
Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin* pada Matakuliah Diseminasi Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo Malang

Lis Susilawati^{1a*}, Iwan Abdy^{2b}, Chindy Hanggara Rosa Indah^{3c}

Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia^{1a}; Khairun University, Ternate Selatan, Indonesia²
lhissusilawati@gmail.com^a, iwanperseepam@gmail.com^b, chindyhanggara.ch@gmail.com^c

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran roll spin pada Mata Kuliah Diseminasi Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo Malang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa; Pengembangan media pembelajaran roll spin pada Mata Kuliah Diseminasi Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo Malang dilakukan dengan uji validitas produk oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan pengembangan media interaktif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi pada aspek desain produk dengan skor sebesar 21 atau 70% berada pada kategori sangat layak, sedangkan pada aspek penyajian produk skor yang diberikan oleh ahli media sebesar 18 atau 60% berada pada kategori layak. Aspek grafis produk, skor yang diberikan oleh ahli media adalah 21 atau berada pada kategori sangat layak, sehingga skor keseluruhan yang diperoleh dari ahli media adalah 61 dengan persentase 67% atau berada pada kategori layak. Validasi ahli materi juga memberikan penilaian, penilaian hasil validasi dengan ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran roll spin pada materi parafrase puisi dengan skor kelayakan produk sebesar 41 atau 85,41% sehingga termasuk dalam kategori layak, sedangkan pada aspek kebahasaan total skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 31 atau 64,58% dengan kriteria sesuai. Penilaian validator media, validator materi dan uji coba produk untuk mengetahui apakah setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran roll spin pada Mata Kuliah Diseminasi Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo Malang nilai siswa dapat mencapai Assessment Scot atau dan sebaliknya. Berdasarkan hasil uji coba pada siswa kelas A tahun 2020, dari total 50 siswa diketahui 30 siswa patuh atau sebesar 70%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 20 orang atau 30%. Dengan demikian, media pembelajaran roll spin yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Diseminasi Penelitian.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Roll Spin, ADDIE

Abstract: *This research aims to determine the development of roll spin learning media in the Research Dissemination Course for Indonesian Language and Literature Education Students at Insan Budi Utomo University, Malang. This research is development research or R&D adapted from the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Based on the research results, it is known that; The development of roll spin learning media in the Research Dissemination Course for Students of Indonesian Language and Literature Education, Insan Budi Utomo Malang University, was carried out by testing product validity by media experts and material experts to see the feasibility of developing interactive media in accordance with the learning media feasibility criteria. The validation results in the product design aspect with a score of 21 or 70% are in the very feasible category, while in the product presentation aspect the score given by media experts is 18 or 60%, which is in the feasible category. Aspects of product graphics, the score given by media experts is 21 or is in the very*

decent category, so the overall score obtained from media experts is 61 with a percentage of 67% or in the decent category. Material expert validation also provides an assessment, assessment of the results of validation with material experts on the roll spin learning media development product on poetry paraphrase material with a product feasibility score of 41 or 85.41% so it is included in the feasible category, while in the linguistic aspect the total score is obtained from material experts was 31 or 64.58% with appropriate criteria. Assessment of media validators, material validators and product trials to find out whether after using roll spin learning media development products in the Indonesian Language and Literature Education Student Research Dissemination Course, Insan Budi Utomo University, Malang, the student's grades can reach the Assessment Scot or vice versa. Based on the results of trials on class A students of 2020, out of a total of 50 students, it is known that 30 students complied or amounted to 70%. Meanwhile, there were 20 students who did not achieve the score that met the completion criteria or 30%. Thus, the roll spin learning media developed is very suitable for use as learning media in Research Dissemination courses.

Keywords: Learning Media, Roll Spin, ADDIE

Article info: Submitted | Accepted | Published
02-03-2024 | 20-05-2024 | 31-05-2024

LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar di dalam kelas seperti yang disebut dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didiknya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini guru dapat menyusun pengetahuan membuat media dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat menarik minat serta perhatian peserta didik. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran bahasa Indonesia, kondisi sekolah, karakter siswa dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan media pembelajaran saat ini dinilai sangat efisien dalam peningkatan kualitas pendidikan disekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widharyanto, (2003) yang membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran bergantung pada media yang digunakan guru. Oleh karena itu, pendidikan zaman sekarang guru untuk berperan aktif dalam usaha merancang media pembelajaran dan guru dapat mengembangkan media secara kreatif inovatif.

