



Pengembangan Media Pembelajaran Ulat Rangkaian Kosakata (ULTRA) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Nurjanah*

*Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail: nurjanahnjee@gmail.com

Idah Faridah Laily**

** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail: idahfaridahlaily@gmail.com

Aceng Jaelani***

*** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail: acengjaelani9@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan susunan huruf yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk media pembelajaran ULTRA (Ulat Rangkaian Kosakata) serta mengetahui hasil peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan angket. Data yang didapat dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS* berupa distribusi frekuensi dan Uji T. Hasil penelitian ini adalah (1) Produk media pembelajaran ULTRA (Ulat Rangkaian Kosakata), (2) Media ULTRA dinyatakan baik dan sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor 30 dan presentase sebesar 93,75%, media ULTRA baik dan sangat layak untuk diuji cobakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor tertinggi yakni 20 dan presentase sebesar 100% dan media ULTRA mendapatkan skor 28 dari hasil validasi oleh praktisi dengan presentase kelayakan sebesar 87,5% sehingga termasuk dalam kategori baik dan sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi. (3) hasil uji coba terbatas didapat nilai sig $0,000 < 0,05$ dimana pengembangan media ULTRA dapat meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III.

Kata kunci: Media ULTRA, Kemampuan menulis, Kosakata bahasa Inggris.

Abstract

This research is motivated by the number of students who have difficulty in writing English vocabulary with the correct letter arrangement. This study aims to develop and test the feasibility of the ULTRA learning media product (Vocabulary Caterpillar) and to determine the results of improving students' English vocabulary writing skills using the developed media. This type of research is Research and Development (R&D). Data collection techniques in this study were tests, observations, interviews and questionnaires. The data obtained were analyzed using the SPSS application in the form of frequency distribution and the T test. The results of this study were (1) ULTRA learning media products (Vocabulary Caterpillars), (2) ULTRA media is declared good and very feasible to be tested based on the validation results of media experts with a score of 30 and a percentage of 93.75%, ULTRA media is good and very feasible to be tested based on the results of validation by material experts with the highest score of 20 and a percentage. by 100% and ULTRA media got a score of 28 from the validation results by practitioners with a feasibility percentage of 87.5% so it is in the good category and is very feasible to be tested without revision. (3) the results of the limited trial obtained a sig value of 0.000 <0.05, where the ULTRA media development can improve the writing skills of third grade students' English vocabulary. ULTRA media is good and very feasible to be tested based on the results of material expert validation with the highest score of 20 and a percentage of 100% and ULTRA media gets a score of 28 from the validation results by practitioners with a feasibility percentage of 87.5% so it is included in the good and very good category. worth testing without revision. (3) the results of the limited trial obtained a sig value of 0.000 <0.05, where the development of ULTRA media can improve the writing skills of third grade students' English vocabulary. ULTRA media is good and very feasible to be tested based on the results of material expert validation with the highest score of 20 and a percentage of 100% and ULTRA media gets a score of 28 from the validation results by practitioners with a feasibility percentage of 87.5% so it is included in the good and very good category. worth testing without revision. (3) the results of the limited trial obtained a sig value of 0.000 <0.05, where the ULTRA media development can improve the writing skills of third grade students' English vocabulary.

