

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR ALTERNATIF BERBENTUK *SLIDE* INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN GAYA BELAJAR PADA MATERI KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP

DEVELOPMENT OF ALTERNATIVE LEARNING RESOURCES FORM OF INTERACTIVE SLIDE WITH APPROACH OF LEARNING STYLES ON DIVERSITY OF LIVING MATTER

Himatul Mufidah, J. Djoko Budiono, Wisanti

Jurusan Biologi-FMIPA Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang Gedung C3 Lt. 2 Surabaya 60231, Indonesia
e-mail: himamufi@gmail.com

Abstract- The objective this research are produces interactive slide with a viable approach to learning styles is used as an alternative learning resources, to describe the feasibility of interactive slide learning styles approach as an alternative learning resources, to describe the response of students to the interactive slides with style approach to learning, and to describe students behavior during trial of interactive slides with learning style approach. This type of research is performed with six development stages, among others, 1) analysis of student characteristics, 2) formulate learning objectives, 3) determine the types of learning resources and materials used, 4) organize an interactive slide diversity of living things, 5) study of the members, and 6) the trial limited. Alternative Learning Resources Form of Interactive Slide with Approach of Learning Styles on Diversity of Living Matter declared fit for use as an alternative learning resource by the percentage feasibility criteria in terms of content and format of learning resources as large as 92.08%, and get a very good response from students, as an alternative learning resource with big percentage of revenue 97.5%.

Keyword: *Development of learning resources, Interactive Slide, Style learning.*

Abstrak- Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar yang layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif, mendeskripsikan kelayakan *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar sebagai sumber belajar alternatif, mendeskripsikan respons siswa terhadap *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar, serta mendeskripsikan aktivitas siswa selama uji coba *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan dengan enam tahapan, sebagai berikut: 1) analisis karakteristik siswa, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) menentukan jenis sumber belajar dan materi yang digunakan, 4) menyusun *slide* interaktif keanekaragaman makhluk hidup, 5) telaah para ahli, dan 6) uji coba terbatas. Sumber Belajar Alternatif berbentuk *Slide* Interaktif dengan

Pendekatan Gaya Belajar pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup yang dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif dengan persentase kelayakan dari segi kriteria isi materi dan format sumber belajar sebesar 92,08%, dan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, sebagai sumber belajar alternatif dengan perolehan persentase sebesar 97,5%.

Kata kunci: *Pengembangan sumber belajar, Slide Interaktif, Gaya belajar.*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran memerlukan media yang berperan sebagai penyalur pesan, pemotivasi, penciptaan suasana, sekaligus sebagai sumber belajar. Ketersediaan sumber pembelajaran akan memperluas kesempatan belajar tidak hanya terbatas pada peserta didik dengan tipe belajar verbal tapi juga peserta didik dengan tipe belajar yang lain seperti kinestetik, audio, visual, musical, dan sebagainya, bahkan peserta didik dengan gaya belajar yang mengombinasi beberapa gaya belajar sekaligus dalam proses belajarnya. Gaya belajar siswa adalah kombinasi dari cara ia menyerap dan mengatur serta mengolah informasi (DePorter dan Henarcki, 2001). Gaya belajar ini meliputi gaya belajar visual (gaya belajar dengan cara melihat), auditif (belajar dengan cara mendengar), dan kinestetik (gaya belajar dengan cara bergerak). Hasil riset menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan gaya belajar mereka yang dominan, saat mengerjakan tes, akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka (Gunawan, 2006). Dalam Ibrahim (2009) dikatakan bahwa sumber belajar (learning resource) adalah segala sesuatu baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan Sumber Belajar Alternatif Berbentuk *Slide* Interaktif dengan Pendekatan Gaya Belajar pada

Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup. Pemilihan sumber belajar berupa slide interaktif sebagai media dalam menyampaikan materi ini karena, mempersingkat waktu penyampaian materi, yang juga dilengkapi dengan gambar yang menunjang materi, disertai narasi penjelasan untuk teks, dan disisipi dengan musik sebagai latar pengiring pembelajaran serta dilengkapi latihan soal yang dapat melatih pengetahuan peserta didik. Sumber belajar berupa slide interaktif ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengoperasiannya, sehingga peserta didik tidak pasif dalam pembelajaran, dan slide interaktif ini memiliki perpaduan antara visual, audio dan sedikit interaksi fisik, maka sumber belajar ini dapat digunakan oleh peserta didik dengan gaya belajar visual, auditif, kinestetik, bahkan gaya belajar dengan kombinasi ketiganya.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar yang layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif, mendeskripsikan kelayakan slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar sebagai sumber belajar alternatif, mendeskripsikan respons siswa terhadap slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar, serta mendeskripsikan aktivitas siswa selama uji coba slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan suatu sumber belajar berupa slide interaktif yang berbasis program aplikasi *Microsoft Power Point* untuk materi keanekaragaman makhluk hidup dengan menggunakan pendekatan gaya belajar siswa.

Rancangan penelitian dilakukan dengan enam tahapan, sebagai berikut: 1) analisis karakteristik siswa, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) menentukan jenis sumber belajar dan materi yang digunakan, 4) menyusun slide interaktif keanekaragaman makhluk hidup, 5) telaah para ahli, dan 6) uji coba terbatas pada 12 siswa Kelas VII di SMP YPM 4 Bohar-Taman.

Teknik pengumpulan data adalah telaah sumber belajar dan respon siswa, sedangkan teknik analisis data berupa hasil telaah sumber belajar dan respon siswa terhadap sumber belajar yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Sumber belajar alternatif berbentuk *slide* interaktif layak digunakan bila interpretasinya $\geq 70\%$. Berikut adalah kriteria interpretasi skor penilaian kelayakan.

Skor persentase	Kategori
25% – 39,9%	Tidak layak
40% – 54,9%	Kurang layak
55% – 69,9%	Cukup layak
70% – 84,9%	Layak
85% – 100%	Sangat layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sumber belajar yaitu slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup. Slide

interaktif ini dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif sarana belajar siswa, yang dalam setiap tahap pengembangannya dilakukan perbaikan dan penyempurnaan untuk menghasilkan sumber belajar yang layak. Perbaikan dan penyempurnaan sumber belajar ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dan masukan dari dosen pembimbing.

1. Hasil telaah LKS

Kelayakan slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup ini ditelaah para penelaah yang terdiri dari 3 orang penelaah. Penilaian ini meliputi penilaian terhadap kriteria isi materi dan format sumber belajar.

Hasil analisis data penilaian kelayakan slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar sebagai sumber belajar untuk materi keanekaragaman makhluk hidup ditampilkan pada Tabel 1. berikut. Analisis dilakukan berdasarkan rekapitulasi data hasil penilaian kelayakan *slide* interaktif oleh 2 dosen Biologi dan 1 guru Biologi.

Tabel 1. Hasil Telaah Sumber Belajar

No	Pernyataan	(%)	Kriteria			
1.	Kriteria isi materi	91,75	Sangat layak			
	a. Indikator pembelajaran					
	b. Konsep-konsep untuk sub bahasan materi:					
	1) Sejarah tata cara penamaan makhluk hidup					
	2) Tata cara penamaan makhluk hidup					
	3) Sejarah klasifikasi makhluk hidup					
	4) Sistem pembagian 5 kingdom, yaitu:					
	a) Kingdom Monera					
	b) Kingdom Protista					
	c) Kingdom Fungi					
	d) Kingdom Plantae					
	e) Kingdom Animalia					
	2.			Format Sumber Belajar	100	Sangat layak
				a. Format menu		
b. Bahasa untuk sub bahasan materi:						
1) Sejarah tata cara penamaan makhluk hidup						
2) Tata cara penamaan makhluk hidup						
3) Sejarah klasifikasi makhluk hidup						
4) Sistem pembagian 5 kingdom, yaitu:						
➤ Kingdom Monera						
➤ Kingdom Protista						
➤ Kingdom Fungi						
➤ Kingdom Plantae						

