

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KARYA ILMIAH BERMODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA

Anisa Fahmidina

Dosen Pembimbing: Dr. Suhartono, M.Pd.

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

anisafahmidina@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sifat peserta didik yang pasif. Hal tersebut disebabkan model pembelajaran yang digunakan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak inovatif sehingga peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut disusun media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *adobe flash* yang dikombinasikan dengan model *guided discovery learning* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kritis, dan logis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan 1) proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA dan 2) kualitas media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA. Dalam penelitian ini, kualitas media diukur berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini berjenis *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan namun, dalam penelitian ini hanya digunakan tiga tahap yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Hal tersebut disebabkan tahap penyebaran tidak berkaitan langsung dengan bidang akademis. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 2 dan XI IPA 4. Hasil penelitian menunjukkan kualitas media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* dinilai sangat baik. Hal tersebut diukur berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berdasarkan hasil validasi dari aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan media masing-masing diperoleh nilai persentase 96%. Keefektifan media dari rata-rata hasil belajar peserta didik uji coba terbatas diperoleh nilai 86 dan uji coba luas 88. Selain itu, kepraktisan media diukur berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik dan respons peserta didik. Pada uji coba terbatas hasil persentase observasi aktivitas pendidik diperoleh 91% dan persentase respons peserta didik 87%. Pada uji coba luas hasil persentase observasi aktivitas pendidik 96% dan persentase respons peserta didik 90%. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis.

Kata Kunci: media pembelajaran, model *guided discovery learning*, aplikasi *adobe flash*, dan pembelajaran aktif, kritis, logis.

Abstract

This research is motivated by passive nature of learners. This is due to the model of learning used Indonesian language educators are not innovative so that learners easily bored in learning. Based on the problem, is arranged *adobe flash* interactive media. It combined with *guided discovery learning* model to create learning environment is fun, active, critical, and logical. This study aims to describe 1) process development of learning media Indonesian language material scientific works model *guided discovery learning* with *adobe flash* application to learners of class XI SMA and 2) quality of learning media Indonesian language material scientific works model *guided discovery learning* with *adobe flash* application to learners of class XI SMA. In this study, quality of media was measured by validity, effectiveness, and practicality. This type of research is *Research and Development (R&D)*. The research model used is 4D Thiagarajan model, but in this study only used three stages which include stage of defining, designing, and developing. Because the stage of dissemination is not directly related to the academic field. Subjects in this research are class XI IPA 2 and XI IPA 4. The results showed that the quality of learning media Indonesian language material scientific works model *guided discovery learning* with *adobe flash* application is considered very good. It is measured by validity, effectiveness, and practicality. Based on the validation of feasibility aspects of content, language, presentation, and media graffiti each obtained a percentage value of 96%. The effectiveness of media from limited trial the average learning outcomes of learners obtained value 86 and trial widely 88. In addition, the practicality of the media based on the results observations activities educator and learners responses. On the trials limited the results of the percentage observations activities educator obtained 91% and the percentage responses

learners 87%. On the trials widely the results of the percentage observations activities educator obtained 96% and the percentage responses learners 90%. The results show that learning media Indonesian language material scientific works model guided discovery learning with adobe flash application is very feasible, very effective, and very practical.

Keywords: learning media, model guided discovery learning, adobe flash application, and active learning, ctical, and logical

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh kuat terhadap bidang pendidikan. Terbukti sejak tahun 2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerapkan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Ujian nasional tersebut dilakukan secara *online*. Hal tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana menjadi hal penting guna mendukung ketercapaian belajar peserta didik.

Dalam bidang pendidikan penggunaan teknologi telah menjadi kebutuhan primer. Melalui penggunaan teknologi pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik. Materi, gambar, grafik, dan video dikemas dengan inovatif dan kreatif sehingga menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik. Dengan demikian, Peserta didik menjadi lebih terdorong dan rasa ingin tahu lebih meningkat. Materi yang disampaikan pun mudah diterima. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga dapat dijadikan sebagai alat bantu pendidik dalam pembelajaran.

Pembelajaran menulis karya ilmiah merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA/SMK/MAK dalam kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang harus dicapai adalah mengidentifikasi, menganalisis, merancang, dan mengonstruksi sebuah karya ilmiah. Karya ilmiah adalah gagasan berisi fenomena atau peristiwa yang ditulis berdasarkan riset melalui studi kepustakaan, penelitian, pengetahuan, atau pengalaman di lapangan. Masalah dalam karya ilmiah berisi berbagai hal empiris. Karya ilmiah ditulis atas dasar kerangka berpikir yang logis dan sistematis. Argumen yang disajikan bersifat objektif dan faktual. Argumen keilmuan yang ditulis harus dapat dipercaya dan diterima kebenarannya. Indikator yang harus diperhatikan dalam menulis karya ilmiah, yaitu struktur, teknik, dan aspek kebahasaan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMAN 1 Driyorejo Gresik diketahui metode yang digunakan dalam pembelajaran karya ilmiah adalah konvensional. Pembelajaran yang dilakukan berorientasi pada pendidik bukan pada peserta didik. Peserta didik tidak banyak dilibatkan secara aktif. Pembelajaran karya ilmiah merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik berpikir aktif dan kreatif dalam mengolah gagasan untuk melakukan penemuan. Oleh sebab itu, model