Roll spin atau biasa yang dikenal dengan roulette merupakan permainan yang cukup digemari karena mudah dimainkan dan bisa dimainkan dimana saja, baik dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dalam permainan *roll spin* ini terdiri jarum penunjuk arah dan bagian-bagian yang terbagi dari beberapa warna yang menunjukkan tingkat kesukaran soal dan point yang akan didapat

Matakuliah diseminasi Penelitian pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ini sudah menggunakan media pembelajaran yang cukup menunjang pembelajaran, namun kadang dosen membuat media pembelajaran yang digunakan untuk materi tertentu dalam proses perkuliahan pada matakuliah tertentu. Berdasarkan keadaan ini peneliti perlu

mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang perkuliahan diseminasi Penelitian.

Oleh sebab itu maka, peneliti memilih dan objek penelitiannya adalah mahasiswa Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia untuk mengembangkan media *roll spin*. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) Bagaimana proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU?

Pengembangan media pembelajaran *roll spin* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Sugiyono, (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Mulyatiningsih, (2012:185) model pengembangan ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sampai tahap akhir karena peneliti juga menguji pengembangan produk media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian untuk mengukur kelayakan media.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan; Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan siswa dan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media dan data pendapat atau respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian adalah; Data hasil uji coba perorangan berupa skor dan nilai produk dianalisis secara deskriptif, kriteria penilaian yang digunakan adalah 81-100% (predikat sangat baik); 66-80% (predikat baik); 56-65% (predikat cukup) dan 0-55% (predikat kurang).

METODE

Media pembelajaran Roll Spin dapat dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implement), dan Evaluasi (Evaluate). Tahap Analisis dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan menganalisis karakteristik peserta didik serta sumber daya yang tersedia. Kemudian, dilakukan analisis masalah untuk menentukan hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tahap Desain berfokus pada perumusan tujuan pembelajaran yang SMART, pengembangan kerangka pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Storyboard kemudian dibuat untuk menggambarkan urutan dan isi media pembelajaran. Tahap Pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran sesuai storyboard, pengembangan bahan pendukung seperti panduan penggunaan dan bahan ajar pelengkap, serta penyusunan panduan penggunaan media pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik. Tahap Implementasi diawali dengan uji coba media pembelajaran kepada sekelompok kecil peserta didik untuk mengidentifikasi potensi masalah dan melakukan perbaikan. Media pembelajaran kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan memantau dan mengelola pembelajaran. Tahap Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan media pembelajaran. Masukan dari pengajar dan peserta didik dikumpulkan untuk merevisi dan memperbaiki media pembelajaran di masa depan. Penerapan

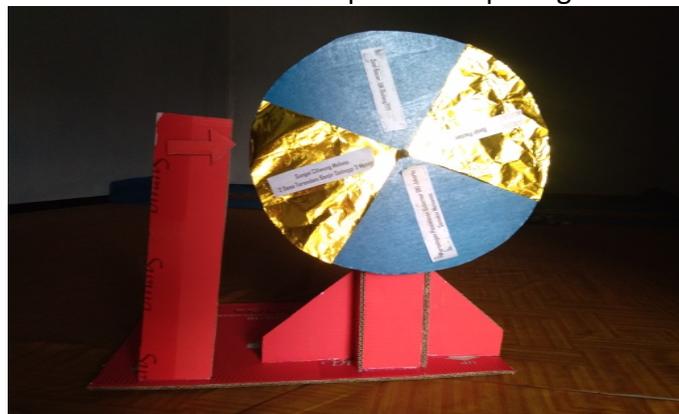
model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran Roll Spin membantu memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengetahui masalah dan potensi yang ada dilapangan, peneliti kemudian mendesain produk awal yaitu berupa media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU. Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk, semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk media pembelajaran *roll spin*.

Komponen yang dimuat dalam *roll spin* didesain menggunakan bahan yang mudah didapat yaitu gardus besar, pada kartu didesain berbentuk bundar dengan ukuran 7 x 10,5 cm. Pada *roll* sendiri berdiameter 30 cm yang ditempel dengan bahan kertas kartun. Kemudian media penyanggah media *roll spin* berbentuk persegi dan segitiga yang berukuran 40 x 15 x30 cm yang berbahan gardus dilengkapi dengan penunjuk arah soal (anak panah).