			layak
	➤ Kingdom Animalia	91,75	Sangat layak

No	Pernyataan	(%)	Kriteria
	c. Komponen Visual		
	1) font huruf	100	Sangat layak
	2) Desain tampilan	91,75	Sangat layak
	3) kombinasi warna	100	Sangat layak
	4) Gambar dan foto	91,75	Sangat layak
	5) Animasi	83,25	Sangat layak
	d. Komponen Audio		
	1) Suara narasi untuk sub bahasan materi:		
	a) Sejarah tata cara penamaan makhluk hidup	91,75	Sangat layak
	b) Tata cara penamaan makhluk hidup	83,25	Sangat layak
	c) Sejarah klasifikasi makhluk hidup	83,25	Sangat layak
	d) Sistem pembagian 5 kingdom, yaitu:		
	➤ Kingdom Monera	91,75	Sangat layak
	➤ Kingdom Protista	91,75	Sangat layak
	➤ Kingdom Fungi	91,75	Sangat layak
	➤ Kingdom Plantae	91,75	Sangat layak
	➤ Kingdom Animalia	91,75	Sangat layak
	2) Volume dan intonasi suara narasi	83,25	Sangat layak
	3) Ruang dan kesempatan siswa untuk melakukan diskusi dengan teman dan guru	100	Sangat layak
	4) Musik	91,75	Sangat layak
	5) Format waktu	100	Sangat layak
	e. Komponen Kinestetik		
	1) Penyampaian materi sesuai dengan kecepatan dan kemampuan maksimal belajar setiap individu siswa	91,75	Sangat layak
	2) kontrol pengoperasian	100	Sangat layak
	3) Beat musik	83,25	Sangat layak
	f. Individual, dimanapun, kapanpun, dan dengan tipe gaya belajar yang beragam	100	Sangat layak
	g. Melibatkan siswa secara penuh, dan interaktif	91,75	Sangat layak

Berdasarkan hasil Tabel 1 di atas, penelaah memberikan persentase kelayakan 100% untuk pernyataan bahwa slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar sebagai sumber belajar alternatif untuk materi keanekaragaman makhluk hidup sudah memenuhi, antara lain: format menu, ukuran dan jenis font huruf, kombinasi warna, ruang diskusi, format waktu kemunculan musik, kontrol penggunaan, individual, waktu dan tempat penggunaan, dan tipe gaya belajar yang sesuai.

Akan tetapi, para penelaah memberikan persentase kelayakan 83,25% untuk pernyataan bahwa, antara lain: animasi, volume dan intonasi suara narasi, beat musik kurang sesuai.

Dari data yang diperoleh kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase kelayakan sumber belajar. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan bahwa persentase kelayakan slide interaktif dari segi format media dan konsep adalah sebesar 92,08%. Perolehan angka 92,08% tersebut berada pada rentang persentase kelayakan yaitu 85% – 100% yang artinya hasil penilaian tersebut jika diinterpretasikan termasuk dalam kategori sangat layak.

2. Hasil respon siswa

Selain penilaian yang dilakukan oleh dua dosen biologi dan satu guru biologi, sumber belajar alternatif berbentuk *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup juga mendapatkan penilaian dari siswa dengan cara uji coba terbatas. Penilaian dilakukan setelah siswa melihat dan menggunakan sumber belajar alternatif berbentuk *slide* interaktif dengan pendekatan gaya belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup. Hasil dari analisis penilaian kelayakan sumber belajar yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Terhadap Sumber Belajar

No	Indikator	Persentase (%) Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Penyajian materi sistematis (berurutan)	100%	0%
2.	Penyajian materi lebih menarik dengan <i>slide interaktif</i> yang sesuai gaya belajar anda	100%	0%
3.	Materi yang disampaikan dengan <i>slide interaktif</i> berdasarkan gaya belajar lebih mudah dipahami	100%	0%
4.	<i>slide interaktif</i> berdasarkan gaya belajar ini sesuai dengan gaya belajar anda	100%	0%
5.	Penggunaan <i>slide interaktif</i> berdasarkan gaya belajar mudah untuk dioperasikan	100%	0%
6.	Kualitas gambar yang pada <i>slide interaktif</i> sudah tepat dan jelas	91,7%	8,3%
7.	Bahasa yang digunakan mudah anda pahami	100%	0%
8.	Suara narator dan musik pada <i>slide interaktif</i> ini jelas dan tidak mengganggu	83,3%	16,7%
9.	<i>slide interaktif</i> dapat digunakan secara individual dan dimana saja	100%	0%

10	Anda ingin memperoleh <i>slide interaktif</i> berdasarkan gaya belajar untuk materi yang lain	100%	0%
RATA-RATA		97,5%	2,5%