pembelajaran yang digunakan harus mendukung. Pendidik dalam hal ini hanya sebagai fasilitator. Peserta didik harus bekerja secara aktif dalam pembelajaran tersebut. Model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) merupakan satu dari beberapa alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik. Yulida (2016:190) menyatakan penemuan terbimbing adalah metode yang pendidik sebagai fasilitator dan pengarah sedangkan peserta didik aktif melakukan kegiatan sesuai prosedur atau langkah kerja untuk mengembangkan rasa ingin tahunya. Model *guided discovery learning* adalah pembelajaran berbasis penemuan secara terbimbing. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan penemuan konsep atau prinsip-prinsip melalui bimbingan pendidik. Untuk mendukung hal tersebut, pembelajaran juga harus bersifat interaktif. Pendidik dan peserta didik saling berinteraksi. Dengan demikian, terjalin komunikasi dan informasi yang baik guna merangsang ide kreatif.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran mampu membantu memecahkan. Munadi (2008:37) mengemukakan tujuan utama media adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan (terdapat perubahan tingkah laku). Media *adobe flash* merupakan satu dari beberapa media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran. Media tersebut berisi fitur animasi dua dimensi, gambar, suara, video, permainan, dan materi. Media tersebut dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran termasuk karya ilmiah. Karya ilmiah yang akan disusun dalam pembelajaran ini adalah makalah. Penggunaan media tersebut berpotensi besar untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran karya ilmiah. Selain berfungsi mengefektifkan proses komunikasi, media tersebut juga berfungsi meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Hasil penelitian Setiani (2015) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk kelas XI SMA* media *adobe flash* efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 3,45 dan rerata persentase 88,61% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, pemilihan media *adobe flash* dikembangkan pada penelitian ini untuk pembelajaran karya ilmiah.

Pengembangan media tersebut diharapkan mampu membantu ketercapaian kompetensi dasar karya ilmiah. Peserta didik diharapkan dapat termotivasi dalam proses belajar secara mandiri dan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut dikembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kritis, dan logis.

Sejalan dengan masalah tersebut, tujuan penelitian ini menghasilkan deskripsi tentang

- 1) proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA
- 2) kualitas media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA
 - (a) kevalidan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA berdasarkan hasil validasi
 - (b) keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA berdasarkan hasil belajar peserta didik
 - (c) kepraktisan media pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk peserta didik kelas XI SMA berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik dan respons peserta didik

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana edukatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran efektif membantu menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas. Munadi (2010:7—8) menyatakan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yakni penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Media menjadi alat bantu yang digunakan sebagai perantara pesan antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi untuk mempermudah pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan informasi yang disampaikan

dapat diterima peserta didik dengan sempurna. Selain itu, motivasi belajar peserta didik dapat tumbuh sebab pembelajaran yang dilakukan bervariasi.

2. Konsep Model *Guided Discovery Learning*

Komponen penting dalam pembelajaran selain media adalah model pembelajaran. Menurut Widiasworo (2017:161), model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Model pembelajaran penemuan (*discovery*) terbagi atas tiga macam, yaitu pembelajaran penemuan bebas (*free discovery learning*), pembelajaran penemuan kurang terbimbing (*less structure guided discovery learning*), dan pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) (Carin, 1993:70). Dalam penerapannya, *guided discovery learning* lebih banyak diterapkan karena peserta didik lebih terarah. Model *guided discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menggunakan informasi untuk mengonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih membekas dalam diri peserta didik (Melani dkk., 2012:99). Model tersebut menekankan pada pembelajaran temuan dengan fasilitator pendidik sebagai pembimbingnya. Pendidik berposisi sebagai pembimbing untuk peserta didik dalam melaksanakan penyelidikan.

Menurut Widiasworo (2017:167) prosedur pelaksanaan dalam pembelajaran penemuan sebagai berikut.

1) Stimulasi atau Pemberian Rangsangan

Pada tahap ini peserta didik diberikan rangsangan berupa masalah. Masalah yang disajikan belum dalam bentuk draf finalnya. Pendidik menggeneralisasikan masalah tersebut. Hal itu dilakukan untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik melakukan penyelidikan lebih mendalam terhadap permasalahan tersebut.