Keywords: *ULTRA media, writing skills, English vocabulary.*

PENDAHULUAN

Sebagaimana dikatakan oleh Rusman, bahwasanya kegiatan pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa (Rusman, 2015: 1-2). Hal ini sejalan dengan diterapkannya kurikulum 2013 di Indonesia yang merubah pola pembelajaran dari sentralistik menjadi desentralistik (Antosa & Lazim, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, bisa diambil titik tengahnya yakni dimana proses pembelajaran adalah proses interaksi yang dikemas sebaik mungkin dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan dalam era globalisasi ini adalah mata pelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dan dapat menghubungkan masyarakat dengan dunia dalam beberapa aspek termasuk aspek pendidikan (Megawati, 2016). Inilah yang kemudian menjadi latar belakang bahasa Inggris diajarkan di sekolah sebagai salah satu mata pelajaran dengan tujuan berkomunikasi dasar seta menguasai 4 skill berbahasa diantaranya menyimak, membaca, menulis dan berbicara (Rahayu, 2018). Salah satu aspek yang menjadi sasaran dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah aspek *writing* (menulis). Keterampilan menulis perlu mendapat perhatian karena memiliki dampak yang sangat penting dalam kehidupan (Wikanengsih, 2013). Menulis merupakan kegiatan yang bisa dilakukan seseorang untuk menyampaikan gagasan maupun ide melalui Bahasa tulis agar dapat dipahami oleh pembaca atau sekedar untuk berkomunikasi. Pembelajaran menulis sudah diterapkan sejak di kelas rendah untuk melatih siswa mengenai teknik dasar menulis (Puranik, Lonigan, & Suk, 2011). Adapun siswa kelas awal dapat dikategorikan terampil menulis adalah jika siswa telah mampu menuliskan lambang bunyi bahasa dalam tataran huruf, merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, merangkai kalimat yang bermakna, dan menyusun paragraph sederhana (Nafi'ah, 2018). Berbeda dengan bahasa Indonesia, penulisan bahasa Inggris memiliki perbedaan yang signifikan antara pelafalan dengan penulisan.

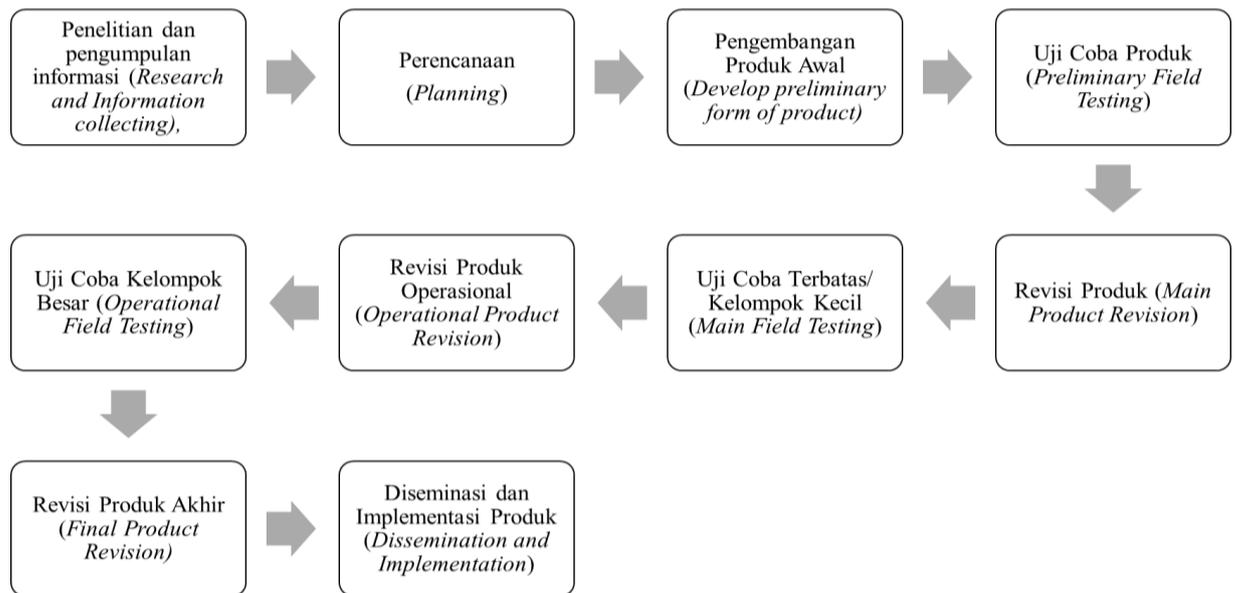
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MI Al-Hidayah Guppi khususnya pada siswa kelas III memang seringkali ditemukan masalah tersebut dimana siswa masih bingung dan tidak tahu persis susunan huruf dalam sebuah kosakata bahasa Inggris. Hal ini didapatkan dari keterangan dari Ibu Ristu Agustin Safitri, M.Pd selaku guru bahasa Inggris kelas III di MI Al-Hidayah Guppi Cirebon yang mengatakan bahwa “Hampir setiap kali ada sesi *writing*, siswa masih bingung dan salah dalam penulisan kosakata bahasa Inggris.”. Lebih lanjut, ibu Ristu menjelaskan, “Terutama saat menggunakan metode dikte, siswa masih salah dalam penulisan kosakata bahasa Inggris dan belum sesuai dengan ejaan”.

Permasalahan tersebut yang kemudian menjadi tugas rumah bagi guru khususnya mata pelajaran bahasa Inggris agar bisa mengemas dan menyampaikan pembelajaran seefektif mungkin sehingga siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu hal yang bisa membantu keberhasilan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Mahnun, 2012). Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang memiliki arti secara harfiah diantaranya tengah, perantara atau pengantar

(Arsyad, 2017). Media dalam Bahasa Arab yakni *wasā'il* yang memiliki arti perantara atau pengantar, ditinjau dari arti kata perantara itu sendiri berarti ada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut sebagai pengantar atau penghubung (Pito, 2008). Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan perpaduan dari perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Muhson, 2010). Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan adalah tujuan utama dalam setiap proses pembelajaran. (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Oleh karena itu media pembelajaran berfungsi mengubah dari yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga tidak terjadinya kesalahpahaman pada siswa (Nurseto, 2011). Media memiliki ciri distributif dimana media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut (Buchori & Setyawati, 2015). Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran ULTRA (Ulat Rangkai Kosakata) yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa khususnya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan (Hayati, 2012). Terdapat tiga komponen utama dalam metode penelitian dan pengembangan, diantaranya: a) model pengembangan; b) prosedur pengembangan; c) uji-coba produk (Arifin, 2012). Adapun langkah-langkah dalam penelitian R&D diadaptasi dari teori Borg dan Gall (1983) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan R&D menurut Borg dan Gall (1983)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon, yang beralamatkan di Jalan Situgangga No. 165 Kelurahan Harjamukti Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon, Jawa Barat. Penelitian ini dimulai pada bulan Januari hingga Juni 2020.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan tes. Angket digunakan dalam tahap validasi, sedangkan tes digunakan pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan kepada 6 orang siswa yang terdiri dari 10 soal. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi, ahli media dan praktisi dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif (A, Sumarni, & Saraswati, 2017). Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media serta praktisi dan skor hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan instrumen yang telah ditentukan oleh peneliti, untuk menghitung hasil angket dari validator ahli media, ahli materi dan praktisi menggunakan rumus presentase kelayakan sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan media ULTRA (Ulat Rantai Kosakata) dilaksanakan sesuai dengan teori Borg & Gall (1983) diantaranya tahap pengumpulan data dan informasi, perencanaan produk, pembuatan produk, validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan praktisi, revisi dan uji coba terbatas.

1. Tahap pengumpulan data

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung ke MI Al-Hidayah Guppi khususnya kepada guru kelas III dan guru mata pelajaran bahasa Inggris di kelas III. Selain itu, peneliti mengumpulkan data dan informasi empirik yang berkaitan dengan produk media yang akan dikembangkan.

2. Perencanaan Produk

Berikut adalah desain perencanaan produk dari media ULTRA yang dikembangkan:

- a. Papan berbentuk persegi dengan ukuran 60 cm x 60 cm yang dilapisi oleh kardus dan lakban dengan tujuan agar lebih kokoh. Seluruh bagian dilapisi dengan kertasmanila.
- b. Terdapat tali dibagian atas untuk menggantungkan media.
- c. Bagian depan dipenuhi dengan lukisan seekor ulat dan beberapa hiasan yang berwarna-warni
- d. Bagian tengah terdapat kantong transparan sebagai tempat untuk menyimpan *clue*/petunjuk.
- e. Dilengkapi dengan bulatan-bulatan huruf berwarna sesuai dengan kebutuhan.
- f. Dilengkapi dengan kotak penyimpanan untuk menyimpan bulatan-bulatan huruf dan kartu petunjuk.

3. Mengembangkan produk awal

Tahapan selanjutnya setelah perencanaan adalah tahap mengembangkan produk awal yang dalam hal ini adalah media ULTRA. Adapun alat dan bahan yang digunakan diantaranya: papan kayu ukuran 60 x 60 cm, kardus, kertas manila, kertas lipat warna-warni, crayon, spidol warna, double tip, perekat, solasi, kawat, sampul plastic, hiasan gambar awan, gunting, pensil, ballpoint, gambar 10 hewan. Adapun tahapan pengembangan media ULTRA adalah sebagai berikut:

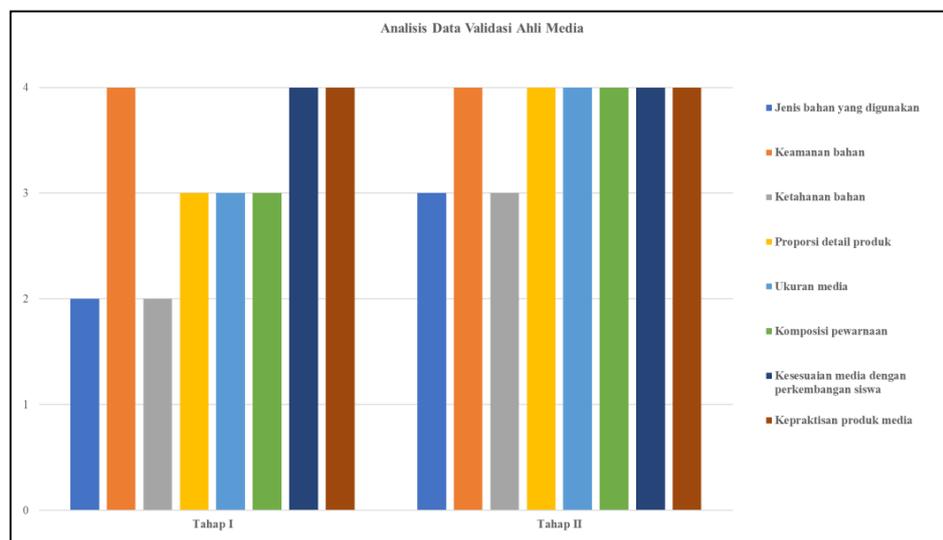
- a. Perancangan pola dasar media berupa ilustrasi yang menggambarkan ulat dan habitatnya.
- b. Pembuatan bulatan huruf menggunakan alas kardus yang dilapisi kertas warna.

- c. Pembuatan kotak *clue* yang berada tepa di bagian tengah media sebagai tempat penyimpanan kartu *clue*.
 - d. Pembuatan kartu *clue* yang berupa gambar cetak 10 hewan.
 - e. Pembuatan stik angka dengan menuliskan angka 1-10 di setiap stik.
 - f. Pembuatan hiasan dan pelengkap lainnya termasuk pemasangan tali pada bagian belakang media.
 - g. Pembuatan kotak penyimpanan yang berbahan dasar kardus sebagai tempat penyimpanan kartu *clue*, stik angka dan bulatan huruf.
4. Tahap Uji Coba Produk Awal

Produk media yang sudah dibuat kemudian diuji cobakan kepada para ahli untuk divalidasi kelayakannya. Berikut hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan praktisi:

a. Validasi Ahli Media

Media ULTRA divalidasi oleh Ibu Wulan Andini, M.Pd selaku dosen di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon selaku ahli media. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap. Berikut grafik berdasarkan hasil dari validasi ahli media tahap I dan tahap II:



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

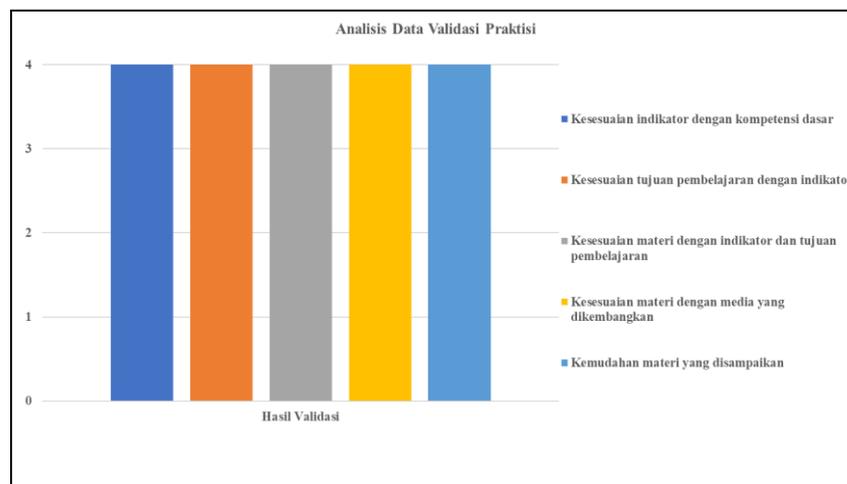
Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa media ULTRA mendapatkan skor 25 dengan rata-rata skor 3,125 dan presentase kelayakan sebesar $= \frac{25}{32} \times 100\% = 78,125\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari

uji validasi ahli media tahap I, bahwa media ULTRA masuk dalam kategori “Cukup Baik” dan “Layak untuk di uji cobakan dengan revisi.”.

Sedangkan hasil validasi ahli media tahap II, media ULTRA mendapatkan skor 30. dengan rata-rata skor 3,75 dan presentase kelayakan sebesar $ULTRA = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ULTRA masuk dalam kategori “Baik” dan “Sangat layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.”

b. Validasi ahli materi

Media ULTRA selanjutnya divalidasi oleh ahli materi yakni Ibu Ristu Agustin Safitri, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Berikut grafik yang berisikan hasil dari validasi ahli materi:

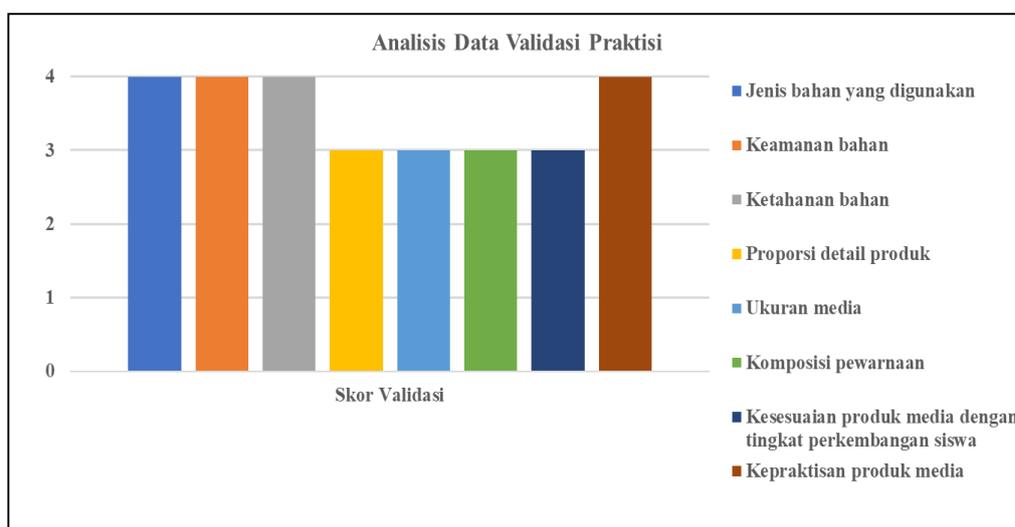


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik tersebut, media ULTRA mendapatkan skor sempurna yakni 20 dengan rata-rata 4 dan presentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori “Baik” dan “Sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.” Namun demikian, ada saran dan pendapat yang disampaikan oleh ahli materi mengenai media ULTRA, yakni sebaiknya media ULTRA diberi nama pada bagian atas, agar lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Selain itu, ahli materi juga menuliskan pendapatnya bahwa media ULTRA sudah sangat baik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa agar bisa menulis kosakata yang tepat tapi tetap menyenangkan.

c. Validasi Praktisi

Selain divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, media ULTRA juga divalidasi oleh praktisi yakni Bapak Kuswanto, S. Pd.I, selaku guru kelas III MI Al-Hidayah Guppi Cirebon. berikut disajikan hasil dari validasi media oleh praktisi:



Gambar 4. Hasil Validasi Praktisi

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa media ULTRA mendapatkan skor 28 dengan rata-rata skor 3,5 dan presentase kelayakan sebesar $= \frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasilnya media ULTRA masuk kedalam kategori “Baik” dan “Sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi”. Praktisi juga menyampaikan pendapat dan sarannya yakni bahwa media ULTRA menyenangkan dan sudah baik sekali bagi siswa kelas III, namun demikian pewarnaan dalam media ULTRA masih kurang bervariasi.

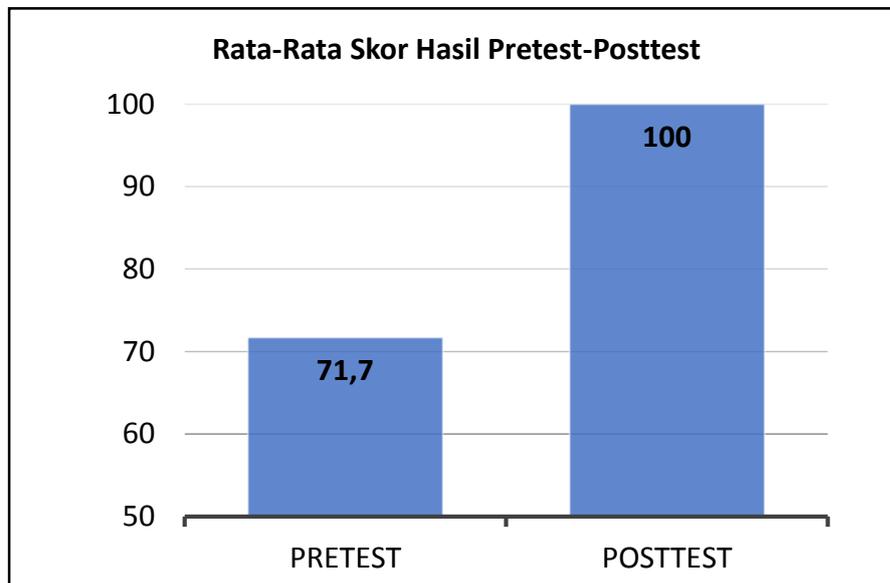
5. Tahap Revisi Produk

Setelah melalui tahap validasi, media ULTRA mendapatkan beberapa saran perbaikan, diantaranya perbaikan pada ukuran kotak *clue*, perbaikan pada bulatan huruf yang semula tidak dilapisi lakban diperbaiki menjadi dilapisi lakban agar tahan lama, perbaikan pada kartu *clue* untuk dilaminating agar tahan lama.

6. Tahap Uji Coba Terbatas/Kelompok Kecil

Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan pada 6 siswa dengan metode *one group pretest-posttest design*. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi pesan *WhatsApp*. Hal ini dilakukan karena selama waktu penelitian berlangsung, sedang terjadi wabah Covid-19 yang tidak

memungkinkannya pembelajaran langsung atau tatap muka. Terdapat peningkatan yang signifikan antara skor rata-rata hasil pretest dengan posttest. Berikut grafik perbandingan hasil pretest-posttest:



Gambar 5. Rata-rata skor hasil pretest-posttest

a. Distribusi Frekuensi

Tabel 2. Distribusi Frekuensi
Statistics

	Pretest	Posttest
N Valid	6	6
Missing	0	0
Mean	71.67	100.00
Median	70.00	100.00
Std. Deviation	7.528	.000
Range	20	0
Minimum	60	100
Maximum	80	100
Sum	430	600

Berdasarkan tabel 2 deskripsi statistik diatas dapat diketahui bahwa dari hasil pretest posttest yang diikuti oleh enam siswa adalah valid, dengan jumlah total skor pada pretest sebesar 430 dan rata-rata 71,67 sedangkan pada posttest total skor sebesar 600 dengan rata-rata 100. Selanjutnya pada pretest, didapat nilai minimum yakni 60 dan nilai maksimum 80, sedangkan pada posttest didapat nilai minimum dan maksimum adalah 100.

b. Uji Gain

Uji gain digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Rumus uji gain menurut Meltzer (Nurramdani, 2012:62) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

Sebagaimana tertuang dalam tabel 2, jumlah skor pretest sebesar 430 dan posttest sebesar 600. Maka didapatkan data sebagai berikut.

$$g = \frac{600 - 430}{600 - 430} = \frac{170}{170} = 1$$

Berikut tabel klasifikasi indeks gain yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil uji gain.

Tabel 3. Indeks Gain

No.	Indeks Gain	Interpretasi
1	$g > 0.70$	Tinggi
2	$0.30 < g \leq 0.70$	Sedang
3	$g \leq 0.30$	Rendah

Hasil uji gain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1 yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ULTRA dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III terinterpretasi tinggi.

c. Uji T

Tabel 4. Uji T
Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-28.333	7.528	3.073	-36.233	-20.433	-9.220	5	.000

Berdasarkan tabel 4 didapatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan selisih antara rata-rata pretest dan posttest sebesar -28,333. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dan posttest yang artinya, penggunaan media ULTRA berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III di MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ULTRA merupakan media pembelajaran yang efektif, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Nurseto, bahwa media yang efektif adalah media

yang mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan adanya peningkatan kualitas pembelajaran (Nurseto, 2011).

SIMPULAN

1. Kelayakan media ULTRA didapat dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Didapatkan data bahwa media ULTRA masuk dalam kategori “Baik” dan “Sangat layak diuji cobakan” dengan presentase hasil dari ahli media sebesar 78,125% pada tahap I, dan 93,75% pada tahap II. Sedangkan presentase yang didapat dari uji validasi ahli materi sebesar 100%, dan praktisi sebesar 87,5%.
2. Hasil pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan oleh 6 siswa dengan jumlah total skor pada pretest sebesar 430 dan rata-rata 71,67 sedangkan pada posttest total skor sebesar 600 dengan rata-rata 100. Selain itu, didapat nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti pengembangan media ULTRA mampu meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A, I. A., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika Vol. 3 No. 1*, 57-62.
- Antosa, Z., & Lazim, N. (2020). Scientific Approach Resilience in Elementary School Through Development of Lapbook Learning Media. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Vol. 4 No. 1*, 1-10.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vo. 10 No. 1*, 46-62.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic in Elementary School . *International Journal of Education and Research Vol. 3 No. 9*, 369-386.
- Hayati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika Vo. 37 No. 1*, 11-26.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1*, 27-33.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 No. 2* , 177-186.
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *Jurnal Pedagogia Vol. 5 No. 2*, 147-156.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2*, 1-10.

- Nafi'ah. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol. 8 No. 1*, 97-177.
- Pito, A. H. (2008). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Vol. VI No. 2*, 97-177.
- Puranik, C. S., Lonigan, C. J., & Suk, K. Y. (2011). Contributions of Emergent Literacy Skills to Name Writing, Letter Writing and Spelling in Preschool Children. *Early Childhood Research Quarterly Vol. 26 No. 4*, 465-474.
- Rahayu, W. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol. 37 No. 1*, 85-96.
- Rodiawati, H., & Komarudin. (2018). Pengembangan E-Learning melalui Modul Inteaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Tatsqif Vol. 16 No. 2*, 172-185.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wikanengsih. (2013). Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Vol. 19 No. 2*, 177-186.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Vol. 2 No. 1*, 88-99.