



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS KARYA ILMIAH BERBASIS MEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS XI SMA KATOLIK GIOVANNI KUPANG

OLEH

Sandi Maryanto¹Ahmad² Karolina Pawe³

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Kupang.

Email: pinrangahmad89@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif pada siswa kelas XI SMA Katolik Giovanni Kupang? (2) Bagaimana kelayakan, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif pada siswa kelas XI SMA Katolik Giovanni Kupang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis Media Interaktif pada siswa kelas XI SMA Katolik Giovanni Kupang Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini telah dilakukan di SMA Katolik Giovanni Kupang. Penelitian ini termasuk penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Lima tahap tersebut adalah tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation) dan tahap evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi dan angket sedangkan instrument penelitian meliputi lembar angket atau kuesioner, lembar validasi dan soal tes. Teknik analisis data sesuai dengan kriteria kevalidan, kepraktisan dan efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian tingkat validitas untuk setiap perangkat yaitu: silabus dinyatakan sangat valid dengan nilai: 3,76, RPP dinyatakan sangat valid dengan nilai: 3,84, bahan ajar berbasis Media Interaktif dinyatakan sangat valid dengan nilai: 3,97, angket respon peserta didik dinyatakan sangat praktis dengan nilai: 3,88 dan angket respon guru dinyatakan sangat praktis dengan nilai: 3,85 dan tingkat efektivitas berkategori tinggi dengan nilai N-gainnya 0,7.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Teks Karya Ilmiah.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah untuk membentuk insan yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan perubahan zaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Terwujudnya pendidikan yang berkualitas di dukung dengan keselarasan antara komponen-komponen pendidikan yang meliputi peserta didik, pendidik, kurikulum, dan sarana prasarana. Pendidikan yang bermutu merupakan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan

pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang tersebut harus dipahami agar praktik pendidikan yang dilaksanakan mengarah pada tujuan yang telah ditetapkan. Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, maka pelaksanaannya harus berdasarkan landasan yang telah ditetapkan dan tidak secara sembarangan.

Banathy (dalam Gatot: 2008) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran (Syahid: 2003). Syahid menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermutu harus ditunjang oleh media dan bahan ajar yang disajikan oleh guru kepada peserta didik. Bahan ajar yang bermutu yaitu bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran yang praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian peserta didik, serta memiliki kemampuan dan memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong peserta didik melakukan praktik pembelajaran dengan benar (Usman, 2011). Proses pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih baik jika seseorang menggunakan media dan bahan ajar sesuai kriteria dan kompetensi yang akan dicapai. Pengembangan bahan ajar saat ini telah banyak dilakukan oleh berbagai kalangan baik guru maupun percetakan buku untuk memenuhi kebutuhan pendidikan.

Bahan ajar atau materi ajar merupakan suatu bahan atau materi yang harus dipelajari siswa dalam satu kesatuan waktu tertentu. Salah satu kegiatan dalam meningkatkan hasil belajar adalah merancang bahan ajar. Ahmadi (dalam Muntari, 2016:176) mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar dapat memberikan manfaat bagi guru antara lain (1) diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa, (2) guru tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, (5) membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa, dan (6) menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Bagi siswa, manfaat

pengembangan bahan ajar antara lain (1) menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, dan (3) memberikan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai.

Bahan ajar media interaktif dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa, dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa karena dapat membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat membantu membentuk mental yang akan mempermudah memahami suatu konsep. Samodra (2008) mengungkapkan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh saat menggunakan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan baik agar menarik perhatian.

Munir (2012, hlm. 12) berpendapat multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Efektivitas multimedia menjadi alasan penting dalam pengembangan media yang penulis lakukan. Banyaknya media yang bisa menstimulus sangat membantu dalam memberikan bentuk konkret terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Katolik Giovanni Kupang peneliti menemukan bahwa siswa-siswi memiliki minat rendah terhadap pembelajaran teks karya ilmiah. Siswa menganggap teks karya ilmiah adalah kegiatan yang membosankan dan sulit sehingga cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang tersedia belum menunjang pembelajaran dengan baik. Bahan ajar yang tersedia adalah buku cetak yang kurang menarik dan terlalu banyak teori sehingga siswa mengalami kesulitan dan malas untuk menulis karya ilmiah. Alasan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif pada siswa kelas XI SMA Katolik Giovanni

Kupang? dan Bagaimana kelayakan, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif pada siswa kelas XI SMA Katolik Giovanni Kupang?. Penelitian ini memberikan manfaat menambah pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif terhadap peningkatan belajar pada peserta didik. Selain itu penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mampu mengekspresikan kemampuannya atau memunculkan potensi yang dimilikinya. Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Teks Karya Ilmiah Berbasis Media Interaktif pada Siswa Kelas XI SMA Katolik Giovanni Kupang.

2. Kajian Pustaka

Jhon W. Creswell (2015) mengemukakan bahwa tinjauan pustaka literature review adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan untuk proposal penelitian. Erwan Sutarno dan Mukhidin, (2013) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pengukuran berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa di SMP kelas VII. Proses dilaksanakan melalui tahapan studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Instrumen yang digunakan pada tahap studi pendahuluan adalah studi pustaka dan survei lapangan, tahap pengembangan model dilakukan berupa penyusunan draf awal model, uji-coba terbatas, dan uji-coba diperluas, tahap validasi model berupa eksperimen pre-test treatment posttest dengan menggunakan matching pretest-posttest control group design.

Galuh Kartikasari, (2016) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia” terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi. Kelas eksperimen, yaitu sebesar 63 (pre test) dan (post test), kelas kontrol sebesar 61,52 (pre test) dan 79,30 (post test). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 23,26 17,78 dari selisih pre test dan post test. Perhitungan signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Poerwadarminta (1976) mengartikan bahwa "teori sarna dengan pendapat yang dikemukakan sebagai suatu keterangan mengenai sesuatu peristiwa, dan asas-asas, hukum-hukum umum yang menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai cara dan aturan-aturan dalam melakukan sesuatu kegiatan.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Menurut (Sugiyono (2009:407) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefetifan produk tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk sehingga menghasilkan produk baru sesuai dengan kebutuhan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE meliputi analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), evaluasi (Evaluation). Model ADDIE merupakan model pengembangan umum yang dapat digunakan sebagai petunjuk dalam tingkatan yang cukup tinggi untuk pengembangan desain pembelajaran, dan juga pengembangan media pembelajaran. (Mulyatiningsih, 2012:7). Penelitian ini, mengembangkan bahan ajar teks karya ilmiah berbasis media interaktif Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Katolik Giovanni Kupang.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA SMAK Giovanni Kupang yang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar pada tahun ajaran 2023. Sampel dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MIPA SMAK Giovanni Kupang. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) peneliti menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, studi dokumentasi, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, validasi dan tes. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif hasil validasi ahli dalam bentuk angket.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan proses pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif pada materi karya ilmiah peserta didik kelas XI MIPA SMA Katolik Giovanni Kupang tahun ajaran 2022/2023 yang valid dan efektif yang merujuk pada model pengembangan ADDIE meliputi analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis meliputi analisis masalah, analisis materi, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kurikulum. Langkah analisis awal ini bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang terjadi dalam proses pembelajaran karya ilmiah di SMA Katolik Giovanni Kupang, sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif. Analisis diawali dengan observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran yang di dalamnya terdiri atas guru, peserta didik, dan bahan ajar yang digunakan.
2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini adalah menyiapkan kerangka dasar bahan ajar berbasis media interaktif. Tahap perancangan merupakan tahap pembuatan silabus dan RPP yang bertujuan untuk menyediakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam penerapan bahan ajar berbasis media interaktif. Penyusunan silabus dan RPP sesuai dengan KD dan indikator yang telah ditentukan. Keseluruhan perangkat yang dirancang/dikembangkan sebelum diujicobakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Semua perangkat pembelajaran dan instrument penelitian dikembangkan dalam tahap ini kemudian direvisi pada tahap selanjutnya yaitu pada tahap pengembangan (*Development*).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap bahan ajar berbasis interaktif yang pengembangannya berpatokan pada rancangan awal pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan produk awal yang kemudian selanjutnya akan divalidasi oleh validator. Pada tahap ini juga dibuat instrument yang nantinya akan digunakan dalam proses peneliti. Bahan ajar berbasis media interaktif divalidasi oleh validator. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan bahan ajar dan instrument yang divalidasi. Selain itu, lembar validasi juga diberikan untuk dinilai oleh para validator. Validator terdiri dari 1 orang dosen Universitas Muhammadiyah Kupang dan 1 orang

guru bahasa Indonesia dari SMA Katolik Giovanni Kupang. Nama-nama validator disajikan pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.4.1 Nama-Nama Validator

