

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berbasis *Lectora Inspire* untuk Siswa Kelas X MA YPI Sumber Harjo

Nanda Diah Meilita^{1*}, Fisnia Pratami², Syaiful Anam³

Universitas Nurul Huda OKU Timur

nandadiah663@gmail.com
fisniapratami@stkipnurulhuda.ac.id
syaiful@stkipnurulhuda.ac.id

Abstrak

Pengembangan ini didasarkan pada potensi dan masalah siswa kelas X di MA YPI Sumber Harjo yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Teks Anekdote dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai menulis siswa yang hanya mencapai 65. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote bagi peserta didik kelas X MA YPI Sumber Harjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*) yang diadaptasi dari riset Sugiyono level 1. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan studi pendahuluan yang dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi lapangan pembelajaran untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Produk media pembelajaran pada penelitian ini mendapatkan persentase skor rata-rata 3 validator sebesar 86,6% sehingga dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* sangat valid atau sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil (*small group*) mendapatkan skor persentase hasil angket respon peserta didik adalah sebesar 86,6% dan mendapatkan nilai akhir hasil tes belajar peserta didik sebesar 80,8 sehingga dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* efektif.

Kata Kunci: *Lectora Inspire*; Media Pembelajaran; Teks Anekdote

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia (SDM) memiliki peran penting dalam segala bidang pembangunan nasional. SDM yang baik dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam pembangunan nasional. Dalam hal pendidikan memegang peranan penting terhadap pembentukan SDM yang berkualitas. Pendidik adalah individu yang memegang peran penting untuk mengatur dan memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 pada bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa, "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Menurut Atmazaki (dalam Khair, 2018) menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan terhadap peserta didik agar memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien yang sesuai dengan etika, baik secara lisan dan tulis, dapat menghargai dan bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra sebagai wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa sekaligus mampu mengembangkan sastra Indonesia sebagai ciri khas budaya dan intelektual orang Indonesia". Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia harus dipelajari oleh setiap peserta didik, karena dengan begitu peserta didik dapat memiliki keterampilan dalam berkomunikasi serta dapat meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan dalam berbahasa Indonesia.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan ataupun komponen yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui kegiatan pembelajaran (Sukoco dkk., 2014). Media pembelajaran merupakan kombinasi dari

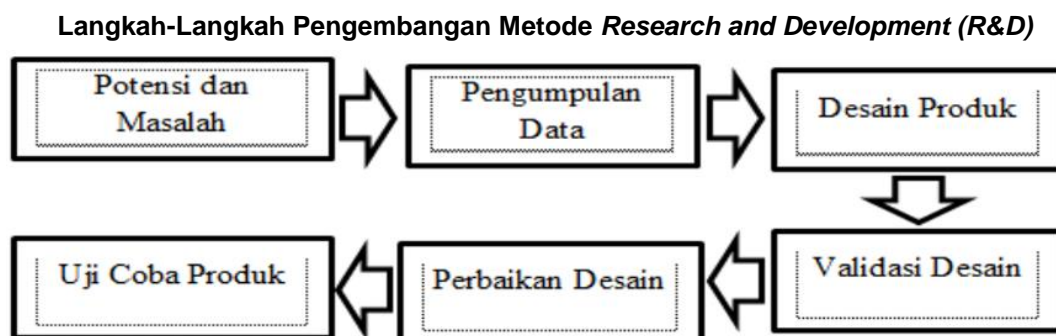
berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafik, foto, animasi, video, serta suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Agustina, 2013). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan yaitu aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan sebuah aplikasi pengembangan media belajar elektronik. Kemudian ditambahkan oleh Mas'ud (2004) *Lectora Inspire* memiliki banyak keunggulan memungkinkan interaksi pengguna dengan memasukkan gambar, suara, video, dan efek khusus.

Menurut Kosasih (2021) Anekdote yaitu sebuah cerita lucu atau menggelitik yang bertujuan memberikan suatu pembelajaran tertentu. Jadi dalam teks Anekdote ini seseorang dapat memberikan pembelajaran terdapat suatu hal dengan cara humor. Kemudian menurut Keraf (2010), Teks Anekdote merupakan semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah pendekatan yang memanfaatkan masalah dari kehidupan nyata sebagai konteks untuk membantu siswa belajar berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pernah dikembangkan oleh Siti Maulida dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang". Penelitian ini mempunyai hasil bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini dengan materi Cerita Pendek sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yakni sama-sama mengembangkan media *Lectora Inspire* tetapi perbedaannya adalah pada materi pelajaran dan tingkat kelasnya. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maulida Purnawanti dengan materi cerita pendek kelas IX, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Teks Anekdote kelas X.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*) yang diadaptasi dari riset Sugiyono level 1 karena peneliti hanya membuat rancangan produk. Menurut Sugiono (2016), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris, dan sistematis. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan telaah penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada model yang dilaksanakan sesuai dengan skema berikut:



Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dengan mengadaptasi model pengembangan Sugiyono level 1 adalah sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Potensi adalah sesuatu yang bila didayagunakan dapat menjadi nilai tambah (Sugiyono, 2017). Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah didapat berdasarkan pelaksanaan pembelajaran serta wawancara kepada guru mengenai media pembelajaran saat ini.

2) Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan

wawancara digunakan untuk memperoleh data penelitian berupa kondisi pemanfaatan media pembelajaran yang selama ini digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran dan peserta didik tentang media pembelajaran. Sedangkan, angket berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Jenis angket yang digunakan adalah skala likert.

3) Desain Produk

Desain produk yang dimaksud adalah desain produk awal yang akan divalidasi. Hasil dari analisis potensi dan masalah, serta pengumpulan informasi. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah desain produk awal yang lengkap dan siap untuk divalidasi dan diuji kelayakannya.

4) Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut layak atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli praktisi. Produk yang akan dibuat diberi nama Kemampuan Menulis Teks Cerita Anekdote kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrumen uji yang akan dibuat.

5) Perbaikan Desain

Setelah desain produk tervalidasi, akan dilakukan analisis uji kelayakan produk dan konsultasi mengenai produk yang telah diperbaiki, data hasil uji coba akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk sehingga menghasilkan produk akhir.

6) Uji Coba Produk

Langkah ini dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bermutu dan sesuai dengan sasaran penelitian.

Kegiatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan hasil analisis data dari ahli/pakar. Kegiatan analisis data dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala likert berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Hasil skor persentase nilai yang didapat kemudian dikonversikan dalam kelompok kategori penilaian menurut Riduwan & Sunarto (2009) seperti tersaji dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1
Konversi Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

No	Skor	Keterangan
1	0%— 20%	Tidak Layak
2	21%— 40%	Kurang Layak
3	41%— 60%	Cukup Layak
4	61%— 80%	Layak
5	81%— 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote. Adapun tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah yang didapat oleh peneliti salah satunya yaitu materi menulis Teks Anekdote yang disajikan dalam kelas terlalu abstrak. Hal ini membuat pengembangan menjadi sangat penting bagi guru untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Teks Anekdote. Serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT sebagai media pembelajaran khususnya *website* dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif yang dapat membangkitkan motivasi dalam belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kemudian dari permasalahan yang telah ditemukan, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote pada siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo.

2) Tahap Pengumpulan Data

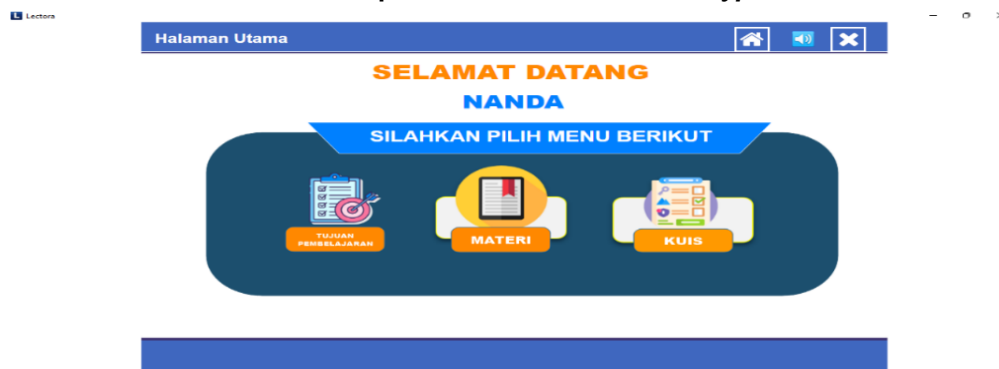
Pada kegiatan ini ditunjukkan untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan siswa yang beraneka ragam. Dengan cara wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan memberikan materi mengenai Teks Anekdote dan cara menulis Teks Anekdote. Kemudian melakukan observasi ke sekolah untuk mengetahui kemampuan siswa tentang tata cara menulis Teks Anekdote yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.

3) Tahap Desain Produk

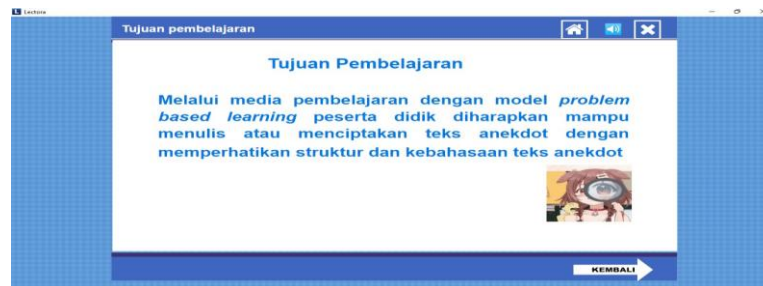
Setelah proses pembuatan *storyboard* selesai, tahap selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran secara nyata pada *Lectora Inspire*. Hasil pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang pertama disebut dengan *prototype 1*. Adapun hasil desain awal atau *prototype 1* media pembelajaran berbasis *google sites* adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Halaman Muka *Prototype 1*



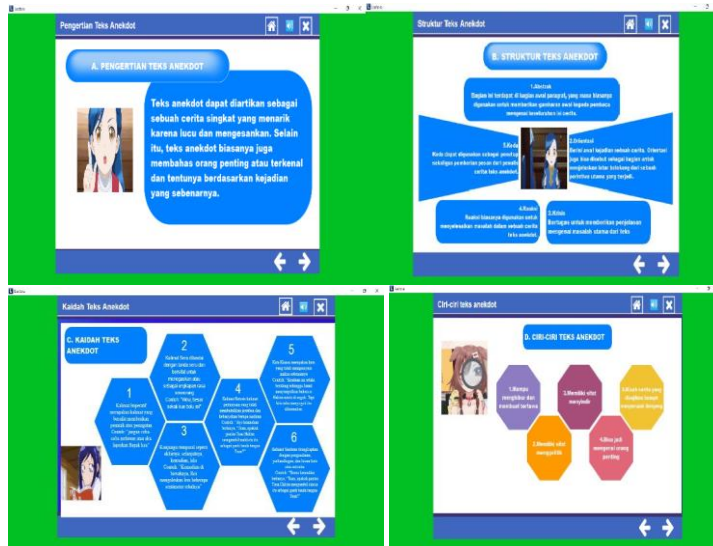
Gambar 2 Tampilan Menu Utama *Prototype 1*



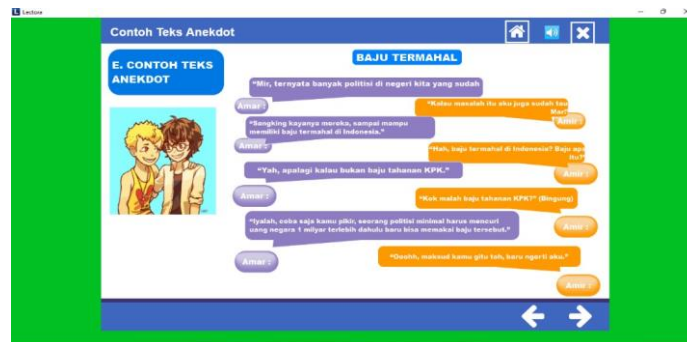
Gambar 3 Tampilan Tujuan Pembelajaran *Prototype 1*



Gambar 4 Tampilan Diagram Materi *Prototype 1*



Gambar 5 Tampilan Materi Pembelajaran *Prototype 1*



Gambar 6 Tampilan Contoh Materi *Prototype 1*



Gambar 7 Gambar Tes Soal *Prototype 1*

4) Tahap Validasi Desain

Produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini divalidasi oleh 3 pakar atau ahli yang terdiri dari 1 Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1 Dosen Pendidikan Teknologi Informasi, dan 1 Pendidik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MA YPI Sumber Harjo. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang valid atau layak diuji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator terhadap media pembelajaran *prototype 2* adalah **Layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

5) Tahap Perbaikan Desain

Tanggapan dan perbaikan dari ahli materi yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Perbaikan dan Saran Ahli Materi

No	Saran	Perbaikan
1	Tambahkan penjelasan materi tentang tentang Teks Anekdotal	Materi ditambahkan

2	Beri penjelasan manakah kata yang lucu yang menandakan itu adakah ciri Teks Anekdote pada contoh Teks Anekdote.	Ciri khusus ditambahkan
---	---	-------------------------

Selanjutnya, tanggapan dan perbaikan dari ahli media yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Perbaikan dan Saran Ahli Media

No	Saran	Perbaikan
1	<i>Background</i> seharusnya mengikuti warna sampul agar lebih menarik	<i>Background</i> diganti sesuai dengan <i>Cover</i>
2	<i>Sound</i> diganti agar peserta didik nyaman dengan media yang disajikan	<i>Sound</i> diubah menjadi sound Relaksasi
3	Materi terlalu banyak	Materi dikurangi
4	Gunakan gambar yang lebih Menarik	Gambar dan animasi ditambahkan yang lebih menarik
5	Tombol <i>close</i> diganti menjadi warna Merah	Tombol <i>home</i> sudah diganti warna merah

Tanggapan dan perbaikan dari ahli praktisi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Saran dari Ahli Praktisi

Saran	Perbaikan
Sudah sangat bagus untuk materi dan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan hanya waktu penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan	Waktu penggunaan media pembelajaran disesuaikan

6) Hasil uji coba skala kecil

Pada tahap uji coba ini, media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dinyatakan valid atau layak oleh validator kemudian diujicobakan pada kelompok kecil (*small group*) yang terdiri dari 15 orang peserta didik kelas X MA YPI Sumber Harjo.