2) Identifikasi Masalah

Tahap kedua memberikan kesempatan peserta didik mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada langkah pertama. Masalah yang telah ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

3) Pengumpulan Data

Rumusan masalah yang telah disusun ditindaklanjuti dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data. Data tersebut digunakan sebagai pembuktian terhadap masalah yang dirumuskan. Proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan studi kepustakaan, observasi, wawancara, eksperimen, maupun kegiatan lain yang mendukung bukti atas rumusan masalah.

4) Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh kemudian diolah secara sistematis dan teliti agar tidak menimbulkan kesalahan dalam proses analisis data. Pengolahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diacak, diklasifikasikan, maupun dihitung dengan rumus tertentu.

5) Pembuktian

Langkah selanjutnya adalah pembuktian. Pemeriksaan secara cermat untuk memecahkan masalah yang dirumuskan. Pembuktian didasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tujuan tahap ini adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal itu disebabkan peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan konsep, aturan, pemahaman, melalui contoh yang dijumpai dalam kehidupan.

6) Penarikan Simpulan

Pada tahap ini dilakukan penarikan simpulan atas hasil pengolahan data dan pembuktian dengan cara mendeskripsikan. Tujuan tahap ini adalah supaya peserta didik dapat menemukan jawaban yang akurat secara pasti.

3. Konsep Karya Ilmiah

Karya ilmiah tidak dapat dilepaskan dari dunia pendidikan. Sebagian besar karya ilmiah merupakan hasil berbagai riset. Karya ilmiah atau tulisan ilmiah adalah tulisan yang erisi tentang fenomena atau peristiwa yang ditulis berdasarkan kenyataan (bukan fiksi). Misalnya, tulisan tentang ilmu pengetahuan, alam sekitar, teknologi, dan seni yang diperoleh melalui studi kepustakaan, penelitian, atau pengalaman di lapangan, dan pengetahuan orang lain sebelumnya (Kemendikbud, 2017:175). Karya ilmiah adalah tulisan yang disajikan secara ilmiah berdasarkan data dan fakta. Isi karya ilmiah bersifat keilmuan. Masalah yang diangkat dalam karya ilmiah berisi berbagai hal empiris.

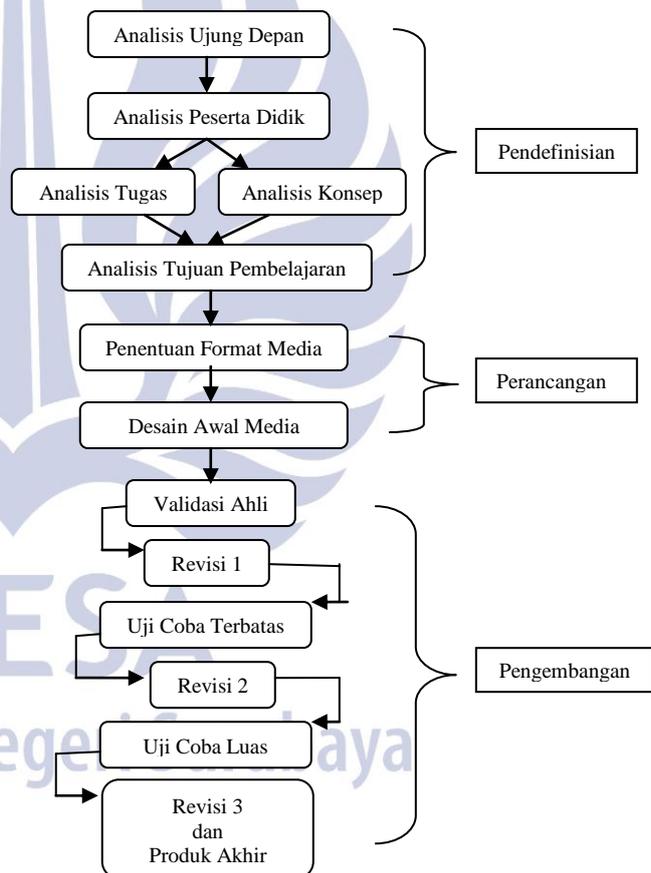
4. Program Adobe Flash

Adobe flash merupakan perangkat lunak yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. Adobe flash merupakan bentuk pengembangan dari macromedia flash. Sejak diakuisi oleh perusahaan raksasa Adobe, maka software multimedia macromedia flash berubah nama menjadi adobe flash (Hidayatullah dkk., 2011:18). Seiring dengan perkembangan zaman kecanggihan teknologi macromedia flash terus mengalami pembaruan versi. Macromedia flash terus dikembangkan hingga akhirnya mengalami perubahan menjadi adobe flash. Berbagai fitur disediakan. Selain itu, penggunaannya pun mudah

sehingga adobe flash banyak digunakan. Adobe Flash pada zaman ini tidak hanya digunakan untuk pembuatan animasi tetapi juga digunakan sebagai media untuk presentasi, pembuatan game, animasi pembelajaran, pembuatan web, dan lain sebagainya. Hal tersebut disebabkan adobe flash selalu memberikan pembaruan berbagai fitur. Selain itu, tampilan yang disediakan juga bervariasi dan menarik.

