



Desain media pembelajaran berbasis powtoon dalam teks iklan untuk siswa kelas VIII SMP

Oktavia Dhiya Rofifah^{1,a}, Triwati Rahayu^{2,b,*}

^a Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP, UAD

^b Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP, UAD

¹oktaviadhyyarofifah@gmail.com ; ²triwati.rahayu@pbsi.uad.ac.id

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received

Revised

Accepted

Keywords

Media Pembelajaran

Powtoon

Teks Iklan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya media pembelajaran yang kurang aktif, kreatif dan inovatif untuk menunjang proses belajar siswa agar tidak merasa bosan dan siswa mudah meminati untuk proses pembelajaran. Kelebihan media *powtoon* ini mencakup segala aspek indera suatu jenis media berbasis audio-visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media pembelajaran teks iklan berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*) di mana jenis penelitian ini merupakan metode yang biasa digunakan dalam menghasilkan suatu produk. Hasil analisis media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam 3 tahap yaitu (*analysis*) yang terdiri dari analisis materi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik, kedua yaitu (*design*) desain produk pada penelitian ini dimulai pada tahap penyusunan materi sesuai dengan KI dan KD yang telah dipilih, ketiga yaitu (*development*) dalam kegiatan pengembangan ini mempunyai beberapa tahap dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, mengembangkan kerangka media yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu produk media pembelajaran yang akan diterapkan.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah pembelajaran dari satu generasi ke generasi lain melalui pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang ditujukan kepada sekelompok orang melalui pelatihan atau penelitian yang bertujuan untuk membantu anak untuk dapat melaksanakan tugas dengan mandiri. Jenjang pendidikan di Indonesia terbagi menjadi empat jenjang yaitu anak usia dini, dasar, menengah dan tinggi. penelitian ini difokuskan pada SMP N 1 Balapulang dan SMP N 2 Balapulang Tegal yang sistem pembelajaran dari awal pandemi masih daring tetapi pada bulan oktober tingkat penyebaran *covid 19* di daerah Tegal menurun sehingga dilakukannya proses pembelajaran luring dikhususkan untuk siswa kelas IX yang mengikuti ujian praktek tetapi untuk kelas VII dan kelas VIII sistem pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi pembelajaran pada



Sekolah Menengah Pertama sudah baik sehingga media yang akan diterapkan peneliti mampu untuk menarik proses pembelajaran siswa SMP N 1 Balapulang dan SMP N 2 Balapulang Tegal.

Pada kurikulum 2013 saat ini kegiatan pembelajaran siswa harus lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator pembelajaran, dan tidak lagi sebagai sumber informasi bagi siswa. Siswa akan lebih mencari pengetahuan sendiri secara luas baik dalam berkegiatan secara fisik maupun mental.

Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan dengan proses pembelajaran, dengan adanya media yang disediakan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media *Powtoon*. Proses belajar mengajar membutuhkan media sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran dan untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan materi dan pesan dari bahan pembelajaran kepada siswa. Mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa SMP salah satunya materi Bahasa. Salah satunya bahasa Indonesia yang memfokuskan pada penelitian ini tentang teks iklan.

Hasil wawancara yang dilakukan di kelas VIII SMP N 1 Balapulang dan SMP N 2 Balapulang Tegal yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini yaitu ingin mengembangkan dan mengaplikasikan produk desain media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Analisis kebutuhan pada model pengembangan ADDIE yaitu analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dimaksudkan untuk mendapatkan data yang berupa masalah dan selanjutnya akan dianalisis kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah produk. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa kelas VIII SMP N 1 Balapulang dan SMP N 2 Balapulang Tegal mengungkapkan bahwa siswa masih kesulitan mengakses dan mempraktikkan materi berbasis teks, salah satunya pada teks iklan.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan desain media pembelajaran teks iklan berbasis *powtoon* untuk siswa kelas VIII SMP dengan melihat hasil observasi oleh peneliti yang melakukan penilaian dari masing – masing siswa yang mengaplikasikan media *Powtoon*.

