

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Canva di Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK 3 Padang

Megasyani Anaperta,¹, Kurniasih Kurniasih², Topan Saputra³, Aidil Fitra Hadi⁴,
Agra Wiratama⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Informatika, Fakultas Saintek, Universitas PGRI Sumatera Barat
Email: megasyani0801@gmail.com¹, kurniamulti0609@gmail.com², topan356@gmail.com³,
aidilfitrihadi3@gmail.com⁴, agrawiratama6@gmail.com⁵

Abstract. This research was conducted due to the lack of optimal use of interesting media, as well as the lack of teacher skills in using digital-based media in the learning process. Because of this, students often become bored and lose interest in learning lessons. As a result, learning materials tailored to students' interests and preferences are needed. One way to achieve this is by creating the development of Problem Based Learning Media using Canva for class X TKJ in basic computer network and telecommunications orientation subjects at SMK N 3 Padang. The aim of implementing Canva as a learning medium can be a creative solution to increase student focus by visualizing material in an interesting and interactive way. This type of research uses Research and Development (R&D), and the development model used is 4D model design. This 4D development model consists of four stages, namely Define, Design, Develop (Development) and Disseminate (Dissemination). Research carried out at SMK N 3 Padang, research findings produced learning materials with material validity of 89.07% and media design validity of 93.7% and teacher response questionnaire answers of 96.6% and the student questionnaire response was 88.12 which can be categorized as very valid and practical.

Keywords: Learning Media, Canva, Problem Based Learning, 4D

Abstrak. Penelitian ini dilakukan karena kurang maksimalnya penggunaan media yang menarik, serta minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Karena ini, siswa sering menjadi bosan dan kehilangan minat dalam mempelajari pelajaran. Akibatnya, materi pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan preferensi siswa diperlukan. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menciptakan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning menggunakan canva untuk kelas X TKJ pada mata pelajaran orientasi dasar computer jaringan dan telekomunikasi di SMK N 3 Padang. Bertujuan untuk meimplementasi canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan fokus siswa dengan memvisualisasikan materi secara menarik dan interaktif. jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D), dan model pengembangan yang digunakan adalah desain model 4D. Model pengembangan 4D ini terdiri dari empat tahap, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Penelitian dilaksanakan di SMK N 3 Padang, temuan penelitian menghasilkan materi pembelajaran dengan validitas materi sebesar 89,07% dan validitas desain media sebesar 93,7 % serta jawaban angket respon guru sebesar 96,6 % dan jawaban angket respon siswa sebesar 88,12 yang dapat dikategorikan sangat valid dan praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, canva, Problem Based Learning, 4D

LATAR BELAKANG

Media pembelajaran menggunakan canva adalah media yang mengkombinasikan teks, audio, gambar, dan lain sebagainya dalam satu media (Halimatun, 2021). Dengan dikembangkannya media ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam aktivitas pengajaran. Penggunaan media aktivitas pembelajaran diharapkan dapat memperjelas pemahaman siswa mengenai materi pelajaran dan menjadikan proses belajar lebih atraktif dan efektif.

Berdasarkan pengamatan pada mata pelajaran Orientasi dasar Teknik jaringan computer dan telekomunikasi ditemukan kendala yaitu rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, kurang aktifnya siswa dalam proses belajar, serta media yang digunakan kurang beragam karena masih terpaku pada buku teks dan modul ajar. Yang mana model pembelajaran yang digunakan adalah problem based learning.

Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu jenis model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan melalui pertanyaan sehingga siswa terpancing untuk berfikir (Eviani, Utami, & Sabri, 2014:4). Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas penemuan sehingga membelajarkan siswa melalui suatu masalah yang disajikan dengan tujuan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah yang melibatkan aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014:6).

(Alfirini & Hutabri, 2017) menyatakan bahwa media dapat dikatakan baik jika media yang dimanfaatkan dalam proses belajar sudah memberikan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Maka media tersebut perlu dilakukan uji validitas. Agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan efektif perlu dilakukan inovasi dalam penggunaan instrumen pembelajaran, instrumen yang dibutuhkan dapat berupa media pembelajaran yaitu melalui pengembangan media pembelajaran berbasis canva yang mampu memusatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran, menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran orientasi dasar Teknik jaringan computer dan telekomunikasi.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan

pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pengertian Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran dengan menggunakan problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran student center. Proses pembelajaran dengan PBL menghadirkan masalah yang nyata sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat memecahkan masalah serta mencari jalan keluarnya. Nariman & Chrispeels, (2016: 2) menjelaskan pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Prinsip konstruktivisme adalah siswa dapat membangun pengetahuannya melalui masalah yang diberikan. Pedapat di atas juga didukung Huang & Foreign (2012: 122) yang menjelaskan dalam penelitiannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah desain model 4D. Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Padang, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis problem based learning menggunakan canva yang valid, praktis dan efektif pada mata Orientasi dasar Teknik jaringan computer dan telekomunikasi.

Define (Pendefinisian)

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi melalui wawancara dengan salah satu guru dan siswa mata pelajaran Orientasi dasar teknik jaringan computer dan telekomunikasi di SMK 3 Negeri Padang, yang bertujuan untuk dapat memperoleh informasi awal guna untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis problem based learning menggunakan canva.

Design (Perancangan)

Tahap desain ini peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan yang berisi elemen-elemen dari media pembelajaran berbasis canva dan perancangan *storyboard*, pembuatan objek rancangan sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran.

Developed (Pengembangan)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan (validasi ahli). Yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sebelum media pembelajaran berbasis problem based learning ini uji cobakan, media pembelajaran harus divalidasi terlebih dahulu oleh validasi ahli materi dan ahli media . Validasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat ke validan media yang dikembangkan peneliti. Pada tahap validasi produk dilakukan oleh tiga validator media, yaitu dua dosen sebagai ahli materi dan satu orang dosen ahli media. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat tersebut layak diterapkan.

Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap implementasi media yang telah selesai dikembangkan dan divalidasi kemudian diuji coba ke pada siswa SMK Negeri 3 Padang serta guru mata pelajaran Orientasi dasar teknologi jaringan computer dan telekomunikasi . Setelah diuji cobakan serta diperlihatkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditampilkan di media pembelajaran yang sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang digunakan di sekolah pada saat pembelajaran Orientasi dasar teknologi jaringan computer dan telekomunikasi. Kemudian dilakukan pengisian angket oleh guru dan siswa untuk mendapatkan masukan dan koreksi terhadap materi serta media yang telah dikembangkan. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar materi dan media yang dikembangkan dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar Orientasi dasar teknologi jaringan computer dan telekomunikasi.

Teknik analisis data untuk kelayakan media pembelajaran berbasis canva melalui lembar validasi dan praktikalitas, Analisis validasi dan praktikalitas diperlukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang telah dibuat. dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata dari setiap aspek kriteria yang dinilai. Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Ket:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah Responden

2. Kemudian mengubah skor rata-rata yang berupa data kuantitatif menjadi kualitatif. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif dengan acuan rumus konversi skor ke nilai pada skala lima sebagai berikut:

kriteria yang dimodifikasi dari Riduwan (2013:41) pada tabel berikut.

Tabel 1: Kriteria Validasi dan Praktikalitas Produk

Interval (%)	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validitas Materi

Validitas materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran PBL berbasis canva. Validasi ini dilakukan dengan cara melihat materi yang ada pada media pembelajaran PBL berbasis canva tersebut serta menyerahkan sebuah angket validasi materi yang ada pada media pembelajaran. Dimana angket tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari 4 indikator yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kontekstual, kelayakan kebahasaan.

Berikut merupakan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 : Hasil Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Validator		Rata rata	Kategori
		V1	V2		
1.	Kelayakan isi	90 %	91,6 %	90,8 %	Sangat Valid
2.	Kelayakan penyajian	85 %	95 %	90 %	Sangat Valid
3.	Kelayakan kontekstual	83,3 %	90 %	86,65 %	Sangat Valid
4	Kelayakan kebahasaan	84,4 %	93,3 %	88,85 %	Sangat Valid
Rata- rata keseluruhan				89,07 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran PBL berbasis canva pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kontekstual, kelayakan kebahasaan yang dinilai oleh validator ahli materi dinyatakan “sangat valid” sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran 81-100% dinyatakan “sangat valid” sedangkan 0-20% dinyatakan “tidak valid”

dari tabel diatas yang menyatakan tentang hasil validasi materi nilai sebesar 89,07 % dinyatakan “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Validitas Media

Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran PBL berbasis canva. Validasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan media pembelajaran PBL berbasis canva tersebut dan menyerahkan angket validasi terhadap media. Dimana didalam angket terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari aspek desain cover canva, aspek isi canva. Validasi ini dilakukan 1 orang ahli media.

Berikut hasil validitas media dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3 : Hasil Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Perseentase (%)	Kategori
1	Aspek desain cover canva	91,4 %	Sangat valid
2	Aspek isi media canva	96 %	Sangat valid
Rata-rata		93,7 %	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran PBL berbasis canva pada aspek desain cover canva dan aspek isi media canva yang dinilai oleh validator ahli media dinyatakan “sangat valid” sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran 81-100% dinyatakan “sangat valid” sedangkan 0-20% dinyatakan “tidak valid” dari tabel diatas yang menyatakan tentang hasil validasi materi nilai sebesar 93,7 % dinyatakan “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil Praktikalitas Media

Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini praktis atau tidaknya digunakan disekolah, uji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi dan siswa kelas X TKJT. Untuk angket guru terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari 3 indikator.

Berikut adalah hasil dari praktikalitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 : Hasil Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Perseentase (%)	Kategori
1.	Ketertarikan	100 %	Sangat Praktis
2.	Materi	90 %	Sangat Praktis
3.	Bahasa	100 %	Sangat Praktis
Rata-rata		96,6 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis dan presentase tingkat kepraktisan media pembelajaran PBL berbasis canva pada mata pelajaran orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi yang dinilai oleh guru mata pelajaran orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi “ Sangat Praktis” sebab kategori praktikalitas 81-100% dinyatakan “praktis” sebab pada tabel hasil praktikalitas respon guru diatas menyatakan bahwa memiliki presentase sebesar 96,6 %dengan kategori “ Sangat Praktis” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji praktikalitas media pembelajaran PBL berbasis canva juga memerlukan masukan berupa respon dari siswa. Data ini didapatkan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media, melalui angket yang diberikan kepada siswa.

Hasil yang didapatkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 : Hasil Praktikalitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Perseentase (%)	Kategori
1.	Ketertarikan	90,4 %	Sangat Praktis
2.	Materi	84,76 %	Sangat Praktis
3.	Bahasa	89,2 %	Sangat Praktis
Rata-rata		88,12 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis dan persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran PBL berbasis canva pada mata pelajaran orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi yang dinilai oleh siswa kelas X TKJT “sangat praktis” sebab kategori praktikalitas 81-100% dinyatakan “sangat praktis” karena pada tabel hasil praktikalitas respon siswa diatas menyatakan bahwa memiliki presentase sebesar 88,12 % dengan kategori “sangat praktis” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran PBL berbasis canva pada mata pelajaran orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi yang dinilai oleh siswa kelas X TKJT. Dikembangkan menggunakan model penelitian 4D dengan tahapan, *pertama* dilakukan analisis, pada tahap ini diperoleh bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan bahan ajar berupa modul buku paket. Selain itu belum bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, pendidik terfokus dengan metode ceramah dan proses pembelajaran masih berlangsung satu

arah sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan menjadikan siswa kurang focus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan variasi model pembelajaran yang salah satunya menggunakan model pembelajaran PBL. Oleh karena itu diperlukan suatu bahan ajar yang berisikan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan tidak monoton.

Kedua, Pada tahap ini, kami mengembangkan produk dengan fokus merancang materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sebagaimana diidentifikasi pada langkah sebelumnya. Perancangan ini terwujud dalam media pembelajaran PBL yang dirinci mulai dari cover, yang direncanakan secara terintegrasi dengan konten yang disajikan. Pada cover, kami menonjolkan gambar yang relevan dengan materi orientasi teknik jaringan computer dan telekomunikasi sebagai representasi visual yang mendalam.

Berdasarkan analisis sebelumnya, kami menemukan bahwa proses pembelajaran sebelumnya bersifat satu arah. Sebagai solusi, kami merancang bahan ajar ini dengan menerapkan model pembelajaran dua arah, khususnya model PBL. Dalam model PBL ini, peserta didik dihadapkan pada situasi permasalahan tertentu, sambil disediakan ruang untuk mereka menyampaikan dan mendiskusikan pendapat mereka sendiri.

Ketiga, pada tahap ini dilakukan pengembangan dari desain sebelumnya ke dalam storyboard. Produk yang dibuat media pembelajaran PBL berbasis canva menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya agar tampilan media menarik kami menambahkan animasi dan hiburan berupa kuis untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. media pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki beberapa tahapan validitas dan praktikalitas seperti, validasi media, validasi materi, praktikalitas guru dan praktikalitas siswa untuk mendapatkan hasil yang valid dan praktis agar media pembelajaran PBM berbasis canva yang peneliti kembangkan dapat digunakan oleh sekolah tersebut.

Sebelum mengimplementasikan nya kesekolah terlebih dahulu melakukan validitas oleh ahli media dan ahli materi yang nantinya terdapat saran yang harus direvisi. Berdasarkan masukan dari ahli terdapat beberapa saran perbaikan terhadap produk yang dibuat, seperti penambahan animasi, kreasikan sound dan penambahan button button pada media. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli, bahan ajar yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan mengisi instrumen validitas. Dan pada validitas materi dilakukan oleh 2 ahli materi yang memperoleh nilai sangat valid yaitu 89,07%. Dengan kelayakan isi 90,8 %, aspek kelayakan penyajian diperoleh 90%, Untuk aspek kelayakan

kontekstual 86,65 %, aspek kelayakan kebahasaan 88,85 %. Dan pada validitas media dilakukan oleh 1 ahli media yang memperoleh nilai sangat valid yaitu 93,7 %. Dengan aspek desain cover 91,4 % dan aspek isi canva diperoleh 96 %.

Kemudian setelah bahan ajar dinyatakan valid dan layak diujicobakan ke kelas penelitian, selanjutnya di lakukan proses penelitian. Ujicoba bahan ajar ini dilakukan kepada satu orang pendidik mata pelajaran orientasi dasar TKJT dan 31 orang peserta didik di kelas X TKJT SMK Negeri 3 Padang. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan analisis, diperoleh nilai kepraktisan produk dari guru dengan rata rata sebesar 96,6 % ,dengan aspek ketertarikan 100 %, aspek materi 90 % dan aspek Bahasa diperoleh 100 %. dan kepraktisan produk dari siswa diperoleh dengan rata rata sebesar 88,12 %, dengan rincian aspek ketertarikan yang diperoleh sebesar 90,04 %,aspek materi diperoleh 84,76 %,dan aspek kebahasaan sebesar 89,2 %.

Meski sudah dikatakan sangat praktis, namun nilai persentase praktikalitas masih kurang dari 100%, setelah peneliti melakukan cek kembali ternyata masih banyak didapatkan nilai 3 pada setiap aspek, hal ini membuat nilai persentase praktikalitas siswa kurang dari 100% . Hal tersebut menjadi pedoman bagi penulis untuk lebih meningkatkan lagi media pembelajaran PBL berbasis canva yang peneliti kembangkan. Selaras dengan pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa kemudahan dalam penggunaan, efisien dan efektifitas waktu dapat menentukan nilai kepraktisan media pembelajaran (Cut Marlina dan Rismawati, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk canva . Pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan beberapa tahapan mulai dari penentuan kurikulum, penentuan ATP, penentuan materi atau pokok bahasan, pengembangan bahan ajar baik berbentuk cetak dan elektronik, pengujian oleh tim ahli, dan sampai didapatkan produk final untuk diuji cobakan secara terbatas.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Canva di Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan SMK N 3 Padang ini bertujuan untuk meimplementasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi

kreatif untuk meningkatkan fokus siswa dengan memvisualisasikan materi secara menarik dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan dapat merangsang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
2. Sebaiknya media pembelajaran dibuat interaktif agar lebih efektif, kreatif, dan inovatif.
3. Soal-soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada isi materi harus lebih aplikatif dan disesuaikan dengan sasaran penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- ADMINLP2M. (2022, Maret 4). *Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*.
- Anggy Giri Prawiyogi, T. L. (2021). *Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*.
- Eviani, U. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA Kelas V SD*. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-13.
- Hutabri, E. (2022). *VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA*. *Snistek*.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rismawati, C. M. (Jurnal Tunas Bangsa). *PRAKTIKALITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA*. *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Salim, M. A. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING*. *JPTM*.
- Utomo, T. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas VII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013*. *Edukasi UNEJ*, 5-9.