



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK MELAN (MENGENAL IKLAN) PADA SUB MATERI IKLAN

**Nurmala, Legi Elfitra, Ahada Wahyusari, Harry Andheska, Isnaini Leo Shanty, Fabio Testy
Ariance Loren, Suhardi, Dody Irawan**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji,
Jalan Raya Dompok, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
E-mail: nurmamalala482@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to develop a learning media for Electronic Comics MELAN (Getting to Know Advertising), which will be used by Class VIII students of SMP Negeri 1 Tanjungpinang in the 2023/2024 academic year. Type of R&D research, using the 4D model. Electronic comics that can be accessed via the web and applications are digital products developed in this research. This media has been evaluated by two experts, namely a material expert and a media expert. The small group trial consisted of six students and the large group trial consisted of thirty eight students. Qualitative and quantitative descriptive methods were used to analyze the data in this research. The results showed that 91.25% of media had "very valid" criteria for media and 82% with "very valid" criteria for material. Testing on students obtained an average of 90% with the criteria "very practical" by the small group and an average of 88% with the criteria "very practical" by the large group.

Keywords: *Development, Learning Media, Students*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Komik Elektronik MELAN (Mengenai Iklan), yang akan digunakan oleh siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang pada tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian R&D, menggunakan model 4D. Komik elektronik yang dapat diakses melalui web dan aplikasi adalah produk digital yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media ini telah dievaluasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba kelompok kecil terdiri dari enam siswa dan uji coba kelompok besar terdiri dari tiga puluh delapan siswa. Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dipakai menganalisis data pada penelitian ini. Hasil penelitian, sejumlah 91,25% media memiliki kriteria "sangat valid" untuk media dan 82% dengan kriteria "sangat valid" untuk materi. Uji coba pada siswa memperoleh sejumlah 90% dengan kriteria "sangat praktis" oleh kelompok kecil dan 88% dengan kriteria "sangat praktis" oleh kelompok besar.

Kata Kunci: *Pengembangan, media pembelajaran, siswa*



PENDAHULUAN

Media pembelajaran meliputi berbagai alat maupun teknik yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. proses pembelajaran kini melibatkan penggunaan media secara digital. Penggunaan media digital dapat berupa presentasi menggunakan salindia, video pembelajaran, pembuaatan aplikasi belajar, dan lainnya.

Media pembelajaran difungsikan untuk membantu kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih efektif serta menarik saat penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran sendiri diharapkan dapat membangkitkan perhatian siswa dalam aktivitas belajar. Sejalan dengan (Jalinus & Ambiyar, 2016) yang mengungkapkan media sebagai sarana yang berpengaruh atas semangat belajar siswa, kondisi pembelajaran lebih hidup dengan bermuara pada meningkatnya pemahaman siswa. Hal ini bertujuan mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran yang semestinya, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Realita didapati oleh peneliti ketika melakukan wawancara bersama guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tanjungpinang terkait penggunaan media pembelajaran di kelas. Beliau mengungkapkan terkait penggunaan media pembelajaran di kelas menggunakan kertas, gambar, hingga proyektor untuk menampilkan video dan salindia. Kemudian, peneliti wawancarai dua orang siswa kelas VIII. Berdasarkan informasi yang diperoleh, ketika proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan media seperti karton.

Selain itu, siswa juga menyampaikan terkait penggunaan proyektor di kelas hanya beberapa kali saja.

Adanya fakta tersebut, sadar akan pentingnya penggunaan media untuk mendukung pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan pembelajaran, kemudian memperoleh hasil yang efektif jika seorang guru dapat mempersiapkan media yang membantu proses pembelajaran (Nur Syaharani et al., 2023). Sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran menurut Levie & Lentz (Ina Magdelana, 2021) mengusulkan media pembelajaran mempunyai empat fungsi utama yaitu, (a) fungsi atensi, atau perhatian, adalah fungsi utama guna menarik dan mengalihkan perhatian siswa ke materi pelajaran melalui gambar visual yang ditampilkan, (b) fungsi afektif (emosional) dapat dilihat dari tingkat kepuasan siswa selama proses pembelajaran (c) fungsi kognitif, yaitu bagaimana siswa mampu memahami dan pesan yang terdapat dalam media pembelajaran, dan (d) fungsi media kompensatoris, dapat diamati pada siswa saat mereka memahami teks, hal ini membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk mengatur dan mengingat informasi dalam teks.

Peneliti berasumsi bahwa kurangnya inovasi oleh guru terkait penggunaan media pembelajaran, terlebih penggunaan media digital yang tidak disertakan dengan membuat suatu media pembelajaran berbasis digital. Pesatnya arus teknologi, seharusnya dapat menjembatani seorang guru untuk berpikir kreatif menciptakan suatu media yang bisa menjadi daya tarik, serta minat belajar siswa.

Ketergantungan manusia saat ini terhadap digitalisasi seperti penggunaan gawai menjadi salah satu faktor pendukung peneliti untuk menjalankan penelitian ini. Pemanfaatan teknologi berupa gawai dalam pendidikan, mampu melaksanakan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwasanya penggunaan gawai telah diperbolehkan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran, namun ketika pembelajaran telah selesai maka penggunaan gawai tidak diperbolehkan lagi. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti nantinya tentu memiliki peran penting terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan gawai yang tentunya dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan kuatnya arus global yang mengharuskan untuk berinovasi dalam pembelajaran.

Inovasi digitalisasi dalam pembelajaran tentunya berdampak positif bagi guru dalam membuat media pembelajaran, dikarenakan guru akan mudah menambah dan mengurangi bagian isi dalam media pembelajaran secara keseluruhan demi menyesuaikan kemampuan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital memiliki kelebihan yang tentunya tidak dimiliki oleh media pembelajaran berbasis konvensional yang pada dasarnya hanya mampu mewadahi satu materi pokok dalam satu media. Namun, media pembelajaran berbasis digital mampu mewadahi lebih dari satu materi pembelajaran.

Salah satu materi pada pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII adalah materi iklan, slogan, dan poster dengan beberapa sub materi, salah satunya adalah sub materi iklan. Materi iklan memerlukan media pembelajaran yang menarik, sehingga gaya belajar siswa tidak monoton dan mampu berpikir kritis. Adapun alur tujuan pembelajaran (ATP) pada materi ini yaitu peserta didik mampu menjelaskan pengertian iklan dan peserta didik dapat menemukan informasi dan pesan yang terdapat dalam iklan komersial dan nonkomersial. Memilih sub materi iklan dikarenakan adanya ketertarikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan inovasi terbaru seiring berkembangnya teknologi.

Berdasarkan wawancara, untuk hasil belajar siswa pada materi iklan, slogan, dan poster secara keseluruhan dikatakan baik. Meskipun hasil belajar siswa sudah baik, pengembangan media pembelajaran masih dapat memberikan nilai tambah dengan fokus pada pemberian materi secara mendalam dengan inovasi baru, hingga meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini, tujuannya lebih pada mempertahankan tingkat keunggulan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam. Evaluasi terus-menerus terhadap keefektifan media pembelajaran juga dapat membantu menjaga kualitas pembelajaran.

Salah satu fungsi dari media ialah untuk mengarahkan siswa

memiliki berbagai pengalaman belajar yang berbeda yang difasilitasi oleh media. Pengalaman belajar ini bergantung pada interaksi siswa dengan media. Sejalan dengan teori "Kerucut Pengalaman" Edgare Dale, yang merupakan dasar pemakaian media dalam pembelajaran. Menurut teori kerucut pengalaman, pesan yang disampaikan melalui ucapan akan membuat pengetahuan semakin abstrak (Indriana, 2011). Karenanya, siswa harus mempunyai pengalaman yang lebih konkret supaya mereka dapat memahami apa yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bukan hanya sekedar media biasa, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang konkret, namun bersifat inovatif dan interaktif dalam proses pembelajarannya.

Atas dasar tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Elektronik MELAN (Menenal Iklan). Nama MELAN diambil dari akronim Menenal Iklan dengan makna, pada media yang dikembangkan akan mengedukasi atau memberikan pembelajaran, serta memperkenalkan kepada siswa perihal materi iklan. Melalui komik elektronik, siswa mampu meresapi hingga memahami materi dengan cara yang menyenangkan seperti siswa pada umumnya membaca komik di gawai mereka. Alasan peneliti mengembangkan media komik elektronik dikarenakan perlunya bagi seorang guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi dan menciptakan kreativitas melalui arus digitalisasi. Selain itu, komik mempunyai sifat yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca peserta

didik, dikarenakan komik menggunakan gambar atau karakter berwarna yang menarik. Maka dengan ini, peneliti menetapkan “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik MELAN (Menenal Iklan) pada Sub Materi Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024” sebagai judul penelitian.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2022) mengungkapkan bahwa metode penelitian digunakan untuk pengujian, pengembangan, dan pembuatan barang tertentu.

Penelitian ini menggunakan model 4D. Menurut (Mulyatiningsih, 2012), tahapan dalam model 4D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan. Subjek uji coba penelitian ini yaitu Siswa SMP di kelas VIII Negeri 1 Tanjungpinang Menurut (Arikunto, 2019) pada uji coba skala kecil antara 4 atau 5 responden dan uji coba skala besar antara 15-50 responden. Adapun peneliti menetapkan 6 orang responden untuk uji coba skala kecil dan 38 orang responden untuk uji coba skala besar. Jenis data instrumen pengumpulan data pada penelitian yaitu data kualitatif dan kuantitatif menggunakan instrumen lembar wawancara, lembar validasi ahli, dan lembar kepraktisan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengembangkan sebuah produk media komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) dengan melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media untuk pembelajaran bahasa Indonesia, merupakan tujuan dari penelitian ini. Pengembangan media ini dilakukan dengan model 4D. Pada tahap pendefinisian, langkah awal melakukan analisis ujung depan dengan cara wawancara bersama dua orang guru bahasa Indonesia yang mengajar di jenjang kelas VIII untuk menemukan terkait bagaimana mereka merancang media pembelajaran hingga penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil wawancara bersama kedua guru bahasa Indonesia tersebut bahwa saat melakukan pembelajaran dengan materi iklan, slogan, dan poster, mereka menggunakan media seperti infokus dengan gambar, LKPD, dan google form. Salah satu dari mereka juga mengungkapkan bahwa untuk membuat media seperti aplikasi, masih belum mumpuni.

Langkah kedua dalam proses pendefinisian, melakukan analisis peserta didik dengan cara mewawancarai perwakilan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang terkait penggunaan media pembelajaran di kelas dengan informasi yang diperoleh bahwasanya ketika proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan media seperti karton. Selain itu, siswa juga menyampaikan terkait penggunaan proyektor di kelas hanya beberapa kali saja. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis tugas dengan cara mengidentifikasi secara menyeluruh mengenai tugas berupa CP (Capaian Pembelajaran) dan serta keterkaitan

tugas atau capaian pembelajaran yang dikembangkan terhadap alur tujuan pembelajaran.

Langkah selanjutnya ialah analisis konsep dengan cara menentukan materi berdasarkan analisis tugas yang telah dilakukan, yaitu materi iklan, slogan, dan poster dengan sub materi iklan. Konsep materi dalam bentuk materi pengantar yang disajikan dalam komik dan terdiri atas soal pemantik dan latihan soal serta evaluasi yang disajikan secara runtun yang disesuaikan dengan sub materi iklan. Langkah terakhir tahap pendefinisian yaitu merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan pada penelitian ini yaitu peserta didik dapat mengetahui pengertian iklan, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan iklan komersial dan nonkomersial, dan peserta didik dapat menemukan pesan dan informasi yang terkandung dalam iklan komersial dan nonkomersial.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu tahap perancangan. Tahap perancangan dimulai dengan penyusunan tes kriteria. Peneliti melakukan analisis awal terhadap informasi dan kemampuan siswa dengan wawancara terhadap guru dan siswa. Tahapan ini membantu menentukan soal yang sesuai untuk digunakan dalam media yang akan dikembangkan. Adapun soal yang digunakan berbentuk uraian singkat dan objektif. Langkah kedua pada tahap perancangan yaitu memilih media pembelajaran. Penelitian memilih media Komik Elektronik MELAN (Mengenal Iklan). Komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) menyajikan cerita pendek dan

pembelajaran dalam bentuk komik yang menarik. Kemudian, komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) sebuah media yang telah mencakup materi, latihan soal, hingga evaluasi akhir untuk materi yang dipelajari dan komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dalam bentuk *website* dan aplikasi di mana pun dan kapan pun. Langkah selanjutnya pada tahap perancangan yaitu memilih format penyajian. Format penyajian media yang dikembangkan terdiri atas halaman muka, halaman menu yang terdiri atas pertemuan kesatu, pertemuan kedua, evaluasi, dan informasi. Langkah selanjutnya yaitu melakukan rancangan awal terkait media yang dikembangkan.

Tahap terakhir, tahap pengembangan yang terdiri atas beberapa langkah yaitu melihat kevalidan dan kepraktisan media. Skor kevalidan dan kepraktisan media terdiri atas kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 1
Skala Kevalidan dan Kepraktisan Media

Rentang Skor	Kriteria Valid dan Praktis
81-100%	Sangat Valid dan Sangat Praktis
61-80%	Valid dan Praktis
41-60%	Cukup Valid dan Cukup Praktis
21-40%	Kurang Valid dan Kurang Praktis
0-20%	Tidak Valid dan Tidak Praktis

Langkah pertama yaitu validasi ahli yang dilakukan untuk mengukur kelayakan produk yang

akan diujicobakan. Validasi ahli pada penelitian ini terdiri atas validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari penilaian validasi media dihitung menggunakan rumus $P = f/N \times 100\%$ (Sugiyono, 2018). Hasil persentase penilaian media pada tahap 1 mendapatkan rata-rata nilai 60% dengan kriteria “cukup valid”. Perolehan nilai dikatakan cukup valid dalam rentang nilai 41%-60% (cukup valid dan cukup praktis) (Sugiyono, 2018), kemudian pada tahap 2 mendapatkan rata-rata nilai persentase 80% dengan kriteria “valid”. Perolehan nilai dikatakan valid dalam rentang nilai 61%-80% (valid dan praktis) (Sugiyono, 2018), dan pada tahap 3 mendapat rata-rata nilai 91,25% dengan kriteria “sangat valid”. Perolehan nilai dikatakan sangat valid dalam rentang nilai 81%-100% (sangat valid dan sangat praktis) (Sugiyono, 2018).

Validasi oleh ahli materi ini dilakukan peneliti untuk menilai tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Akumulasi penilaian validasi media menggunakan rumus $P = f/N \times 100$ (Sugiyono, 2018). Hasil persentase penilaian media pembelajaran mendapatkan nilai dengan rata-rata 82% dengan kualifikasi “sangat valid” (Sugiyono, 2018).

Tabel 2

Hasil Akhir Validasi Media oleh Ahli

Validator	Persentase	Kualifikasi
Ahli Media	91,25%	Sangat Valid
ahli Materi	82%	Sangat Vald

Langkah kedua yaitu penilaian kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan angket kepraktisan oleh siswa SMP Negeri 1 Tanjungpinang. Kepraktisan media bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Tujuan uji coba kepraktisan kelompok kecil untuk mengetahui tanggapan awal terhadap media. Respon yang didapati ketika melakukan uji coba ini yaitu respon positif dan minor komentar dari siswa. Atas hal itulah uji coba kepraktikan kelompok kecil dilakukan dalam hari yang sama dan waktu yang berbeda dengan uji coba kepraktisan kelompok besar. Adapun hasil data skor pada angket diubah menjadi nilai dalam bentuk persentase (%) dengan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100$ (Sugiyono, 2018). Uji coba yang telah dilakukan peneliti mendapat rata-rata nilai kepraktisan siswa pada kelompok kecil yaitu 90% dengan kualifikasi “sangat valid” yang terletak pada rentang nilai 81%-100% (sangat valid dan sangat praktis) (Sugiyono, 2018).

Kepraktisan media ini dilakukan peneliti untuk mengujicobakan media yang telah dikembangkan. Selain itu, uji coba kepraktisan kelompok besar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat

keterpakaian produk dalam skala yang lebih luas. Uji coba dilakukan setelah uji coba skala kecil dengan satu hari yang sama karena minor komentar dari siswa dan respon positif yang diperoleh saat uji coba kepraktisan kelompok kecil dilakukan, begitu pula saat uji coba kepraktisan kelompok besar ini dilakukan. Uji coba kepraktisan kelompok besar ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang dengan jumlah 38 orang siswa. Hasil dari uji coba ini mendapatkan rata-rata nilai 88% dengan kualifikasi sangat praktis dalam rentang 81%-100% (sangat valid dan sangat praktis) (Sugiyono, 2018).

Tabel 3
Hasil Akhir Kepraktisan Media oleh Siswa

Subjek Uji Coba	Persentase	Kualifikasi
Kelompok Kecil	90%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	88%	Sangat Praktis

Media yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model 4D yang dibatasi hingga tahap pengembangan. Setelah tahap pengembangan dilakukan, didapati kelebihan serta kekurangan dari media yang dikembangkan. Kelebihan dari media yang dikembangkan yaitu, *pertama* dari segi konten yang disajikan media yang dikembangkan membuat siswa lebih antusias dan interaktif dalam proses pembelajaran. *Kedua*, dari segi materi yang disajikan, media yang

dikembangkan telah mencakup materi yang disajikan dalam bentuk alur cerita dalam komik, latihan soal, hingga evaluasi akhir untuk materi yang dipelajari. *Ketiga*, media yang dikembangkan dapat diakses melalui internet dalam bentuk *website* dan aplikasi yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Kekurangan dari media yang dikembangkan yaitu, *pertama* media hanya berfokus pada konten yang disajikan berupa materi iklan yang hanya dapat diakses ketika siswa terhubung dalam jaringan internet. *Kedua* media yang dikembangkan hanya termasuk dalam kategori berdiferensiasi pada lingkungan belajar siswa dan tidak ada assessmen diagnostik non kognitif atau penilaian yang dapat dilakukan secara spesifik untuk mengidentifikasi tingkat emosional dan sosial siswa pada kondisi siswa yang beragam dalam melakukan aktivitas belajar.

Pengembangan pada media dinilai berdasarkan validasi oleh ahli dan kepraktisan oleh siswa. Berdasarkan uji validasi media oleh ahli media mendapatkan rata-rata nilai 91, 25% dengan kualifikasi “sangat valid” dan validasi materi oleh ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 82% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media pada kelompok kecil mendapatkan rata-rata nilai 90% dengan kualifikasi “sangat praktis” dan pada kelompok besar mendapat rata-rata nilai 88% dengan kualifikasi “sangat praktis”. Adapun perolehan rata-rata hasil nilai validasi dan kepraktisan terletak pada rentang nilai 81%-100% dengan kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis” (Sugiyono, 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) pada sub materi iklan sampai pada tahap pengembangan, yang dikembangkan menggunakan model 4D. Model ini diterapkan melalui tiga fase atau tahapan utama yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan produk. Selanjutnya, peneliti mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) yang dikembangkan dilihat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa.

Berdasarkan hasil yang dinilai ahli media dan materi, media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata nilai 91,25% dengan kualifikasi “sangat valid” untuk media, dan 82% dengan kualifikasi “sangat valid” untuk materi. Hasil kepraktisan media yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang, perolehan rata-rata nilai 90% untuk kelompok kecil dengan kualifikasi “sangat praktis” dan kelompok besar mendapatkan perolehan rata-rata nilai 88% untuk kelompok besar dengan kualifikasi “sangat praktis”. Demikianlah hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran komik elektronik MELAN (Mengenal Iklan) sangat praktis penggunaannya dalam kegiatan belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang pada sub materi iklan.

Saran

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media visual berupa komik elektronik. Kemudian hasil penelitian ini dibatasi penggunaannya sebagai media pembelajaran pada sub materi iklan saja dan pembahasan pada materi tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut. Kemudian dapat menambahkan aspek diferensiasi

pembelajaran yang dapat membuat media berdiferensiasi terhadap kondisi siswa. Dikarenakan keterbatasan tempat uji coba, peneliti menyarankan untuk diuji efektivitasnya karena penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ina Magdelana. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Jejak Publisher.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. KAKTUS.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

Bahasa dan Sastra Indonesia, F., Maritim Raja Ali Haji, U., Raya Dompak, J., Tanjungpinang, K., & Riau, K. (2023). VALIDITAS DAN KEPRAKTIKAN MODUL TEKS TANGGAPAN MENGGUNAKAN TEKNIK 5W+1H KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.26418/ekha.v6i2.68215>

- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. ALFABETA.