



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPANASI PADA MASA PANDEMIK COVID-19 SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 30 TEBO

Saliman, S.Pd

SMP Negeri 30 Tebo

Email: salimansalim33@gmail.com

Informasi Artikel:

ABSTRACT

Received:
12 Januari 2022

Revised:
8 Februari 2022

Accepted:
22 Maret 2022

The purpose of this study was to describe the development of flash card learning media for class VIII SMP/MTs students. valid, practical and effective. This research uses research and development (R&D) methods. The characteristics of flash card media are concrete, clarify a problem, easy to use and have special characteristics. The flash card learning media was validated by 5 material, language and media experts. Product validity is known from the validation sheet. The practicality of the product is known from the practicality questionnaire and student interviews. The effectiveness is obtained from the activity sheets and student learning outcomes. The average score of material expert validation is 4.59 with a very valid category, linguistic experts 3.88 with a very valid category, media experts 4.78 with a very valid category, teacher experts 4.24 with a very valid category and overall validation of 3.53 with a very valid category. The percentage of practicality questionnaire answers is 80.01% with a very practical category. The average percentage of activity is 87.57% in the very effective category and the percentage of student learning outcomes is 81.80% in the effective category. Based on the results of this research and development has been valid, practical and effective.

Keywords: 4D model, learning media, flash card

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang tertentu dan diturunkan dari satu generasi ke generasi yang lainnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan dapat dilakukan secara formal melalui proses belajar di kelas, maupu dilakukan secara norformal. Proses belajar mengajar mempengaruhi kualitas Pendidikan. Mutu pendidikan dikatakan baik apabila proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga siswa mampu mencapai tujuan dari pendidikan. Proses pendidikan di sekolah merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa, di mana kedua komponen tersebut saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya demi tercapainya tujuan belajar yang telah ditetapkan pada setiap mata pelajaran.

Kemajuan peradaban manusia saat ini menuntut adaptasi yang tinggi terkait dengan penguasaan teknologi dalam dunia pendidikan. Selain itu, luaran dari pendidikan tersebut

haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri dengan membekali siswa kecakapan/keterampilan abad 21, diantaranya adalah penguasaan teknologi. Para guru saat ini tidak hanya terampil dalam pedagogik, tetapi juga harus cerdas membaca dan memahami situasi. Terutama guru harus meningkatkan keterampilannya beradaptasi dengan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Apalagi pada masa pandemik Covid-19 sekarang ini, tidak bisa lagi pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan tatap muka di kelas. Guru harus membiasakan diri melakukan pembelajaran jarak jauh (daring). Pembelajaran daring ini dilakukan secara virtual yang membutuhkan perangkat komunikasi dan koneksi internet. Menurut Uno (2011) bahwa dalam dunia pendidikan, adanya teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan yang penting. Hal tersebut apabila didukung dengan adanya akses internet yang lancar maka suatu informasi dapat tersampaikan dengan cepat tanpa adanya suatu gangguan.

Pembelajaran jarak jauh (daring) yang lazim disebut sebagai *e-learning* merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015). Salah satu *platform online e-learning* yang bisa digunakan untuk pembelajaran adalah edmodo.

Edmodo merupakan platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain group (grup), library (perpustakaan), note (catatan), assignment (penugasan), alert (pengumuman), dan lain sebagainya.

Pembelajaran daring menggunakan edmodo akan lebih lengkap dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran jika menggunakan media penunjang yang tepat dan bisa di *share* pada siswa. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *flash card*. Pengembangan media pembelajaran *flash card* memungkinkan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan efektif. Hal tersebut disebabkan karena di dalam *flash card* terdapat gambar/ilustrasi serta materi penjelas dari gambar/ilustrasi yang ada. Dalam pembuatan media *flash card* ini menggunakan aplikasi *Microsoft Publisher* versi 2019 yang diproduksi dalam bentuk *softfile* dalam format pdf dan kemudian di *share* pada edmodo.

Komponen media pembelajaran *flash card* mencakup *cover*, kata pengantar, KI dan KD yang ingin dicapai, petunjuk penggunaan, daftar isi, gambar, teks dan materi keterampilan menulis teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan suatu teks yang menjelaskan proses terjadinya peristiwa-peristiwa tertentu. Teks Eksplanasi memiliki tujuan yaitu memaparkan dan menjelaskan proses muncul terjadinya peristiwa tertentu untuk menambah ilmu pengetahuan (Mahsun, 2018:1 dan 33). Teks eksplanasi juga menjelaskan peristiwa-peristiwa alam seperti terjadinya hujan lebat, banjir, longsor, tsunami, gempa bumi, dan peristiwa alam lainnya. Adapun peristiwa-peristiwa yang terkait dengan budaya, politik, sosial, dan ekonomi. Teks ini menghubungkan peristiwa atau proses yang terjadinya yang muncul seperti fenomena budaya, alam, politik, sosial, dan sebagainya, Kosasih (2017: 127-129).

