

Pengembangan Media Film Pembelajaran Perawatan Sepeda Motor Bermuatan Nilai Karakter

Development Of Character Based Instructional Film As Learning Media On Motorcycle Maintenance

I K Purnama Yasa¹, K Rihendra Dantes², L J Erawati Dewi³

¹²³ Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

e-mail: purnamayasa68@gmail.com, rihendra-dantes@undiksha.ac.id,
joni.erawati@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter (2) Menguji tingkat kelayakan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (R&D) Research and Development dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket/kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berupa (1) pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter (2) tingkat kelayakan dan tanggapan audiens pada media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter yang sudah divalidasi menurut: (a) ahli materi memperoleh persentase nilai sebesar 85,84% dengan kriteria sangat layak (b) ahli media memperoleh persentase nilai sebesar 86,67% dengan kriteria sangat layak (c) uji coba kelompok kecil memperoleh persentase nilai sebesar 89,67% dengan kriteria sangat layak dan (d) uji coba kelompok besar memperoleh persentase nilai sebesar 89,62% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan media ini sangat layak dari segi materi, media, dan tanggapan dari audiens, sehingga media ini dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Film, Perawatan Sepeda Motor, Nilai Karakter.

Abstract

This research aims at (1) developing a character-based learning media film on motorcycle maintenance (2) finding the eligibility level of this character-based learning media film on motorcycle maintenance. The Hannafin and Peck model of Research and Development was applied. The data used in this research was collected by questionnaire and documentation. The results of this research are (1) developing a character-based learning media film on motorcycle maintenance (2) eligibility level and audience responses of this character-based learning media film on motorcycle maintenance which are validated according to: (a) a content expert who grades 85,84% with a-very feasible criteria (b) a media expert who grades 86,67% with a-very feasible criteria (c) a small group trial who grades 89,67% with a-very feasible criteria (d) a big group trial who grades 89,62% with a-very feasible criteria. According to these results, it can be stated that this media is very feasible in terms of material, media, and response from the audience, so that this media can be declared appropriate as a learning media.

Keywords: learning media, film, motorcycle maintenance, character values.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan materi ajar dengan memusatkan perhatian dari peserta yang sedang diajarkan dalam mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tersebut. Agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas maka dibutuhkan suatu instrumen pendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya dapat menarik perhatian dari peserta didik untuk aktif serta mampu memahami materi yang sedang diajarkan, tetapi kenyataannya masih banyak penggunaan media yang kurang efektif. Selain penggunaan media yang kurang efektif, penyampaian materi atau isi dalam media tersebut juga kurang menarik dimana penyampaiannya masih menggunakan metode yang monoton sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan.

Materi perawatan sepeda motor merupakan materi yang menitik beratkan pada praktik, dimana sepeda motor yang memiliki usia komponen yang sudah lama akan mengalami kerusakan sehingga harus dilakukan perawatan berkala. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi perawatan sepeda motor ini seharusnya dapat disampaikan dengan menggunakan media yang menarik, kreatif, inovatif serta disampaikan dengan ilustrasi atau contoh-contoh yang berkaitan dengan

materi pembelajaran sehingga media pembelajaran tersebut menjadi media yang menarik. Selain penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, penanaman nilai karakter juga dirasa perlu disisipkan dalam sebuah media pembelajaran. Nilai karakter diperlukan karena seiring dengan krisisnya moral atau karakter di lingkungan masyarakat Indonesia. Kondisi yang meprihatinkan ini dapat dilihat dari berbagai banyaknya kasus penyimpangan karakter sehingga mengakibatkan terkikisnya moralitas masyarakat. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan dimana seharusnya bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta membentuk watak atau karakter dari setiap peserta didik.

Dari kondisi-kondisi yang telah dipaparkan tersebut maka peneliti disini mengembangkan sebuah media yang memiliki unsur edukatif dan inspiratif sebagai salah satu cara dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pada materi perawatan sepeda motor serta dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat. Media tersebut dikembangkan dan dikemas dalam sebuah film pembelajaran. Pemilihan media film pembelajaran dibandingkan dengan media lainnya didasari oleh alasan peneliti bahwa media film memiliki pengaruh serta daya tarik tersendiri dibandingkan dengan media-media yang lainnya. Selain itu, masih banyaknya film yang beredar kurang memberikan pengaruh positif, dimana penanaman nilai-nilai karakter yang masih kurang sehingga tontonan masyarakat menjadi tidak sehat. Maka dari itu, peneliti disini akan melakukan penelitian untuk mengembangkan media film pembelajaran sebagai alat bantu serta salah satu pilihan media yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi perawatan sepeda motor yang bermuatan nilai karakter.

2. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga fase yaitu (1) Needs Assessment (Fase Analisis Kebutuhan) (2) Design (Fase Desain) dan (3) Develop and Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi). Pada fase pertama Needs Assessment (Fase Analisis Kebutuhan) bertujuan menetapkan dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, menganalisis tujuan dan batasan materi, kemudian pada tahap fase design (desain) dilakukan perancangan

perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media film pembelajaran berupa pembuatan skenario dan storyboard. selanjutnya pada fase Develop and Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi) maka akan dihasilkan produk awal berupa media film pembelajaran yang akan siap diujicobakan berdasarkan masukan dari para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba lapangan. Setelah melakukan ketiga tahapan tersebut maka menghasilkan media I dimana media ini akan di ujikan terhadap para ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Rancangan media film pembelajaran yang telah disusun pada tahap perancangan (media I), akan dilakukan penilaian/divalidasi oleh para ahli (validator). Para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan media film pembelajaran dan mampu memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan media film pembelajaran yang telah disusun. Adapun hal-hal yang divalidasi oleh validator mencakup: a) Validasi Isi Instrumen dalam validitas isi instrument berbagai cara yang dapat digunakan yang tujuannya adalah untuk melihat kesepakatan dari 2 pakar atau lebih dalam menilai keseluruhan konten. Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi jauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Aiken sebagai berikut (dalam Azwar,

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

2012):

Keterangan:

s = angka yang diberikan peneliti dikurangi 1

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

c = angka penilaian tertinggi (misalnya 5)

r = angka yang diberikan oleh penilai

n = jumlah penilai

Setelah melakukan uji validasi isi instrument maka tahap selanjutnya adalah a) Tahap menilai para ahli ini akan menilai dua hal yaitu materi pada media dan fungsional media dimana media I (media awal) yang telah dibuat akan diujikan kepada dua (2) ahli materi dimana media yang dirancang sudah sesuai dengan materi yang disusun dan direncanakan sebelumnya, jika dirasa kurang maka dilakukan revisi terhadap media I sehingga menghasilkan media II yang dimana media yang dirancang sudah sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya menilai/menguji fungsional media adalah dua (2) orang ahli media yaitu bapak dan ibu dosen yang memunyai keahlian dibidang media, media II akan dinilai dan diberikan saran agar media secara fungsi dan tampilan menjadi lebih bagus dan menarik. Sehingga dari penilaian dan saran ahli media, media II di revisi sehingga menghasilkan media III. b) Tanggapan audiens terdapat 2 tahap yaitu uji kelompok kecil berjumlah 10 orang audiens dimana media III akan di berikan tanggapan dengan angket sehingga media III harus direvisi dan dikembangkan lagi, selanjutnya pengembangan tersebut menghasilkan media IV untuk digunakan pada kelompok besar. Media IV akan diberikan tanggapan dari kelompok besar yang berasal dari mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha sehingga media IV mendapatkan tanggapan dengan baik maka media IV tidak perlu direvisi lagi sehingga media IV menjadi media akhir.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif persentase dan jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan "metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi" (Sugiyono,

2010), sedangkan analisis deskriptif persentase merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel, dikarenakan data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif maka akan dianalisis secara deskriptif persentase. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi materi, validasi media, lembar angket tanggapan audiens. Untuk penentuan ukuran penilaian beserta bobot nilainya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 01. Bobot Nilai

Validasi Media	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Terdapat dua rumus dalam menganalisis data kuantitatif yang telah didapat. Data yang telah terkumpul dari uji coba produk selanjutnya diolah agar mendapat rata-rata dengan membuat persentase dengan rumus analisis per item soal dan keseluruhan. Data yang terdapat dalam angket tersebut dihitung untuk diperoleh skor, sehingga tercapai kesimpulan penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk pengolahan data sebagai berikut:

Rumus untuk Rata-rata per item soal:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak Subjek

P = Persentase

Rumus untuk rata-rata keseluruhan :

$$P = \frac{\sum(\text{Nilai Angket})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

Σ = Jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Sedangkan untuk penentuan kriteria kualifikasi tingkat kelayakan penilaian berdasarkan persentase dengan cara sebagai berikut :

- 1) Menentukan persentase skor maksimal = 100%
- 2) Menentukan persentase skor minimal = 20 %
- 3) Menentukan lebar interval = 100 - 20 = 80
- 4) Menentukan kelas interval, yaitu 5 (sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, tidak menarik).
- 5) Menentukan lebar rentangan interval = 80 : 5 = 16

Berdasarkan perhitungan dan cara di atas maka tabel distribusi range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan seperti pada tabel 02.