METODE

Penelitian ini berjenis *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan adalah 4D Thiagarajan, namun dalam penelitian ini hanya digunakan tiga tahap yang meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Hal tersebut disebabkan tahap terakhir, penyebaran, tidak berkaitan langsung dengan bidang akademis. Berikut bagan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan.



Thiagarajan (dalam Trianto, 2007:65)

Subjek Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, subjek pada penelitian ini terperinci sebagai berikut.

- 1) Untuk menjawab masalah pertama, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 dan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Driyorejo.

- 2) Untuk menjawab masalah kedua, subjek penelitian ini terperinci sebagai berikut.
- (a) Untuk menjawab masalah 2a, subjek penelitian ini adalah tiga validator ahli yang meliputi satu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, satu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan satu pendidik Bahasa Indonesia SMAN 1 Driyorejo.
- (b) Untuk menjawab masalah 2b, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 dan XI IPA 4 SMAN 1 Driyorejo.
- (c) Untuk menjawab masalah 2c, subjek penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI IPA 2 dan XI IPA 4 SMAN 1 Driyorejo.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik berikut.

- 1) Untuk mengumpulkan data pada masalah pertama, digunakan teknik wawancara, angket kebutuhan peserta didik, dan catatan reflektif.
- 2) Teknik pengumpulan data masalah kedua, terperinci sebagai berikut.
 - (a) Untuk mengumpulkan data pada masalah 2a, digunakan teknik validasi. Teknik validasi ini melibatkan tiga validator meliputi satu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, satu pendidik Bahasa Indonesia kelas XI SMAN 1 Driyorejo, dan satu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
 - (b) Untuk mengumpulkan data pada masalah 2b, digunakan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data keefektifan media melalui hasil belajar peserta didik selama pembelajaran karya ilmiah menggunakan media pembelajaran.
 - (c) Untuk mengumpulkan data pada masalah 2c, digunakan teknik observasi dan angket respons. Teknik observasi digunakan untuk mengukur keefektifan media melalui data aktivitas pendidik menggunakan media pembelajaran. Teknik angket respons peserta didik digunakan untuk memperoleh data kepraktisan media pembelajaran. Angket diberikan setelah pembelajaran selesai.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis dengan teknik berikut.

- 1) Untuk menganalisis data masalah pertama digunakan teknik analisis teknik pengodean data dan deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data proses pengembangan media. Teknik pengodean data digunakan untuk mempermudah proses analisis data dan memberikan identitas yang jelas terhadap data wawancara. Kode yang digunakan menggunakan rumus (Nmr. urutan percakapan/pendidik atau peserta didik/nama pendidik atau peserta didik).

Contoh 1: (P1/P/RR)

Keterangan:

P1 : percakapan 1

P : pendidik

RR : nama pendidik, Rina Rahmawati

Contoh 2: (P1/PD/RIA)

Keterangan:

P1 : percakapan 1

PD : peserta didik

RIA: nama peserta didik, Rizka Imroatul Aulia

- 2) Untuk menganalisis data masalah kedua, teknik analisis yang digunakan terperinci sebagai berikut.

- (a) Untuk menganalisis data masalah 2a hasil validasi media, digunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal

(Sudijono, 2009:43)

Tabel Kualifikasi Penilaian Validasi

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|---------------------|
| 81—100% | Sangat Layak |
| 61—80% | Layak |
| 41—60% | Cukup Layak |
| 21—40% | Kurang Layak |
| 0—20% | Sangat Kurang Layak |

(Riduwan, 2011:41)

- (b) Untuk menganalisis data masalah 2b hasil belajar peserta didik, digunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

Mean = Jumlah nilai rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah nilai keseluruhan

N = Jumlah peserta didik

(Arikunto, 2006:189)

Tabel Standar Pendeskripsian Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

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

(Riduwan, 2011:41)

- (c) Untuk menganalisis data masalah 2c deskripsi aktivitas pendidik, digunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase frekuensi kejadian yang muncul

f = Banyaknya aktivitas yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan
(Sudijono, 2009:43)

Tabel Standar Pendeskripsian Aktivitas Pendidik

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

(Riduwan, 2011:41)

Selain itu, untuk menganalisis data masalah 2c respons peserta didik, digunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase respons peserta didik

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal

(Sudijono, 2009:43)

Tabel Kualifikasi Penilaian Validasi

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

(Riduwan, 2011:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* untuk pembelajaran menulis teks fabel dengan model 4D Thiagarajan.

