

**PENGUNAAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MEMBACA TEKS NARRATIVE PADA SISWA KELAS IX B SMP NEGERI 3
TRENGGALEK**

DENI SUSANTO

SMP Negeri 3 Trenggalek

Email: denisusanto@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan *Best Practice* ini adalah mengetahui penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar membaca teks narrative pada siswa kelas IX B SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020. Ingin mengetahui sejauh mana dampak dari penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar membaca teks narrative pada siswa Kelas IX B SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020. Secara teoretis, hasil *best practice* ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media kartu pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran berupa kartu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa berusaha menumbuhkan sikap saling bekerja sama. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar tidak terbebani dan tidak mudah jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar membaca teks narrative pada siswa kelas IX semester genap tahun pelajaran 2019/2020 SMPN 3 Trenggalek mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata siswa sebesar 84,53 dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan hasil diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 84,53 dengan jumlah siswa yang tuntas melakukan indikator sebanyak 32 siswa (100% dari total jumlah siswa).

Kata Kunci: Media Kartu, Hasil Belajar, Teks Narrative

ABSTRACT

The aim of writing this Best Practice is to determine the use of card media to improve learning outcomes for reading narrative texts in class IX B students of SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II 2019/2020 academic year. Want to know the extent of the impact of using card media to improve learning outcomes for reading narrative texts in Class IX B students of SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II 2019/2020 academic year. Theoretically, the results of this best practice can contribute positive thinking in science in the field of education, especially in the application of learning media using cards in English subjects in junior high schools. The learning process using learning media in the form of cards makes students more active in learning and students try to foster an attitude of working together. Students become more interested in learning without being burdened and not easily bored in learning activities. Learning outcomes for reading narrative texts for class IX students in the even semester of the 2019/2020 academic year at SMPN 3 Trenggalek have increased with an average student score of 84.53 with a completion percentage of 100%. Based on the results, the average student score was 84.53 with the number of students who completed the indicators being 32 students (100% of the total number of students).

Keywords: Card Media, Learning Results, Narrative Text

PENDAHULUAN

Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak harus melakukan

aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran membaca mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan dan pengajaran.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi yaitu: 1) keterampilan menyimak/mendengar (*listening skill*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skill*); 3) keterampilan membaca (*reading skill*); dan keterampilan menulis (*writing skill*) (Tarigan, 2015: 1). Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa secara formal mulai berkembang ketika anak mulai memasuki tahap sekolah, meskipun sebelumnya adakalanya anak-anak sudah mulai dikenalkan dan dilatih keterampilan membaca secara sederhana oleh orang tuanya sebelum anak tersebut masuk sekolah.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan, 2015: 7). Membaca bertujuan untuk mencari/memperoleh informasi, mencakup isi, serta memahami makna bacaan. Sesuai dengan aspeknya, taraf keterampilan membaca pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah mencapai level pemahaman. Model silabus mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat SMP menyatakan keterampilan membaca difokuskan pada teks-teks pendek dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional dalam bentuk teks *descriptive*, *news item*, *recount*, *procedure*, *report*, *explanation*, *analytical exposition*, dan *narrative* pada tataran literasi informasional (Kemdikbud, 2017). Sesuai dengan salah satu standar kompetensi pada aspek membaca di kelas IX semester ganjil adalah memahami makna teks fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk *narrative* dan *report* untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari, maka sudah selayaknya jika siswa kelas IX telah menguasai kemampuan dasar membaca untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi dari teks yang dibaca, salah satunya adalah teks *narrative*.