Peningkatan kualitas pembelajaran perlu adanya pengembangan desain media pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks iklan. Menurut pendapat Durianto iklan dapat diartikan sebagai proses komunikasi yang mempunyai tujuan menggiring atau membujuk seseorang untuk mengambil tindakan tertentu yang berakibat keuntungan bagi pihak pembuat iklan.

Penelitian ini memiliki tujuan dibutuhkannya pengembangan media *Powtoon* karena media *Powtoon* tersebut cocok untuk pembelajaran siswa agar siswa mampu mengembangkan dan mengaplikasikan media tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) R & D dimana jenis penelitian ini merupakan metode yang biasa digunakan dalam menghasilkan suatu produk tertentu. Sugiyono berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, and Development*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *audio-visual*. Produk yang dikembangkan yaitu aplikasi *Powtoon* yang menampilkan berbagai animasi menarik dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Jadi, sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, dan Development*) penjelasan prosedur pengembangan dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Analysis (analisis)

Menurut Sugiyono (2019:38), model pengembangan ADDIE merupakan suatu proses analisis terkait fakta yang terjadi di lapangan sehingga diperoleh sebuah informasi produk

yang dibuat. Proses analisis dalam penelitian ini misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah media pembelajaran baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah dosen/ guru mampu menerapkan media pembelajaran baru tersebut, (3) apakah dengan adanya penerapan media online *Powtoon* siswa dapat merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan dua cara untuk memperoleh informasi, yaitu wawancara dengan siswa kelas VIII SMP serta dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui situasi kegiatan pembelajaran.

a. Analisis Materi

Tahap analisis materi dapat dilakukan dengan cara menentukan materi apa yang akan diajarkan serta memperhatikan pemilihan materi yang sesuai dan disusunnya kembali secara logis dan sistematis. Berdasarkan pemaparan tersebut ditemukan adanya permasalahan suatu pembelajaran yaitu materi teks iklan, dalam proses pembelajaran teks iklan siswa kurang efektif dalam hal – hal yang belum ia mengerti hal itu terjadi karena guru dalam menjelaskan hanya menjelaskan saja, sehingga siswa sulit untuk menerima materi dan siswa cenderung merasa bosan.

b. Analisis Kurikulum

Tujuan analisis kurikulum yaitu untuk menetapkan media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan kompetensi yang dicapai. Pada analisis tersebut peneliti melakukan pengamatan mengenai kurikulum yang diterapkan di SMP yaitu kurikulum 2013 revisi 2017. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan untuk lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator, hal tersebut sesuai dengan pedoman kurikulum yang sudah ditetapkan.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tahap analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan mengenali karakteristik peserta didik dan juga guru harus mengajar dengan menggunakan media pembelajaran/ bahan ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kaitannya dalam pengembangan media pembelajaran, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun atau mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan akademiknya. Jadi, Peneliti dapat mengetahui hal – hal apa saja yang dibutuhkan peserta didik siswa kelas VIII SMP dalam menerima sebuah materi serta agar mereka termotivasi untuk belajar yaitu dengan adanya penerapan media yang berbeda dari sebelumnya yakni media pembelajaran *Powtoon*.

2. Design (Desain)

Tahap desain ini sangat penting untuk merancang suatu model pembelajaran dengan merancang kegiatan belajar mengajar agar sesuai dengan tahap desain rancangan. Tujuan desain produk diciptakan agar siswa dapat tertarik dengan media *Powtoon* sehingga peserta didik merasa tertarik sehingga materi dapat mudah tersampaikan. Desain produk pada penelitian ini dimulai pada tahap penyusunan materi sesuai dengan KI dan KD yang telah dipilih.

3. Development (pengembangan)

Kerangka konseptual pada tahap desain ini yaitu menerapkan metode pembelajaran yang baru. Kegiatan pengembangan ini mempunyai beberapa tahap yaitu:

- a. menyiapkan alat dan bahan yang digunakan (laptop, buku materi dsb).
- b. mengembangkan kerangka media yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu produk media pembelajaran yang akan diterapkan

c. pengujian validitas oleh ahli materi, ahli pengajaran, ahli media, dan ahli pengguna media.

4. **Implementation (Implementasi)**

Langkah – langkah selanjutnya yaitu merancang dan mengembangkan situasi yang nyata di kelas. Produk media yang telah selesai dikembangkan maka selanjutnya diimplementasikan ke pengguna media.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu para ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan pengguna media. Subjek penelitian tersebut digunakan oleh siswa kelas VIII SMP dengan menggunakan media *Powtoon* tentang materi teks iklan yang akan diujikan kepada siswa kelas VIII dengan jumlah 31 siswa yang diambil perwakilan dari 10 peserta.

Teknik dan instrumen ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dengan uji coba membuat teks iklan dengan media *Powtoon* yang dikerjakan oleh siswa. Selain itu peneliti juga menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu menjelaskan pengembangan media berbasis *Powtoon* dalam materi teks iklan kelas VIII SMP yang telah diturunkan dalam kisi – kisi penilaian. Data dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pengajaran, dan ahli pengguna media.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research Development*) R & D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yakni *analysis, design, and development* yakni:

1. **Analysis (Analisis)**

Tujuan kegiatan analisis ini yaitu mengetahui permasalahan pada lingkungan sekolah saat berlangsungnya belajar mengajar. Jadi, analisis ini dibutuhkan sebuah wawancara kepada guru untuk mengetahui suatu informasi dengan cara observasi wawancara guru Bahasa Indonesia dengan mengikuti proses pembelajaran dalam kelas (Daring). Berikut penjelasan deskripsi hasil wawancara di sekolah yaitu sekolah SMP yang peneliti lakukan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 sesuai dengan anjuran pemerintah yaitu proses pembelajaran daring atau PJJ (Pembelajaran jarak jauh). Berdasarkan wawancara tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. **Analisis Materi**

Permasalahan yang dialami yaitu pada pembelajaran teks iklan. Pada pembelajaran teks iklan masalah yang ditemukan adalah kurang aktifnya peserta didik dalam menerima materi, hal ini mungkin dikarenakan terbatasnya media yang digunakan, media yang digunakan saat ini masih menggunakan *PDF, PowerPoint* dan video unduhan dari *Youtube* yang hanya dibagikan melalui link *Group WhatsApp* saja. Kendala lain yang ditemukan adalah belum digunakannya media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada teks iklan.

b. **Analisis Kurikulum**

Tujuan analisa kurikulum yakni untuk menelaah terkait kurikulum yang ditetapkan di SMP Negeri 1 Balapulang dan SMP N 2 Balapulang Tegal. Kurikulum yang digunakan pada sekolah SMP tersebut ialah kurikulum 2013 revisi 2017. Dengan hal ini dapat diketahui bahwa penggunaan kurikulum 2013 revisi 2017 mengharuskan siswa kreatif, lebih aktif dan berpikir tinggi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada peserta didik saja dan fasilitator hanya untuk guru.

c. **Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Analisis kebutuhan peserta didik salah satunya yaitu kebutuhan peserta didik agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dalam memahami materi lebih cepat dan paham khususnya

pada materi teks iklan. Demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran karena rancangan produk yang baik akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan pada tahap *design* khususnya pada penelitian pengembangan media pembelajaran teks iklan berbasis *Powtoon* yakni sebagai berikut.

a) Mempersiapkan Aplikasi *Powtoon*

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mencari situs Web (*chrome* atau *firefox*) dengan link www.powtoon.com. Berikut ini adalah tampilan awal jika sudah ditemukan aplikasi *Powtoon*.



Gambar 1.

Berikut adalah tampilan setelah memiliki akun *Powtoon*.



Gambar 2.

b) Materi teks iklan

Materi teks iklan yang akan disampaikan juga harus berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Materi teks iklan sesuai dengan KD 3.3 dan 4.3 yang ditemukan dalam buku guru dan buku siswa

c) Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap pembuatan media pembelajaran telah dilakukan pembuatan rancangan produk dengan konsep yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun konsep yang telah disiapkan yakni sebagai berikut.

- 1) Pada bagian awal media pembelajaran berbasis *Powtoon* materi teks iklan yakni menayangkan tentang judul materi media pembelajaran yang digunakan, logo Universitas, gambar animasi, nama peneliti, nama prodi, nama universitas, dan nama dosen pembimbing.
- 2) Setelah ditayangkan mengenai judul materi teks iklan, nama peneliti, nama dosen pembimbing dan identitas universitas, maka langkah selanjutnya adalah menyampaikan tentang KI, KD dan Tujuan Pembelajaran yang berlandaskan pada silabus pendidikan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks iklan di SMP kelas VIII.