HASIL PENELITIAN

1. Proses Pengembangan

• Pendefinisian (*Define*)

A. Analisis Ujung Depan

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan media. Masalah dasar tersebut diketahui melalui kegiatan wawancara dengan pendidik SMAN 1 Driyorejo. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Narasumber dalam kegiatan tersebut adalah pendidik yang mengajar kelas XI. Hal tersebut disebabkan subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan empat hal penting yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Driyorejo, yaitu 1) tidak ada buku penunjang, 2) media yang digunakan tidak bervariasi, 3) pengelolaan pembelajaran tidak inovatif, 4) materi karya ilmiah dinilai sulit bagi peserta didik. Dari keempat hal tersebut, dikembangkan

media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* agar menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

B. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan bertujuan mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik sesuai dengan rancangan dan pengembangan media. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui karakteristik peserta didik kelas XI SMAN 1 Driyorejo meliputi empat hal, yaitu (1) latar belakang pengetahuan materi proposal yang telah diperoleh, (2) kemampuan berpikir kritis yang tergolong rendah, (3) kemampuan akademik peserta didik kelas XI sama, dan (4) motivasi belajar terdorong dari hal yang baru.

Data kebutuhan peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan kepada tiga puluh enam peserta didik kelas XI IPA 2. Berikut tabel hasil angket kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash*.

| Nmr | Pertanyaan | Jumlah |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1. | Kegiatan pembelajaran menemukan yang mampu menjadikan peserta didik aktif. | 14 |
| 2. | Pembelajaran penemuan terbimbing dengan media dapat membantu peserta didik dalam belajar. | 16 |
| 3. | Media elektronik sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. | 18 |
| 4. | Jenis media animasi komputer/elektronik 2D dan 3D sesuai dengan perkembangan zaman ke depan. | 34 |
| 5. | Desain media pembelajaran banyak gambar, banyak tulisan, dan berwarna yang mampu membuat peserta didik mudah memahami materi karya ilmiah. | 29 |
| 6. | Penggunaan bahasa bersifat ajakan dan lugas diharapkan peserta didik agar pembelajaran materi karya ilmiah menggunakan media komputer/elektronik mudah dipahami dan menyenangkan. | 29 |
| 7. | Konten keilmuan kolom ringkasan materi diharapkan peserta didik untuk menunjang pembelajaran materi karya ilmiah pada media komputer/elektronik. | 15 |
| 8. | Konten tambahan kata motivasi diharapkan peserta didik agar motivasi belajar menjadi meningkat. | 22 |
| 9. | Desain halaman awal bergambar peserta didik belajar menggunakan laptop, berjudul dengan kata-kata ilmiah, dan berwarna terang diharapkan peserta didik sesuai dengan materi karya ilmiah pada media pembelajaran komputer/elektronik. | 17 |
| 10. | Jenis audio <i>background</i> diharapkan peserta didik untuk memberikan efek suara pada media komputer/elektronik materi karya ilmiah. | 14 |

| | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 11. | Jenis video pembelajaran cerita diharapkan peserta didik untuk menunjang materi karya ilmiah pada media komputer/elektronik. | 22 |
| 12. | Komposisi warna sedang diharapkan peserta didik agar media pembelajaran komputer/elektronik materi karya ilmiah menjadi menarik. | 19 |
| 13. | Desain tombol media pembelajaran komputer/elektronik terletak di sisi kanan bawah agar mudah dioperasikan. | 18 |
| 14. | Font berukuran 20—25 memudahkan peserta didik membaca dan memahami materi karya ilmiah pada media pembelajaran komputer/elektronik. | 19 |

C. Analisis Tugas

Kegiatan analisis tugas dilakukan setelah memetakan kompetensi dasar, menentukan materi, dan merumuskan indikator. Tugas yang diberikan kepada peserta didik terdapat dua jenis, yaitu tugas individu dan tugas kelompok. Tugas individu digunakan mengukur aspek pengetahuan peserta didik terhadap materi karya ilmiah. Tugas kelompok digunakan mengukur aspek keterampilan peserta didik dalam membuat karya ilmiah berupa makalah. Peserta didik diminta menyusun sebuah karya ilmiah dengan cara berkelompok.

D. Analisis Konsep

Konsep penyajian materi pada media yang dikembangkan ini sesuai dengan model *guided discovery learning*. Penyajiannya yaitu dengan memberikan contoh konkrit dan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing peserta didik memahami serta menemukan konsep materi karya ilmiah. Hal tersebut tampak pada *slide* pengantar materi. Adapun bentuk visualnya sebagai berikut.



E. Analisis Tujuan Pembelajaran

Hasil analisis ujung depan, peserta didik, tugas, dan konsep digunakan sebagai acuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar 3.14, 4.14, 3.15, dan 4.15. Secara keseluruhan terdapat dua belas rumusan tujuan pembelajaran materi karya ilmiah dalam media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash*. Kompetensi dasar 3.14 diturunkan menjadi tiga tujuan pembelajaran. Begitu juga dengan kompetensi dasar 4.14 diturunkan menjadi tiga tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar 3.15 diturunkan menjadi lima tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar 4.15 diturunkan menjadi satu tujuan pembelajaran.

• Perancangan (*Design*)

a. Penentuan Format Media

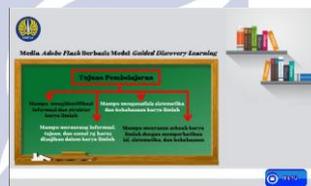
Format media yang dikembangkan ditentukan dengan rincian, (1) menggunakan aplikasi *adobe flash CS6*, (2) dapat dibuka pada semua jenis PC/laptop, (3) berkapasitas penyimpanan 44.7 MB, (4) berkomponen tombol, teks, gambar animasi, video, dan *background*, (5) sintaks penyajian materi sesuai dengan basis model *guided discovery learning*, (6) berisi materi karya ilmiah, (7) berkomponen enam *slide* utama, yaitu tampilan utama, tujuan pembelajaran, materi karya ilmiah, daftar pustaka, praktik menulis karya ilmiah, dan latihan soal, (8) dilengkapi dengan konten tambahan berupa ringkasan materi, video motivasi, dan kata motivasi pada setiap kegiatan.

b. Desain Awal Media

a. Tampilan Awal Menu Media



b. Tampilan Tujuan Pembelajaran



c. Tampilan Peta Konsep Materi



d. Tampilan Pengantar Materi



e. Tampilan Ringkasan Materi



f. Tampilan Latihan Soal Evaluasi



• Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan meliputi validasi, uji coba, dan revisi.

a. Validasi

Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu dua validator ahli dan satu validator dari pendidik bahasa Indonesia. Kegiatan validasi dilakukan tanggal 15–22 Februari 2018. Tahap ini menghasilkan nilai kelayakan dan saran serta komentar.

b. Uji Coba

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2018 dengan jumlah peserta didik sepuluh. Kelas yang dipilih sebagai subjek uji coba terbatas adalah kelas XI IPA 4. Produk yang diujicobakan adalah media yang telah divalidasi dan telah melalui proses revisi.

Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2018 dengan jumlah peserta didik tiga puluh enam. Kelas yang dipilih sebagai subjek uji coba terbatas adalah kelas XI IPA 2. Produk yang diujicobakan adalah media yang telah melalui proses revisi setelah uji coba terbatas.

c. Revisi

Kegiatan revisi pada tahap pengembangan dilakukan setelah validasi dan uji coba dalam pembelajaran. Pedoman revisi dari validasi adalah komentar dan saran dari para validator sedangkan pedoman revisi dari uji coba pembelajaran adalah aktivitas pendidik, hasil belajar peserta didik, dan respons peserta didik.

2. Kualitas Media Pembelajaran Bermodel *Guided Discovery Learning* dengan Aplikasi *Adobe Flash*

a. Kevalidan

Terdapat tiga komponen yang dinilai oleh validator ahli kompetensi meliputi isi materi, penyajian, dan kebahasaan. Terdapat sepuluh kriteria untuk komponen isi materi, lima kriteria untuk komponen penyajian, dan lima kriteria untuk komponen kebahasaan.

| Nmr. | Aspek yang Dinilai | Nilai yang Diperoleh | Kualifikasi |
|------|--------------------|----------------------|--------------|
| 1. | Isi Materi | 96% | Sangat Layak |
| 2. | Penyajian | 96% | Sangat Layak |
| 3. | Kebahasaan | 96% | Sangat Layak |
| 4. | Kegrafikaan | 96% | Sangat Layak |

Simpulan: Media yang dikembangkan telah berkualifikasi sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil validasi isi materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan diperoleh persentase yang sama rata 96%. Hasil validasi tersebut berkualifikasi sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* berkualifikasi sangat layak.

b. Keefektifan

Data keefektifan media digunakan untuk menjawab masalah 2b yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pelatihan yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran. Pelatihan diberikan baik dalam uji coba terbatas maupun uji coba luas. Berikut hasil belajar peserta didik.

| Nmr | Waktu | Hasil | | | | Kualifikasi |
|-----|-------------------|-------|----|------|------|-------------|
| | | T1 | T2 | Eval | Rata | |
| 1. | Uji coba terbatas | 91 | 82 | 84 | 86 | Sangat Baik |
| 2. | Uji coba luas | 88 | 87 | 90 | 88 | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil belajar peserta didik pada uji coba terbatas diperoleh rata-rata 86 dan uji coba luas rata-rata 88. Kedua nilai tersebut telah berkualifikasi sangat baik.

c. Kepraktisan

Data kepraktisan media diperoleh dari hasil observasi aktivitas pendidik dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* yang digunakan selama pembelajaran materi karya ilmiah. Berikut hasil observasi aktivitas pendidik.

| Nmr. | Waktu | Nilai | Kualifikasi |
|------|-------------------|-------|-------------|
| 1. | Uji coba terbatas | 91% | Sangat Baik |
| 2. | Uji coba luas | 96% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas diketahui terdapat perbedaan hasil observasi aktivitas pendidik pada uji coba terbatas dan luas. Perbedaan tersebut memiliki selisih lima persen. Pada uji coba terbatas diperoleh nilai persentase 91%. Pada uji coba luas naik lima persen menjadi 96%. Kedua nilai tersebut berkualifikasi sangat baik.