7) Tahap Analisis Angket Validasi

Kevalidan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan didapatkan dari data angket validasi yang diberikan peneliti kepada tiga validator. Adapun data hasil penilaian dari ketiga validator terhadap angket validasi yaitu: ahli materi dengan hasil penilaian persentase sebesar 91,1% dengan kriteria sangat layak, ahli media dengan hasil penilaian persentase sebesar 80% dengan kriteria sangat layak, kemudian validasi praktisi dengan hasil penilaian persentase sebesar 91,1% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata dari hasil penelitian ketiga validator terhadap media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* disajikan dalam tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Penilaian Validator

Validator	Persentase	Keterangan
Validator Materi	91,1%	Sangat Layak/Valid
Validator Media	80%	Sangat Layak/Valid
Validator Praktisi	91,1%	Sangat Layak/Valid
Rata-Rata	89,8%	Sangat Layak/Valid

8) Analisis Angket Respon peserta Didik

Hasil penilaian peserta didik terhadap angket respon dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7 Hasil Penilaian Peserta didik

Aspek	Jumlah Jawaban Per Aspek	Jumlah Nilai Per Aspek	Persentase Validasi Per Aspek	Kriteria
Perangkat Lunak	14	20	70	Sangat Layak
Tampilan	18	20	90	Sangat Layak
Pembelajaran	16	20	80	Sangat Layak
Kebahasaan	14	15	93	Sangat Layak
Jumlah Total	52	65	333	
Persentase	80%			
Kriteria	Sangat Layak			

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria sangat layak.

9) Analisis Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dikatakan efektif apabila memperoleh hasil tes belajar siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal minimal 76 dan sesuai dengan kriteria KKM yang berlaku di sekolah yaitu 76. Nilai ketuntasan hasil belajar 80,8 berada pada kategori penilaian baik, sehingga media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi menulis Teks Anekdote kelas X efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan dari produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote pada siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo. Prosedur dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono level satu dengan 5 tahapan dalam pengembangannya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain. Peneliti memulai penelitian ini dengan melakukan potensi dan masalah terlebih dahulu mulai dari masalah kebutuhan, masalah kurikulum, dan masalah materi sehingga peneliti menemukan apa yang ingin diteliti.

Tahap selanjutnya yakni peneliti membuat rancangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Setelah rancangan selesai dibuat, maka peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* secara nyata dan kemudian mengemas dalam bentuk *powerpoint*. Draf media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti disebut dengan *prototype 1* yang kemudian divalidasi oleh validator. Peneliti selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran kepada 3 validator yakni ahli materi dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nurul Huda, ahli media dosen Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Nurul Huda, dan guru Bahasa Indonesia di MA YPI Sumber Harjo. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan kepada tiga validator yakni sebesar 89,8%, diketahui media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote pada siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo layak atau sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya media pembelajaran diujicobakan pada kelompok kecil yaitu pada 15 orang peserta didik yang dilakukan pada 5 Juli 2023. Pada tahap pembelajaran peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Berdasarkan dari hasil uji coba tes soal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa persentase siswa nilai akhir dari tes 15 orang peserta didik adalah sebesar 80,8. Nilai tersebut pada kategori kriteria ketuntasan hasil belajar baik, sehingga dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo efektif untuk digunakan

dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, kemudian peserta didik diberikan angket respon sebagai penilaian dari peserta didik terhadap media pembelajaran. Hal ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *Lectoraa Inspire* yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon pendidik menunjukkan bahwa secara keseluruhan persentase rata-rata jawaban peserta didik pada angket sebesar 80%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada penelitian ini dinyatakan sangat layak/sangat valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil proses pengembangan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis Teks Anekdota pada siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo dinyatakan sangat layak/sangat valid dengan persentase skor rata-rata 3 validator sebesar 89,8%. Hal ini juga sejalan pada uji coba kelompok kecil (*small group*) menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dinyatakan efektif dengan skor persentase hasil angket respon peserta didik sebesar 80% dan mendapatkan nilai akhir hasil tes belajar peserta didik sebesar 80,8. Kemudian, peneliti dapat memberikan saran bagi peneliti lainnya agar media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini dapat menjadi sumber referensi serta dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada penelitian-penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Keraf, Gorys. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD/MI. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81–98.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mas'ud. (2004). *Survai Diagnosis Organisasional*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Riduwan & Sunato. (2009). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, Sutiman, M. W. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 215–226.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 17 (2003).