Anderson sebagaimana dikutip oleh Purbani & Indrawati (2019:1) mengemukakan bahwa “*a narrative is a piece of text which tells a story and in doing so, entertains or informs the reader or listener*”. Teks naratif merupakan jenis teks yang menceritakan kisah untuk menghibur atau memberikan informasi pada pembaca/pendengar. Struktur umum dari teks naratif terdiri dari *orientation*, *complication*, dan *resolution*.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka salah satu solusi yang tepat untuk dilakukan adalah membuat proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, yaitu dengan menggunakan bantuan media kartu. Penggunaan media kartu dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menjenuhkan bagi siswa sehingga diharapkan dapat memberi dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Sadiman sebagaimana dikutip oleh Djuanda (2006:102) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi. Gagne (1970) dalam Priansa (2017:130) media pembelajaran adalah berbagai jenis suatu komponen dalam lingkungan peserta didik yang mampu memotivasi peserta didik agar semangat untuk belajar. Menurut Lathuheru (1988: 41), media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan. Media ini antara lain berupa: gambar, grafik, model, dan benda asli. Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, mendorong penulis untuk melakukan sebuah tindakan berupa *Best Practice* yang berjudul “*Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Teks Narrative pada Siswa Kelas IX B SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020*”.

METODE PELAKSANAAN

Tujuan penulisan *best practices* adalah penulis ingin memaparkan atau mendeskripsikan pengalaman terbaik penulis dalam menerapkan penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar membaca teks narrative pada siswa kelas IX B SMP Negeri 3 Trenggalek Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020. Sasaran dalam kegiatan *best practices* ini adalah siswa kelas IX A semester II tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 siswa.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Trenggalek yang beralamat di Jl. K.H. Hasyim Asy'ari No. 02 Trenggalek. Kegiatan dijadwalkan terlaksana pada tanggal 24 dan 25 Februari 2020. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini adalah lembar soal tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 option. Soal tes memuat 3 sampai 4 teks narrative yang diikuti dengan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan isi teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2020 dan Selasa, 25 Februari 2020 dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Hari pertama Senin 24 Februari 2020 pada kegiatan awal, guru dan siswa saling memberi salam. Kemudian guru menanyakan kabar, hingga mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa dan menyanyikan salah satu lagu nasional sebagai Penguatan Pendidikan Karakter.

Setelah itu, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari itu yaitu teks narrative. Kegiatan selanjutnya setelah apersepsi yaitu guru memberikan motivasi dengan diselingi *yel-yel/ice breaking* sebagai energizer dalam pembelajaran. Energizer sangat penting diberikan dalam kegiatan pembelajaran karena bertujuan menciptakan suasana belajar yang penuh semangat sehingga rasa kejenuhan, kekakuan bisa hilang dan mampu menumbuhkan focus siswa dalam belajar. Kemudian guru menjelaskan tujuan dan manfaat dari mempelajari materi yang akan dipelajari hari itu.

Kegiatan selanjutnya yaitu memasuki kegiatan inti pembelajaran. Untuk mengawali kegiatan inti, guru menyiapkan media pembelajaran berupa beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Setelah media pembelajaran sudah siap, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah siswa mendapatkan kelompok belajar, maka guru membagikan media kartu kepada kelompok belajar siswa yang sudah terbentuk. kelompok 1 mendapat kartu soal dan kelompok 2 mendapat kartu jawaban sedangkan kelompok 3 berfungsi sebagai penilai.

Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban. Setelah mendapatkan satu kartu maka peserta didik mencari pasangan yang cocok dengan kartunya. Aturan dalam kegiatan permainan kartu ini, setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin oleh penilai. Ketika satu babak sudah selesai, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Setelah semua siswa mendapatkan pasangannya kemudian siswa yang berperan sebagai penilai berganti peran menjadi pemegang kartu pertanyaan dan sebagian memegang kartu jawaban. Sedangkan siswa pada kelompok 1 dan 2 sebelumnya berganti peran sebagai penilai.

Setelah rangkaian kegiatan inti selesai, maka kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup pembelajaran. Guru memberikan refleksi pada siswa atas pengajarannya (*What do you think about English lesson this day ?*). Kemudian siswa menjawab (*It's enjoyable / boring / nothing changed*). Guru memancing siswa untuk mengungkapkan kesimpulan yang didapat pada kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran (*Well, the time is up, see you next time, good bye/ Asssalamu'alaikum wr wb*) dan siswa membalas (*See you*).
Copyright (c) 2023 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

too, good bye/Wa'alaikum salam)

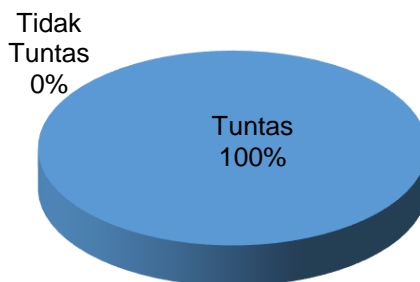
Pada hari kedua, Selasa 25 februari 2020 agenda yang dilaksanakan bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa pada materi teks naratiive dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu. Seperti kegiatan pembelajaran pada biasanya, kegiatan awal/pembuka dilaksanakan dengan runtut mulai dari guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar dan lain-lain. Seelah kegiatan pembuka, guru dan siswa memasuki kegiatan inti yaitu siswa diberikan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

Hasil atau dampak dari penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar membaca teks narrative yaitu :

1. Proses pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berupa kartu, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa berusaha menumbuhkan sikap saling bekerja sama. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar karena media kartu merupakan salah satu media permainan yang mana di dalamnya tetap tersampaikan materi pembelajaran teapi siswa tidak terbebani dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran sebelumnya penulis menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran seadanya, peserta didik selama proses pembelajaran cenderung kurang aktif.
2. Hasil belajar membaca teks narrative dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya. Adapun hasil tes individu dan persentase ketuntasan belajar dalam membaca teks narrative ditunjukkan pada tabel dan diagram sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Hasil Tes Siswa

| No | Nilai | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|-----------|------------|
| 1 | 95 - 100 | 7 | 21,875 % |
| 2 | 90 - 94 | 4 | 12,5 % |
| 3 | 85 - 89 | 6 | 18,75 % |
| 4 | 80 - 84 | 7 | 21,875 % |
| 5 | 75 - 79 | 8 | 25 % |
| 6 | 70 - 74 | 0 | 0 % |
| 7 | 65 - 69 | 0 | 0 % |
| 8 | 60 - 64 | 0 | 0 % |
| 9 | 55 - 59 | 0 | 0 % |
| 10 | 50 - 54 | 0 | 0 % |
| Jumlah | | 32 | 100 |



Gambar 1. Persentase jumlah siswa yang tuntas melakukan indikator

Berdasarkan hasil diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 84,53 dengan jumlah siswa yang tuntas melakukan indikator sebanyak 32 siswa (100% dari total jumlah siswa). Masalah

yang dihadapi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu adalah peserta didik belum terbiasa dengan situasi, hal ini disebabkan karena siswa terbiasa belajar dikelas menggunakan metode ceramah. Ketika menggunakan media kartu, masing-masing individu juga dituntut memiliki tanggung jawab dan keaktifan dalam menjalankan aturan/misi permainan dengan menggunakan media kartu. Masalah lain yang dihadapi guru yaitu harus lebih kreatif mendesain atau menciptakan media kartu menjadi media yang semenarik mungkin untuk diminati siswa, terutama dalam penciptaan kartu yang ada unsur gambarnya.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi penulis dalam pembelajaran ini adalah harus lebih sabar dan lebih memberikan pengarahan atau memotivasi siswa untuk meningkatkan rasa kepercayaan dirinya sehingga dalam pembelajaran siswa terbiasa aktif. Karena pada dasarnya kurikulum 2013 menekankan pembelajaran dengan model *student center*, artinya pembelajaran harus terpusat pada siswa. Untuk masalah yang dialami guru dalam mendesain atau menciptakan media kartu menjadi lebih menarik, guru bisa meningkatkan kompetensi dalam mendesain kartu dengan menggunakan aplikasi desain yang sederhana seperti aplikasi canva.

Media pada dasarnya adalah “bahasanya guru”. Artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih “bahasa apa” yang paling muda dimengerti dan dipahami siswanya (Komsiyah, 2012:72). Media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, selain model, pendekatan, strategi, metode, tehnik dan kiat, media menjadi instrumen penting untuk menyukkseskan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru ataupun fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bisa mengaktifkan sebuah pencapaian tujuan pembelajaran didalam proses KBM (Ibda, 2018:1).

Media merupakan sebuah komponen penting yang menjadi alat atau perangkat bagi seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi para peserta didik. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. (Rusman, dkk, 2013:171) Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menentukan jenis media apa yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran harus dipertimbangkan secara matang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran yang dipergunakan guru bermanfaat sekali guna memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalitas, karena dengan adanya media pengajaran menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan rasa senang dalam belajar. Kartu merupakan media pembelajaran karena di dalam kartu terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa, yaitu berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran ke dalam kartu. Media kartu adalah sebuah alat atau media dalam pembelajaran yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar bidang studi bahasa Inggris khususnya dalam aspek membaca. Media ini terbuat dari kertas tebal atau karton dengan ukuran yang beragam di mana di tengah-tengahnya terdapat huruf, kata dan/atau gambar yang sesuai dengan pokok bahasan (Khairunnisak, 2015: 73).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu mengandung unsur belajar. Media kartu berisi materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan sesuai dengan materi yang akan disajikan. Penggunaan media kartu diharapkan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku dan membosankan. Dalam kegiatan ini media kartu yang digunakan

Copyright (c) 2023 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

berbentuk karton tebal berlapis kertas warna yang telah diberi tulisan pertanyaan dan jawaban secara terpisah berkaitan dengan informasi yang terdapat dalam teks narrative.

Menurut Sudjana (2005: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Gagne (dalam Uno 2011: 137) menyebutkan bahwa “hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu”. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja akan tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2017:129). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris merupakan hasil kegiatan dari belajar Bahasa Inggris dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dengan kata lain, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses belajar Bahasa Inggris. Sesuai dengan pengertian hasil belajar belajar Bahasa Inggris, maka hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada materi pokok membaca teks narrative dapat diartikan sebagai perubahan yang berupa kemampuan-kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa pada pokok bahasan membaca teks narrative akibat dari penerapan pembelajaran tertentu.

faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal atau faktor yang datang dari dalam diri peserta didik baik itu kecerdasan, bakat maupun minat yang dimiliki oleh peserta didik sedangkan faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik baik itu keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Membaca bertujuan untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, serta memahami makna bacaan. Setiap guru bahasa hendaknya menyadari serta memahami bahwa membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, rumit, dan mencakup atau melibatkan keterampilan-keterampilan yang lebih kecil.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan media pembelajaran berupa kartu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa berusaha menumbuhkan sikap saling bekerja sama. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar tidak terbebani dan tidak mudah jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar membaca teks narrative pada siswa kelas IX semester genap tahun pelajaran 2019/2020 SMPN 3 Trenggalek mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata siswa sebesar 84,53 dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan simpulan di atas, maka ada beberapa rekomendasi atau saran yang dapat penulis sampaikan, yaitu

1. Guru seharusnya memiliki inovasi dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa tidak terpaku hanya dengan media pembelajaran yang monoton.
2. Siswa sebaiknya lebih meningkatkan rasa kepercayaan dirinya sehingga bisa lebih aktif dalam pembelajaran
3. Dukungan positif sekolah sangat diharapkan, seperti penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang pembelajaran berupa media pembelajaran dan untuk mendesiminasikan *best practice* ini agar menambah wawasan guru lain tentang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Copyright (c) 2023 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

- Finochiaro, Mary and Bonomo Michael. 1973. *The Foreign Language Learner: A Guide for Teacher*. New York: Regents Publishing Company, Inc.
- Indrawati , Johara & Widyastuti Purbani. 2019. *Promoting Local Wisdom in Narrative Text: The Role of WebQuest*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. volume 461
- Kemdikbud. 2017. *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs); Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Khairunnisak. 2015. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh*. Jurnal Pencerahan Vol. 9 No.2, ISSN: 1693 – 1775
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra
- Priansa, D. J. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (1st ed.). Bandung : CV PUSTAKA.
- Rusman dkk. 2013 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Samino, Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*,. Surakarta: .Fairuz Media
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Grup