Tabel 02.
Kualifikasi Tingkat Kelayakan dengan Skala 5
(Sumber: Sofiyah:2010;40)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84,00% - 100%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
68,00% - 84,00%	Layak	Tidak Perlu Revisi
52,00% - 68,00%	Cukup Layak	Revisi
36,00% - 52,00%	Kurang Layak	Revisi
20,00% - 36,00%	Tidak Layak	Revisi

Jadi untuk mendapatkan media yang layak maka persentase minimal yang harus didapatkan yaitu 68,00% sehingga media yang dikembangkan sudah dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

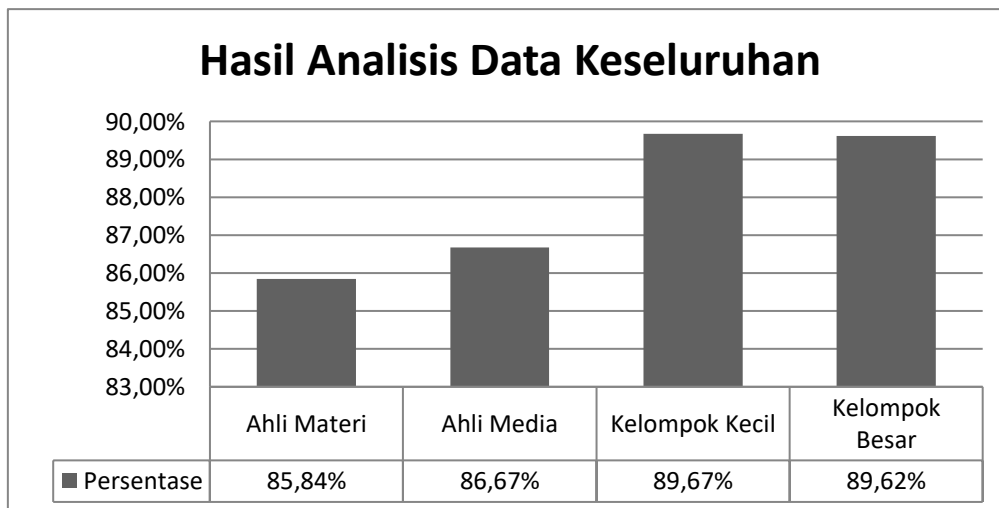
Hasil dari penelitian ini didapat berdasarkan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model Hannafin dan Peck. Adapun fase/tahapan yang telah dilakukan meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) desain, dan (3) pengembangan dan implementasi. Berikut penjelasan dari 3 fase tersebut.

Hasil analisis kebutuhan yang didapat dari pengamatan serta diskusi dalam pembelajaran perawatan sepeda motor di Prodi Pendidikan Teknik Mesin Undiksha yaitu (a) Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media berupa powerpoint sehingga peserta didik merasa bosan. Maka dibutuhkan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, media yang tidak hanya berupa teks dan gambar melainkan media yang berisi teks, gambar, audio, video dan yang lebih hidup sehingga peserta didik dapat menentukan dan memilih topik materi yang ingin dipelajari. (b) Belum ada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran untuk materi perawatan sepeda motor yang didalamnya termuat nilai-nilai karakter. (c) Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara mandiri, mengingat akses yang semakin mudah dan murah. Sehingga tujuan media pembelajaran dibuat yaitu untuk mengatasi masalah diatas. Selanjutnya yaitu mengidentifikasi tentang pengetahuan peserta didik, dimana peserta didik yang kurang paham terkait aspek pengetahuan mengenai perawatan sepeda motor, dasar-dasar pengecekan kerusakan sepeda motor dan sebagainya. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis peralatan yang diperlukan untuk pengembangan media film pembelajaran pada materi perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter. Adapun beberapa peralatan yang dibutuhkan baik hardware maupun software adalah sebagai berikut: untuk hardware (1) Kamera, (2) Microphone, (3) Lighting, (4) Komputer/Laptop, dan software (1) Sony Vegas Pro 13.

Adapun hasil yang diperoleh pada tahap desain yang dilakukan adalah membuat storyboard dan skenario dari media film pembelajaran perawatan sepeda motor. Sedangkan Hasil yang didapat dari penelitian yaitu berupa pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter yang sudah diuji cobakan kelayakannya sehingga dapat diimplementasikan. Adapun hasil uji coba dari media film pembelajaran ini yaitu hasil uji ahli materi diperoleh dengan menggunakan angket pada media pembelajaran ini dimuat dalam 12 item pertanyaan yang harus dijawab oleh 2 (dua) ahli materi yaitu (1) Bapak Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T. dan (2) Bapak I Gede

Wiratmaja, S.T., M.T. dan didapatkan hasil dengan persentase dari uji ahli materi sebesar 85,84% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji ahli media diperoleh dengan angket pada media pembelajaran ini yang dimuat dalam 12 item pertanyaan yang harus dijawab oleh 2 (dua) ahli media dimana (1) Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. Dosen dari Prodi Teknologi Pendidikan dan (2) I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. Dosen dari Prodi Pendidikan Teknik Informatika selaku ahli media didapatkan hasil dengan persentase sebesar 86,67% dengan kriteria sangat layak.