Berdasarkan Tabel 2. di atas, sebagian besar siswa memberikan respons yang positif. Semua siswa (100%) setuju bahwa sumber belajar alternatif berbentuk slide interaktif dengan pendekatan gaya belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup, antara lain: penyajian materinya sistematis, lebih menarik, lebih mudah dipahami, sudah sesuai dengan gaya belajar siswa, mudah untuk dioperasikan, bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa, slide interaktif dapat digunakan secara individual, dimana saja, dan siswa ingin memperoleh slide interaktif berdasarkan gaya belajar untuk materi yang lain. Akan tetapi, hanya sebagian siswa (83,3%) setuju dengan pernyataan suara narator dan musik pada slide interaktif ini jelas dan tidak mengganggu.

3. Hasil Aktivitas Siswa

Gaya belajar siswa diketahui melalui angket gaya belajar siswa pada saat analisis siswa. Untuk mengetahui adanya keterkaitan antara aktivitas siswa berdasarkan gaya belajar mereka selama uji coba slide interaktif keanekaragaman makhluk hidup dengan angket gaya belajar sebelumnya, dapat diketahui melalui lembar aktivitas siswa.

Tabel 3. Hasil Aktivitas Siswa selama Uji Coba

No	Nama siswa	Tipe Gaya Belajar	∑ Aktivitas yang muncul		
			Visual	Auditif	Kines
1	Achmad K.	V-A-K	3	1	1
2	Cici E. P.	V-A-K	3	2	2
3	Dwi P.	V-A-K	3	2	2
4	Maulana M. F	V-A-K	3	2	1
5	Mirza A. Z.	V-A-K	3	2	2
6	viola D. E.	V-A-K	3	1	1
7	Erina O. A.	A-V-K	1	3	1
8	Guntur A. S.	A-V-K	2	3	1
9	Maulida N. H.	A-V-K	1	3	1
10	Rahma M. P.	A-V-K	2	3	2
11	Sri Nur C.	A-V-K	2	3	2
12	Syefti R.	A-V-K	2	3	2

Aktivitas:

1. Pembaca yang cepat (visual)
2. Memperhatikan petunjuk-petunjuk penggunaan *slide* interaktif (visual)
3. Memperhatikan narasi dan musik di dalam *slide* interaktif (auditif)
4. Aktif dan antusias mencoba semua menu yang disajikan di *slide* interaktif (kinestetik)
5. Menggerakkan bibir atau bersuara ketika menggunakan *slide* interaktif (auditif)
6. Mudah terganggu keributan di dalam atau di luar kelas ketika menggunakan *slide* interaktif (auditif)
7. Suka mengerak-gerakkan anggota tubuh selama menggunakan *slide* interaktif (kinestetik)
8. Selesai menggunakan *slide* interaktif dalam waktu cepat (visual)
9. Menggerakkan jari (kursor) sebagai penunjuk ketika membaca *slide* interaktif (kinestetik)

Berdasarkan hasil analisis Tabel 3. didapatkan bahwa aktivitas siswa selama uji coba slide interaktif keanekaragaman makhluk hidup sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar mereka.

Pengembangan suatu sumber belajar harus memperhatikan beberapa kriteria tertentu. Salah satu kriteria tersebut adalah kemudahan dalam memperoleh sumber belajar dan kemudahan penggunaannya, ekonomis, dan praktis (Ibrahim, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan slide interaktif makhluk hidup mendapatkan kelayakan rata-rata sangat layak. Hal ini meliputi: kemudahan dalam pengoperasian slide interaktif makhluk hidup, kemudahan dalam memperoleh dan mengakses slide interaktif makhluk hidup dimanapun dan kapanpun.

Suatu sumber belajar dikatakan baik apabila telah memenuhi kriteria sumber belajar yang baik. Sumber belajar yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan baik dan layak untuk kriteria kemudahan penggunaan. slide interaktif makhluk hidup ini mudah digunakan atau dioperasikan, karena menggunakan sistem aplikasi Microsoft Power Point yang dilengkapi petunjuk penggunaan untuk setiap pilihan menu.