No	Nama	Jabatan	Keterangan
	Abdul Hamid, S.Pd, M.Hum	Dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Kupang	Validator 1
	Maria E. Emanuela, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia SMA Katolik Giovanni Kupang	Validator 2

Hasil validasi perangkat, instrument pembelajaran dan bahan ajar oleh validator 1 dan validator 2 terdapat sedikit revisi dan telah diperbaiki sehingga layak untuk digunakan (selengkapnya dilampirkan pada lampiran 1, 2, dan 3). Semua instrument pembelajaran dan bahan ajar seperti pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.4.2 Saran-saran Validator terhadap bahan ajar dan Instrumen

No	Perangkat dan Instrumen	Saran Validator	Perbaikan
1	RPP	Penjabaran kompetensi 4.14 ditiadakan	Sudah diperbaiki
2	Silabus		
3	Bahan Ajar Media Interaktif	Audio animasi ditambahkan pada materi	Sudah ditambahkan

Saran-saran yang diberikan oleh validator pada tabel 4.2 bermanfaat untuk menentukan layak atau tidaknya seluruh instrument pembelajaran di dalam proses penelitian. Saran-saran dari validator sudah diperbaiki. Hasil analisis rata-rata validasi instrument pembelajaran dan bahan ajar dari kedua validator terdapat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.4.3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran, Instrument Pembelajaran dan Bahan Ajar

No	Instrumen Pembelajaran		Rata-rata	Kriteria
		V1: 3,84 V2: 3,84	3,84	
		V1: 3,69 V2: 3,84	3,76	
3	Bahan Ajar Media Interaktif	V1: 3,94 V2: 4	3,97	

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa instrument pembelajaran dan bahan ajar telah validasi dengan perolehan rata-rata nilai silabus 3.76 kriteria sangat valid, RPP 3.84 kriteria sangat valid, bahan ajar media interaktif 3.97 kriteria sangat valid, angket guru kriteria sangat valid, angket respon peserta didik kriteria sangat valid.

Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa bahan ajar dan instrument pembelajaran yang disusun peneliti memperoleh penilaian sangat valid dan layak digunakan. Hasil dari validasi tersebut, peneliti menerapkan bahan ajar berbasis media interaktif dalam penelitian di SMA Katolik Giovanni Kupang. Keefektivan penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif dapat dilihat pada nilai *pretes* dan *posttest* peserta didik di kelas XI MIPA 5 di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.4.5 Hasil Uji Efektifitas

Kelas	Pre	Pos	N-Gain Skor	Kategori
XI MIPA 5	44,83	81,68	0,70	Tinggi

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada tabel 4.4 di atas yang telah dilakukan di kelas XI MIPA 5 memperoleh nilai dengan hasil analisis nilai N-gainnya 0,70 dengan kategori tinggi. Selengkapnya dilampirkan pada lampiran 13.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diterapkan atau diuji. Bahan Ajar Berbasis *Media Interaktif* dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Materi yang dibahas adalah teks karya ilmiah.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba maka evaluasi yang dimaksud adalah mengetahui kepraktisan bahan ajar berbasis media interaktif yang dikembangkan. Kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan guru. Jadi angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Berdasarkan data angket respon guru dan peserta didik diperoleh skor rata-rata disajikan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4.6 Hasil Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Data	Nilai Rata-rata	Kategori
	Guru	3,85	Sangat Praktis
	Peserta Didik	3,83	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa angket respon guru dengan nilai rata-rata 3,85 dan angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata 3,83. Kedua angket tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Setelah melakukan uji pada guru dan peserta didik dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis media interaktif yang dikembangkan berkategori sangat praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk serta menguji kevalidannya dan efektivitasnya. Dalam hal ini produk yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis *Media Interaktif*. Bahan ajar ini dikembangkan dengan harapan dapat memfasilitasi guru dan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi teks karya ilmiah. Penelitian ini menggunakan model ADDIE meliputi analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi

Hasil angket kepraktisan oleh guru dan siswa secara umum menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Media Interaktif* dikategorikan sangat praktis dengan nilai rata-rata guru 3,85 dan peserta didik 3,83. Hasil analisis data uji coba, bahan ajar berbasis *Media Interaktif* yang dirancang telah berkategori sangat valid dan sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis *Media Interaktif* valid, layak dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terlebih khusus pada materi teks karya ilmiah. Bahan ajar berbasis *Media Interaktif* ini telah dapat membantu guru untuk melihat pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang diberikan.

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan penulisan bahan ajar Teks Karya Ilmiah Berbasis Media Interaktif Pada Siswa Kelas XI SMA menggunakan metode pengembangan R&D dan model pengembangannya ADDIE. Prosedur pengembangan terdiri dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil penelitian sebagai berikut; pertama, menunjukkan hasil validasi perangkat pembelajaran, instrumen pembelajaran dan bahan ajar oleh validator menunjukkan bahwa bahan ajar dan instrument pembelajaran yang disusun peneliti memperoleh penilaian sangat valid dan layak digunakan. Hasil dari validasi tersebut, peneliti menerapkan bahan ajar berbasis media interaktif dalam penelitian di SMA Katolik Giovanni Kupang.

Hasil analisis rata-rata bahan ajar, instrument dan perangkat pembelajaran dari kedua validator. Uji coba bahan ajar yang telah divalidasi menunjukkan bahwa angket respon guru dengan nilai rata-rata 3,8 dan angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata 3,83. Kedua angket tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis Media Interaktif valid, layak dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terlebih khusus pada materi teks karya ilmiah. Bahan ajar berbasis Media Interaktif ini telah dapat membantu guru untuk melihat pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang diberikan.

DAFTAR REFERENSI

- Afrianto, D. (2016). Direksi Timah Dituding Manipulasi Laporan Keuangan. Diakses pada tanggal 22 November 2017. <http://economy.okezone.com/read/2016/01/27/278/1298264/direksi-timah-dituding-manipulasilaporankeuangan#lastrea>
- A, Syahid. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi*. Tesis, Tidak Diterbitkan. UM: PPS
- A.J.Romiszowski. (1988). The Selection and use of Instructional *Media*; for improved classroom teaching and for interactive, individualized intruction.
- Akbar. Usman. 2011. *Pengantar Statistika*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Awalludin, dkk. (2008). *Statitiska Pendidikan, Direktorat Jendral Pendidikan*. Tinggi, Jakarta :Depdiknas.



- Banathy, Gatot.2008. *Bahan Ajar BIPA*. Tesis di Perpustakaan. UM
- Belawati., (2003), *Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Best, John.W. 1982. *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2014.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. (2009). *Bahasa indonesia pengantar penulisan karya ilmiah*. Semarang:Universitas Negeri Semarang Press.
- Erwan Sutarno dan Mukhidin. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 21, Nomor 3. Yogyakarta, UNY.
- Finoza, Lamuddin. 2010. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Galuh, Kartikasari. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Jurnal Lentera.
- Gatot (2008). *Bahan Ajar BIPA*. Tesis di Perpustakaan. UM
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program. IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit.
- Jacob S, (1992). *Pengajar sebagai Penulis*. Mimbar Pendidikan.
- Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Majid A, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Rosda, 2013), h. 174.
- Munir. 2012. *multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. bandung: alfabeta.
- Muntari, Lilik.2016. *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Bahasa Indonesia untuk Kelas V SD dengan Model Dick dan Carey*. Jurnal Media Didaktik, Vol. 2, No.2 2016.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Anak-Anak, Remaja, dan Dewasa*. FT UNY, Karang malang, Yogyakarta
- Nurdiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Poerwadarminta W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta.
- Prastowo, A. 2015. *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*,Jogjakarta: Diva Perss.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu. Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.



- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriasumantri (1995) dalam Finoza (2010). *Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Angkasa.
- Syahid, A. (2003). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi. Tesis, Tidak Diterbitkan. UM: PPS.
- Widoyoko Eko. Putro. (2012) *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar