Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 20 Kota Bengkulu

Nina Suryani¹ Heny Friantary² Dina Putri Juni Astuti³

¹, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

e-mail:

¹ ninasuryanicantik@gmail.com

² henyfriantary30@gmail.com

³ dinaputri@iainbengkulu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks fabel berbantu media audiovisual pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu dan untuk melihat kelayakan bahan ajar audiovisual pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Hasil dari produk yang telah dikembangkan “Sangat Layak atau Sangat Menarik” untuk dijadikan bahan ajar, penilaian tersebut dihasilkan berdasarkan validasi produk. Hasil penilaian dari ahli materi terdapat 2 validator, validator 1 mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 92% dan validator 2 mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 91%. Hasil penilaian dari ahli bahasa terdapat 2 validator, validator 1 mencapai kriteria “Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 76% dan validator 2 mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 96%. Hasil penilaian dari ahli media atau desain terdapat 2 validator, validator 1 mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 86% dan validator 2 mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase yang diperoleh yaitu 88%. Pada tahap uji penggunaan bahan ajar audiovisual mencapai kriteria interpretasi “Sangat Baik” dengan persentase 84%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel berhasil dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Audiovisual, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Teks Fabel.

ABSTRACT

This study aims to develop fable text teaching materials assisted by audiovisual media for seventh grade students of SMP Negeri 20 Bengkulu City and to see the feasibility of audiovisual teaching materials for Indonesian language learning fable text materials for seventh grade students of SMP Negeri 20 Bengkulu City. This research belongs to the type of research and development (R&D) using a 4D model consisting of 4 stages, namely, define,

design, develop, disseminate. The results of the products that have been developed "Very Eligible or Very Interesting" to be used as teaching materials, the assessment is generated based on product validation. The results of the assessment from material experts there are 2 validators, validator 1 reaches the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained is 92% and validator 2 reaches the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained is 91%. The results of the assessment from linguists there are 2 validators, validator 1 reaches the "Fair" criteria with the percentage obtained is 76% and validator 2 reaches the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained is 96%. The results of the assessment from media or design experts there are 2 validators, validator 1 reaches the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained is 86% and validator 2 reaches the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained is 88%. At the test stage the use of audiovisual teaching materials reached the interpretation criteria of "Very Good" with a percentage of 84%. So it can be concluded that the use of audiovisual teaching materials in learning Indonesian fable text material is successful and can be used as a tool in the learning process.

Keywords: Development of Teaching Materials, Audiovisual, Indonesian Language Learning, Fable Text.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar terdapat dua istilah yaitu pengajaran dan pembelajaran istilah ini sering yang dipakai untuk membedakan fokus kegiatan guru dalam pembelajar di kelas. Istilah pengajaran dimaksud dengan fokus kegiatan belajar mengajar lebih banyak dilakukan oleh guru. Guru lebih banyak memberikan arahan seperti ceramah, menerangkan, memberi contoh, memberi latihan, memberi pekerjaan rumah, menguji dan sejenisnya. Sedangkan pembelajaran guru berperan aktif menyajikan informasi kepada peserta didik, yaitu dari hal umum ke hal yang lebih khusus. Setelah itu anak didik diberi kesempatan untuk memikirkan penerapan konsep yang dipelajarinya. Jenis pembelajaran seperti ini seorang guru harus memperoleh informasi lebih aktif dari peserta didik (Pranowo, 2014 : 237). Masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu pembelajar mencapai kompetensi atau tujuan. Hal ini disebabkan kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi pembelajaran hanya dituliskan secara garis besar (Pranowo, 2014 : 238).

Mengembangkan Kompetensi Pembelajaran berarti ingin mengembangkan bahan ajar, oleh karena itu perlu penyerapan informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tanpa penyerapan informasi secara baik, sangat sulit kompetisi dapat berkembang. Selama ini banyak pembelajaran yang hanya mengandalkan papan tulis dan spidol untuk mengantarkan pemahaman peserta didik atas informasi ilmiah yang harus dimiliki peserta didik. Akibatnya daya serap peserta didik pada umumnya rendah, karena peserta didik lebih banyak pasif. Jadi, setiap informasi yang diterima cenderung mudah dilupakan (Pranowo, 2014 : 289).

Sebagai tenaga profesional, pengembangan bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan unsur yang terpenting yang dilakukan oleh

seorang pendidik dalam pembelajaran. Secara terperinci, jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan sikap atau penilaian. ditinjau dari segi pendidik, materi pembelajaran tersebut harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, ditinjau dari peserta didik materi pembelajaran tersebut harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar (Suardi, 2021 : 18).

Menurut Widodo dan Jasmadi bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang terdiri dari materi, metode, dan disusun semenarik mungkin guna mencapai kompetensi pada kurikulum. Jadi bahan ajar seharusnya dibuat sesuai dengan instuksional karena dapat membantu guru dalam proses pembelajaran (Shodikin, 2017).

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari pembelajar dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar tidak boleh tertinggal dengan perkembangan ilmu. Akhir-akhir ini banyak teori baru yang muncul dan cenderung diterima kebenaran. Oleh karena itu pendidikan tidak boleh tertinggal dengan perkembangan seperti itu (Pranowo, 2014 : 241).

Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggarakannya pendidikan yang baik. Idealnya materi pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan, materi esensial, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Berkaitan dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, sampai saat ini telah banyak bahan ajar yang dapat ditemukan, namun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik masih sulit ditemukan. Pada umumnya bahan ajar yang tersedia tersebut untuk kompetensi dasar secara keseluruhan baik untuk aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan aspek keterampilan menulis (Devi, 2018).

Kriteria bahan ajar yang harus diperhatikan adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari pembelajar di lain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar haruslah mengacu atau merujuk pada standar kompetensi. Bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Sumber bahan ajar adalah tempat di mana bahan ajar dapat diperoleh. Dalam mencari sumber bahan ajar, pembelajar dapat dilibatkan untuk mencarinya (Pranowo, 2014 : 242-247).

Jadi, bahan ajar merupakan proses pencapaian standar kompetensi pembelajaran yang mengikuti perkembangan ilmu dan juga materi pembelajaran harus berisi materi yang benar-benar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Bahan ajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, bahan ajar ini merupakan pendukung terselenggaranya pendidikan yang baik. Dengan kata lain bahan ajar sangat penting untuk menentukan uritan mempelajari dan mengajarkannya.

Menurut bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu (Agustin, 2019 : 1):

Bahan ajar cetak (printed) Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang disediakan dalam bentuk kertas yang membantu dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi mesin cetak.

Bahan ajar dengar (audio) Bahan ajar dengar yaitu bahan ajar yang tidak terlihat tetapi dapat menghasilkan suara tertentu yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran, yang didengarkan terhadap peserta didik untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki.

Bahan ajar audio visual Bahan ajar audio visual ialah bahan ajar yang mengombinasikan antar pembelajaran visual dan audio.

Bahan ajar interaktif Bahan ajar interaktif ialah bahan ajar yang memadukan beberapa unit seperti: audio, teks, grafik, animasi, gambar, dan video.

Jadi, bahan ajar merupakan bagian terpenting dari seorang pendidik. Melalui bahan ajar, pendidik tentu akan dipermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Begitu pula peserta didik juga akan dengan mudah menerima segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik saat proses belajar mengajar berlangsung. Bentuk-bentuk bahan ajar juga terdapat berbagai macam, diantaranya yaitu bahan ajar cetak, dengar, serta bahan ajar interaktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia secara fungsional dan komunikatif adalah pembelajaran yang lebih menekankan siswa untuk belajar berbahasa dalam kaitannya dengan fungsi bahasa sebagai alat berkomunikasi. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk menangkap makna. Siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengekspresikan berbagai kemampuan untuk mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik secara lisan maupun tulisan (Sunarsih, 2021 : 1).

Sugihastuti dalam E.Kosasih (2013) Bahasa Indonesia berpendapat bahwa fabel disebut juga sebagai teks persuasif. Teks persuasif ini terutama mementingkan penerima, pembaca, atau dalam hal komunikasi lisan adalah pendengar. Ciri persuasif inilah yang sering mengantarkan fabel sebagai teks yang mendidik Senada dengan Sugihastuti, pendapat dari Sulistyorini yang menyatakan bahwa teks fabel tentunya dalam teks mengandung nilai-nilai moral maupun etika yang dapat ditauladani. Di dalamnya ada sikap, tutur kata, maupun perilaku tokoh dapat diambil nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik. Menurut Danandjaja mengungkapkan

bahwa umumnya cerita fabel bertokoh binatang liar, binatang peliharaan, maupun binatang lainnya seperti semut, kepompong, lebah, maupun kupu-kupu.

Jadi, teks fabel dapat disimpulkan sebagai teks yang mengandung pesan moral disetiap cerita serta didalam teks fabel biasanya selalu bertokohkan binatang liar dan binatang jinak dengan segala karakter yang dapat diteladani oleh peserta didik mulai dari tutur kata, maupun perilaku dan sikap tokoh di dalam setiap cerita. Teks fabel juga disebut teks persuasif maksudnya teks fabel ini selalu mementingkan penerima dan pembaca agar mudah memahami maksud dari dalam cerita.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 29 bulan November terhadap bahan ajar yang di terapkan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 20 kota Bengkulu. Didapatkan informasi bahwa kurangnya bahan ajar audiovisual yang digunakan dalam menyampaikan materi teks fabel karena kurang adanya minat dari guru untuk membuat bahan ajar audiovisual dalam proses pembelajaran, kebanyakan guru hanya mengandalkan buku paket yang ada. Oleh karena itu perlunya pengembangan bahan ajar audiovisual pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks fabel untuk kelas VII.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian 4-D (Four D) terdiri atas 4 tahapan yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Developmen (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran) oleh Thiagarajan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) (Sugiyono, 2015 : 407). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2016 : 297). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan bahan ajar berupa bahan ajar audiovisual. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2015 : 2).

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu, Dalam penelitian ini membutuhkan waktu selama 1 bulan yaitu dari bulan Maret 2022 sampai bulan April 2022. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu dengan cara observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Data sekunder adalah

data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber tertulis, seperti buku, dokumen, angket, dan lainnya yang berkaitan. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angkat, dan tes.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel. Tujuan penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik dan kelayakan bahan ajar. Bahan ajar dibuat didasarkan dari kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013. Bahasa dalam bahan ajar audiovisual ini dibuat bahasa Indonesia. Gambar yang ada dalam modul disajikan sesuai materi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi pMetode penelitian yang dipakai adalah Research and Development dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (define); (2) Perancangan (design); (3) Pengembangan (develop); (4) Penyebaran (disseminate).

Pada tahap define peneliti melakukan observasi awal dengan melihat beberapa poin seperti halnya proses belajar mengajar, media atau bahan ajar yang dipakai, dan lain sebagainya. Bahan ajar yang dipakai pada saat pembelajaran berupa Buku Paket Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Revisi 2016 yang diterbitkan oleh KEMENDIKBUD RI. Permasalahan ini merupakan faktor peserta didik kurang tertarik serta kurang paham akan materi yang ada di bahan ajar dikarenakan masih sedikitnya referensi bahan ajar.

Tahapan selanjutnya peneliti membagikan angket kebutuhan kepada guru bahasa Indonesia, berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh hasil yang selanjutnya di analisis untuk mengetahui guru tertarik atau tidak pada bahan ajar audiovisual. Hal ini diharapkan bahan ajar dapat membantu menambah referensi materi dari guru terhadap peserta didik. Selain itu diharapkan bahan ajar audiovisual dapat membantu peserta didik agar lebih mudah paham dengan materi karena dalam bahan ajar audiovisual akan disajikan gambar serta suara. Permasalahan tersebut membuat peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel.

Langkah berikutnya adalah tahap Design, dalam tahap ini peneliti menentukan materi, nada suara, background, dan durasi. Selanjutnya angket penilaian untuk validator yaitu nilai kelayakan produknya sedangkan angket kemenarikan diberikan kepada peserta didik untuk melihat seberapa menariknya bahan ajar audiovisual. Hasil pengembangannya adalah Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fabel Kelas VII yang disusun sesuai dengan kurikulum 2013. Daya tarik bahan ajar adalah gambar dan suara dapat membuat belajar terasa lebih menyenangkan.

Selanjutnya tahap Development yaitu tahap membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahapan desain. Dimulai dengan menyatukan kerangka bahan ajar dari pembukaan, materi (isi) sampai dengan penutup, menggunakan aplikasi Powtoon. Bagian pembuka materi teks fabel, bagian isi bahan ajar terdiri dari materi pertemuan 1-4 , penjelasan materi disertai gambar dan suara, serta tugas mandiri sehingga peserta didik dapat memberi umpan balik dari apa yang telah ditampilkan. Begitu selesai membuat bahan ajar audiovisual maka dilanjutkan pada tahap validasi dan melakukan penilaian kelayakan serta kevalidan bahan ajar sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik. Penilaian ini dilaksanakan untuk mendapatkan kritik dan saran terhadap bahan ajar audiovisual yang dikembangkan, karena saran dari validator untuk acuan dalam perbaikannya.

