

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS “GAMES WORDWALL” DENGAN PENDEKATAN CTL UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERIBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Reny Andani ¹, Sariban ², Mustofa ³

*1-3 Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan, Indonesia

¹ reny.andani21@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ tofa09@unisda.ac.id;

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, yaitu media visual, audio dan audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya bisa diamati melalui indera penglihatan, misalnya gambar, grafik, foto, poster dan sebagainya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur penyusunan produk media games wordwall melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Tujuan penelitian meliputi mengetahui proses, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media games wordwall untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Hasil validitas menunjukkan skor rata-rata 4,96 dari validator media dan ahli, dengan respon guru 4,96 dan respon siswa positif 97,00%. Media Games Wordwall terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca peribahasa Siswa Kelas VI, dengan rata-rata N-gain 0,55 dalam kategori sedang. Observasi menunjukkan semua aktivitas pembelajaran berlangsung aktif dan melibatkan siswa, memperkuat peran media dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Pengembangan, Games Wordwall, CTL, Peribahasa.

ABSTRACT

Learning media is a tool or intermediary for educators in delivering learning materials to students. Learning media has several types, namely visual, audio and audiovisual media. Visual media is media that can only be observed through the sense of sight, for example images, graphics, photos, posters and so on. This research is a research development R&D (Research and Development). The procedure for compiling wordwall media games products through six stages, namely (1) analysis of the developed product, (2) developing the initial product, (3) product validation, (4) design revision, (5) small-scale field trials and product revisions, (6) large-scale trials and final products. The objectives of the study include knowing the process, validity, practicality, and effectiveness of wordwall media games for grade VI Elementary School students. The validity results showed an average score of 4.96 from media validators and experts, with a teacher response of 4.96 and a positive student response of 97.00%. Wordwall Media Games have proven effective in improving the reading ability of Grade VI Students' proverbs, with an average N-gain of 0.55 in the moderate category. Observations show that all learning activities are active and involve students, strengthening the role of media in the teaching and learning process.

Kata Kunci: gender inequality, Sagra short story collection, feminism.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran semakin menarik perhatian karena diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu inovasi yang muncul adalah pemanfaatan aplikasi berbasis games

sebagai media pembelajaran, di mana siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi peribahasa, metode pembelajaran tradisional sering kali kurang menarik bagi siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap peribahasa menjadi terbatas. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi peribahasa, metode pembelajaran tradisional sering kali kurang menarik bagi siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap peribahasa menjadi terbatas. Dalam konteks Bahasa Indonesia, multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menyajikan konsep peribahasa sehingga mudah di pahami dan di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan yang efektif selalu memerlukan inovasi. Dengan perubahan cepat dalam teknologi dan kebutuhan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan ilmiah yang semakin kompleks, pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah langkah yang relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Levie & Levie (dalam Azhar, 2011:9) tentang hasil belajar melalui stimulus gambar atau visual menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Atmazaki, 2020:11).

Peribahasa merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena memuat nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan berbagai pesan yang dapat memperkaya kemampuan bahasa dan wawasan siswa. Sayangnya, materi peribahasa sering kali disajikan dengan metode hafalan atau ceramah yang cenderung membosankan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam mempelajari peribahasa dan berimbas pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam penyampaian materi peribahasa yang mampu menarik minat siswa, mengoptimalkan keterlibatan mereka, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar.

Media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan kontekstual merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk keterampilan membaca materi Peribahasa. Games Wordwall dengan pendekatan kontekstual ini memuat materi dan contoh peribahasa yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami peribahasa. Dengan berbagai permasalahan yang ada di tingkat pendidikan dasar maka diperlukan alternatif media dan pendekatan agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan penggunaan media dan pendekatan yang sesuai dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta memacu siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Diharapkan dengan penggunaan media dan pendekatan yang tepat dapat mengembangkan kemampuan afektif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang di

kemukakan oleh Sudjana (2009) bahwa analisis kompetensi afektif ini penting dalam proses pembelajaran terutama dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks di mana materi tersebut digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar (Trianto, 2010: 107). Pembelajaran di sekolah tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoritis saja, tetapi pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungan. Menurut Komalasari (2010: 7) pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Research and Development (R&D) Borg & Gall, "educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle , which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives" artinya riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan, Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2018:394).

Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menyempurnakan produk yang sudah ada. Adapun penelitian pengembangan yang akan dilakukan dikhususkan untuk mengembangkan instrumen Media Pembelajaran berbasis Games Wordwall dengan pendekatan CTL untuk peserta didik kelas VI dalam Materi Peribahasa . Produk instrumen pengembangan Media Pembelajaran berbasis Games Wordwall dengan pendekatan CTL tersebut diharapkan memiliki nilai kelayakan yang tinggi dikarenakan aplikasi tersebut dihasilkan melalui uji coba di lapangan dan divalidasi oleh beberapa ahli.

Prosedur riset dan pengembangan (R&D) pendidikan sebagai suatu proses kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek terkait dengan pendidikan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan. Penelitian dan pengembangan pendidikan tidak hanya menekankan pada materi, namun juga menyangkut prosedur dan prosesnya, Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2018:402). Tujuan utama penelitian dan pengembangan sebagaimana dikemukakan bukan untuk menguji hipotesis, melainkan menghasilkan produk-produk kependidikan yang secara efektif dapat dimanfaatkan di dalam pendidikan/sekolah. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian pengembangan yang diikuti dengan eksperimen. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono menyebutkan prosedur penelitian dan pengembangan terbagi menjadi sepuluh langkah. Kesepuluh tahap tersebut meliputi (1) studi pendahuluan (research information collecting), (2) merencanakan penelitian (planning), (3) pengembangan desain produk awal (develop preliminary from of product), (4) uji coba awal (preliminary field

testing), (5) revisi produk (main product revision), (6) uji coba akhir (main field testing), (7) revisi produk operasional (operational product revision), (8) uji coba dan penyempurnaan produk yang telah disempurnakan (operational field testing), (9) pengujian produk akhir (final product revision), (10) desiminasi dan distribusi (dissemination and implementation).

Peneliti mengambil sumber data dari semua siswa kelas VI SDN Pucangro yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 8 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Berikut daftar nama siswa kelas VI SDN Pucangro. Teknik pemerolehan data melalui teknik observasi, wawancara, angket peserta didik dan angket guru, serta tes hasil belajar. Teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas (credibility), uji transferabilitas (transferability), uji dependabilitas (dependability) dan terakhir uji objektivitas (confirmability) (Sugiyono, 2018: 92).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk awal dikembangkan peneliti diberikan kepada ahli materi untuk divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek penyajian materi, aspek isi, aspek bahasa dan keterbacaan, aspek grafika.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

No	Keterangan	Skor
1	Skor Total	100
2	Rerata	4,76
3	Kategori	Sangat Baik

Untuk hasil validasi produk dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Keterangan	Skor
1	Skor Total	150
2	Rerata	5
3	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 diketahui hasil daripengembangan media ini dari ahli materi mendapat total skor 100 dengan nilai rata-rata 4.76 berada pada kriteria “sangat baik”, ahli media diperoleh skor total 150 dengan nilai rata-rata 5,00 berada pada kriteria “sangat baik”.

Respon guru terhadap penggunaan Media Pembelajaran berbasis “Games Wordwall” dengan pendekatan CTL untuk Pembelajaran Membaca Peribahasa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Respon Guru Terhadap Penggunaan Media

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Kelayakan Isi		
1.	Kesesuaian isi dengan materi	5
2.	Ketepatan materi cerita yang dikembangkan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
3.	Kejelasan isi dan materi dengan topik pembelajaran	5
4.	Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
5.	Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan	5
6.	Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran	5
7.	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	5
8.	Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5

Kelayakan Bahasa		
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	5
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan	5
Aspek Kelayakan Isi		
11.	Kebakuan kalimat yang digunakan	5
12.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi yang digunakan	5
13.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana interaktif	4
NO	Pertanyaan	Skor
14.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana aktif	5
15.	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa	5
16.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5
17.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5
18.	ketepatan ejaan yang digunakan	5
Aspek Penyajian		
19.	Keruntutan penyajian konsep multimedia pembelajaran interaktif tersebut	5
20.	Kesesuaian materi dengan penyajian gambar yang disajikan	5
21.	Tingkat kemenarikan cerita yang disajikan	5
22.	Penyajian materi terkait dengan keterlibatan siswa (interatif dan partisipatif)	5
23.	Kesatuan tema dari materi yang disajikan	5
24.	Contoh soal dapat membantu menguatkan pemahaman konsep	5
25.	Kesesuaian soal dengan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar	5
Skor Total		124
Rerata		4,96
Kategori		Sangat Baik

Respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran berbasis “Games Wordwall” dengan pendekatan CTL untuk Pembelajaran Membaca Peribahasa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Ket
1.	Apakah judul media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini membuat kamu ingin membaca?	100%	0%	Positif
2.	Apakah kamu suka judul media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
3.	Apakah kamu menyukai gambar di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
4.	Apakah kamu suka dengan warna-warna yang ada pada media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Ket

5	Apakah ukuran gambar di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini cukup?	100%	0%	Positif
6	Apakah kamu suka bentuk tulisan di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
7	Apakah ukuran tulisannya sudah cukup jelas untuk kamu baca?	100%	0%	Positif
8	Apakah kamu suka dengan ukuran media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL seperti ini?	100%	0%	Positif
9	Apakah halaman media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL cukup ?	100%	0%	Positif

Penyajian Materi

10	Apakah tulisan di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini bisa dibaca dengan jelas?	100%	0%	Positif
11	Apakah gambar di media ini dapat dilihat dengan jelas?	100%	0%	Positif
12	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
13	Apakah dengan memakai media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini kamu jadi lebih mudah memahami?	100%	0%	Positif
14	Apakah kamu menjadi ingin selalu membaca dan belajar setelah media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL?	100%	0%	Positif
15	Apakah kamu bisa menghafal nama dari lambang lalu lintas melalui media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	90%	10%	Positif
16	Apakah kamu bisa mengoprasikan media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	90%	10%	Positif
17	Apakah kamu menjadi betah, saat belajar di kelas menggunakan media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif

Bahasa

18	Apakah kamu paham bahasa yang digunakan di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	100%	0%	Positif
19	Apakah kamu mampu memahami makna dan pembelajaran peribahasa di media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	80%	20%	Positif
20	Apakah kamu dapat menceritakan isi media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL ini?	80%	20%	Positif

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dalam menjawab pertanyaan seluruh siswa setuju dan memperoleh persentase 97,00%. Pada penyajian materi terdapat 10% siswa yang tidak memahami materi peribahasa melalui media pembelajaran Games Wordwall dengan pendekatan CTL, dan terdapat 10% siswa yang tidak bisa mengoprasikan media pembelajaran Games Wordwall. Dalam aspek bahasa terdapat 20% yang tidak menghafal arti dari peribahasa dan terdapat 20% siswa yang tidak dapat menceritakan isi dari konten media Games Wordwall.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media Games Wordwall dengan pendekatan CTLI terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peribahasa siswa Kelas VI SD. Proses pengembangan yang sistematis melalui tujuh tahap—mulai dari studi pendahuluan hingga diseminasi—memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan teruji secara empiris. Integrasi pendekatan kontekstual dalam media Games Wordwall memfasilitasi siswa untuk mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga memperkuat pemahaman dan motivasi siswa dalam memaknai arti peribahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Respon siswa yang mencapai 97,00% dengan kriteria positif menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik secara psikologis dan pedagogis. Hal ini sejalan dengan prinsip pendekatan CTL yang menekankan pembelajaran bermakna melalui media interaktif, sehingga siswa merasa terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, peningkatan keterampilan menulis teks narasi dengan rata-rata N-gain 0,55 (kategori sedang) mengindikasikan bahwa Games Wordwall tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa. Meskipun peningkatan belum mencapai kategori tinggi, hasil ini tetap signifikan mengingat kompleksitas membaca peribahasa yang memerlukan penguasaan struktur, kosakata, dan pemahaman arti.

Keberhasilan ini juga didukung oleh validasi ahli dan uji lapangan yang memperkuat kualitas teknis dan konten media. Namun, keterbatasan pada kategori N-gain "sedang" dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti waktu pembelajaran yang terbatas atau variasi kemampuan awal siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi pengayaan fitur interaktif dalam Media Gameswordwall atau kombinasi dengan metode lain guna meningkatkan efektivitas. Secara praktis, temuan ini merekomendasikan penggunaan media berbasis pendekatan kontekstual seperti Gameswordwall sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran menulis di tingkat dasar, khususnya untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kontekstual siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa ketidakadilan gender Proses pengembangan media pembelajaran games wordwall dengan alur sebagai berikut: (1) melakukan analisis prodak yang dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi produk, (4) Revisi Desain, (5) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk (6) Uji Coba Skala Luas dan Produk Akhir. Media Pembelajaran Games Wordwall dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran peribahasa kelas VI SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media pembelajaran dengan skor 4,93 dengan kategori baik, validator ahli media dengan skor 4,96 dengan kategori baik. Kemudian didukung oleh respon guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada uji coba terbatas diperoleh presentase 97,00% dengan kategori positif. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan yang telah dilakukan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen yaitu 0,55 dengan kategori sedang dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

DAFTAR RUJUKAN

- AH Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Ahmad, Susanto. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ahmadi, I.K, dkk, 2011. Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. Jakarta Prestasi Pustaka.

- Darma, Y.A. 2014. Analisis Wacana Kritis dalam Multiperspektif. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Darmawan, Deni. 2012. Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fitriani, S., & Budianti, Y. (2020). Media Big Book Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hartati., Y. 2022. Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di SDN Kumbak. Skripsi SI, Universitas Mataram.
- Kurniasih, Imas; Sani, Berlin. 2014. Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013. Surabaya: Kata Pena.
- Lee, Wei-Meng. 2011. Beginning Android Application Development. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Liu., Yi-Chun.2015. The Perception of Cultural Familiarity and Background Knowledge on Reading Comprehension for Intermediate EFL Students. International Journal of Language and Literature, 3 (1): 71-75
- Mahsun. 2011. Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyana, Eueung. 2012, App Inveentor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Andoridmu. Yogyakarta: Andi.Prastowo Andi, Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Penelitian, Arruzz Media , Yogyakarta, 2012, hal. 274.
- Rachmawati, Yeni. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Kencana. Jakarta.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutardi, S., & Ernaningsih, E. (2022). PROSES KREATIF MENULIS USAHA INTERPRETASI NILAI PENDIDIKAN DALAM KARYA SASTRA. PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 8(1), 31-40. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/pentas.v8i1.3286>
- Trianto. 2010. Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL). Jurnal Pendidikan Dasar, 4 (2), 106 <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- USAID.2014. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK. Jakarta: USAID. Widodo & Jasmadi. 2008. Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Woodill, G. 2010. The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams. New York: McGraw-Hill Professional.