

PENGEMBANGAN MEDIA *WORDDENT95* BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MEMPERKAYA KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD

Anisyah Nur Sholichah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, anisyahsholichah@mhs.unesa.ac.id

Sri Hariani

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, srihariani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi kosakata baku dan tidak baku dengan aplikasi Worddent95 berbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD dan mengetahui kelayakan aplikasi Worddent95 berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil dan besar. Hasil penelitian ini menunjukkan dua kriteria kelayakan media pembelajaran antara lain: 1) Kriteria kelayakan validasi materi sebesar 95,37% (layak), dan kriteria kelayakan validasi media sebesar 90,21% (layak), 2) Kriteria kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% (praktis), dan kriteria kelayakan kepraktisan uji coba skala besar sebesar 98,62% (praktis). Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Worddent95 memenuhi kedua kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Aplikasi Android, Kosakata Baku dan Tidak Baku.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting di kawasan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal ini dilatarbelakangi oleh peristiwa Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi, kami poetera dan poeteri Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatoean, Bahasa Indonesia dan pada undang-undang sendiri telah dicantumkan mengenai penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan Indonesia. Bahasa Indonesia juga di katakan sebagai bahasa ibu, hal ini dapat dilihat dalam penggunaan Bahasa Indonesia yang sudah diajarkan kepada anak saat anak tersebut mulai dikenalkan bahasa.

Akan tetapi dalam penggunaan Bahasa Indonesia sangat beraneka ragam cara penuturannya, hal ini dilatarbelakangi oleh wilayah Indonesia yang dibatasi oleh lautan sehingga bahasa daerah tetap digunakan dalam keberlangsungan dalam berkomunikasi. Penggunaan Bahasa Indonesia dan daerah sangat berpengaruh terhadap timbulnya ragam Bahasa Indonesia, tetapi tetap dikatakan sebagai Bahasa Indonesia. Karena memiliki ciri kaidah tata bunyi, pembentukan kata, tata makna, umumnya sama.

Perbedaan terlihat dari dialek yang digunakan semisal logat orang tapanuli dalam pelafalannya Bahasa Indonesia dapat dikenali dari dari penggunaan tekanan kata yang amat jelas, turun-naiknya nada, dan panjang pendeknya bunyi sehingga membangun *aksen* yang berbeda-beda. Penggunaan kosa kata mengenai Bahasa Indonesia dengan daerah tentu ada walaupun kurang

nampak. Kemampuan menggunakan berbagai gaya itu pada hakikatnya terjangkau setiap penutur yang menggunakannya.

Namun kemahiran dalam berBahasa Indonesia yang baik dan benar tidak selamanya dari keluarga saja, melainkan dari kepekaan dan pengalaman penutur bahasa dalam berkomunikasi dengan orang lain sehingga penutur dapat menambah jumlah kosa kata dalam dirinya. Akan tetapi penutur dalam menggunakan kosakata yang dipelajari dalam pengalaman saat Bahasa sehingga diperlukan suatu standarisasi dalam penggunaan ragam bahasa melalui pembakuan bahasa.

Pendidikan sendiri merupakan usaha sadar dan sistematis dalam mewujudkan kemampuan siswa dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan sangat berperan juga membimbing siswa dalam memperoleh keterampilan berBahasa Indonesia yang baik dan benar. Sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia sejak di bangku sekolah sangatlah penting untuk membekali siswa berkomunikasi dengan baik dan benar dengan menggunakan bahasa baku yang cenderung sekarang sangat ditinggalkan dalam penggunaanya. Padahal penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat berperan penting dalam penyampaian maksud dan tujuan siswa dalam lingkungannya.

Siswa yang tidak menggunakan bahasa baku, dapat dilatar belakangi karena kurangnya kosa kata berBahasa Indonesia, dan lingkungan yang sangat berkembang pesat seiring perkembangan teknologi yang secara besar-besaran mempengaruhi penggunaan bahasa juga semisal penggunaan Bahasa Indonesia yang dipadukan dengan

bahasa Inggris yang sangat tidak sesuai dengan penggunaan bahasa. Contohnya anak jaman now, yang dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia secara keseluruhannya anak jaman sekarang.

Maka dari itu, dengan adanya deskripsi siswa sekolah dasar yang sangat antusias dengan kemajuan teknologi yang dijadikan sumber belajar dan penggunaan Bahasa Indonesia pada usia anak sekolah dasar yang kurang baik. Serta pemberian dorongan dari wali kelas sendiri yang dapat dikatakan mampu mengoperasikan media melalui penggunaan teknologi.

Sebagai praktisi pendidikan dapat mengembangkan media pembelajaran yang dikaitkan dengan kemajuan teknologi sehingga dapat memberikan motivasi dan minat belajar siswa untuk giat belajar. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dalam penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media *Worddent95* Berbasis Aplikasi *Android* untuk Memperkaya Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD.

Alasan peneliti memilih media berupa aplikasi *Android* karena *Android* termasuk dalam salah satu sistem operasi *open source* atau terbuka. Kode dengan sumber yang terbuka dan lisensi pada *Android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu juga *Android* memiliki banyak pilihan perangkat ada *smartphone*, *phablet*, dan *tablet*. Bahkan sekarang *Android* sudah mulai diaplikasikan ke dalam PC lewat *Remix OS*. Perangkat yang menggunakan sistem operasi *Android* juga memiliki rentang harga yang jauh lebih murah dibandingkan perangkat yang menggunakan sistem *iOS*.

