



## THE EFFECTIVENESS OF FARMER CAPING LEARNING MEDIA ON JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT LEARNING OUTCOMES

\*<sup>1</sup>Engkin Suwandana, <sup>2</sup>Lutfhi Hakim

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Majapahit

\*Corresponding Author: email: hakimunim@gmail.com

### Article History

Submitted : 15-9-2020

Reviewed : 02-11-2020

Published : 28-11-2020

Vol : 3

No : 2 November 2020

Page : 99-109

**Abstract:** Learning material about facts and opinions is still difficult for grade VIII students because there is no media that supports interesting learning activities. For this reason, farmer caping media were chosen in learning facts and opinion sentences for supporting sociological and geographical reasons. said the farmer in this study is the acronym for the sentence game fakTA and opiNI (Farmers). The type of research that will be used in this research is experimental research with the method of developing the R&D model (research and development). This development research uses the Four-D-Model (4D) model. This 4D model has four stages, namely (1) Define; (2) Design; (3) Develop ; and (4) Disseminate. The sample in this research is 48 student of class VIII SMP Negeri 3 Gondang in Mojokerto-Jawa Timur. The instruments used in this study were student response questionnaire sheets, teacher and student activity observation sheets, and learning outcomes tests. Student learning outcomes in the form of test scores were analyzed with the help of commercial software to determine the effectiveness of the class that applied the learning media used during the teaching and learning process. The results show that the use of learning media in the form of farmer hat is very effective (applied to the experimental class) compared to conventional learning (in the control class). The pre-test and post-test mean scores in the experimental class were 49.17 and 85.83, respectively, while those in the control class were 64.58 and 79.17. The difference between the mean pre-test and post-test scores between the experimental class and the control class was 36.66 and 14.59, respectively. Meanwhile, the significance value of the two classes is 0.000 (sig.2-tailed) less than 0.05

**Key word:** Effective, Farmer Caping Media, Learning Outcomes.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep siswa dapat meningkat jika siswa sering diberikan suatu permasalahan yang dapat membuka pikiran siswa dan memberikan suatu kebebasan dalam berpikir ketika menyelesaikan suatu permasalahan. Untuk membantu meningkatkan pemahaman tersebut, guru dapat mengimplementasikan suatu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak guru yang jarang sekali menggunakan

media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut dapat diketahui ketika peneliti melakukan observasi di kelas. Pada saat observasi ada salah satu siswa yang mengungkapkan ide agar pembelajaran tidak membosankan. “Pak, nanti kalau waktunya pelajaran Bahasa Indonesia, dipakai *game* lagi ya.’ Itulah pernyataan yang keluar dari salah satu siswa kelas 8B, salah satu siswa SMP 3 Negeri Gondang Kabupaten Mojokerto. Ya, tentu tak hanya satu siswa tersebut yang berharap setiap materi bahasa Indonesia disajikan lewat permainan. Sebagai salah satu pelajaran UNAS, bahasa Indonesia tak luput menjadi mata pelajaran dengan tingkat kejenuhan lebih dibanding mata pelajaran non UNAS lain. Berbagai inovasi telah dilakukan agar proses kegiatan belajar mengajar bisa lebih efektif dan menyenangkan. Misalnya dengan cara menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif (Putri, Pratikno Heri, & Wishnu Ludi, 2016; Naora, 2015; Nugraha, 2016). Pemahaman terhadap materi, peningkatan interaksi antar siswa, meningkatnya semangat belajar (Mardatillah & Fahreza, 2007; Naora, 2015).

Berbagai macam cara telah dilakukan untuk mengatasi rasa bosan siswa. Salah satu yang dilakukan adalah memanfaatkan satu dari tiga pertemuan setiap minggunya untuk permainan yang berkaitan dengan materi bahasa Indonesia. “Ayo Pak, hari ini *game!*” Ujar Irvand Akmal. Siswa kocak ini seolah tak mau sedikitpun waktu pelajaran terbuang sia-sia ketika dikemas dalam bentuk permainan. Penerapan media tertentu misalnya media online dalam pembelajaran telah diterapkan oleh (McClean, Edwards, & Morris, 2017) dalam mengidentifikasi pembelajaran berupa interaksi, komunikasi dan kolaborasi. Melakukan variasi model pembelajaran juga bisa dilakukan, misalnya menerapkan model pembelajaran PBL (Amrulloh & Taufiq, 2019)(Padlurrahman, 2019), inovasi pembelajaran dengan *model drill dan practice* dengan dibandingkan model tutorial.

Akhirnya terucaplah sebuah kalimat yang seolah itu menjadi rasa terpendam selama mengikuti proses pembelajaran untuk persiapan UNAS ini. “Pak, bagaimana kalau semua materi dikemas dalam bentuk *game?*” Ujar Muhammad Rifky Audrey. Siswa pindahan dari daerah Sidoarjo ini mengutarakan pendapat yang itu diamini dengan suara dukungan yang menggelegar dari kelas 8B. tak terkecuali salah satu materi yang akan dijadikan penelitian berikut yaitu tentang fakta dan pendapat.

Fakta dan pendapat merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai dalam persiapan menjelang UNAS. Materi yang seolah mudah ini begitu banyak menjebak ketika muncul dalam latihan soal. Siswa baru tersadar jika jawaban mereka salah ketika proses pembahasan berlangsung. Dengan sedikit pancingan saat pembahasan, seolah siswa langsung tersadar perbedaan fakta dan opini, bagaimana ciri-cirinya, dan apa yang membedakan dari keduanya.

Anehnya ketika diberi permasalahan yang senada seolah ingatan mereka tentang membedakan kalimat fakta dan opini raib seketika. “Kalau bareng Bapak, aku ingat bedanya fakta dan pendapat, tapi kalau sendiri, kok aku sering lupa ya?” Ungkapan itu terlontar dari Andra Putri Larasati. Siswa perempuan yang tergolong cerdas ini juga mengeluhkan kesulitan yang dihadapi ketika materi membedakan kalimat fakta dan opini. Dengan perbincangan ringan ditemukan kendala-kendala yang dihadapi untuk membedakan kalimat fakta dan opini.

Kendala-kendala tersebut antara lain, siswa kurang bersemangat karena hanya pembahasan secara bersama tentang perbedaan kalimat fakta dan opini. Mereka kurang antusias untuk menguasai materi ini karena tidak ada tantangan yang berarti. Kendala lain ialah saat belajar sendiri siswa sering lupa perbedaan yang mencolok antara kalimat fakta dan opini. Hal ini berbeda halnya ketika mereka berada dalam kelas. Dengan belajar kelompok siswa dapat saling membantu untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi kalimat fakta dan opini. Kendala berikutnya yang dihadapi ialah tidak adanya media pembelajaran yang dipakai sebagai pengantar materi agar lebih mudah dipahami. Media pendidikan dalam pembelajaran anak merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran (Katharina, Möckel, Nieding, & Ohler, 2017). Media harus dipilih dengan hal-hal yang dekat dengan dunia siswa, misalnya saja media teknologi cloud dan media sosial untuk meningkatkan skil pemecahan masalah (Nookhong & Wannapiroon, 2015). Hal ini untuk menarik minat mereka mengetahui lebih lanjut proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan rasa tertarik diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Media simbolis interaktif juga digunakan dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi perkembangan simbolis anak, media tersebut bisa berupa gambar dalam layar sentuh, obrolan video, *augmented reality* (Troseth, Flores, & Stuckelman, 2019).

Penelitian dan pengembangan telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dalam mengembangkan media pembelajaran (Sharifah & Faaizah, 2015; Nugrahani & Rupa, 2007). Penelitian pengembangan yang sudah ada menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini merupakan salah satu desain pembelajaran sistematis, ADDIE merupakan singkatan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation* yang pernah dikembangkan sebelumnya oleh (Munoo & Abdullah, 2018) (Sharifah & Faaizah, 2015) (Munoo & Abdullah, 2018) (Ozdilek & Robeck, 2009). Selain model tersebut, model pengembangan lain yang sering diadopsi oleh peneliti terdahulu dan akan digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D. Model 4-D memiliki tahapan *Define* (pendefinisian); *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan); dan *Disseminate* (penyebaran) (Afandi, 2015). Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya

tidak perlu terjadi jika setiap guru sebagai fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkanlah media Capping Petani.

Penelitian ini di lakukan secara eksperimental untuk membandingkan dua kelas yang memiliki perlakuan yang berbeda. Skor tes Hasil belajar siswa kedua kelas dianalisis dengan bantuan perangkat lunak komersial untuk mengetahui efektifitas kelas yang menerapkan media pembelajaran yang di gunakan selama proses belajar mengajar. Sehingga bisa dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan bahwa, apakah penggunaan media pembelajaran berupa capping petani sangat efektif (diterapkan pada kelas eksperimen) dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional (pada kelas kontrol).

## METODE

Penelitian eksperimental dipilih sebagai metode dalam melakukan penelitian ini. Metode ini di pilih karena bisa digunakan untuk membuktikan sebuah fakta melalui perlakuan yang berbeda antara dua kelompok siswa. Desain penelitian yang dilakukan adalah penelitian *quasi-experimental research*. Desain tersebut telah banyak dilakukan oleh peneliti diantaranya (Padlurrahman, 2019). Desain penelitian yang di gunakan adalah desain penelitian untuk membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan pembelajaran dengan bantuan media capping petani dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Sebagai berikut.

TABEL 1. Desain penelitian

$O_1$	$X_1$	$O_2$
$O_1$	$X_2$	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : pengukuran tes kemampuan bahasa indonesia berupa pre-tes

$O_2$  : pengukuran tes kemampuan bahasa indonesia berupa post-tes

$X_1$  : Perlakuan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran capping petani

$X_2$  : Perlakuan pembelajaran dengan menerapkan konvensional

Setiap kelas diberikan pre-tes dan post-tes untuk mengukur kemampuan bahasa indonesia siswa dalam mempelajari materi kalimat opini dan fakta. Instrumen penelitian terdiri dari set tes soal untuk mengukur kemampuan siswa tersebut. Analisis deskriptif diperlukan untuk memberi gambaran terhadap data yang sudah diperoleh dari hasil uji dengan bantuan software statistik komersial.

Validitas butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa di lakukan dengan bantuan perangkat lunak komersial. Selain itu, uji homogenitas juga dilakukan untuk menggambarkan bahwa

kemampuan siswa seragam. Butir soal tes sejumlah 10 soal dengan didasarkan pada indikator sesuai Tabel 2. Sebagai berikut.

TABEL 2. Indikator soal Tes

Indikator	Nomor soal
Menentukan kalimat fakta melalui sajian paragraph	1 dan 2
Menentukan kalimat Opini melalui sajian paragraph	8
Menentukan kalimat Opini melalui sajian Kutipan wacana	3 dan 9
menentukan kalimat fakta melalui kutipan berita	4, 6 dan 7
Menentukan kalimat opini melalui kutipan berita	5 dan 10

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gondang. Dua kelas telah dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menerapkan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran caping petani sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Sejumlah 24 siswa setiap kelas telah dijadikan objek penelitian ini. Sehingga terdapat 48 siswa yang telah dijadikan objek pada penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Analisis terhadap data hasil belajar siswa dilakukan melalui uji statistik parametrik dengan bantuan *software* komersial. *Uji-t* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil pre-tes dan pos-tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menerapkan pembelajaran dengan bantuan media caping petani sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Hasil *uji-t* menghasilkan output berupa *mean* dari masing-masing kelas, seperti yang terlihat pada tabel 2 dan Tabel 3. sebagai berikut.

TABEL 2. Mean hasil belajar siswa

Kelas	N	Tes	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	24	Pre-Tes	49.17	18.158	3.706
		Post-Tes	85.83	10.598	2.163
Kontrol	24	Pre-Tes	64.58	15.317	3.127
		Post-Tes	79.17	9.743	1.989

TABEL 2. Hasil uji-t untuk masing-masing kelas

Kelas	Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Eksperimen	-36.667	13.077	2.669	-42.189	-31.145	-13.736	23	.000
Kontrol	-14.583	12.151	2.480	-19.714	-9.452	-5.880	23	.000

Selain Mean dari hasil belajar siswa, hasil uji-t memeperlihatkan adanya hubungan antara hasil belajar siswa melalui hasil tes yang diperoleh pada masing-masing kelas. Hasil tersebut dapat ditunjukkan pada tabel 2 dan tabel 3. Pada tabel 2 dan tabel 3 tersebut, menunjukkan bahawa adanya efektifitas pada masing-masing kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal tersebut di tunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari 0.05.