3) Setelah penyampaian Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah penyampaian pengertian teks iklan, unsur – unsur iklan, fungsi iklan, penyimpulan maksud suatu iklan, dan unsur – pembentuk iklan.

4) Langkah terakhir yaitu tampilan contoh teks iklan yang bertujuan untuk menjadi landasan untuk mempermudah memahami apa itu teks iklan. Setelah menampilkan beberapa contoh teks iklan kemudian slide berikutnya menampilkan referensi buku yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran adapun slide terakhir yaitu ucapan terima kasih.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan (*Development*) tersebut akan dilakukannya proses pengembangan suatu produk yang telah direncanakan pada tahap desain. Pengembangan media pembelajaran teks iklan berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VIII SMP akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Adapun langkah – langkah pengembangan yang telah diuraikan pada tahap desain meliputi bagian awal, isi dan penutup yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- a) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran seperti laptop, buku materi dll.
- b) Mengembangkan desain rancangan produk yang sebelumnya telah diuraikan dalam tahap desain untuk diproses menjadi suatu produk media pembelajaran teks iklan berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VIII SMP. produk media pembelajaran dikembangkan mulai dari bagian awal, isi materi, sampai bagian akhir.

Jadi hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu siswa mampu mengembangkan atau mengaplikasikan desain media *Powtoon* dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu untuk dianalisis yang terdiri dari analisis materi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik. (*design*) desain produk pada penelitian ini dimulai pada tahap penyusunan materi sesuai dengan KI dan KD yang telah dipiih. (*development*) dalam kegiatan pengembangan ini mempunyai beberapa tahap dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dengan mengembangkan kerangka media yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu produk media pembelajaran yang akan diterapkan.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada desain media pembelajaran teks iklan berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VIII SMP mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Siswa mampu mengembangkan atau mengaplikasikan desain media *Powtoon* dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan jenis penelitian pengembangan *R&D* (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE yang mencakup 3 model yaitu *analysis, design, and development*.

5. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan bagi Peserta Didik yaitu siswa SMP dapat termotivasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini diharapkan untuk para pendidik agar lebih aktif dalam melakukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran alternatif yang dapat diminati dan diperhatikan oleh peserta didik seperti media pembelajaran berbasis *Powtoon*.. Berdasarkan penelitian yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: skripsi UNY.
- [2] Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang.
- [3] Anam, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Fisika Chanel Youtube Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Suhu dan Kalor*. In *Repository UIN Raden Intan Lampung*. Lampung: UIN Raden Intan.
- [4] Arikunto. 2003. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [5] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Aryanti, R. I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Pembelajaran Teks Narasi di Kelas VII SMP*. Yogyakarta: UAD.
- [7] Azizah Nur. 2016. *Pegembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*. Malang: Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan.
- [8] Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [9] Duriyanto, *Invasi Pasar dengan Iklan yang Efektif* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 2003), hal 7.
- [10] Jatiningtias, Niken Henu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Semarang: Skripsi UNNES.
- [11] Kosasih, E. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS. Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- [12] Kosasih, E. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS. Kelas VIII*. Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- [13] Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press
- [14] Luxemburg, Jan Van. *Tentang Sastra*. Jakarta: Intermasa, 1989.
- [15] Mulyatiningsih. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- [16] Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- [17] Nurafifah Siti. 2019. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII-6 SMP N 87 Jakarta tahun Pembelajaran 2018/2019*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- [18] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- [19] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: PT Alfabeta.

- [20] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung; Alfabeta.
- [21] Tsur. 2019. *Penerapan Media Virtual Powtoon dengan Recitation Method terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat SMP N 16 Bulukumba*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- [22] Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Reneka cipta.
- [23] Widodo, Ihsan Kabul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Responsive Web Design (RWD) Mata Pelajaran Ekonomi untuk Materi Pasar Modal Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Yogyakarta: skripsi UNY.
- [24] Widyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.