Media *Worddent95* adalah suatu aplikasi yang meminta siswa untuk mencari kata-kata agar dipilah berdasarkan jenis kata baku dan tidak baku. *Worddent95* berdasarkan adanya pertimbangan dua suku kata yang nantinya selaras dengan konten materi dalam aplikasi *Android* yang akan dibuat. Aplikasi *Worddent95* ditunjukan sebagai sarana media pembelajaran audio dan audiovisual yang dapat menarik simpati dan memberikan pemahaman siswa yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang positif ditengah-tengah kemampuan siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi di era perkembangan jaman.

Di dalam aplikasi tersebut berisi tujuan pembelajaran, materi, soal evaluasi, dan rangkuman materi. Penjelasan mengenai kosakata baku dan tidak baku dikemas melalui game edukasi dengan menebak setiap pertanyaan yang diberikan saat melakukan penjelajahan diberbagai tempat. Dengan tujuan aplikasi tersebut mengajak siswa untuk seolah-olah berpetualang sambil belajar. Untuk soal evaluasi terdiri dari soal

pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan menggunakan empat opsi jawaban (a,b,c, dan d) yang nantinya dijadikan indikator pemahaman siswa mengenai kosakata baku dan tidak baku.

Sedangkan rangkuman materi disajikan dengan slide menarik. *Worddent95* nantinya dijadikan suatu aplikasi *smartphone* yang dapat diunduh melalui *Playstore* oleh siswa. *Worddent95* tidak menggunakan kuota internet, karena dirancang dengan menggunakan sistem jaringan *offline* sehingga siswa tidak memerlukan biaya untuk membeli kuota. *Worddent95* dirancang sebagai game *single player* dimana dalam memainkan game ini tidak dapat dimainkan oleh dua orang dalam satu game.

Setelah menganalisis masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: 1) Prosedur mengembangkan media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 2) Desain produk media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD c) Proses desain media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD d) Mengenai pendapat siswa dengan adanya *Worddent95* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD e) Hasil kelayakan produk *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD berdasarkan penilaian para validator.

Setelah menganalisis permasalahan yang terdapat dilatar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *Worddent95* berbasis *Android* adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi berupa game edukasi *Worddent95* berbasis *Android* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.
2. Mengetahui proses desain produk media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.
3. Menghasilkan produk media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk terapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.
4. Mengetahui pendapat siswa terhadap produk media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.
5. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Dalam pengembangan produk media pembelajaran Worddent95 berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk diterapkan dalam materi kosakata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD terdapat spesifikasi produk yang nantinya dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Worddent95 berbasis aplikasi *Android* yang efektif untuk diterapkan dalam keterampilan menulis teknis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD terdapat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, rangkuman materi pembelajaran, permainan, evaluasi, dan profil pengembang media tersebut.
2. Bahan penyerta produk media pembelajaran Worddent95 yang efektif untuk diterapkan dalam materi kosakata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD berisikan suatu program CAI (*Computer Assited Instruction*) yang diaplikasikan melalui *smartphone Android* untuk memudahkan akses *mengunduh* baik siswa maupun guru.
3. Media Worddent95 berbasis aplikasi *Android* dapat dijalankan dalam perangkat *smartphone* berbagai merk dengan adanya spesifikasi *Android Jelly Bean* (4.1-4.3), RAM 4 GB dan layar dengan resolusi 4 inchi.

Dengan pengembangan media pembelajaran Worddent95 berbasis aplikasi *Android* memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pengembang

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat untuk peneliti sebagai praktisi pendidikan berinovasi, mendesain produk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dan sebagai syarat mendapatkan gelar S.Pd (Sarjana Pendidikan).

2. Bagi pendidik

Pendidik dapat menggunakan aplikasi Worddent95 sebagai sarana pembelajaran materi kosakata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswanya, dan juga menumbuhkan sikap ingin andil dalam inovasi untuk pengembangan sarana pembelajaran khususnya bidang teknologi.

3. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan media Worddent95 untuk memahami kosakata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat menunjang aktivitas belajar siswa yang memanfaatkan teknologi, serta memimbing siswa bahwa teknologi dapat digunakan secara bijak.

4. Bagi sekolah

Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dari media Tepak Tekong tersebut.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sumber inovasi pembelajaran selanjutnya baik dalam materi yang sama, maupun pengetahuan yang sama dan berbeda serta sebagai dasar acuan pembandingan adanya pengembangan media selanjutnya.

Batasan dalam pengembangan media pembelajaran Worddent95 antara lain:

- a. Pengembangan media pembelajaran Worddent95 berbasis aplikasi *Android* ini hanya digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- b. Untuk menjadikan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan fokus, tepat, dan mendalam. Oleh karena itu, batasan penelitian yang akan diteliti mengenai kosakata baku dan tidak baku.

Media ini tidak dijalankan secara *online* akan tetapi *offline*. Akan tetapi saat diunduh perlu data seluler untuk mengunduh aplikasi tersebut.

METODE

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Research and Development (R&D). Menurut pendapat yang dipaparkan oleh Sugiyono (2011: 297) bahwa R&D merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya produk tersebut. Sedangkan menurut pendapat yang dikemukakan oleh Seels & Richey (dalam Setyosari, 2012:215) bahwa penelitian R&D menurut Richey berbeda dengan pengembangan pembelajaran sederhana.

Penelitian R&D merupakan penelitian sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program pembelajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi internal dan efektifitasnya. Dengan pemaparan metode penelitian R&D menurut Sugiyono dan Richey sejalan dengan tujuan peneliti yang akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bernama Worddent95 dengan pokok bahasan kosakata baku dan tidak baku yang dikemas dalam suatu perangkat *smartphone* berbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD. Subyek uji coba dilakukan dalam pengembangan media Worddent95 yaitu pendidik ataupun peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon 4 / 467 Surabaya dengan banyak responden 29 orang siswa.

Model yang digunakan dalam penelitian R&D yaitu model Plomp & Nieveen. Hal ini adanya relevansi penelitian R&D Plomp ini dengan pemaparan Richey and Nielson (dalam Akker, 1999 : 4) menjelaskan bahwa

media yang dikembangkan melalui R&D model Plomp dan Nieveen berdomain pada teknologi pendidikan yang memerlukan proses perancangan, instruksional pengembangan, dan evaluasi. Maka dari itu sangatlah relevansi jika dalam mengembangkan media *Worddent95*. Adapun fase dalam model ini dimulai dari Fase Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*), Fase Perancangan (*Design*), Fase Realisasi/Konstruksi (*Realization/Construction*), Fase Pengujian, Evaluasi, Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*) dan Fase Implementasi (*Implementation*). Berikut ini penjelasan fase R&D Plomp and Nieveen pada penelitian media pembelajaran Tepak Tekong:

1. Fase *Preliminary Research*

Fase ini merupakan tahapan awal dalam pengembangan menurut Plomp. Plomp dan Van de Wolde (1992: 8) menjelaskan setiap peneliti dalam fase ini diminta untuk menginvestigasi unsur-unsur penting dengan mengumpulkan, menganalisis informasi, definisi masalah dan rencana lanjutan dari pengembangan media pembelajaran. Mencari referensi dari beberapa sumber penelitian yang membahas media pembelajaran yang disenangi anak seusia kelas IV SD.

- Melakukan kegiatan wawancara mengenai kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SD mengenai kegiatan pembelajaran dan penugasan.
- Mengamati kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kosakata baku dan tidak baku yang dilakukan oleh guru. Saat pembelajaran didapatkan media pembelajaran masih kurang menarik simpati siswa, dan juga kurang mampu mengkonkretkan materi dan tidak memberikan pengalaman kepada anak untuk mendapatkan materi.
- Siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut banyak melakukan aktivitas lainnya seperti berbicara dalam kelas mengenai game *mobile legend*.
- Melakukan kuesioner mengenai kepemilikan *smartphone* siswa dan mencari apa yang disukai dalam menggunakan *aplikasi* dalam *smartphone*.
- Melakukan pencarian media pembelajaran yang dapat diaplikasikan menggunakan *smartphone*.

2. Fase *Design*

Setelah melakukan kegiatan investigasi awal dalam fase *Preliminary research*, menurut Plomp (1997: 6) karakteristik dalam fase ini merupakan generasi dari semua bagian-bagian pemecahan, membandingkan dan selanjutnya peneliti melakukan

perancangan media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi Android. Desain yang dibuat didasarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta perancangan data pada aplikasi *Android*. Tahapan fase pendesainan untuk membuat media pembelajaran *Worddent95* antara lain:

- Menetapkan Materi dan Tujuan pembelajaran.

Materi yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran *Worddent95* adalah kosakata baku dan tidak baku. Hal ini didasarkan pada kesulitan guru mengajar materi kosakata baku dan tidak baku dengan menggunakan media sebelumnya yang dirasa kurang efektif. Materi kosakata baku dan tidak baku juga mendapatkan porsi dalam US/M (Ujian Sekolah atau Madrasah) yang terdapat point materi dan indikator.

- Penyusunan Soal dan Jawaban

Setelah merumuskan indikator pembelajaran yang diadopsi dari kisi-kisi US/M tahun 2017 dapat dibuat suatu soal untuk mengetahui pemahaman siswa dengan cara membuat soal evaluasi yang dirancang berdasarkan indikator yang telah dirumuskan melalui KKO (Kata Kerja Operasional) dengan level kognitif bloom. Adapun contoh soal yang nantinya dijadikan isi pada menu latihan soal evaluasi pada aplikasi. Dalam media tersebut, terdapat 25 soal yang nantinya disajikan pada menu latihan soal dalam aplikasi tersebut berupa pilihan ganda dengan 4 pilihan opsi jawaban a, b, c, dan d. Soal tersebut berkaitan apa yang nantinya dijelaskan pada media *Worddent95*. Skore tertinggi dalam menjawab soal tersebut 100 dan nilai terendah 0. Maka dari itu setiap skore benar dikali nilai 4.

- Pembuatan Desain Media (*Flowchart*)
- Pengumpulan *Background*, *Font*, Gambar, *Dubbing* dan Tombol

Dalam pembuatan media game edukatif *Worddent95* selain memerlukan *flowchart* dan *storyboard* diperlukan juga suatu *background* dan *backsound* keadaan penjelajahan yang nantinya menambah nilai ketertarikan siswa dalam memainkannya. *Font* baik berupa angka dan huruf yang nantinya sesuai dengan ukuran dilayar *smartphone*, *dubbing* juga diperlukan untuk mendapatkan karakteristik media audio sebagai penunjang pemahaman siswa. Kemudian gambar berupa ikon *Worddent95*, beserta ikon-ikon lainnya yang dibutuhkan, dan tombol untuk dipilih siswa agar terhubung sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang

dibutuhkan. Semua karakteristik dalam tahapan pengumpulan *background*, *font*, gambar dan tombol disesuaikan dengan tema penelajahan.

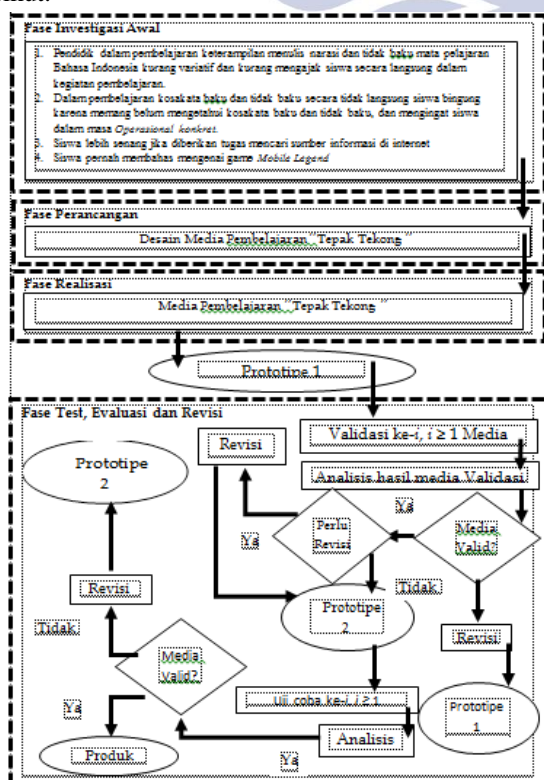
3. Fase Realization /Construction

Dalam fase ini, peneliti merealisasikan suatu program yang telah dibangun melalui *storyboard* dan *flowchart*. Pembangunan aplikasi tersebut dimulai dari analisis kebutuhan point dalam *flowchart* seperti rumus, *dubbing* suara dan merumuskan konten-konten. Konten-konten yang dibutuhkan dalam tampilan seperti soal evaluasi pilihan ganda, deskripsi penyusunan petunjuk permainan, menyusun lembar validasi ahli bahasa, materi dan media. Sedangkan *dubbing* suara digunakan untuk menjadikan media Worddent95 lebih nyata dengan memperkuat suara berupa arahan.

4. Fase Test, Evaluation, and Revision

Pada fase ini kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain, mengumpulkan, memproses, dan menganalisis informasi secara sistematis untuk hasil data yang nantinya dipergunakan untuk menarik kesimpulan dan mencari suatu solusi yang telah dibuat mengenai sistem kelayakan desain yang telah terpenuhi atau tidak, melalui validitas ahli (materi, media, bahasa, dan praktisi pendidikan) dan uji coba produk di lapangan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran game edukatif Worddent95 dengan model Ploomp, sebagai berikut:



Tahapan desain uji coba penelitian produk media pembelajaran Worddent95 bertujuan untuk mendapatkan data mengenai tingkat keefektifan produk tersebut sebagai berikut: a) Tahap pertama peneliti merangkai suatu uji coba perencaaan awal dengan melakukan kegiatan identifikasi informasi, analisis informasi, definisi (batasan) masalah, dan rencana kegiatan lanjutan. Tahapan ini ditujukan agar peneliti mengetahui langkah awal dalam mengumpulkan informasi b) Tahap kedua rangkaian peneliti untuk memvalidasi produk dari ahli (materi, media (tampilan dan program), bahasa) yang bersifat teoritis untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk media pembelajaran game edukatif Worddent95 yang nantinya peneliti juga melakukan uji empiris pertama dengan sampel berskala kecil, dan melaksanakan uji empiris dengan sampel berskala besar.

Dengan tim ahli tersebut peneliti mendapatkan beberapa masukan meliputi aspek materi dengan praktisi pendidikan khususnya Bahasa Indonesia baik pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan juga dosen pendidikan Bahasa Indonesia, aspek tampilan dan pemograman dengan ahli yang mendalami ilmu pemograman game, dan bahasa digunakan untuk mengetahui penyajian kebahasaan di aplikasi tersebut c) Tahap ketiga dapat dikatakan sebagai tahapan penyempurnaan produk, penyempurnaan ini dilakukan untuk memperbaiki/merevisi mengenai kelemahan produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran Worddent95. Perbaikan produk tersebut menggunakan saran dari pihak ahli d) Tahap ke empat merupakan tahapan evaluasi yang bersifat menyeluruh mengenai kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga peneliti mengetahui seberapa jauh tingkat efektifan media pembelajaran Worddent95.