Selanjutnya, berikut hasil respons peserta didik.

| Nmr. | Waktu | Hasil | Kualifikasi |
|------|-------------------|-------|----------------|
| 1. | Uji coba terbatas | 87% | Sangat Praktis |
| 2. | Uji coba luas | 90% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel di atas diketahui terdapat perbedaan hasil respons peserta didik pada uji coba terbatas dan luas. Perbedaan tersebut memiliki selisih tiga persen. Pada uji coba terbatas diperoleh nilai persentase 87% sedangkan pada uji coba luas 90%. Kedua hasil respons pada uji coba terbatas dan luas tersebut berkualifikasi sangat praktis.

PEMBAHASAN

Peran Pendidik dalam Mengembangkan Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Realitas dalam dunia pendidikan diketahui satu dari beberapa sumber kendala pembelajaran adalah pendidik. Sifat pasif peserta didik dalam pembelajaran, terlebih Bahasa Indonesia, disebabkan oleh cara mengajar pendidik yang konvensional. Sebagian pendidik belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pendidik ketika mengajar juga pernah menggunakan media namun tidak bervariasi.

Hal tersebut secara kasat mata termasuk dalam masalah yang ringan. Jika ditelusuri secara mendalam, permasalahan tersebut dapat menjadi kompleks. Hal tersebut bila terjadi secara terus menerus dan tidak segera diatasi dapat menghambat perkembangan seluruh komponen pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah hasil belajar dan prestasi peserta didik sehingga kriteria ketuntasan minimal (KKM) tidak dapat tercapai.

Dalam hal ini, pendidik berperan penting sebagai korektor. Pendidik harus menilai dan mengoreksi semua sikap, tingkah laku, dan perbuatan peserta didik (Roesminingsih dan Susarno, 2004:127). Pendidik berkewajiban memonitor perkembangan hasil belajar dan mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi peserta didik. Setelah itu, dilakukan pengoreksian terhadap proses belajar dan mengajar secara berkelanjutan agar teridentifikasi masalah-masalah yang dialami setiap pembelajaran berlangsung. Hasil kegiatan tersebut berguna sebagai pedoman melakukan pembaruan terhadap pembelajaran.

Selain sebagai korektor, pendidik juga berperan sebagai inisiator dan motivator. Peran pendidik sebagai inisiator adalah pendidik harus menjadi pelaku pencetus inovasi pembelajaran (Roesminingsih dan Susarno, 2004:128). Satu di antaranya keterampilan penggunaan media sebagai sarana komunikasi. Komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik juga dijadikan sebagai pedoman alat ukur pembelajaran. Jika komunikasi antara dua subjek pembelajaran dapat terjalin dengan baik, maka pembelajaran pun menjadi efektif.

Untuk mendukung hal tersebut, pendidik hendaknya juga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik agar bergairah dan aktif belajar. Hal tersebut disebabkan tidak ada interaksi edukasi yang baik jika mitra tutur tidak semangat. Sebagai upayanya, pendidik dapat menganalisis motif latar belakang peserta didik malas belajar sehingga prestasi yang dicapai menurun. Sejalan dengan hal tersebut, Roesminingsih dan Susarno (2004:128) juga menyatakan peran pendidik sebagai motivator penting dalam interaksi edukatif karena berkaitan dengan esensi pendidikan yang dibutuhkan kemahiran sosial dan pelaksanaan dalam personalisasi dan sosialisasi diri.

Media Pembelajaran sebagai Solusi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Setelah pendidik melakukan tiga hal tersebut, tugas pendidik selanjutnya mencari jalan keluar yang efektif. Satu dari beberapa solusi yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Dengan demikian, komunikasi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik menjadi efektif. Sejalan dengan hal itu, Munadi (2008:37) mengemukakan tujuan utama media adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan (terdapat perubahan tingkah laku). Media pembelajaran yang dikembangkan terbuat dari sebuah perangkat lunak atau aplikasi komputer. Aplikasi yang digunakan adalah *adobe flash*. Media tersebut berisi fitur animasi dua dimensi, gambar, *back sound*, video, dan materi.

Pada zaman modern ini, teknologi mengalami perkembangan yang pesat. Terdapat banyak temuan dan ciptaan teknologi baru yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Satu dari beberapa contohnya digunakan sebagai media pembelajaran. Media elektronik lebih banyak diminati oleh peserta didik dibandingkan dengan media yang tradisional. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan emosi peserta didik yang senang dan memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap hal baru.

Sejalan dengan hal itu, berdasarkan penelitian Mawardani (2017) diketahui multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terbukti efektif mempengaruhi hasil belajar dan motivasi peserta didik pada materi *Langkah Penelitian Geografi* kelas X SMA/MA dalam kurikulum 2013. Pada penelitian tersebut media *adobe flash* digunakan pada mata pelajaran Geografi sedangkan dalam penelitian ini Bahasa Indonesia dengan materi karya ilmiah.

Untuk mengarahkan peserta didik menjadi aktif, pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara langsung. Penggunaan media yang inovatif dapat merangsang aktivitas-aktivitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan kerangka ide-ide ke dalam media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan juga dapat diintegrasikan dengan suara, animasi, dan video yang mampu membantu membimbing proses berpikir peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diajak berpikir kritis dan reprodktif melalui penggalian pemahaman materi dengan menggunakan media.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia materi karya ilmiah bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* terdiri atas tiga tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian adalah analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan

pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan adalah pemilihan format dan desain awal media. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah validasi, uji coba, dan revisi. Validasi pada aspek kompetensi dilakukan satu kali sedangkan pada aspek kegrafikaan dilakukan dua kali. Saran dan komentar pada aspek kompetensi adalah menambahkan *slide* petunjuk penggunaan dan pengoperasian media serta perubahan soal latihan evaluasi. Saran dan komentar pada aspek penyajian media penyesuaian penempatan dan pewarnaan tombol serta penambahan *slide* soal untuk mengunci materi. Kegiatan revisi juga dilakukan setelah uji coba. Revisi diberikan pada penggunaan redaksi kata yang terdapat pada *slide* kegiatan menulis karya ilmiah. Media telah direvisi sesuai dengan komentar, saran, dan kegiatan dilapangan serta draf final telah dihasilkan.

Kelayakan media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* aspek isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan media masing-masing diperoleh nilai persentase 96%. Keefektifan media diukur dari hasil belajar peserta didik. Penilaian tersebut dilakukan dua kali, pada uji coba terbatas dan luas. Pada uji coba terbatas diperoleh rerata hasil belajar peserta didik 86 dan pada uji coba luas diperoleh rerata hasil belajar peserta didik 88. Kepraktisan diperoleh dari hasil observasi aktivitas pendidik dan respons peserta didik terhadap media. Hasil tersebut diperoleh dari kelas uji coba terbatas dan luas. Pada uji coba terbatas diperoleh hasil observasi aktivitas pendidik 91% dan respons peserta didik dengan persentase 87%. Pada uji coba luas diperoleh hasil observasi aktivitas pendidik 96% dan respons peserta didik dengan persentase 90%. Dengan demikian, media pembelajaran bermodel *guided discovery learning* dengan aplikasi *adobe flash* sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis.

Saran

Berikut beberapa saran terkait penelitian pengembangan ini antara lain

- 1) kepada guru yang memanfaatkan hasil penelitian ini disarankan (1) melakukan inovasi pengelolaan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan sikap positif belajar peserta didik serta kegiatan berpikir aktif, kritis, dan logis, (2) melakukan inovasi penggunaan basis sebagai landasan penyusunan media interaktif yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (3) melakukan pembaruan terhadap materi pembelajaran lain untuk dikombinasikan dengan basis model *guided discovery learning* dan diintegrasikan ke dalam media interaktif

- 2) kepada peserta didik yang memanfaatkan hasil penelitian ini disarankan (1) memahami materi secara tuntas agar materi yang dipelajari bermakna, (2) menerapkan model *guided discovery learning* yang tersaji dalam media interaktif
- 3) kepada peneliti lain yang memanfaatkan hasil penelitian ini disarankan (1) mengidentifikasi kekurangan dalam penelitian ini sehingga kegiatan penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitiannya, (2) melakukan proses pengembangan hingga pada tahap penyebaran agar produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahyadi, Dede. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Materi Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumiwijaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Carin, Arthur A. 1993. *Teaching Science Through Discovery*. Toronto: Meerll Publishing Company
- Chich-Jen, Shieh dan Lean, Yu. 2016. *A Study on Information Technology Integrated Guided Discovery Instruction towards Students' Learning Achievement and Learning Retention*. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, 12(4): 833-842.
- Gholamian, A. 2013. *Studying The Effect of Guided Discovery Learning on Reinforcing The Creative Thinking of Six Grade Girls Students in Qom During 2012-2013 Academic Year*. Journal of Applied Science and Agriculture, 8(5): 576-584.
- Hidayatullah, Priyanto dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Press
- Melani dkk. 2012. *Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 4, Nomor 1
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nasucha, Yakub dkk. 2009. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Mata Kuliah Wajib Pengembangan Kepribadian)*. Yogyakarta: Media Perkasa
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Yulida, Rosa dkk. 2016. *Penggunaan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian*. *Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia

