahargyani. (2012). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Field Trip Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Sebelas Maret*.
- Martin, M. (2013). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Berbantu Media Audio Visual Trailer Film Asing. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran Universitas Negeri Padang*, 1.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran: untuk Membutuhkan Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saptodewo, F. 2014. *Desain Infografis sebagai*

- Penyajian Data yang Menarik.
Jurnal Desain, 1(3), 163.
- Sofyana dan Abdul. (2019).
*Pembelajaran Daring
Kombinasi Berbasis Whatsapp
pada Kelas Karyawan Prodi
Teknik Informatika Universitas
PGRI Madiun*. JANAPATI:
Jurnal Nasional Pendidikan
Teknik Informatika. Vol.8 No.1.
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/17204/pdf>). Diakses 01 Mei 2021.
- Sudiasa, I. W., Rasna, I. W., Indriani, M. S., & Hum, M. (2015).
Kemampuan Menulis Cerita
Fabel dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia Siswa Kelas
VIII SMPN 6 Singaraja: Sebuah
Kajian Struktur Gramatikal.
*Jurnal Jurusan Pendidikan
Bahasa Dan Sastra Indonesia*,
3(1).
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,
Bandung : Alfabeta.
- Suhadi, Ibnu, *Kebijakan
Penelitian Perguruan*, (Malang:
Lembaga Penelitian Universitas
Negeri Malang, 2001) hlm.5.
- Sugiyono, *Metode Penelitian
Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,
2008) hlm. 409. Sugiyono.
(2009) *Metode Penelitian
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Suhadi, Ibnu, *Kebijakan Penelitian
Perguruan*, (Malang: Lembaga
Penelitian Universitas Negeri
Malang, 2001) hlm.5.
- Sutarni, Sri dan Sukardi. 2008. *Bahasa
Indonesia 3*. Bogor; Quadra.
- Tarigan, H. G. (2008). Menulis
sebagai suatu keterampilan
berbahasa. *Bandung: Angkasa*.
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model
Penelitian Pengembangan*.
Singaraja: Yogyakarta Graha
Ilmu.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi
Pembelajaran: Landasan &
Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- William W. Lee dan Diana L.Owens.
2004. *Multimedia-Based
Instructional Design (Second
Edition)*. San Fransisco:
Pfeiffer.