Setelah melaksanakan uji ahli materi dan ahli media serta memperbaiki media sesuai dengan saran para ahli, selanjutnya dilakukan uji lapangan di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. Uji kelompok kecil, media diberi tanggapan oleh 10 orang perwakilan mahasiswa yang ditunjuk secara acak dan mendapatkan hasil persentasi sebesar 89,67% dengan kriteria sangat layak. (2) Uji kelompok besar dengan jumlah audiens 30 orang dan mendapatkan hasil persentase sebesar 89,62% dengan kriteria sangat layak. Dari pemaparan hasil pengisian angket/kuesioner media pembelajaran yang didapat dari uji ahli materi, ahli media, kelompok kecil dan kelompok besar dapat digambarkan pada gambar 1 dibawah.



Gambar 1

Hasil Analisis Data Uji Kelayakan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Skripsi 2020)

4. PEMBAHASAN

Tujuan dari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan kelayakan pada media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter ini. Hasil analisis data instrumen dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari audiens menunjukkan bahwa media ini berdasarkan uji ahli materi mendapatkan nilai sebesar 85,84%, sehingga kriteria dari ahli materi dapat dinyatakan sangat layak, sedangkan dari ahli media memberikan hasil dengan persentase 86,67% sehingga kriteria dari segi media sangat layak.

Dari uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 89,67%, sehingga dapat dinyatakan dalam kriteria sangat layak, dan pada uji coba kelompok besar memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase nilai sebesar 89,62% dengan kriteria sangat layak. Jadi hasil keseluruhan sesuai dengan apa yang diharapkan yang dimana pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter, sangat layak dari segi

materi dan media serta tanggapan dari audiens, sehingga media ini dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter yaitu sebagai berikut:

1. Media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter dikembangkan menggunakan model pengembangan hannafin and peck melalui fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementsai yang diujikan pada ahli materi, ahli media, kemudian uji lapangan yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. .
2. Berdasarkan uji ahli materi, ahli media, uji lapangan berupa uji coba kelompok kecil dan kelompok besar maka media film yang dikembangkan dinyatakan layak dengan persentase nilai ahli materi mendapat 85,84%, ahli media mendapat 86,67%, uji coba kelompok kecil mendapat 89,67%, uji coba kelompok besar mendapat 89,62%, sehingga film perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut Saran yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan media film pembelajaran selanjutnya agar dapat menghasilkan media yang lebih baik yaitu:

1. Analisis kebutuhan sebaiknya dilakukan kepada masing-masing audiens yang menjadi subjek penelitian dan digali lebih mendalam untuk memperkuat analisis kebutuhan.
2. Pembuatan media film pembelajaran ini sebaiknya dibuat selengkap mungkin dengan memperhatikan komponen-komponen pendukung pembuatan film dengan menyesuaikan skenario dan storyboard sehingga menghasilkan media yang lebih baik lagi.
3. Media film pembelajaran ini bisa dikembangkan lagi dari segi isi atau materi baru yang ingin digunakan. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai referensi penelitian terkait pengembangan media atau bisa juga digunakan untuk diimplementasikan kepada masyarakat umum agar dapat disebarluaskan lagi dalam skala yang lebih besar sehingga dapat menghasilkan manfaat yang lebih baik.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Pada saat ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih serta penghargaan sebagai tanda syukur dan hormat peneliti kepada :

1. Prof. Dr. Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan di Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T, selaku Ketua Jurusan Teknologi Industri di Universitas Pendidikan Ganesha. selaku dosen pembimbing I yang dimana selalu memberikan arahan-arahan guna memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Mesin di Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu mengayomi dengan sabar, memberikan tuntunan, dan bantuan, serta semangat selama penulis penyusunan skripsi ini.
6. Staff dosen di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah banyak membantu selama penulisan mengikuti studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Rekan-rekan mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian proposal skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu dimana telah membantu dalam kelancaran pembuatan skripsi ini.

7. DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aiken L. R. (1985). *Three Coefficient for Analyzing The Reliability and Validity of Ratings*. Education and Psychological Measurement.

Haq, D. S. (2019). *Pengembangan Media Film Pendek Bermuatan Pendidikan Moral Untuk Pembelajaran Mengonstruksi Teks Cerita Pendek Pada Peserta Didik Kelas XI SMA*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNNES.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Buku Induk Pembangunan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Prasetyo, N. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Video Pemeliharaan Sepeda Motor Matic Kelas X TSM di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen*. Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Otomotif, UMSurabaya.

Rachmayanti, S. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran di Program Keahlian TITL SMKN 2 Yogyakarta*. Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika, UNY.

Saifudin, A. (2015). *Pengembangan Tutorial Servis Sepeda Motor Untuk Siswa SMK*. Skripsi. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu