

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA *PAPERCRAFT* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS DESKRIPSI BERPENDEKATAN SAINTIFIK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3
SIDOARJO**

Reny Maryati

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Unesa

email: Renymaryati@yahoo.com

Abstrak

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013 yang mengedepankan materi berbasis teks. Satu di antara teks yang terdapat pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks deskripsi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Adanya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan proses pengembangan media diorama *papercraft* dan kualitas media diorama *papercraft* yang terdiri atas kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil penelitian pengembangan media ini meliputi kualitas media diorama *papercraft* yang terdiri atas tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Pertama kevalidan media diorama *papercraft* dilihat dari penilaian validator ahli yang menunjukkan bahwa pengembangan media diorama *papercraft* valid. Rata-rata secara keseluruhan hasil validasi memperoleh persentase 90% dengan kriteria “sangat baik”. Aspek kedua, keefektifan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik dan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik. Hasil tes peserta didik dalam menulis teks deskripsi menggunakan media diorama *papercraft* menunjukkan nilai rata-rata 85. Hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan persentase 82%. Keefektifan media diorama *papercraft* menunjukkan kriteria “sangat baik”. Aspek ketiga yaitu kepraktisan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari angket respon peserta didik. Hasil respon peserta didik menunjukkan rata-rata 2,8 sehingga media diorama *papercraft* tergolong media yang “memenuhi” kriteria kepraktisan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, kevalidan, keefektifan, kepraktisan.

Abstract

Indonesia language is a compulsory subject in a curriculum 2013. One of the texts that is available in Indonesia language learning is descriptive text. Indonesia language learning has four language skills which must be understood by students, they are: observing, reading, writing, and speaking. The existence of learning media, makes the learning process becomes interesting and it can increase the motivation for students in the learning process. The objectives of this research are to explain the process of diorama *papercraft* media and the quality of diorama *papercraft* media which consists of validity, effectiveness, and practicability to write descriptive text. The result of their developing media consists of the quality of diorama *papercraft* media which consists of three aspects they are validity, effectiveness, and practicability. First, the validity of diorama *papercraft* media seen from the expert assessment that indicated developing of diorama *papercraft* media was valid. Overall the result of validation got percentage 90% by the criteria “very good”. The second aspect was effectiveness of diorama *papercraft* media which got from the learning result of students and the result of observation from teacher activity and the students. The result of writing descriptive text used diorama *papercraft* media indicated score in average 85. The result of observation teacher and students activity indicated the percentage 82%. The effectiveness of diorama *papercraft* media indicated the criteria “very good”. The third aspect was practicability of diorama *papercraft* media which got from the questionnaire of students response. The result of students response indicated average 2,8 so, diorama *papercraft* media was classified into media which fulfill the criteria of practicability media learning.

Keywords: Development, Supplements Books, Tale, Environment, Curriculum 2013.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan satu di antara mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013. Berdasarkan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia mengedepankan materi berbasis teks. Satu di antara teks yang terdapat di Kurikulum 2013 adalah teks deskripsi. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara.

Menurut Kemendikbud (2016:7) teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan objek dengan cara merinci objek secara subjektif atau melukiskan kondisi objek dari sudut pandang penulis. Dalam mempelajari teks deskripsi peserta didik harus mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti. Tahap yang dilakukan oleh peserta didik dalam mempelajari teks deskripsi yaitu mengidentifikasi, menentukan, menelaah, dan menyajikan atau menulis teks deskripsi baik secara lisan dan tulis.

Menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar selain buku teks dan LKS (lembar kerja siswa) dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu inovasi atau perubahan yang harus dilakukan oleh seorang guru. Sudjana dan Ahmad (2010:2) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan hasil yang baik dan maksimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pemilihan pendekatan saintifik untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih bermakna. Tahapan-tahapan yang terdapat pada pendekatan saintifik terdiri atas mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengolah data, dan mengomunikasikan. Tahapan-tahapan ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini didasarkan pada hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Sidoarjo pada 3 September 2016. Berdasarkan hasil angket, peserta didik merasa bosan ketika proses kegiatan belajar mengajar di kelas hanya menggunakan buku teks, modul, dan LKS yang berisi kumpulan soal. Penelitian ini mengembangkan media diorama *papercraft* untuk pembelajaran teks deskripsi di kelas VII G SMP Negeri 3 Sidoarjo. Media diorama *papercraft* yang digunakan memiliki kecocokan untuk pembelajaran teks deskripsi karena bentuk diorama *papercraft* menunjukkan suatu objek tertentu yang memudahkan peserta didik dalam proses menulis teks deskripsi secara rinci. Media diorama

papercraft dari segi bentuk dan tampilan cukup menarik karena peserta didik dapat melihat tiruan objek tertentu secara langsung. Media diorama *papercraft* masih jarang digunakan untuk proses pembelajaran teks deskripsi. Media pembelajaran ini merupakan salah satu penunjang pembelajaran di kelas agar lebih menarik selain menggunakan buku teks, modul, maupun LKS (lembar kerja siswa).

Media ini dihasilkan untuk proses pembelajaran peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Sidoarjo dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas. Tidak hanya peserta didik kelas VII G sekolah SMPN 3 Sidoarjo, media diorama *papercraft* dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah lain dengan masalah yang sama. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Diorama *Papercraft* untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo".

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan dan (2) kualitas media diorama *papercraft* yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan?. Tujuan penelitian ini yakni untuk menjelaskan (1) proses pengembangan dan (2) kualitas media diorama *papercraft* yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media untuk pembelajaran menulis teks deskripsi berpendekatan saintifik kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo.

METODE

Rancangan penelitian ini didasarkan pada rancangan pengembangan Sadiman dkk. Pemilihan rancangan pengembangan Sadiman dkk ini karena proses tahapan pengembangan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah mengembangkan media menurut Sadiman dkk (2010:100) meliputi menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas; merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; mengembangkan alat pengukur keberhasilan; menulis naskah media; mengadakan tes dan revisi.

Penelitian pengembangan media ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sidoarjo dengan subjek penelitian kelas VII G. Jumlah siswa kelas VII B yaitu 33 peserta didik terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas VII G dipilih sebagai subjek penelitian karena menurut guru pengampu Bahasa Indonesia, siswa VII G memerlukan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran di kelas untuk lebih

memusatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

Data dalam penelitian adalah proses pengembangan, dan kualitas media. Informasi tentang proses pengembangan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari deskripsi masing-masing tahap pengembangan, Informasi tentang kualitas media diorama *papercraft* yang diperoleh dari deskripsi beberapa pihak terkait sesuai aspek-aspek kualitas sebagai berikut: kevalidan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari deskripsi hasil validasi oleh validator ahli, keefektifan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik serta deskripsi hasil belajar peserta didik, kepraktisan media diorama *papercraft* yang diperoleh dari angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas teknik validasi, teknik observasi, teknik tes, dan tes angket. Instrumen atau alat pengambilan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, tes hasil belajar peserta didik, dan angket respon peserta didik. Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian, pengembangan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu proses pengembangan media dan penganalisisan kualitas media yang terdiri atas kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Analisis pengembangan media diperoleh dari proses validasi dua validator ahli dan validator teman sejawat. Validator ahli dari dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Analisis kualitas media meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan yang diperoleh dari hasil penilaian validator, aktivitas guru dan peserta didik, penilaian hasil belajar (tes), dan angket respon peserta didik. Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil menulis teks deskripsi setelah penerapan media. Berikut penjelasan dari masing-masing teknik analisis data.

Analisis Data Hasil Validasi

Analisis ini dilakukan pada setiap kriteria yang berhubungan dengan setiap komponen media yang dikembangkan. Hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli, dianalisis dengan deskriptif kuantitatif kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal
(Sudijono, 2010:43)

Analisis Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta Didik

Analisis data hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal
(Sudijono, 2010:43)

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik dapat diperoleh analisis dari pertanyaan yang dikerjakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar peserta didik dan hasil pengamatan guru yang diperoleh selanjutnya dianalisis sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean (M) : jumlah nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai seluruh kelas

N : jumlah nilai

(Arikunto, 2006:189)

Pendeskripsian Tiap Kriteria

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Sedang
21%-40%	Cukup
0%-20%	Kurang baik

(Riduwan,2013:41)

Analisis Data Respon Peserta Didik

Data hasil respon peserta didik selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$HP = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah seluruh peserta}}$$

Keterangan:

Pilihan a, dengan nilai ekuivalen 3 (memenuhi)

Pilihan b, dengan nilai ekuivalen 2 (kurang memenuhi)

Pilihan c, dengan nilai ekuivalen 1 (tidak memenuhi)

Tabel Standar Pendeskripsian tiap Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1,00 – 1,99	Tidak memenuhi
2,00 – 2,49	Kurang memenuhi
2,50 – 3,00	Memenuhi

(Arikunto,2006:306)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Diorama *Papercraft* untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII G SMP Negeri 3 Sidoarjo

Pengembangan media diorama *papercraft* ini meliputi beberapa langkah yang dilakukan untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pengembangan yang diantaranya adalah analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, uji coba, revisi, dan selanjutnya naskah siap produksi.

Hasil Identifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap ini menghasilkan deskripsi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII G SMP Negeri 3 Sidoarjo dengan membagikan angket. Pembagian angket dilaksanakan pada 3 September 2016. Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang mereka miliki saat ini. Dari hasil identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik tersebut mencapai rata-rata angka 2,1 yang menunjukkan kategori “kurang memenuhi”. Hal ini terjadi karena belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sehingga terjadi kebosanan dan kejenuhan pada diri peserta didik ketika proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

Perumusan Tujuan

Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi 2016, tujuan pembelajaran untuk materi teks deskripsi diturunkan dari Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi Inti 4 (keterampilan).

Setelah mengamati media diorama *papercraft* sesuai tema, peserta didik mampu menyusun kerangka teks deskripsi dengan sistematis. Setelah menyusun kerangka teks deskripsi peserta didik mampu mengembangkan kerangka teks deskripsi menjadi teks deskripsi secara

utuh sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi.

Perumusan Butir-butir Materi

Setelah dirumuskan tujuan tahap berikutnya adalah merumuskan butir-butir materi. Materi yang disampaikan kepada peserta didik adalah sebagai berikut, pengertian teks deskripsi, struktur teks deskripsi dan kaidah kebahasaan teks deskripsi.

Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan peserta didik memfokuskan pada indikator menulis teks deskripsi. Penilaian dalam penelitian ini meliputi (1) mampu menyusun kerangka teks deskripsi dengan mengamati media diorama *papercraft* sesuai tema, (2) mampu menentukan judul teks deskripsi sesuai isi teks deskripsi, (3) mampu mengembangkan kerangka teks deskripsi menjadi teks deskripsi secara utuh sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Berikut lembar menulis teks deskripsi.

Penulisan Naskah Media

Penulisan naskah media dilakukan sebelum peneliti mengembangkan media diorama *papercraft*. Adapun tiga tahapan dalam penulisan naskah media yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Uji Coba

Pelaksanaan tes uji coba ini diteliti oleh dua validator ahli yaitu Prof. Dr. Suyatno M.Pd selaku dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Utari Dewi, S.Sn, M.Pd selaku dosen ahli media tiga dimensi Jurusan Teknologi Pendidikan. Kedua validator ahli menilai dengan mengisi lembar validasi yang telah dipersiapkan.

Revisi

Saran perbaikan dari validator ahli yaitu memberi tambahan transportasi mobil pada media diorama *papercraft* Taman Safari dan lebih diperhatikan untuk proses penyimpanan media diorama *papercraft* agar lebih awet. Media diorama *papercraft* Taman Safari yang diproduksi selanjutnya ditambah dengan beberapa pohon dengan warna agak kemerahan supaya warna lebih menarik. Tempat penyimpanan media diorama *papercraft* berbahan dasar plastik mika yang berbentuk persegi ukuran 40x40 sesuai dengan ukuran diorama *papercraft*. Sehingga media diorama *papercraft* sesuai dengan saran perbaikan validator ahli.

Naskah Siap Produksi

Setelah perbaikan media, langkah selanjutnya adalah tahap produksi media, artinya pengembangan media diorama *papercraft* layak disajikan karena telah melewati tahap uji coba dan revisi sehingga media diorama *papercraft* telah sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli.

Kualitas Media Diorama *Papercraft* Meliputi Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan.

Berdasarkan validitas, keefektifan, dan kepraktisan ditentukan tingkat kualitas media diorama *papercraft*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media diorama *papercraft* tergolong media yang “sangat baik”, sehingga memiliki kesesuaian untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi peserta didik SMPN 3 Sidoarjo kelas VII. Berikut adalah hasil penentuan kualitas media diorama *papercraft* berdasarkan validitas, keefektifan, dan kepraktisan.

Tabel Kualitas Media Diorama *Papercraft*

Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Kualitas
90%	82%	89%	87%

Standar Pendeskripsian Kualitas Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%—100%	Sangat baik
61%—80%	Baik
41%—60%	Sedang
21%—40%	Cukup
0%—20%	Kurang baik

(Riduwan,2013:41)

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari dua validator ahli menunjukkan angka rata-rata persentase 90%. Media diorama *papercraft* sudah sesuai dengan materi pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil yang diperoleh tersebut dikategorikan “sangat baik” dan “valid” pada pengembangan media diorama *papercraft* sebagai media pembelajaran. Keefektifan media diorama *papercraft* pada pembelajaran menulis teks deskripsi diperoleh dari hasil aktivitas guru ketika proses pembelajaran di kelas, aktivitas peserta didik dan hasil tes peserta didik menulis teks deskripsi. Hasil yang diperoleh pada aktivitas guru menunjukkan persentase 82%, aktivitas peserta didik menunjukkan persentase 80%. Keefektifan dari hasil tes peserta didik pada pembelajaran menulis teks deskripsi mencapai nilai rata-rata 85, sehingga rata-rata keefektifan menunjukkan persentase 82%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut keefektifan media diorama *papercraft* termasuk dalam kriteria “sangat efektif”.

Angket respon peserta didik mengukur kepraktisan media diorama *papercraft* pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan jawaban “sangat setuju” dengan rata-rata 2,8 yang menunjukkan bahwa media diorama *papercraft* merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks deskripsi dan

pada proses menulis teks deskripsi. Angket respon dalam bentuk persentase menunjukkan persentase 89% sebagai media diorama *papercraft* yang memudahkan peserta didik. Berdasarkan data tersebut dalam penentuan kualitas media diorama *papercraft* menunjukkan kriteria “sangat baik atau sangat berkualitas” dengan persentase 87% yang sesuai dengan standar pendeskripsian kriteria.

Efisiensi Penggunaan Media Pembelajaran Diorama *Papercraft*

Media tiga dimensi tergolong media pembelajaran yang bersifat konkret. Penelitian ini mengembangkan media diorama *papercraft* yang merupakan suatu benda tiga dimensi atau benda tiruan yang terbuat dari kertas untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Media diorama *papercraft* satu diantara jenis media tiga dimensi untuk media pembelajaran. Media diorama *papercraft* berbentuk seperti benda tiruan sesuai dengan tema yang telah ditentukan yang berfungsi menarik perhatian peserta didik untuk proses mengamati dan mengidentifikasi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Penggunaan media diorama *papercraft* dapat memusatkan perhatian peserta didik menjadi lebih fokus dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga waktu belajar peserta didik dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam kegiatan belajar. Media diorama *papercraft* tergolong media yang efisien karena dalam proses pembuatan media diorama *papercraft* tidak membutuhkan waktu yang lama, hanya saja harus lebih teliti dalam merangkai atau merakit diorama *papercraft*.

Media Diorama *Papercraft* Mendukung Keterampilan Berbahasa Produktif

Keterampilan berbahasa produktif adalah keterampilan yang bersifat menghasilkan. Menulis dan berbicara merupakan jenis keterampilan yang bersifat produktif, peserta didik menghasilkan suatu hal yang ditulis dan suatu hal yang dibicarakan. Media diorama *papercraft* mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi. Media diorama *papercraft* dibuat dengan tema yang sesuai dengan indikator pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan ide-ide menulis. Selain untuk keterampilan menulis, media diorama *papercraft* dapat mendukung pembelajaran keterampilan berbicara, sesuai dengan bentuk diorama *papercraft* yang mengangkat beberapa tema, peserta didik dapat bercerita di depan teman-temannya untuk melatih keterampilan berbicara. Media diorama *papercraft* dapat dikatakan media yang fungsional karena media tersebut dapat berfungsi untuk dua keterampilan berbahasa yaitu menulis dan berbicara.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media diorama *papercraft* yang dikembangkan sesuai rancangan Sadiman. Dinilai sangat berkualitas oleh tim validasi dari aspek komponen isi dan penyajian media. Efektif dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menulis teks deskripsi dengan rata-rata nilai 85. Dinilai praktis yang dilihat dari hasil respon peserta didik.

Saran

Peneliti lain diharapkan dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran untuk penelitian pengembangan. Mengukur tingkat kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Faesal. 2013. "Pengembangan Media Kartu Apel Budaya dalam Pembelajaran Teks Tanggapan Deskriptif Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Pucuk Lamongan". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Akhmad, Sudrajat. 2009. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. Bnadung: Sinar Baru Alengensindo.

Alvin, Vidya Pradika. 2014. "Pengembangan Media Album Kolase Eksposisi (Alasi) dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mejayan Kabupaten Madiun". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Anita, Dwi Wardiati. 2015. "Pengembangan Media Video Saya Suka Bernegosiasi untuk Pembelajaran Teks Negosiasi bagi Siswa Kelas XII-2 dan XIIS-1 SMA Sejahtera Surabaya". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.Jakarta: Gaung Persada Press.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.

Sadiman, Arief S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.

Sudijono, Anas.2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Rafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA CV.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pemakaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

<http://www.kompasiana.com/veroze/papercraft-seni-menghidupkan-kertas>, diakses 29 September 2016.

<http://www.yuksinau.com/2016/07/teks-deskripsi-pengertian-struktur-contoh.html>, diakses 26 November 2016.