

**PENGEMBANGAN *GAME SPINNER* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARANDASAR
DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT,
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER
DAN JARINGAN SMK NUSANTARA INDAH
SINTANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH

RADILLA DEVY

NIM: 180109004

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Radilla Devy
NIM : 180109004
Program Studi : S1 Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan *Game Spinner* sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang 5 Oktober 2023

Pembimbing I

Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs
NIDN.1123078301

Pembimbing II

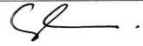
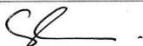
Anyan, S.Kom., M.Kom
NIDN.1112018001

Disetujui Oleh :

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NIDN.1102066603

13	25/5/2023	Bimbingan Bab IV : Perbaiki Aturan Penulisan dan Tabel.	
14	5/7/2023	Bimbingan Bab V : Kesimpulan dan Saran.	
15	7/8/2023	Acc Skripsi.	

Pembimbing I



Yasinta Lisa, S.si., M.Cs

NIDN.1123078301



PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387

Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : RADILLA DEVY
NIM : 180109004
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	2/9/2022	Konsultasi Judul	
2	2/11/2022	Bimbingan Bab I : Tambahan Latar Belakang.	
3	4/11/2022	Bimbingan Bab I : Rumusan Masalah.	
4	8/11/2022	Bimbingan Bab II : Tambah Indikator Minat.	
5	9/11/2022	Bimbingan Bab II : Kerangka Berfikir	
6	8/11/2022	Bimbingan Bab II ,Tambahan Teori.	
7	8/11/2022	Bimbingan Lembar Observasi Minat dan Motivasi.	
8	8/12/2022	Bimbingan Bab III : Tambahan Gambar.	
9	10/12/2022	Bab III : Buat Angket	
10	13/12/2022	ACC Proposal Penelitian.	
11	5/1/2023	Bimbingan Langkah-Langkah Penelitian dan Membuat RPP	
12	20/4/2023	Bimbingan Bab IV : Buat Storyboard Aplikasi	



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387

Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : RADILLA DEVY
NIM : 180109004
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	4/11/2022	Bimbingan Bab I : Latar Belakang	
2	7/11/2022	Bimbingan Bab I : Rumusan Masalah	
3	8/11/2022	Bimbingan Bab II dan Lembar Observasi	
4	9/11/2022	Bimbingan Bab II Kerangka Berfikir	
5	21/11/2022	Bimbingan Bab III : Metode Penelitian	
6	29/11/2022	Bimbingan Daftar Pustaka	
7	9/12/2022	Bimbingan Bab III : Lampiran	
9	14/12/2022	ACC Proposal Penelitian	
10	25/5/2023	Bimbingan Bab IV : Perbaiki Tabel	
11	5/7/2023	Bimbingan Bab IV : Perbaiki Pembahasan dan Tata Tulis	
12	25/6/2023	Bimbingan Lampiran	
13	8/7/2023	Bimbingan Bab V : Kesimpulan dan Saran	

14	8/8/2023	Acc Skripsi	
----	----------	-------------	---

Pembimbing II



Anvan, S.Kom., M.Kom

NIDN.1112018001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah Tinggi/Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 7 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Radilla Devy

NIM. 180109004

ABSTRAK

Radilla Devy. 2022, Pengembangan Game Spinner sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Nusantara Indah Sintang Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi, Program Studi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Yasinta Lisa,S.si.,M.Cs, Pembimbing II: Anyan,S.Kom.,M.Kom

Kata Kunci: *game android, game spinner*, media pembelajaran, dasar desain grafis

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang dan tidak variatif media belajar dan sumber bahan ajar di SMKS Nusantara Indah sehingga menyebabkan rendahnya minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran berbasis *game*. *Game* memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Pada penelitian ini peneliti mengambil fokus penelitian mengenai pengembangan *game spinner* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran edukatif *game spinner* Dasar Desain Grafis di SMK (2) menguji kelayakan *game spinner* yang dihasilkan berdasarkan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. (3) Menguji Efektivitas media pembelajaran *game spinner*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Nusantara Indah Sintang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase skor validasi rata-rata ahli media yaitu 4,41% dengan kategori layak dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 4,08% dengan kategori layak dilihat dari aspek materi, soal, bahasa dan keterlaksanaan. Uji Efektivitas produk yang dikembangkan dari kelas eksperimen dan kontrol siswa kelas X TKJ di SMK Nusantara Indah Sintang dengan uji coba skala kecil hasil belajar 5,70% (rendah), motivasi belajar rata-rata 21,13% (rendah), Minat belajar 22,46% (rendah) dan posttest hasil belajar mencapai 9,29% (tinggi), Motivasi belajar 62,57% (tinggi), Minat belajar 64,85% (tinggi) dan pada uji coba skala luas mendapatkan hasil belajar 5,78% (rendah), motivasi belajar rata-rata 23,92% (rendah), Minat belajar 33,7% (rendah) dan posttest hasil belajar mencapai 9,21% (tinggi), Motivasi belajar 46,66% (tinggi), Minat

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

**“PIKIRAN YANG MEMBUATMU RAGU, SEBENARNYA
ADALAH HAL KAMU CIPTAKAN SENDIRI.”**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya
Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya yang tersayang Bapak Usman Yanto dan Ibu Rutnaeni
yang senantiasa memberikan dukungan, doa yang tiada hentinya dan
nasehat serta teladan yang baik dalam menempuh pendidikan sehingga
dapat menyelesaikan perkuliahan dengan maksimal.
3. Keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam
menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing pertama, ibu Yasinta Lisa,S.Si.,M.Cs dan dosen
pembimbing kedua saya Bapak Anyan,S.Kom.,M.Kom yang selalu
meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini,
terimakasih untuk arahan, bantuan, dan motivasi yang telah diberikan.
5. Dosen-dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang saya hormati, yang
tidak lelah memberikan ilmu dan menjadi teladan.
6. Almamater tercinta yang menjadi kebanggaan STKIP Persada Khatulistiwa
Sintang.

belajar 48,9%(tinggi).Kemudian hasil penilaian oleh guru skala kecil rata-rata persentase 4,46% (sangat layak), uji skala luas persentase 4,42% (sangat layak). Tingkat kelayakan media hasil penilaian siswa pada uji skala kecil mendapatkan hasil rata-rata 4,47% (sangat layak), pada uji coba skala luas 4,48% (sangat layak). Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan mampu dan efektif meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar.

ABSTRACT

Radilla Devy. 2022, The Development of Game Spinner as a Learning Media in Basic Graphic Design Subjects to increase Interest, Motivation and Learning Outcomes of Tenth Grade Students Competency in Computer and Network Engineering Expertise SMK Nusantara Indah Sintang in the 2022/2023 Academic Year. Thesis, Computer Education Study Program of STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Yasinta Lisa,S.si.,M.Cs, Advisor II: Anyan,S.Kom.,M.Kom

Keywords: android games, game spinners, graphic design basics, learning media

This research is prompted by the lack of varied learning media and teaching materials at SMKS Nusantara Indah, resulting in low student interest, motivation, and learning outcomes. Teachers underutilize media in the teaching process. To enhance the quality of teaching and learning outcomes, creating game-based learning media is suggested, as games allow active student participation. This study focuses on developing a spinner game as a learning media for the Basic Graphic Design subject in SMK, aiming to: (1) produce an educational spinner game for Basic Graphic Design at SMK, (2) assess the feasibility of the produced spinner game based on subject matter experts, media experts, and educational practitioners, (3) evaluate the effectiveness of the spinner game learning media. The research method employed is the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial subjects in this research are Tenth grade Computer and Network Engineering students at SMK Nusantara Indah Sintang. The results indicate that the developed media is suitable and meets the criteria for use as a learning media. This is evidenced by the average validation score from media experts of 4.41%, indicating suitability in terms of software engineering and visual communication aspects. The average validation score from subject matter experts is 4.08%, indicating suitability in terms of content, questions, language, and feasibility aspects. The effectiveness test of the developed product from experimental and control classes of tenth Grade TKJ students at SMK Nusantara Indah Sintang in a small-scale trial showed learning outcomes of 5.70% (low), with average learning motivation of 21.13% (low), and interest in learning at 22.46% (low), while the posttest learning outcomes reached 9.29% (high), with learning motivation at 62.57% (high), and learning interest at 64.85% (high). In a large-scale trial, learning outcomes were 5.78% (low), with average learning motivation of 23.92% (low), and interest in learning at 33.7% (low), while the posttest learning outcomes reached 9.21% (high), with learning motivation at 46.66% (high), and learning interest at 48.9% (high). The assessment results by teachers on a small scale averaged 4.46% (very suitable), and in the large-scale

test, the average percentage result was 4.42% (very suitable). Media feasibility levels were also assessed based on student assessments, with an average score of 4.47% (very suitable) in the small-scale trial and 4.48% (very suitable) in the large-scale trial. In conclusion, the developed product is capable and effective in enhancing motivation, interest, and learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan Kehadirat Tuhan yang maha Esa, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan *Game Spinner* sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Dengan hati yang tulus, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Fatkhan Amirul Huda, S.Kom, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer dan selaku Ketua Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, saran, koreksi, atas kesalahan, pemikiran tentang ide-ide dan arahan tentang penulisan Skripsi ini tepat waktu.
2. Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs selaku sekretaris prodi dan selaku pembimbing I yang telah yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, saran, koreksi, atas kesalahan, pemikiran tentang ide-ide dan arahan tentang penulisan Skripsi ini tepat waktu.
3. Anyan, M.Kom selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, saran, koreksi, atas kesalahan, pemikiran tentang ide-ide dan arahan tentang penulisan Skripsi ini tepat waktu.

4. Didin Syafrudin, SP., M.Si, selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberi motivasi untuk kelancaran perkuliahan.
5. Dr. Drs. Y.A.T Lukman Riberu, M.Si, selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah menyediakan sarana dan prasarana fasilitas perkuliahan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
6. Seluruh Dosen serta segenap jajaran civitas akademika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang Khususnya Program Studi Pendidikan Komputer, yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pendidikan.
7. Seluruh Staf akademik dan administrasi di STKIP Persada Khatulistiwa yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam urusan administrasi.
8. Kepala Sekolah SMK Nusantara Indah Sintang Klara Niuntri, SP, yang telah memberikan izin, kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam mengumpulkan informasi dan data-data yang berkenaan dengan penelitian Skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah meberikan dukungan baik secara spiritual maupun material.
10. Rekan-rekan dan sahabat tercinta yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun Skripsi ini, akan tetapi karena keterbatasan referensi dan pengalaman yang

diperoleh penulis. Maka penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritikan yang bersifat membangun bagi penyempurnaan Skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak, khususnya bagi mahasiswa/i Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang, 7 Agustus 2023
Peneliti



Radilla Devy
NIM. 180109004

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teoritis.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Pikir	40
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk.....	49
D. Desain Uji Coba	49
E. Subjek Uji Coba	54

F. Jenis Data	55
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Hasil Pengembangan	91
C. Pembahasan Produk Akhir	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	131
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	285

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Spinning Wheel	36
Gambar 2. 2 Kerangka Pikir Penelitian.....	41
Gambar 4. 1 Tampilan Logo Media	100
Gambar 4. 2 Tampilan Mulai aplikasi.....	101
Gambar 4. 3 Fitur Pilihan Menu.....	101
Gambar 4. 4 Fitur spin dan tombol putar	102
Gambar 4. 5 Tampilan Soal Game Spin.....	102
Gambar 4. 6 Tampilan pilihan jawaban	103
Gambar 4. 7 Fitur jawaban yang dipilih.....	103
Gambar 4. 8 Tampilan jawaban Salah	103
Gambar 4. 9 tampilan jawaban benar	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Kurikulum Kompetensi TKJ (3 Tahun)	17
Tabel 3. 1 Pedoman wawancara untuk Guru.....	56
Tabel 3. 2 Pedoman wawancara untuk Siswa	57
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument ahli materi.....	58
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrument ahli media	59
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrument praktisi pembelajaran (guru)	60
Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrument praktisi pembelajaran (siswa).....	61
Tabel 3. 7 Ketentuan Pemberian Skor.....	62
Tabel 3. 8 Kriteria Pengukuran Hasil Validasi Pengembangan Produk ...	64
Tabel 4. 1 Hasil uji coba validitas soal tes soal tes	67
Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba Angket Motivasi.....	68
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	69
Tabel 4. 4 Uji validitas angket minat belajar siswa.....	69
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Motivasi.....	70
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Nilai pretest Hasil Belajar skala kecil.....	71
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Nilai pre-angket Motivasi	72
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-Angket Minat	73
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Nilai post-test Hasil Belajar.....	74
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Nilai Post-Angket	75
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Nilai Post-Angket	76
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Observasi Guru Skala Kecil	77
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Observasi Siswa Skala Kecil.....	78
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran Skala Kecil.....	79
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Angket Respon.....	80
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Nilai pretest Hasil Belajar skala luas	81
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Nilai pre-Angket	82
Tabel 4. 18 Hasil Rekapitulasi Nilai pre-Angket	83
Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi Nilai post-test Hasil Belajar.....	84

Tabel 4. 20 Hasil Rekapitulasi Nilai post-Angket Motivasi	85
Tabel 4. 21 Hasil Rekapitulasi Nilai post-Angket.....	86
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Observasi Guru Skala Luas.....	87
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Observasi Siswa Skala Luas.....	88
Tabel 4.24 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran Skala Luas	89
Tabel 4. 25 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Skala Luas	90
Tabel 4. 26 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mapel Dasar Desain Grafis	92
Tabel 4. 27 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mapel Dasar	93
Tabel 4. 28 Aspek analisis konfirmasi calon pengguna	95
Tabel 4. 29 Storyboard	96
Tabel 4. 30 Hasil validasi ahli materi.....	104
Tabel 4. 31 Hasil validasi ahli media	106
Tabel 4. 32 Revisi Ahli Media	107
Tabel 4. 33 Rekapitulasi Keterbacaan Media oleh Guru Skala Kecil	109
Tabel 4. 34 Rekapitulasi Keterbacaan Media oleh Guru Skala Luas	111
Tabel 4. 35 Rekapitulasi Keterbacaan Media oleh Siswa Skala Kecil....	113
Tabel 4. 36 Rekapitulasi Keterbacaan Media oleh Siswa Skala Luas	115
Tabel 4. 37Hasil Perbandingan Peningkatan Hasil belajar, Motivasi Belajar dan Minat Belajar Siswa.....	117