Sebelum bahan ajar audiovisual digunakan, bahan ajar harus melalui tahap validasi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan bahan ajar yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua orang validator materi yaitu ibu Emi Herawati, S.Pd. selaku guru SMP Negeri 20 Kota Bengkulu dan ibu Wenny Aulia Sari, M.Pd. selaku dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno. validator bahasa bapak Meddyan Heriadi, M.Pd. dan bapak Ade Bayu Saputra, M.Pd. selaku dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno. validator desain bapak Randi, M.Pd. dan ibu Yuli Harianti, M.Pd. selaku dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno.

Berdasarkan data hasil perhitungan ahli materi 1 diperoleh rata-rata sebesar 92 % dinyatakan “ sangat baik” dan perhitungan ahli materi 2 diperoleh rata-rata sebesar 91 % dinyatakan “ sangat baik” setelah melakukan revisi. Data hasil perhitungan ahli bahasa 1 diperoleh rata-rata sebesar 76% dinyatakan “ baik” dan perhitungan ahli bahasa 2 diperoleh rata-rata sebesar 96 % dinyatakan “ sangat baik” setelah melakukan revisi. Data hasil perhitungan ahli desain 1 diperoleh rata-rata sebesar 86 % dinyatakan “ sangat baik” dan perhitungan ahli desain 2 diperoleh rata-rata sebesar 88 % dinyatakan “ sangat baik” setelah melakukan revisi.

Hasil uji coba kelompok kecil, sebanyak 9 siswa memperoleh nilai 70 dan nilai 80 (persentase 70% dan 80%) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Baik”, 6 siswa memperoleh nilai 90 dan 100 (persentase 90% dan 100%) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Baik”. Jika dilihat dari keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil jumlah total dari 15 siswa yang itu memperoleh jumlah total 1.270 skor dengan presentase yang diperoleh yaitu 84% (didapatkan dari jumlah total 1.270 dibagi 15 peserta didik) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Baik”. Hal ini berarti soal yang ada didalam bahan ajar mudah dipahami oleh peserta didik. Dapat disimpulkan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik atau berhasil untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelebihan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel disajikan dengan gambar dan suara juga menyediakan latihan soal dan kegiatan peserta didik yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sehingga materi lebih lama untuk diingat. Kekurangan bahan ajar materi dalam bahan ajar ini masih terbatas pada materi teks fabel saja. Keterbatasan tampilan template pada aplikasi edit bahan ajar Powtoon sehingga masih diperlukan aplikasi edit lain untuk membuat tampilan bahan ajar yang menarik. Durasi dalam video ada yang terlalu panjang dikarenakan pembahasan materi yang berbeda.

SIMPULAN

Simpulan

Bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel kelas VII dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, (1) pendefinisian (define), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) penyebaran (disseminate). Hasil bahan ajar audiovisual yang dikembangkan merupakan kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi, dan desain.

Hasil yang diperoleh dari respon guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92 % dinyatakan “sangat baik”.

REFERENSI

- Agustin, Ririn Dwi. 2019. “Pengembangan Modul Pembelajaran Himpunan Dengan Pendekatan Contextual learning Untuk Kelas VII SMP”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 1 edisi Februari.
- E, Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*, Sinar Grafika Offset.
- Paramita, Candra Devi. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda”. *DIGLOSIA*, Vol 1, No 2. (Agustus).
- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pribadi, Benny Agus dan Putri, Dewi A dan Padmo. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*, Banten:Universitas Terbuka.
- Putra, Nusa. 2019. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramayulis.2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sakila. 2019. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*, Singkawang: Guepedia.
- Shodikin, Ali. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Integral Berbasis Animasi”. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*.
- Suardi, Moh. 2021. *Landasan Pendidikan*, Bandung: CV.Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and*

- Development), Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan, R&D, Bandung: Alfabeta.
- Sunarsih, Wiwin. 2021. Pembelajaran CTL Belajar Menulis Berita Lebih Mudah, Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Tatik, Harsiati dan Agus, Trianri dan E, Kosasih. 2013. Bahasa Indonesia, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.