Slide interaktif makhluk hidup mudah diakses atau digunakan dan tidak terbatas pada ruang, tempat dan waktu. Hal ini dikarenakan slide interaktif makhluk hidup menggunakan aplikasi Microsoft Power Point yang mudah dijumpai pada setiap komputer baik komputer sekolah maupun laptop pribadi. Aplikasi Microsoft Power Point adalah aplikasi program bawaan pada sistem operasi Windows, sehingga tidak lagi memerlukan instalasi program. Selain itu, karena merupakan aplikasi bawaan pada sistem operasi Windows tidak lagi memerlukan instalasi tambahan, menyebabkan sumber belajar dengan menggunakan program ini memenuhi kriteria ekonomis dan praktis menurut Ibrahim (2009).

Berdasarkan pada hal ini, maka slide interaktif makhluk hidup memiliki nilai kemudahan penggunaan, baik dari kemudahan pengoperasian dan kemudahan dalam memperoleh dan mengaksesnya, ekonomis, dan praktis. Hasil ini sebanding dengan respons yang diberikan siswa, bahwa slide interaktif makhluk hidup mudah untuk dioperasikan oleh mereka.

Sumber belajar yang dikembangkan selain mendapatkan kelayakan sesuai dengan kriteria sumber belajar yang baik menurut Ibrahim (2009), juga mempunyai fungsi yang sesuai dengan fungsi sumber belajar pada umumnya yaitu: memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung, memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografi, dan menyajikan informasi secara lebih kongrit dengan menampilkan gambar-gambar contoh spesies makhluk hidup pada setiap pembahasan sub materi. memungkinkan belajar secara seketika.

Penyajian informasi dengan lebih kongrit dari suatu materi yang terdiri dari konsep-konsep abstrak sangat membutuhkan bantuan berupa benda asli atau media grafis. Pada penelitian ini sumber belajar dilengkapi dengan beberapa komponen grafis, yang terdiri dari foto, gambar, dan animasi sebagai pendukung penyampaian materi.

Sumber belajar dapat juga digunakan untuk memberikan pembelajaran yang sifatnya lebih individual dan memberikan kesempatan siswa untuk

berkembang sesuai kemampuannya. Pembelajaran bersifat lebih individual karena sumber belajar yang dikembangkan menggunakan pendekatan gaya belajar siswa. Gaya belajar ini berbeda sesuai dengan karakteristik setiap individu. Pada penelitian ini gaya belajar yang digunakan adalah gaya belajar kombinasi. Dengan menggunakan pendekatan seperti ini diharapkan siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya. Karena, siswa yang belajar dengan menggunakan gaya belajar mereka yang dominan, saat mengerjakan tes, akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka (Gunawan, 2006).

Ciri-ciri gaya belajar siswa tidak hanya muncul pada saat analisis siswa saja yaitu saat peneliti memberikan angket kuis gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar siswa. Ciri-ciri ini juga muncul selama uji coba terbatas slide interaktif keanekaragaman makhluk hidup dalam bentuk respons seperti penjelasan sebelumnya dan aktivitas siswa. Kemunculan ciri-ciri gaya belajar ini selama uji coba slide interaktif keanekaragaman makhluk hidup didapatkan bahwa aktivitas siswa sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar mereka. Hasil dari pengamatan aktivitas siswa yang sesuai dengan ciri gaya belajar ini memiliki hasil yang sama dan sesuai dengan hasil tes gaya belajar selama tahap analisis siswa yang dilakukan penulis.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, serta tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) dihasilkan Sumber Belajar Alternatif Berbentuk Slide Interaktif dengan Pendekatan Gaya Belajar pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup dan dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif. 2) Kelayakan Sumber Belajar memperoleh persentase kelayakan dari segi kriteria isi materi dan format sumber belajar sebesar 92,08% dengan kategori sangat layak. 3) Sumber Belajar mendapatkan respons yang sangat baik dari siswa dengan perolehan persentase sebesar 97,5%. 4) Aktivitas siswa selama uji coba menunjukkan hasil yang sama dan sesuai dengan tipe gaya belajar siswa.

DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Learner*. Bandung: Kaifa.

DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2008. *Quantum learning*. Bandung: Kaifa.

Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ibrahim, Muslimin. 2009. *Mata Kuliah Proses Belajar Mengajar*. Tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.

Musfiqon, M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Anonim. 2005. *Microsoft Office 2003*. Yogyakarta: Andi.

Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.