TABEL 3. Hasil uji-t untuk grup statistik

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Bahasa Indonesia	kelas Kontrol	24	79.17	9.743	1.989
	Kelas Eksperimen	24	86.67	10.072	2.056

TABEL 4. Hasil uji-t untuk independen sample t tes

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Equal variances assumed	.905	.346	-2.622	46	.012	-7.500	2.860	-13.258	-1.742
	Equal variances not assumed			-2.622	45.949	.012	-7.500	2.860	-13.258	-1.742

Jika dibandingkan antara hasil belajar berupa post-tes pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen maka akan bisa dilihat bahwa ada signifikansi antara keduanya dengan analisis uji independensi simple t-tes. Hasil uji tersebut akan menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen dengan kelas kontrol melalui ouput independen simple t-tes yang dilakukan. Hasilnya seperti yang terlihat pada tabel 3 grup statistik dan tabel 4 hasil independen sample t-tes sebagai berikut. Dasar pengambilan keputusan untuk uji independen sample t-tes adalah jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 , maka terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

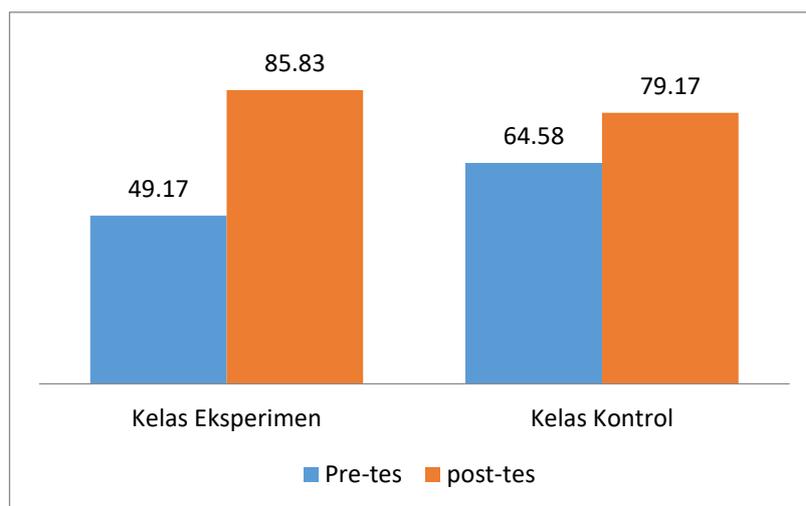
Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal post-tes berdasarkan Indikator soal tes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

TABEL 5. Prosentase Kemampuan dalam Menyelesaikan Soal Tes

Kelas	Prosentase kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tes				
	Indikator soal 1	Indikator soal 2	Indikator soal 3	Indikator soal 4	Indikator soal 5
Eksperimen	77.08 %	77.08 %	88.33 %	79.17 %	81.25 %
Kontrol	81.25 %	95.00 %	79.17 %	81.94 %	62.50 %

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian secara jelas menggambarkan bahwa ada keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran caping petani dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gondang. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil tes yang telah diuji dengan bantuan perangkat lunak komersial. Rata-rata kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tes antara kelas Eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1. Sebagai berikut.



FIGUR 1. Rata-rata kemampuan siswa dari hasil pre-tes dan post-tes

Dari Gambar 1. Tersebut memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen rentang rata-rata kemampuan siswa saat pre-tes dengan post-tes memiliki rentang nilai yang lebih tinggi selisihnya jika dibandingkan dengan selisih rata-rata kemampuan siswa pada saat pre-tes dan post-tes pada kelas kontrol. Selisih anantara keduanya secara berturut-turut adalah 36.66 dan 14.59. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran yang berbantuan media caping petani lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran secara konvensional.

Media caping petani yang telah digunakan memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari kalimat fakta dan opini. Media yang digunakan telah memenuhi kriteria media pembelajaran (Sujana, 2007) yaitu : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) Mengatasi sikap pasif siswa, dan (4) Membantu guru sebagai fasilitator.

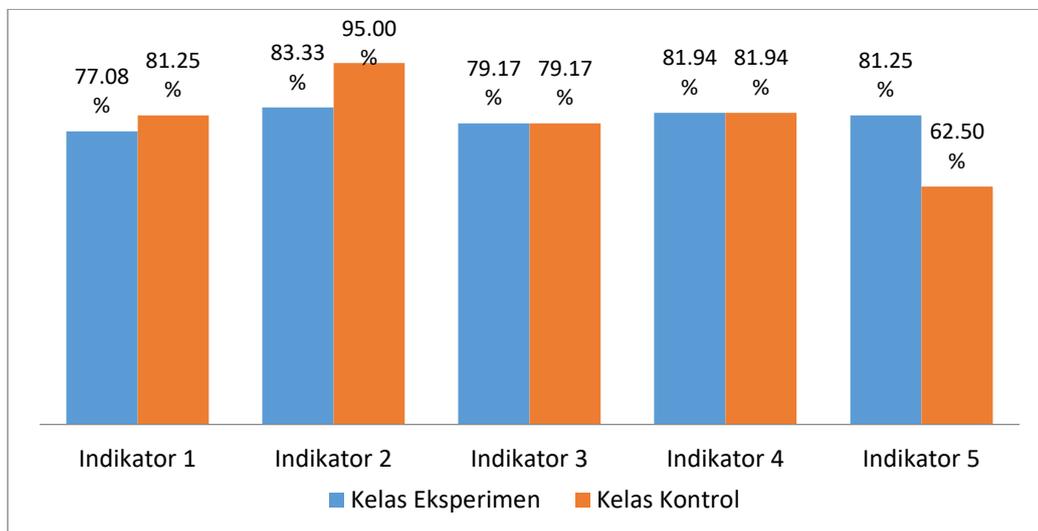
Berdasarkan pendapat tersebut media caping yang digunakan selama proses pembelajaran telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran. Media caping ini menyampaikan informasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat lisan, tetapi langsung melibatkan aktivitas pembaca dari segi lisan maupun kinestetik. Hal ini tercermin dalam beberapa langkah pembelajaran, antara lain siswa menemukan sendiri pengertian kalimat fakta dan opini, contoh kalimat fakta dan opini, dan ciri-ciri kalimat fakta dan opini. Karena siswa menemukan sendiri penanaman konsep tersebut, membuat informasi yang diperoleh tidak hanya verbal dari guru saja, tetapi juga ada proses interaksi antara guru dan siswa.

Manfaat kedua dari media caping ini adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Sekolah tempat penelitian menggunakan caping ini merupakan masyarakat yang banyak berprofesi sebagai petani. Untuk itu, caping pasti sudah tidak asing lagi bagi siswa. Untuk itu, ketika media caping ini dijadikan media informasi pembelajaran membedakan kalimat fakta dan pendapat, mereka sangat antusias. Melalui media caping ini membuat siswa dapat berimajinasi terkait hal-hal yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Ketika pembelajaran bukan hanya indera mata saja yang melihat, atau indera telinga saja yang mendengar, tetapi mereka juga menggunakan indera-indera yang lain untuk aktivitas pembelajaran.

Media caping ini juga memiliki manfaat mengatasi sikap pasif siswa. Ketika proses pembelajaran biasanya jarang terjadi interaksi dua arah yang aktif. Terkadang hanya dua arah yang tidak aktif, bahkan satu arah. Untuk itu media caping ini berusaha mengaktifkan siswa ketika pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung mulai dari penemuan konsep, sampai membedakan kalimat fakta dan opini dari berita yang dibaca. Setelah itu mereka secara individu mempresentasikan hasil membedakan tersebut di depan guru.

Manfaat media caping yang ketiga ialah memaksimalkan fungsi guru sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran masa kini, guru bukan lagi berfungsi sebagai subjek pembelajaran, sedangkan siswa objek pembelajaran. Namun, kini siswa ialah subjek pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator. Menggunakan media caping ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk menemukan konsep kalimat fakta dan opini, kemudian mereka bisa membedakan kalimat fakta dan opini dari teks berita.

Hasil belajar siswa yang diunjukkan dengan kemampuan menyelesaikan soal tes berdasarkan indikator soal tes dapat digambarkan pada Gambar 2. Gambar tersebut memperlihatkan secara jelas bahwa distribusi kemampuan siswa seragam. Sebaran kemampuan dalam menyelesaikan soal tes berdasarkan indikator soal tes.



FIGUR 2. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tes

Distribusi kemampuan siswa yang hampir seragam mengindikasikan bahwa tingkat kesulitan pada setiap soal hampir sama. Selain itu, soal dibuat berdasarkan indikator soal yang seragam. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran membedakan kalimat fakta dan pendapat menggunakan media caping ini menjadi relatif sama. Kelas yang menerapkan pembelajaran dengan bantuan media caping petani memiliki hasil nilai yang relatif lebih tinggi dari pada kelas yang menerapkan pembelajaran secara konvensional.

Kaitan antara indikator soal membedakan kalimat fakta dan opini dalam teks berita telah diperoleh data bahwa tingkat kesulitan masing-masing soal relatif sama, hal ini selaras dengan hasil yang diperoleh siswa pada post test. Beberapa siswa menjawab soal yang salah pada indikator satu, dan beberapa siswa menjawab soal yang salah untuk indikator lainnya. Fungsi media caping di sini ialah untuk penanaman konsep sejak awal tentang fakta dan opini sehingga mereka dapat membedakan kalimat fakta dan opini dari teks berita yang disajikan.

## SIMPULAN

Simpulan merupakan deskripsi dari hasil uji data yang telah dikumpulkan dengan didukung data-data yang ada. Dari data dan pengujian yang telah dilakukan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan media caping petani relatif mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut memberikan kesimpulan logis bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

fakta dan opini diperlukan media pembelajaran caping petani sebagai medi alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung.

### UCAPAN TERIMAH KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI (DRPM-DIKTI) dan LP4MP Universitas Islam Majapahit. Melalui Pendanaan dari DRPM-DIKTI pada tahun kontrak penelitian 2019 dan kontrak antara peneliti dengan LP4MP untuk penelitian mono tahun no. 02/LP4MP/UNIM/IV/2020, sehingga pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77–89.
- Amrulloh, R., & Taufiq, M. (2019). The Effectiveness Projec Based Learning Methods. *SeBaSa Jurnal*, 2(2), 91–97.
- Katharina, A., Möckel, T., Nieding, G., & Ohler, P. (2017). The impact of media literacy on children ' s learning from fi lms and hypermedia. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 33–41. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2016.11.007>
- Mardatillah, & Fahreza, M. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan, 8(4), 262–279.
- Mclean, K., Edwards, S., & Morris, H. (2017). Community playgroup social media and parental learning about young children's play. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.08.004>
- Munoo, R., & Abdullah, R. (2018). *Adding ADDIE to the Library Orientation Program at Singapore Management University Libraries. Planning Academic Library Orientations*. Kylie Bailin, Ben Jahre and Sarah Morris. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102171-2.00027-1>
- Naora, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif Di SD Negeri 060876 Medan Timur Noera, (1), 49–58.
- Nookhong, J., & Wannapiroon, P. (2015). Development of collaborative learning using case-based learning via cloud technology and social media for enhancing problem-solving skills and ICT literacy within undergraduate students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174(2), 2096–2101. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.007>
- Nugraha, R. G. A. (2016). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional

Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa kelas 2 SD, 94–105.

- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk. *Lembar Ilmu Pendidikan*, 36(1), 35–44.
- Ozdilek, Z., & Robeck, E. (2009). Operational priorities of instructional designers analyzed within the steps of the Addie instructional design model, 1(1), 2046–2050. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.359>
- Padlurrahman. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Teknik Penulisan Karya Ilmiah Antara Mahasiswa Yang Dibelajarkan Menggunakan Metode Drill And Practice Dengan Metode Tutorial. *SeBaSa Jurnal*, 2(1), 14–24.
- Putri, D. I., Pratikno Heri, & Wishnu Ludi. (2016). Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis.
- Sharifah, R., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>
- Sudjana, N., & Akhmad, R. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Troseth, G. L., Flores, I., & Stuckelman, Z. D. (2019). *When Representation Becomes Reality : Interactive Digital Media and Symbolic Development. Advances in Child Development and Behavior* (1st ed., Vol. 56). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/bs.acdb.2018.12.001>