Data yang dapat diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif Worddent95 berbasis aplikasi *Android* terdapat dua jenis yaitu data bersifat kualitatif dan data bersifat kuantitatif. Data kualitatif diperoleh saat peneliti melakukan proses uji coba produk yang dilakukan oleh tim ahli (materi, media (tampilan dan program), bahasa) mengenai kualitas media pembelajaran sebagai saran dan masukan dari responden sebagai data tambahan mengenai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan pengguna. Kedua data tersebut sama-sama memberikan gambaran mengenai kelayakan media Tepak Tekong berbasis aplikasi *Android*. Adapun data-data yang akan diambil meliputi: a) Data ahli materi diperoleh dari uji ahli materi berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek penyajian materi yang disajikan, strategi pembelajaran, dan format tampilan b) Data ahli media diperoleh dari uji ahli media berupa kualitas produk yang

ditinjau dari format tampilan, kualitas audio, kualitas musik, kualitas animasi dan kualitas grafis c) Data kepraktisan oleh pengguna (siswa) diperoleh dari pengguna berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek tampilan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan kuesioner. Data menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 142) bahwa angket dan kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dijalankan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dengan adanya angket digunakan untuk mengukur kualitas media Tepak Tekong. Angket ini dimanfaatkan peneliti untuk mendapatkan data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Menurut pendapat yang dijelaskan oleh (Sugiyono (2011:93) bahwa instrumen yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh *Likert* (dalam Weksi Budiaji 2013: 126) mengenai skala *likert* adalah skala yang memanfaatkan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu melalui merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan meliputi: sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Namun dalam penelitian ini menggunakan skala 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data yang kuantitatif, peneliti memberikan penskoran terhadap soal yang nantinya ditanyakan yakni sangat setuju = point 4, setuju = point 3, tidak setuju = point 2, dan sangat tidak setuju = point 1.

Menurut pendapat yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011:139) bahwa respon atau pendapat ini dibagikan kepada siswa sebagai bentuk responden. Untuk angket siswa menggunakan skala *Ghuttman* yang adalah pengukuran dengan menggunakan dua opsi jawaban ya-tidak, benar-salah, positif-negatif, pernah-tidak pernah menurut. Pendapat yang dipaparkan oleh Weksi Budiaji (2013: 126) bahwa skala *Ghuttman* merupakan skala kumulatif apabila individu setuju pada butir pertanyaan tertentu, maka individu setuju pada butir pertanyaan tertentu, maka individu tersebut juga setuju pada semua butir pertanyaan lain yang lebih lemah.

Dengan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan angket dengan skala *likert* digunakan untuk mengambil data pada ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan Bahasa Indonesia (Guru dan Dosen Bahasa Indonesia). Sedangkan skala *Ghuttman* digunakan untuk responden siswa. Jika dalam angket tersebut terdapat saran atau masukan mengenai perbaikan produk, maka

saran tersebut akan dilakukan pertimbangan kembali untuk membuat produk lebih baik lagi.

Data yang telah disebarkan kepada responden yang telah ditentukan, nantinya akan dikumpulkan kemudian peneliti akan melakukan analisis data untuk melihat hasil penilaian dan pendapat mengenai produk media pembelajaran *Worddent95* meliputi:

1. Data proses pengembangan produk termasuk jenis data deskriptif. Dimana data tersebut mendeskripsikan hasil pengembangan media yang sudah dibuat oleh peneliti. Data tersebut didapatkan dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut dijadikan sebagai acuan revisi produk.
2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli pemerolehan data penilaian kualitas produk didapatkan dari sebaran angket oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan mengikuti prosedur sebagai berikut: a) Mengkonversi penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut ini:

Tabel 1. Penilaian Kualitatif Menjadi Kuantitatif

Kategori	Skor
SS (Sangat setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Eko Putro Widyoko (2011:36)

Skala ini mengalami modifikasi dengan menghilangkan klasifikasi kategori = tidak memutuskan sehingga skala yang terdapat baik dalam tabel ataupun instrument pengambilan data terdapat 4 kategori skala. Hal ini dikarenakan menghindari responden menjawab dengan aman dan dimaksudkan responden akan menjawab = kurang setuju sebagai penentu jawaban pasti jika memang tidak setuju dengan pernyataan yang diajukan, dan menjawab = setuju untuk menentukan persetujuan terhadap pernyataan sebagai jawaban pembandingan responden b) Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Eko Putro Widyoko (2011: 237)

b) Menginterpretasikan secara kuantitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut ini:

Tabel 2. Rerata Skor Tiap Aspek

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Lukman & Ishartiwi (2014:112)

Keterangan:

Rerata skor ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (skor ideal maksimum + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (SDi) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal maksimum - skor minimal ideal)

Skor aktual (X) = skor yang diperoleh

Selain kriteria diatas, kriteria kelayakan produk secara keseluruhan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (100\%)} = \frac{\sum \text{Rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{Rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

Suharsimi Arikunto (dalam Rohmi Julia P, 2012:3)

Data-data yang sudah diperoleh oleh peneliti selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dengan distribusi skor dan presentase terhadap kategori dengan skala penilaian pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Skala Penilaian Presentase Kategori

Presentase Penilaian	Interprestasi
76% - 100%	Sangat layak
50% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Suharsimi Arikunto (dalam Rohmi Julia P, 2012: 3)

Untuk penarikan suatu kesimpulan mengenai media Worddent95 layak atau tidak, peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori = Baik. Jika penilaian media pembelajaran tersebut mendapatkan kategori = Baik, maka media yang dikembangkan "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Data Kepraktisan Media Oleh Siswa berupa pendapat siswa yang diperoleh dari sebaran angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah Ya dan Tidak. Dengan presentase setiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

Presentase tiap nomor (100%) =

$$\frac{\sum \text{Jumlah siswa yang menjawab Ya}}{\sum \text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Respon siswa dianggap positif apabila mendapat presentase $\geq 70\%$. Pada setiap bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif menurut Khabibah (dalam Heri Kiswanto, 2012: 4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi ahli materi berguna untuk menilai materi yang ada didalam media Worddent95. Hasil yang diperoleh berupa masukan dan saran yang digunakan sebagai revisi untuk menjadikan media lebih baik lagi. Hasil perolehan nilai dari ahli materi dapat dilihat melalui diagram dibawah ini.

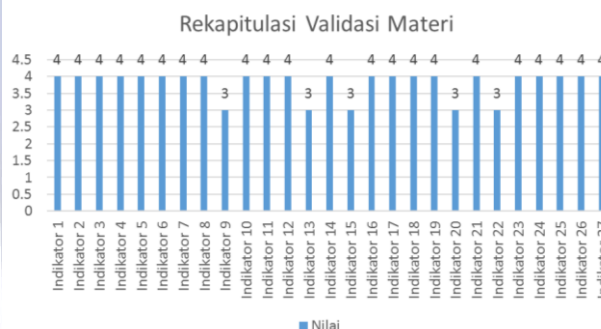


Diagram 1. Hasil Penilaian Media Worddent95 Ahli Materi.

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh ahli diperoleh 103,00 sehingga dapat diinterpretasikan masuk ke dalam kategori = sangat baik. Jika dihitung melalui presentase maka akan diperoleh nilai 95,37% dapat dikatakan masuk dalam kategori sangat layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Validasi ahli media berguna untuk menilai media yang ada didalam media Worddent95. Hasil yang diperoleh berupa masukan dan saran yang digunakan sebagai revisi untuk menjadikan media lebih baik lagi. Hasil perolehan nilai dari ahli materi dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

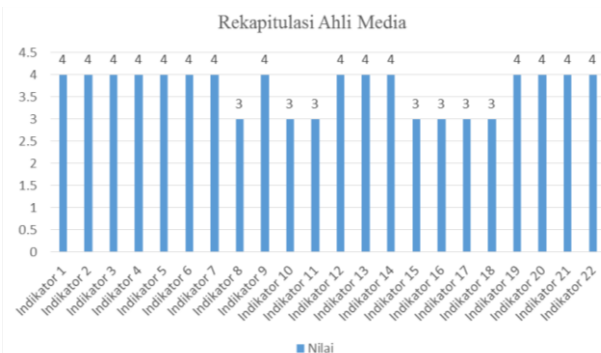


Diagram 2. Hasil Penilaian Media *Worddent95* Ahli Media.

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh ahli diperoleh 83,00 sehingga dapat diinterpretasikan masuk ke dalam kategori = sangat baik. Jika dihitung melalui presentase maka akan diperoleh nilai 90,21% dapat dikatakan masuk dalam kategori sangat layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Dalam pengambilan data peneliti menggunakan angket yang hasilnya berupa deskripsi kelayakan media untuk pengambilan data kepraktisan uji coba skala kecil dan uji skala besar. Angket berisikan 2 aspek penilaian dengan 10 pertanyaan yang diberikan kepada 29 siswa dari SDN Lidah Kulon 4/467 Surabaya.

a) Uji Coba Skala Kecil

Peneliti melakukan pengambilan data dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan skala kecil. Angket berisikan 2 aspek penilaian dengan 10 pertanyaan yang diberikan kepada 27 siswa. Hasil perolehan pengisian angket kepraktisan media *Worddent95* oleh siswa dapat dilihat melalui diagram dibawah ini sebagai berikut:



Diagram 3. Kepraktisan Media Uji Coba Skala Kecil.

Dari diagram diatas, seluruh pertanyaan memperoleh hasil yang baik mengenai media *Worddent95* dengan presentase yang didapat $96,29\% \geq 70\%$ dapat dikatakan masuk dalam kategori praktis.

b) Uji Coba Skala Besar

Peneliti melakukan pengambilan data dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan skala besar. Angket berisikan 2 aspek penilaian dengan 10 pertanyaan yang diberikan kepada 29 siswa. Hasil perolehan pengisian angket kepraktisan media *Worddent95* oleh siswa dapat dilihat melalui diagram dibawah ini.

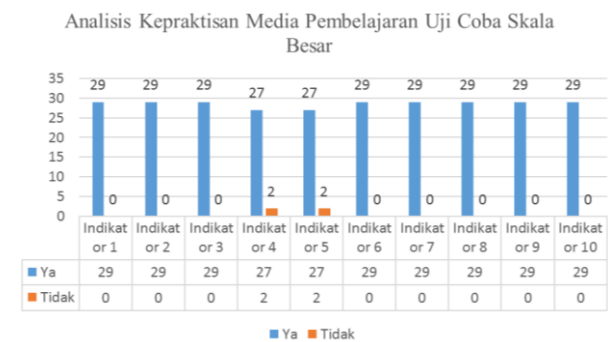


Diagram 4. Kepraktisan Media Uji Coba Skala Besar.

Dari diagram diatas, seluruh pertanyaan memperoleh hasil yang baik mengenai media *Worddent95* dengan presentase yang didapat $98,62\% \geq 70\%$ dapat dikatakan masuk dalam kategori praktis.

Hasil dari penelitian ini berupa media aplikasi *Worddent95* yang diopersikan melalui *smartphone Android* berisikan materi kosakata baku dan tidak baku untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Worddent95* merupakan suatu aplikasi yang meminta siswa untuk mencari kata-kata agar dipilah berdasarkan jenis kosakata baku dan tidak baku. *Worddent95* berdasarkan adanya pertimbangan dua suku kata yang nantinya selaras dengan konten materi. Aplikasi *Worddent95* ditunjukan sebagai sarana media pembelajaran audio dan audiovisual yang dapat menarik simpati dan memberikan pemahaman siswa yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang positif ditengah-tengah kemampuan siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi di era perkembangan jaman.

Pembuatan media aplikasi *Android* sangat banyak jenisnya, namun peneliti memilih sesuai dengan kebutuhannya untuk mewujudkan media pembelajaran sehingga peneliti memilih menggunakan media perangkat lunak yaitu Adobe Flash C6 dengan menggunakan bahasa pemograman script as3. Untuk perangkat keras yang dibutuhkan yaitu intel i7 CPU, RAM 4 GB, Hard Disk 320 GB untuk mendukung media pembelajaran *Worddent95*. Dengan ukuran tidak lebih dari 3 *MegaByte* membuat proses penyebarannya lebih mudah. Melalui kabel data, email, diunduh langsung dari Play Store dan kemudian diinstall secara offline proses penyebarannya dapat dilakukan. Media pembelajaran *smartphone* dapat juga dimanfaatkan oleh guru dikelas melalui laptop serta LCD.

Didalam aplikasi tersebut berisi tujuan pembelajaran, materi, soal evaluasi, dan rangkuman materi. Penjelasan mengenai kosakata baku dan tidak baku dikemas melalui game edukasi dengan menebak setiap pertanyaan yang diberikan saat melakukan penjelajahan diberbagai tempat. Dengan tujuan aplikasi

tersebut mengajak siswa untuk seolah-olah berpetualang sambil belajar. Untuk soal evaluasi terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan menggunakan empat opsi jawaban (a,b,c, dan d) yang nantinya dijadikan indikator pemahaman siswa mengenai kosakata baku dan tidak baku.

Sedangkan rangkuman materi disajikan dengan video menarik. Worddent95 nantinya dijadikan suatu aplikasi *smartphone* yang dapat diunduh melalui playstore oleh siswa. Worddent95 tidak menggunakan kuota internet, karena dirancang dengan menggunakan sistem jaringan *offline* sehingga siswa tidak memerlukan biaya untuk membeli kuota. Worddent95 dirancang sebagai game *single player* dimana dalam memainkan game ini tidak dapat dimainkan oleh dua orang dalam satu game. Worddent95 sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut ini:

Kelebihan media pembelajaran Worddent95:

1. Media Worddent95 adalah media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki tampilan menarik dan cukup mudah untuk proses pengoperasiannya. Media ini dapat di meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi kosakata baku dan tidak baku.
2. Media Worddent95 adalah media pembelajaran yang disajikan melalui *smartphone Android* sehingga memudahkan siswa untuk membawa dan media ini dapat dioperasikan dimana saja serta kapan saja.
3. Media Worddent95 adalah media yang dapat dikatakan baru dalam dunia pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*. Media ini memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi sehingga menjadikan peluang pengembangan media dengan menyesuaikan perkembangan IPTEK.
4. Media Worddent95 adalah media yang dapat membantu siswa untuk proses belajar yang lebih lama sehingga dapat menyesuaikan bagi siswa yang lambat dalam menerima materi.
5. Media Worddent95 adalah media yang memiliki peranan penting untuk meringankan beban bagi pendidik terhadap urusan managerial yang menghabiskan waktu.

Kekurangan media pembelajaran Worddent95:

1. Untuk penyajian materi kosakata baku dan tidak baku media aplikasi Worddent95 masih terbatas dalam pemberiannya.
2. Untuk kemudahan pengoperasian media aplikasi Worddent95 bergantung pada kemahiran pengguna serta spesifikasi yang dimiliki oleh *smartphone*.
3. Untuk perbaruan media pembelajaran Worddent95 tidak bisa dilakukan secara berkala sebab belum

dapat dioperasikan secara *online* terhubung ke internet.

Penelitian pengembangan ini memiliki batasan penelitian sebagai berikut ini:

1. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi *Android* yang masih berada ditingkat pemula. Media Worddent95 membahas mengenai materi kosakata baku dan tidak baku dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pernyataan peneliti mengenai kelayakan media terbatas dengan melakukan penilaian kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, uji coba skala kecil dan uji skala besar. Untuk menentukan standart kelayakan media ada 7 aspek yang membatasi meliputi aspek relevansi materi, perorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.
3. Penentuan kelayakan kepraktisan media pembelajaran dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang dilaksanakan pada 1 sekolah dasar yaitu SDN Lidah Kulon 4/467 Surabaya. Dalam pengambilan data peneliti menggunakan angket yang hasilnya berupa deskripsi kelayakan media untuk pengambilan data kepraktisan uji coba skala kecil. Angket berisikan 2 aspek penilaian dengan 10 pertanyaan yang diberikan kepada 29 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Worddent95 berbasis aplikasi *Android* merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian R&D yaitu model Plomp & Nieven, adapun fase dalam model ini dimulai dari 1) Fase Investigasi Awal, 2) Fase Perancangan, 3) Fase Realisasi/Konstruksi, 4) Fase Pengujian, Evaluasi, Revisi dan 5) Fase Implementasi., akan tetapi dalam prosedur penelitian ini tanpa menggunakan Fase Implementasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan kuesioner.
2. Desain produk media pembelajaran Worddent95g berbasis aplikasi *Android* seolah-olah mengajak siswa untuk berpetualang sambil belajar. Soal evaluasi terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan menggunakan empat opsi jawaban (a,b,c, dan d) yang nantinya dijadikan indikator pemahaman siswa mengenai kosakata baku dan tidak baku. Sedangkan rangkuman materi disajikan

dengan slide menarik. *Worddent95* nantinya dijadikan suatu aplikasi *smartphone* yang dapat diunduh melalui *Playstore* oleh siswa. *Worddent95* tidak menggunakan kuota internet, karena dirancang dengan menggunakan sistem jaringan *offline* sehingga siswa tidak memerlukan biaya untuk membeli kuota. *Worddent95* dirancang sebagai game *single player*. Untuk mewujudkannya peneliti menggunakan media perangkat lunak yaitu Adobe Flash C6 dengan menggunakan bahasa pemrograman *script* as3. Untuk perangkat keras yang dibutuhkan yaitu intel i7 CPU, RAM 4 GB, Hard Disk 320 GB dan dapat dijalankan dalam perangkat *smartphone* berbagai merk dengan adanya spesifikasi *Android Jelly Bean* (4.1-4.3), RAM 4 GB dan layar dengan resolusi 4 inci.

3. Proses desain media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* mempunyai empat tahapan sebagai berikut: 1) Menetapkan materi dan tujuan pembelajaran, 2) Penyusunan soal dan jawaban, 3) Pembuatan Desain Media (*Flowchart*), 4) Pengumpulan *Background*, *Font*, Gambar, *Dubbing* dan Tombol.
4. Dengan adanya media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* sangat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji coba skala kecil dan besar. Saran dan masukan yang diperoleh menyatakan bahwa siswa merasa senang dengan adanya media *Worddent95* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
5. Untuk kriteria kevalidan materi tingkat kelayakan yang diperoleh sebesar 95,37% atau dapat dinyatakan bahwa kevalidan materi layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Untuk kriteria kevalidan media tingkat kelayakan yang diperoleh sebesar 90,21% atau dapat dinyatakan bahwa kevalidan media layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Untuk kriteria kepraktisan uji coba skala kecil perolehan jawaban = Ya sebesar 96,29% sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran praktis. Sedangkan untuk kriteria kepraktisan uji coba skala besar perolehan jawaban = Ya sebesar 98,62% sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran praktis.

Saran

Dalam melakukan penelitian mengenai media pembelajaran *Worddent95* berbasis aplikasi *Android* peneliti mengalami banyak kendala. Hal ini membuat peneliti memberikan saran bertujuan sebagai masukan untuk peneliti berikutnya maupun pengembang media lainnya agar lebih baik lagi, saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Dalam melakukan penelitian media pembelajaran penyajian materi sebaiknya melakukan konfirmasi terlebih dahulu dengan wali kelas, hal ini disarankan untuk menghindari pemberian materi secara berulang pada proses pembelajaran.
2. Dalam melakukan penelitian media pembelajaran sebelum melakukan penelitian harus dipersiapkan sebaik mungkin, mulai dari materi yang akan diberikan, alat dan bahan yang digunakan pada saat pembelajaran, dan kesiapan media pembelajaran. Hal ini disarankan untuk menghindari ketidakberhasilan penelitian yang dilakukan dengan kondisi kelas yang tidak bisa diprediksikan.
3. Dalam melakukan penelitian media pembelajaran sebaiknya dalam media pembelajaran diberikan pembahasan materi, hal ini disarankan untuk mewujudkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker J. van den. 1999. *Principles and Methods of Developments Research*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Alek, dan Achmad H.P. 2010. *Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Andang, Ismail. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arif Akhbarul Huda. 2013. *24 Jam Pintar Pemograman Android*. Yogyakarta: Andi.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cinar, Ounur. 2012. *Android Apps With Eclipse*. United States: Apress.
- Dalman. 2012. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Indriana, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Mulyantiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabet.
- Pamungkas, Sri. 2012. *Berbahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi.
- Plomp, Tj & Wolde, J. van den. 1992. *The General Model for Systematical Problem Solving*. From Tjeerd Plomp (Eds.). *Design of Educational and Training (in Dutch)*. Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherlands. Faculty of Educational Science and Technology. University of Twente. Enschede the Netherlands..
- Plomp, Tj. 1997. *Educational Design: Introduction*. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction*. *Design of Education and Training (in Dutch)*. Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherlands. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Satyaputra, Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: PT Eelx Media Komputindo.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tompkins, Gail E. 2010. *Literacy for the 21st Century*. California State University: Fresno.