

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPANASI KELAS XI SMA NEGERI 1 PADANG BOLAK

Riky Gunawan Siregar

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Negeri Medan

Email: rikygunawansiregarpahu@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the results of the development of Adobe Flash CS5 Learning Media on Learning Text Writing Explanations. This type of research is development research based on the 4-D development model. This research was formed from design experts, material experts, Indonesian language teachers, and XI grade students of SMA Negeri 1 Padang Bolak. The results showed that (1) the validation of the material experts included the content worthiness of 86.5% in the good category, the feasibility of serving Adobe Flash CS5 88.5% in the good category, the aspect of Adobe Flash CS5 87.5% in the good category, the aspect of language assessment 90% excellent category, (2) design expert validation includes initial design 85.7% with good category, content design 82.1% good category, adobe flash CS5 typography 79.1% good category, and content illustration 79.1% good category. (3) limited trials get a score of 81.4% with good criteria (4) Expanded trials get a score of 80.4% in the good category. Learning outcomes producing explanatory text before using Adobe Flash CS5 gained 68.7 while learning outcomes producing Adobe Flash CS5 text using Adobe Flash CS5 gained 81. The difference gained 12 from before and after using Adobe Flash CS5. This research has implications that Adobe Flash CS5 developed will provide practical contributions, especially in the implementation of the learning process for teachers as additional learning media to provide facilities for the material being taught can be independent or classical. Furthermore, students can improve the quality of learning, especially in explanatory text writing activities.

Keywords: Adobe Flash CS5, Explanatory Text.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS5 pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan berdasarkan model pengembangan 4-D. Penelitian ini terbentuk dari ahli desain, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi dari ahli materi meliputi kelayakan isi sebesar 86,5% kategori baik, kelayakan penyajian adobe flash CS5 88,5% kategori baik, aspek adobe flash CS5 87,5% kategori baik, aspek penilaian bahasa 90% kategori sangat baik, (2) validasi ahli desain meliputi desain awal 85,7% dengan kategori baik, desain isi 82,1% kategori baik, tipografi adobe flash CS5 79,1% kategori baik, dan ilustrasi isi 79,1% kategori baik. (3) uji coba terbatas memperoleh skor 81,4% dengan kriteria baik (4) Uji coba diperluas memperoleh skor 80,4% kategori baik. Hasil belajar memproduksi teks eksplanasi sebelum menggunakan adobe flash CS5 memperoleh 68,7 sedangkan hasil belajar memproduksi teks adobe flash CS5 menggunakan adobe flash CS5 memperoleh 81. Selisih yang diperoleh 12 dari sebelum dan sesudah menggunakan adobe flash CS5. Penelitian ini memiliki implikasi yaitu adobe flash CS5 yang dikembangkan akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru sebagai media pembelajaran tambahan untuk memberi kemudahan pada materi yang sedang diajarkan dapat mandiri maupun klasikal. Selanjutnya bagi siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam kegiatan menulis teks eksplanasi.

Kata Kunci: Adobe Flash CS5, Teks Eksplanasi.

PENDAHULUAN

Kebijakan Kurikulum 2013 tidak hanya mempertahankan bahasa Indonesia berada dalam daftar pelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 juga menegaskan pentingnya keberadaan bahasa Indonesia sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan. Perubahan pembelajaran itu tercermin dalam pembelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran bahasa berbasis teks, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekedar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial-budaya akademis.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi

belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Hasil ini dibuktikan dengan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Padang Bolak melalui wawancara dengan Bapak Drs. Suriyadi Siregar selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Padang Bolak. Beliau mengatakan bahwa sarana prasana yang ada disekolah sudah sangat memadai, seperti tersedianya laptop sekolah, proyektor, dan laboratorium komputer. Selain kepala sekolah peneliti juga mewawancarai Ibu Ayu Suriyani, S.Pd selaku guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bertugas sebagai penanggung jawab laboratorium dan sarana prasana komputer mengatakan bahwa laboratorium digunakan hanya pembelajaran TIK dan tidak pernah digunakan mata pelajaran lain, terutama mata pelajaran bahasa Indonesia.

Wawancara juga dilakukan dengan Ibu Juli, S. Pd sebagai salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak terungkap bahwa pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan buku cetak (buku teks) yang diterbitkan oleh kemendikbud dan hanya sesekali menggunakan bahan pembelajaran dari internet.

Hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung di kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak peneliti melihat bahwa guru mengajar hanya menggunakan media cetak (buku teks) yang menyebabkan siswa merasa bosan sehingga kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar dalam kelas terlihat kurang menarik karena hanya sebagian siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kendala yang didapati dalam menulis teks eksplanasi kompleks yaitu sulitnya siswa menerima pembelajaran tersebut karena pembelajaran teks eksplanasi tersebut muncul pada kurikulum baru. Permasalahan yang juga didapati yaitu, siswa belum memahami dengan baik teks eksplanasi kompleks dan ciri-cirinya, penjelasan dan bimbingan khusus dari guru tidak didapati serta model pembelajaran yang dipergunakan guru kurang dalam mengembangkan pembelajaran.

Hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa guru belum memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Guru cenderung hanya menggubakan media cetak sehingga membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang berlangsung terus-menerus hanya menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu buku teks.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah. Salah satu kreativitas guru yang dimaksud adalah mampu merancang berbagai media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran tertentu. Sanjaya (2008: 23) menyatakan bahwa guru dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus dipahami dalam pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran, antara lain adalah memahami berbagai jenis media dan sumber belajar beserta

fungsi masing-masing media, mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media.

LANDASAN TEORI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik atau guru. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam pembelajaran, salah satu inovasi pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Banyaknya guru yang menguasai materi pelajaran sebagian besar tidak mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Perlu kemampuan khusus yang harus dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran bisa berupa media hasil teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer maupun gabungan dari teknologi cetak dan komputer.

Komputer sebagai salah satu alternatif untuk membuat media pembelajaran, karena lebih sering dijumpai untuk digunakan dalam menyajikan materi pelajaran yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan media cetak (buku teks) dan metode ceramah masih cukup populer dalam dunia pendidikan sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2016: 6) media pembelajaran sebagai (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar; (2) pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; (8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media pembelajaran memiliki peran penting yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik.

Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajara, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya.

Jenis-jenis teks yang harus dikuasai siswa dalam kurikulum 2013 yaitu teks deskripsi, teks prosedur kompleks, laporan hasil observasi, teks eksplanasi, teks eksposisi dan teks anekdot. Dengan demikian, makin banyak jenis teks yang dikuasai oleh siswa maka lebih mudah siswa untuk menulis sebuah teks.

Menulis merupakan salah satu keterampilan dari empat aspek kebahasaan. Keterampilan yang tidak hanya dipahami hanya sekedar proses pengungkapan gagasan atau cara berkomunikasi melalui tulisan. Menulis telah menjadi gaya dan pilihan untuk mengaktualisasikan diri, alat untuk membebaskan diri dari berbagai tekanan emosi, sarana membangun rasa percaya diri, dan sarana untuk berkreasi dan rekreasi. Disekolah, keterampilan menulis diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu menulis dan menghasilkan tulisan yang dapat membangun dan menunjukkan identitasnya. Menurut Tarigan (1981:3) bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak tatap muka dengan orang lain.

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang penting bagi siswa dalam pembelajaran. Khususnya pada kurikulum 2013 yang diterapkan, maka kegiatan pembelajaran menulis perlu lebih ditingkatkan. Keterampilan menulis akan tercapai jika diiringi dengan latihan secara terus menerus. Masalah yang muncul di lapangan bahwa selama ini guru-guru di sekolah kurang memperhatikan pelajaran menulis. Kemampuan siswa rendah dalam menulis menyebabkan tujuan pembelajaran yang telah disusun tidak tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Pelly,1992 (Haryadi dan Zamzami,1996:75) mengatakan bahwa pelajaran menulis yang dulu merupakan pelajaran dan latihan pokok kini kurang mendapat perhatian dari para siswa maupun para guru. Pelajaran mengarang sebagai salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis kurang ditangani secara sungguh-sungguh.

Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman dan cara peserta didik dalam menulis teks eksplanasi kompleks. Selama ini, mayoritas guru hanya menyampaikan materi dengan metode

ceramah yang berdampak pembelajaran yang monoton dan membosankan. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia interaktif dalam menulis teks eksplanasi kompleks menggunakan Adobe Flash CS.5 diharapkan dapat membantu guru untuk mengajarkan teks eksplanasi kompleks dengan mudah kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan Adobe Flash Pro CS5 memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat menyajikan materi secara visual maupun audiovisual diikuti dengan penjelasan suara, lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media tersebut dapat digunakan secara individual maupun klasikal. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga siswa yang belum memahami materi pelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri, mengingat setiap siswa memiliki tingkat daya serap yang berbeda.

