

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK GAMBAR PADA MATERI MENYAJIKAN DRAMA DALAM BENTUK PENTAS ATAU NASKAH KELAS VIII SMP SWASTA IDANOI

Lenti Fenni Darniat Zega¹, Imansudi Zega²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2}, Universitas Nias^{1,2}

Email: lentifdzega99@gmail.com¹, imansudizega1979@gmail.com²

Corresponding author:

Lenti Fenni Darniat Zega
Universitas Nias
lentifdzega99@gmail.com

Abstrak: Pada kegiatan proses pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menciptakan suatu hal baru yang bisa menimbulkan semangat para siswa dalam belajar dengan menyediakan alat bantu atau media. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada Materi Menyajikan Drama dalam Bentuk Pentas atau Naskah yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *dissiminate* (penyebaran). Media pembelajaran dalam bentuk gambar yang dikembangkan melalui tahap uji validitas oleh tiga validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di kelas VIII-b SMP Swasta Idanoi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran komik telah teruji valid dan layak oleh validator ahli materi 98,39%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 100%. Kepraktisan media pembelajaran komik pada uji perseorangan sebesar 90%, uji kelompok kecil sebesar 90%, dan uji lapangan sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,25%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dikembangkan dengan model 4-D telah memenuhi harapan dan tujuan penelitian.

Kata kunci : Media Pembelajaran dalam Bentuk Gambar, 4-D, Valid, Praktis, Efektif

Abstract: *Development of Learning Media in The Form of Images on Materials Present Drama in The Form of Stages or Script For Class Viii Of Idanoi Private Junior High School.* In learning process activities, a teacher is expected to create something new that can arouse the enthusiasm of students for learning by providing tools or media. The purpose of this study is to develop learning media in the form of images on the material presenting drama in the form of a stage or script that are valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is the 4-D model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. Learning media in the form of images were developed through the validity test stage by three validators (material experts, linguists, and design experts), individual tests, small group tests, and field tests conducted in class VIII-b SMP Swasta Idanoi. Based on the results of the research that has been done, comic learning media have been tested as valid and feasible by 98.39% of material expert validators, 100% of language expert validators, and 100% of design expert validators. The practicality of comic learning media in the individual test was 90%, the small group test was 90%, and the field test was 95.5%, with a very practical category. The effectiveness of learning media has been tested very effectively, with the percentage of classical completeness reaching 86.25%. Based on the results of the above research, the learning media in the form of images that have been developed with the 4-D model have met the expectations and objectives of the study.

Keywords: *Learning Media in The Form of Images, 4-D, Valid, Practical*

PENDAHULUAN

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar, (Halawa et al., 2023). Seorang guru diharapkan untuk menciptakan suatu hal baru yang dapat menimbulkan semangat para siswa dalam belajar dengan cara menyediakan alat bantu atau media yang sesuai dengan materi dengan berbagai variasi yang berbeda pada kegiatan proses pembelajaran,. Briggs

(Anitah et al., 2019) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurkan isi pembelajaran contoh buku, *video*, *tape*, *slide* suara, suara guru yang tak terucap (nonverbal).” Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar serta dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan, sehingga terjalin kerjasama yang baik antara siswa dan juga guru dalam proses belajar. Seorang guru harus membuat media atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan Saptono (2016) dalam Harefa *et al.* (2023).

Menurut Harefa dan Hayati (2020:11) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran ini dapat disebut sebagai sumber belajar dan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi seorang pendidik dan juga memudahkan peserta didik memahami apa yang disampaikan guru, terutama jika media pembelajaran tersebut didesain dengan menarik maka dapat merangsang peserta didik bergembira untuk semangat belajar, (Linda et al., 2023).

Namun pada kenyataannya yang terjadi pada saat ini jauh berbeda dari yang di harapkan karena penggunaan media di sekolah belum sepenuhnya dilakukan dengan baik. Berbagai alasan yang terjadi yaitu guru menganggap penggunaan media perlu persiapan, media itu merupakan barang canggih dan mahal, media dianggap sebagai hiburan sedangkan belajar itu harus serius, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan yang cukup lengkap untuk pembuatan media, guru tidak memahami seberapa penting penggunaan media dalam proses belajar, guru tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan media secara pribadi Tafonao (2018) dalam Pinta *et al.* (2023).

Jika media pembelajaran tidak digunakan dalam proses pembelajaran maka akan terjadi kesulitan dalam mengajar, sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan dan difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar para siswa, (Zalukhu *et al.*, 2023). Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan akan semakin tinggi juga tingkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti selama melaksanakan magang di SMP Swasta Idanoi, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi karena kurangnya kreativitas guru dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media sehingga peserta didik lebih cenderung pasif karena hanya duduk menunggu dan mendengar tentang materi yang disampaikan, selain itu minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, guru menggunakan metode yang konvensional, serta proses pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat sedikit ditambah lagi dalam situasi belajar dengan fasilitas belajar kurang memadai dari segi proyektor yang tidak pernah digunakan saat melakukan proses belajar di dalam kelas serta penggunaan media lainnya yang tidak pernah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di atas, peneliti berharap perlu adanya perubahan yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengajar, sehingga dapat

mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan serta dapat memperbaiki cara belajar dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Diperlukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa media gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah untuk mengatasi dan mengurangi masalah yang terjadi. Menurut Benny (2017) “gambar adalah bentuk media grafik yang digunakan untuk mempresentasikan sebuah objek atau benda dan juga peristiwa”. Melalui media gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mempelajari setiap gambar dan teks yang telah tersusun dengan rapi sehingga mereka tidak kewalahan dalam melakukan peran masing-masing saat melakukan praktek secara langsung. Setiap siswa kelas VIII memiliki karakteristik yang berbeda-beda akan tetapi lebih menyukai pelajaran yang membuat mereka senang dan ikut terlibat dalam proses belajar yang sedikit bervariasi terlebih dalam buku pelajaran yang dapat membantu mereka untuk mengeluarkan ide-ide kreatif serta lebih menyukai hal-hal yang mengarah pada gambar dan warna yang bervariasi.

Pengembangan media pembelajaran berupa gambar ini sangat mendukung dan lebih efektif digunakan saat proses belajar karena dapat menarik antusias para siswa untuk melatih kreatifitas mereka dalam memerankan suatu peran dalam drama. Proses pengembangan media pembelajaran berupa gambar ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Model pengembangan perangkat 4-D model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Khaerani, 2021:73).

Tujuan penelitian ini yaitu: (a)mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, (b)mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, (c)mengetahui kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta idanoi. (d) bagaimana keefektifan mengetahui kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media gambar yang tersusun rapi dalam sebuah buku. Media gambar dicetak dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pada menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah. Ada beberapa tahap dalam model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu *define, design, develop, dan disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu (a) pembelajaran, (b)perancangan yaitu pada tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan) sebuah produk, (c)pengembangan yaitu tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan telah siap dilaksanakan, (d)penyebaran yaitu tahap terakhir yaitu tahap penyebaran atau tahap menyebarluaskan produk yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa media gambar ini merupakan jenis R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan yang

dilakukan yaitu *define, design, develop dan disseminate*. Tahapan pendefinisian (*Define*) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya media gambar yang dikembangkan dalam bentuk media cetak.

Tahap perancangan (*design*) terdapat beberapa langkah-langkah, yaitu penyusunan peta kompetensi, perumusan materi, pemilihan format media gambar, dan penulisan naskah. Penyusunan peta kompetensi dibuat memuat rencana awal materi yang ditampilkan. Langkah perumusan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang disajikan dalam media gambar. Langkah pemilihan format dan komponen-komponen media gambar disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan media gambar yang baik. Kemudian media gambar pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa media gambar yang telah melalui revisi ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli desain dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari media gambar yang telah dibuat. Setelah media gambar divalidasi dan diberi komentar oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai maka media gambar diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media gambar yang telah dikembangkan. Sebagai tahap terakhir dari penelitian ini yaitu penyebaran (*disseminate*). Penyebaran media gambar dilakukan pada peserta didik di SMP Swasta Idanoi.

Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, menurut ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak dari para ahli validasi. Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar mendapat nilai rata-rata 98,39%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 100%, keakuratan mencapai 100%, kelengkapan sajian 100%, kesesuaian sajian 100%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100% yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	100%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak
5	Cara penyajian	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar pada ahli bahasa berada pada kategori

sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa serta keterbacaan mencapai 100% dan kekomunikatifan 100% mendapat dinilai rata-rata 100% dikategorikan sangat layak yang tersaji pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar mendapat nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan karakteristik tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan dengan segera media untuk umpan balik, kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik mengajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitan dengan waktu, efesiensi dalam kaitannya biaya, efesiensi media dalam kaitannya tenaga, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji coba perorangan, respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba perseorangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP Swasta Idanoi, di kelas VIII-b dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba kelompok kecil yang dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentasi Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	90%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	90%	Sangat Jelas
Uji Coba Lapangan	96,5%	Sangat Jelas

Uji coba lapangan dilakukan di SMP Swasta Idanoi, di kelas VIII-b dengan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 95,5% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gambar pada Materi Menyajikan Drama dalam Bentuk Pentas atau Naskah”, maka peneliti menyimpulkan bahwa, Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap utama yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*Develoment*), dan penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji oleh validator dan dinyatakan valid, sangat praktis dan efektif serta layak digunakan. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi telah teruji sangat valid dan layak serta dapat digunakan dengan rata-rata skor yang diperoleh dari validator materi sebesar 98,39%, validasi bahasa sebesar 100% dan validasi media (desain) sebesar 100%. Respon peserta didik (kepraktisan) pada uji coba perorangan mendapat skor pemerolehan sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebesar 96,67%, dan uji coba lapangan sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Media gambar mendapat kriteria sangat efektif dan layak untuk digunakan pada uji coba perorangan dengan jumlah skor sebesar 78,33%, uji coba kelompok kecil 81,67% dan uji coba lapangan sebesar 86,25%.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian maka ada beberapa saran dari peneliti, Peneliti ingin mendorong peneliti lain untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk gambar dengan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan media gambar yang akan digunakan. Peneliti ingin mendorong peneliti lain untuk mengembangkan media gambar pada konsep materi lain sehingga menambah semangat para peserta didik untuk belajar. Disarankan kepada peneliti lain untuk menerapkan media gambar di sekolah tempat mereka melakukan penelitian agar proses pembelajaran dapat bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Bachari, Saadie, Fasya, & Halimah. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Akbar, S., (2017) *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya
- Benny, A. P., (2017) *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Brilian Bahasa indinesia*. (2019). Grafindo Media Pratama.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hani, K. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama*. Literasi, 1(1), 31.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E., (2020) *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Unpam Press.
- Hani, K. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi*, 1(1), 31.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran, 25–28.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Media Madani.
- Kosasih. (2017). *Bahasa Indonesia*. Kementrian dan Kebudayaan.
- Kosasih, Kurniawan, & Halimah. (2016). *pengajaran keterampilan berbahasa*. Tangerang Selatan.
- Laksono, & Pramuki. (2019). *Membaca 2*. Universitas Terbuka.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Milawati. (2011). Peningkatan kemampuan anak memahami drama dan menulis teks drama melalui model pembelajaran somatis auditori visual(savi). *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khus(2)*, 154–163.
- Mustari, M., & Sari, Y. (2017). Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583>
- Mukti, F. Connie, & Medriati, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu, 1, 57-63.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Noor, A. Y., Fitriani, & Dedeh, K. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Multiple Representasi pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA SMA Negeri 1 Sungai Raya, 7(1), 39-46.
- Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(010), 1-9.
- Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada media Group.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan

Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.

- Rosdiana, & Setiawati. (2014). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Rasti, Sahlan, Rahim, A., (2019). Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Drama Siswa Kelas Viii Smp Negeri 11 KendariRasti1,1 , 2 3, 4(4), 548–558.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara)
- Saptono, A. (2016). Lingkungan Belajar, Sikap Terhadap Profesi Guru Terhadap Intensi Menjadi Guru (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta) Ari Saptono, 14(1).
- Siswanto. (2018). *Sanggar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving*. Komunikasi Pendidikan, 2(2), 105.
- Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877>
- Yunus, Badriyah, Pramuki, Prakoso, Supratmi, Setiawati, & Izzati. (2017). *Menulis 1*. Universitas Terbuka.
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M (2016). Pengembangan Media Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2(1), 19-30.