Desain penyanggah *roll spin* dibuat dengan menyusun gardus hingga berbentuk balok kayu yang kemudian dicat dengan menggunakan pilox, untuk semua jenis kartu dan petunjuk permainan, peneliti menggunakan kertas HVS F4. Sedangkan untuk semua tempelan stiker yang ada di media *roll spin*, peneliti menggunakan kartun dengan warna keemasan. Tampilan media pembelajaran *roll spin* pada pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar. Tampilan media pembelajaran *roll spin*

Setelah pembuatan produk awal lembar media pembelajaran *roll spin* pada pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU selesai, kemudian produk diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media (Dr. Endang Sumarti, M.Pd), ahli materi (Lis Susilawati, M.Pd). Berdasarkan hasil penilaian diketahui apakah media belajar (*roll spin*) yang disusun layak atau tidak digunakan oleh mahasiswa.

Hasil dari validasi dijadikan sebagai perbaikan untuk kesempurnaan media belajar (*roll spin*) yang telah dikembangkan. Setelah media belajar (*roll spin*) pada materi memparafrase puisi diperbaiki berdasarkan saran, komentar dan penilaian dari validator maka dihasilkan media

belajar (*roll spin*) dapat dilanjutkan untuk diuji cobakan kepada siswa. Adapun hasil validasi oleh para ahli sebagai berikut.

a. Validasi oleh ahli media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi menggunakan angket validasi ahli media, validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 2 aspek penilaian dan masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan yang diisi oleh satu orang ahli media yaitu Ibu Dr Endang Sumarti, M.Pd. Penilaian dari ahli media pada produk awal disajikan dalam table berikut ini:

Tabel. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah tiap aspek	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
Penyajian Produk	18	30	60 %	Layak
Kegrafikan Produk	22	30	73,33 %	Sangat layak
Desain Produk	21	30	70 %	Sangat layak
Jumlah Total	61			
Skor maksimal	90			
Persentase	67%			
Kriteria	layak			

Selain pengisian skor oleh validator ahli media, validator memberikan saran terkait perbaikan media belajar (*roll spin*), saran perbaikkan dari validator sebagai berikut: (1) Tampilan; gambar dan huruf diganti dengan gambar yang lebih terang dan menarik, (2). Putunjuk penggunaan media belajar (*roll spin*) harus singkat, padat dan jelas. Berdasarkan hasil analisis presentase bahwa produk tersebut layak dapat digunakan dengan kategori baik dan layak digunakan

b. Validasi oleh ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang terdiri dari 2 aspek dan masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan dari 20 pernyataan seluruhnya diisi oleh ahli materi yaitu Ibu Lis Susilawati, M.Pd, penilaian dari hasil validasi dengan ahli materi pada produk (media pembelajaran *roll spin* pada materi parafrase puisi) awal disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah tiap aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelayakan Produk	41	48	85,41 %	Layak
Kebahasaan	31	48	64,58 %	Layak
Jumlah total	72			
Skor maksimal	96			
Persentase	75%			
Kriteria	layak			

Validator ahli materi memberikan beberapa saran diantaranya: (1) menyesuaikan suruhan dengan angka pada media belajar (*roll spin*) agar lebih mempermudah siswa (2) soal atau suruhan untuk melakukan parafrase puisi sebaiknya dipisahkan (3) perbaiki pertanyaan yang ada

dalam materi Diseminasi penelitian, (4) secara keseluruhan sudah dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (media pembelajaran *roll spin* pada materi Diseminasi penelitian). Berdasarkan hasil analisis presentase bahwa produk tersebut layak dapat digunakan dengan kategori baik dan layak digunakan.

Tahapan Penyebarluasan (*disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan pada uji coba produk dilaksanakan pada mahasiswa PBSI 2020 B berjumlah 50 mahasiswa. Hasil penelitian Pada tahap *disseminate* untuk mengetahui apakah setelah menggunakan media pembelajaran *roll spin* pada materi parafrase puisi tersebut hasil nilai siswa dapat mencapai standar ketuntasan atau berdasarkan hasil uji coba dari total mahasiswa PBSI 2020 A berjumlah 50 mahasiswa yang mencapai atau memenuhi 30 orang atau sebesar 70%.

Sedangkan mahasiswa yang yang tidak mencapai nilai memenuhi kriteria sebanyak 20 orang atau sebesar 30%. Hasil tes siswa dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada Diseminasi penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini Tabel. Hasil tes siswa dengan menggunakan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi penelitian

Kemampuan Siswa	Jumlah	Persentase
Tuntas	19	65%
Tidak Tuntas	3	34,37%

Sumber. Hasil olah data penulis 2024

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi dari permasalahan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU, masih sangat bergantung pada buku paket dan belum adanya media yang dapat membantu siswa belajar sambil bermain. Sehingga untuk menjawab persoalan di atas penulis melakukan pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU.

Pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada materi parafrase puisi digunakan dalam proses pembelajaran perguruan tinggi sebagai bahan ajar yang dimiliki oleh siswa dan guru, media pembelajaran *roll spin* pada pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU, juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan apa dijelaskan oleh Trianti, (2009) bahwa media pembelajaran (*roll spin*) merupakan panduan siswa untuk kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

Menurut Prastowo (2014) media pembelajaran (*roll spin*) merupakan bagian dari sumber belajar yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai kompetensi (parafrase puisi) yang harus dicapai. Pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada materi pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU, dilakukan dengan uji validitas produk oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan pada pengembangan media interaktif sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran.

Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk ahli materi dan ahli media serta lembaran menggunakan skala likert respon, dimana skor tertinggi yang diberikan pada aspek desain produk dengan skor 21 atau sebesar 70% dengan kategori sangat layak, sedangkan pada aspek penyajian produk skor yang diberikan oleh ahli media adalah 18 atau 60% termasuk pada kategori layak.

Aspek kegrafikan produk, skor yang diberikan oleh ahli media sebesar 21 atau termasuk kategori sangat layak, dengan demikian secara keseluruhan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 61 dengan persentase sebesar 67% atau kategori layak. Selain memberikan validasi oleh ahli media, validator juga memberikan saran terkait perbaikan media belajar (*roll spin*), saran perbaikan dari validator sebagai berikut: (1) Tampilan; gambar dan huruf diganti dengan gambar yang lebih terang dan menarik, (2). Putunjuk penggunaan media belajar (*roll spin*) harus singkat, padat dan jelas.

Berdasarkan hasil analisis presentase bahwa produk tersebut layak dapat digunakan dengan kategori baik dan layak digunakan. Menurut Amri dan Ahmadi, (2010) dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Validasi ahli materi juga memberikan penilaian, penilaian dari hasil validasi dengan ahli materi pada produk pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada materi parafrase puisi dengan skor kelayakan produk sebesar 41 atau sebesar 85,41% sehingga termasuk pada kategori layak, sedangkan pada aspek kebahasaan total skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 31 atau 64,58 % dengan kriteria layak. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh, Pamungkas, (2012) yang menyampaikan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar maupun menengah siswa, sangat mengandalkan menggunakan metode-metode yang aplikatif dan menarik.

Pembelajaran yang menarik akan memikat mahasiswa untuk terus dan betah untuk mempelajari. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa.

Penilaian validator media, validator materi serta uji coba produk untuk mengetahui apakah setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uiniversitas IBU tersebut nilai siswa dapat mencapai KKM atau sebaliknya. Berdasarkan hasil uji coba pada mahasiswa PBSI 2020 A, dari total siswa 50 orang, diketahui bahwa siswa yang memenuhi kriteria sebesar 30 orang atau sebesar 70%. Sedangkan siswa yang yang tidak mencapai nilai memenuhi kriteria sebanyak 20 orang atau sebesar 30%.

Berdasarkan penelitian hasil di atas, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Norida Canda Sakti, (2018) diketahui pengembangan media pembelajaran *spinning question* telah sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D. Presentase validasi dari ahli materi yang didapat yakni 88%, ahli media yakni 84%, dan angket yang diuji cobakan kepada 20 peserta didik mendapatkan presentase yakni 95%. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning question* layak digunakan pada materi kerja sama ekonomi internasional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas IBU, dapat disimpulkan bahwa; Pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas IBU dengan model pengembangan atau *research and development (R&D)*, mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Dengan melalui validasi ahli media Ibu Dr. Endang Sumarti, M.Pd dan ahli materi Ibu Lis Susilawati, M.Pd, diketahui bahwa produk pengembangan media pembelajaran *roll spin* pada matakuliah Diseminasi Penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas IBU termasuk pada kategori layak untuk digunakan.

Saran

Kepala kekolah perlu mendukung pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *roll spin* sehingga media tidak mudah rusak dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama

REFERENSI

- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Jakarta: Depdiknas
- Mulyatiningsih. (2012). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ratih, A.N. (2012). *Hubungan Tingkat Kecemasan Terhadap Koping Siswa SMUN 16 Dalam Menghadapi Ujian Nasional*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Depok.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Suparman, Atwi. (2013). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Lembaga Administrasi Negara (LAN) RI.
- Widharyanto, Ratih. (2003). *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: Laskar Aksara