Pernyataan diatas diperjelas dalam penelitian Novita Andyani, dkk yang berjudul "Pengembangan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". Menunjukkan hasil penelitian setelah menggunakan media menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan tingkat kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa. Rata-rata skor teks eksplanasi siswa skot teks adalah 74,61 dengan tingkat keberhasilan 69,23%. Pada periode penjelasan teks eksplanasi akhir siswa skor adalah 84,42 dengan tingkat keberhasilan 88,46%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan

Mengkaji penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif setelah menggunakan media adoble flash cs5 sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih media digital adoble flash cs5 sebagai media pendukung pada pembelajaran teks ekplanasi berbasis kearifan lokal karena peneliti mengharapakan media komik tersebut dapat menjadi media stimulus untuk merangsang siswa dan menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam memahami kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Padang Bolak Tahun Pembelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Model penelitian dan

pengembangan atau *Research and development* (R & D) adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D. Singkatan dari *Define, Design, Develop, and Disseminate*.

Data yang diperoleh adalah tentang validasi adobe flash CS5 pada pelajaran menulis teks eksplanasi. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli materi, validasi ahli desain pembelajaran (ahli media) dan angket diberikan kepada guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak. Angket validasi diberikan kepada validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok terbatas yang disajikan dalam bentuk Skala Likers yang telah diberikan skor 4,3,2,1. Kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung presentase indikator untuk setiap pada media pembelajaran yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Prosedur aplikasi pengembangan adobe flash CS5 pada eksplanasi ini dilaksanakan secara bertingkat. Prosedur pertama pada pelaksanaan pengembangan ini yaitu mengadakan analisis kebutuhan terhadap 2 guru dan 30 siswa tersebut dengan metode menguraikan angket agar responden memiliki gambaran tentang pernyataan dalam angket yang disampaikan. Hasil pelaksanaan dari penyebaran angket didapat 100% guru memerlukan pembelajaran adobe flash CS5 sehingga proses pembelajaran berjalan efektif, dan 93,7% siswa mengatakan membutuhkan media pembelajaran adobe flash CS5 supaya mereka bisa belajar secara mandiri/individual. Berdasarkan hasil tanggapan siswa dan guru tentang media pembelajaran. Maka perlu adanya pembelajaran adobe flash CS5 untuk mempermudah siswa dalam memahami teks eksplanasi. Karena dengan menggunakan pembelajaran adobe flash CS5 akan menarik bagi siswa karena akan merangsang audio visual siswa dan bagi guru akan mempermudah proses pembelajaran.

Analisis kelayakan materi dan analisis kelayakan desain diperlukan ahli materi dan ahli desain untuk menilai kelayakan pembelajaran adobe flash CS5. Dari hasil analisis ahli materi dan desain pembelajaran maka pembelajaran adobe flash CS5 layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran adobe flash CS5 diperlukan data hasil belajar

siswa dalam pembelajaran menggunakan adobe flash CS5. proses Dilihat hasil distribusi Frekuensi nilai pretest hasil belajar menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan pembelajaran adobe flash CS5 sangat rendah. Dan setelah menggunakan pembelajaran adobe flash CS5 meningkat.

Pembahasan Hasil penelitian pengembangan adobe flash CS5 pembelajaran teks eksplanasi. Penelitian pengembangan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa adobe flash CS5 pada teks eksplanasi digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran teks eksplanasi maupun kompetensi siswa. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan dan diawali dengan (1) tahap pendefinisian (*define*) dimana pada tahap ini dilihat dari hasil analisis kebutuhan, analisis kebutuhan untuk pembelajaran adobe flash CS5 untuk kebutuhan siswa 93,3% dan 100% guru membutuhkan pembelajaran multimedia interaktif. (2) tahap perancangan(*design*) yaitu dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan adobe flash CS5. Dimana sebelum menggunakan adobe flash CS5 siswa mendapat nilai dibawah 75. Dimana KKM bahasa Indonesia adalah 75, maka 65% siswa mendapat nilai dibawah KKM 75. Maka perlunya penamabahan media pembelajaran atau disebut dengan pembelajaran adobe flash CS5 untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. (3) tahap pengembangan (*development*) dimana pada tahap pengembangan ini dilihat dari uji validasi tim ahli materi dan ahli desain. Sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran adobe flash CS5 diperlukan tim validasi ahli materi dan ahli desain untuk kelayakan adobe flash CS5.

Untuk kelayakan materi mendapat skor rata-rata 88% dengan kateri baik sedangkan untuk kelayakan ahli desain mendapat skor 81,5,% dengan kategori baik. maka dari kelayakan materi dan desain sudah layak diuji cobakan. Pada uji coba ini dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas XI SMA dengan siswa 30 orang mendapat skor 81,5% diatas KKM 75. Dari hasil nilai siswa tersebut sudah dikatakan efektif dengan menggunakan pembelajaran adobe flash CS5 pada pembelajaran teks eksplanasi. (4) tahap penyebaran (*disseminate*) adalah penyebaran menggunakan adobe flash CS5, yaitu 145 orang untuk semua kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak. Dari hasil penyebaran tersebut ternyata hasilnya sama dengan kelas eksperimen, dimana nilai siswa rata-rata 75. Maka media pembelajaran adobe flash CS5 tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi.

PENUTUP

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran teks eksplanasi pada Siswa SMA Negeri 1 Padang Bolak, simpulan diperoleh berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil, dan pembahasan, dapat diuraikan sebagai berikut, (1) hasil analisis kebutuhan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran adobe flash CS5 dalam proses pembelajaran, merancang adobe flash CS5 dalam pembelajaran teks eksplanasi. dan terakhir penilaian teman sejawat ahli desain dengan rata-rata skor 85% dan ahli materi rata-rata skor 86,5%; (2) kelayakan media dan materi mendapat skor rata-rata 81,5% dengan kriteria “baik” dan 88% dengan kriteria “baik” dalam pengembangan media pembelajaran adobe flash CS5 pada Pembelajaran Teks eksplanasi; dan (3) keefektifan tes hasil belajar siswa mendapat skor rata-rata 81% dengan kriteria “baik” sebelum menggunakan media pembelajaran adobe flash CS5 pada pembelajaran menulis teks eksplanasi mendapat skor rata-rata 68,7% dengan kriteria “cukup”.

Hasil media pembelajarana adobe flash CS5 yang telah diuraikan pada simpulan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran adobe flash CS5, berikut ini diajukan beberapa saran sebagai berikut, (1) media pembelajaran adobe flash CS5 pada pembelajaran teks eksplanasi ini, diharapkan digunakan dalam proses pembelajaran di luar maupun di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan mampu membuka wawasan siswa tentang belajar mandiri; (2) produk hasil penelitian bahan ajar berbentuk adobe flash CS5 teks eksplanasi diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian pengembangan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam tentang pembelajaran teks eksplanasi, perlunya kerja sama antar lembaga pendidikan sebab dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dan perlu ditindak lanjuti dalam langkah-langkah penelitian ini dengan menyelenggarakan studi yang sama, namun pada lokasi dan sekolah yang berbeda, yang dapat berperan dalam memperkaya dan menambah data tambahan kasus-kasus lembaga pendidikan untuk menjadi bahan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh Rizki, dkk.2013.Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Bilogi. Vol.2 No 2.*
- Arda, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk siswa SMP kelas. *VIII. Vol.3. No.1.*
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran Edisi Revisi.* Jakarta: Rajawali Press.
- Blake Education. 2006. *Targetting Text. New South Wales:* Blake Education.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Istiqomah. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd Pada Siswa Sma.*
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-jenis Teks.* Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawati, Dewi. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Pendekatan Tematis.* Pascasarjana. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Lailiyah, Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD.*
- Madcoms. 2012. *Dreamweaver CS5 dan PHP-MySQL untuk Pemula.* Bandung: Andi
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Rita dan Julaga Situmorang. 2014. Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris. PPS Universitas Negeri Medan. *Jurnal teknologi informasi & Komunikasi dalam pendidikan. Vol 4. No. 1*
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodiah. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Hanry Guntur. 2008. *Menulis, Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yogyantoro, Angger. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Diorama Siswa Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.