Teks eksplanasi memiliki bagian-bagian dalam membuat teks ini. Bagian-bagian tersebut termasuk ke dalam struktur teks eksplanasi. Struktur pada teks eskplanasi ada 3 bagian yaitu: 1). identifikasi fenomena merupakan untuk mengidentifikasi sesuatu yang akan disampaikan adanya suatu kejadian ataupun peristiwa-peristiwa yang terkait dengan masalah sosial, budaya, politik, ekonomi, alam dan fenomena-fenomena lainnya, 2). penggambaran rangkaian kejadian merupakan suatu penjelasan sebagai perincian identifikasi fenomena sebagai kejadian yang relevan. Hal tersebut dapat dilihat pada proses kejadian ataupun peristiwanya, dan 3). ulasan merupakan suatu penilaian atau komentar dari suatu penggambaran rangkaian kejadian dan ditegaskan kembali penjelasan sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi dilakukan pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi di masa pandemik covid-19 siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Tebo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh (Sudaryono, 2016) model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Media pembelajaran *flash card* ini divalidasi oleh 5 orang validator yang ahli dibidangnya yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 30 Tebo.

Instrumen penelitian yang dikembangkan berupa instrumen untuk validitas, praktikalitas dan efektifitas media *flash card*. Validitas *flash card* diketahui dari lembar validasi, praktikalitas *flash card* diperoleh dari lembar angket praktikalitas dan wawancara pada siswa dan untuk mengetahui efektifitas *flash card* menggunakan lembar aktivitas dan hasil belajar siswa. Analisis validasi dilakukan dengan cara yang diungkapkan (Fitri, 2014):

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n v_i}{n}$$

Keterangan:

R = rerata hasil penilaian dari para validator

v_i = skor hasil penilaian validator ke-i

n = banyaknya validator

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Media *Flash Card*

Skor	Kategori
rerata >3,20	Sangat Valid
2,40< rerata ≤3,20	Valid
1,60< rerata ≤2,40	Cukup Valid
0,80< rerata ≤1,60	Kurang Valid
Rerata ≤0,80	Tidak Valid

Analisis praktikalitas dilakukan dengan menggunakan rumus yang diungkapkan (Yanto, 2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai praktikalitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Dengan kriteria seperti tertera pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Media *Flash Card*

Interval	Kategori
$0\% \leq x < 20\%$	Tidak praktis
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang praktis
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup praktis
$60\% \leq x < 80\%$	praktis
$80\% \leq x < 100\%$	Sangat praktis

Analisis efektifitas media pembelajaran *flash card mathematics* dibagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Aktivitas peserta didik

Analisis aktivitas peserta didik dilakukan dengan cara yang diungkapkan (Hidayatullah, 2018) sebagai berikut:

1. Menentukan persentase per aspek aktivitas peserta didik yaitu dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah siswa yang melakukan aktivitas

N = jumlah siswa

2. Menentukan rata-rata persentase aktivitas siswa secara keseluruhan sebagai berikut:

$$rP = \frac{\sum F}{\sum a}$$

Keterangan:

rP = rata-rata persentase peserta didik

$\sum F$ = jumlah persentase dari setiap aspek

α = jumlah aspek aktivitas yang dinilai

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Persentase Penilaian Aktivitas Siswa

Interval Rata-rata persentase	Kategori
$84\% < rP \leq 100\%$	Sangat Efektif
$69\% < rP \leq 84\%$	Efektif
$54\% < rP \leq 69\%$	Kurang Efektif
$rP \leq 54\%$	Tidak Efektif

b. Hasil belajar

Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan cara yang diungkapkan (Zulfa, 2017) sebagai berikut:

1. Pemberian skor hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum R}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai siswa

R = jawaban siswa yang benar

2. Untuk menghitung persentase efektifitas hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus dari (Januar, 2017)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan

F = jumlah siswa yang mendapat nilai di atas ≥ 75

N = jumlah keseluruhan

Memberikan nilai efektifitas berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Efektifitas Flash Card

Tingkat Pencapaian	Keterangan
90% – 100%	Sangat Efektif
75% – 89%	Efektif
65% – 74%	Kurang Efektif
55% – 64%	Tidak Efektif
0% – 54%	Sangat Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data sesuai metode penelitian R&D dengan model pengembangan 4D, diuraikan seperti berikut ini.

a. Tahap *define* (pendefinisian)

Kurikulum yang digunakan digunakan di SMP Negeri 30 Tebo merupakan kurikulum 2013 revisi 2017. Kompetensi inti (KI) yang digunakan adalah KI-3 sedangkan kompetensi

dasar (KD) yang digunakan adalah KD 3.9 dan KD. 4.9. Pada bagian analisis siswa ada dua hal yang dianalisis yaitu kemampuan akademik dan gaya belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kemampuan akademik siswa termasuk ke dalam kemampuan sedang dan gaya belajar siswa termasuk gaya belajar visual di mana peserta didik lebih suka belajar menggunakan buku yang didukung dengan ilustrasi gambar didalamnya. Tugas yang diberikan kepada siswa berupa soal esai yang telah disusun berdasarkan tingkatan Taksonomi Bloom. Pada penelitian ini soal yang dikembangkan termasuk ke dalam tingkatan C3 (penerapan) dan C4 (analisa).

b. Tahap *design* (perancangan)

Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Aspek yang termuat dalam RPP yaitu tujuan pembelajaran yang termuat dalam RPP sudah sesuai dengan KI, KD dan indikator pencapaian belajar yang diharapkan. Selanjutnya untuk langkah-langkah kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu ada kegiatan pendahuluan kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kemudian untuk bagian penilaian (*assessmest*) terbagi menjadi 3 yaitu penilaian sikap menggunakan lembar observasi, pengetahuan menggunakan tes berupa butir soal untuk setiap pertemuannya dan keterampilan menggunakan dokumentasi.

Langkah selanjutnya perancangan *flash card* yang terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dengan pemilihan media dalam hal ini pemilihan media pembelajaran *flash card* sudah disesuaikan dengan sarana pembelajaran yang tersedia di kelas VIIIA. Tahap yang kedua yaitu pemilihan format dalam penelitian ini format yang dipilih untuk mendesain media pembelajaran *flash card* menggunakan *Microsoft Publisher* versi 2019. Tahap ketiga yaitu perancangan awal *flash card*, sebelum dirancang maka perlu disiapkan alat, bahan serta langkah-langkah pembuatan.

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *flash card* seperti uraian di bawah ini:

- 1) Buka *miscrosoft publisher* di laptop lalu pilih *page design* untuk mengatur *margins* dengan ukuran 8 x 12 selain itu atur juga pada bagian *orientation* menjadi potrait dan pada bagian *size* sudah mengikuti *margins*.
- 2) Atur warna pada *flash card* dengan menggunakan menu *page design* lalu pilih *background* sesuai yang diinginkan.
- 3) Masukkan materi dan gambar/ilustrasi/animasi menggunakan menu *insert* lalu pilih *picture* sesuai yang diinginkan.
- 4) Setelah *flash card* sudah siap makan langkah selanjutnya ada proses pencetakkan. Pilih *ctrl + P*, atur terlebih dahulu pada bagian *setting*. Pada bagian *pages* pilih *multiple copies per sheet*, bagian *copies of each page* atur di angka 4.
- 5) Selesai dicetak maka potong *flash card* menjadi 4 bagian.
- 6) Media *flash card* siap digunakan.

c. Tahap *develop* (pengembangan)

1. Tahap validasi

- a) Ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media *Flash Card*

Aspek	Skor
Format	4,67
Isi	4,52
Rata-Rata	4,59

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 5 di atas di peroleh rata-rata validasi ahli materi dari ketiga validator yaitu 4,59 dengan kategori sangat valid.

- b) Ahli Bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari validator bahasa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa Terhadap Media *Flash Card*

Aspek	Skor
Lugas	3,82
Komunikatif	4,00
Dialogis dan interaktif	4,00
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	3,90
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3,70
Rata-Rata	3,88

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 6 di atas di peroleh rata-rata validasi ahli bahasa yaitu 3,88 dengan kategori sangat valid.

- c) Ahli media. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor
Kesederhanaan	5,00
Keterpaduan	4,98
Penekanan	4,90
Keseimbangan	4,33
Bentuk	5,00
Warna	4,50
Rata-Rata	4,78

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 7 di atas di peroleh rata-rata validasi ahli media yaitu 4,78 dengan kategori sangat valid.

- d) Praktisi guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator guru diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Guru

Aspek	Skor
Kelayakan bahasa	4,40
Kelayakan penyajian	4,08
Rata-Rata	4,24

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 8 di atas di peroleh rata-rata validasi ahli guru yaitu 4,24 dengan kategori sangat valid.

2. Tahap revisi

Tahap revisi ini bertujuan untuk merevisi *flash card* berdasarkan saran-saran dari para validator agar media pembelajaran *flash card* dapat digunakan untuk diuji coba. Validator materi menyarankan perbaikan pada substansi materi sesuai dengan KI dan KD. Validator Bahasa memberikan saran perbaikan pada penggunaan kalimat aktif dan pasif serta revisi kalimat di beberapa bagian harus sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Validator ahli media/grafis memberikan saran tentang layout *flash card*, pemilihan warna, pemilihan font, dan mempertimbangan harmonisasi desain. Berdasarkan saran-saran validator, kemudian *flash card* dilakukan perbaikan.

d. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Media pembelajaran *flash card* yang telah dinyatakan valid, praktis dan efektif sesuai dengan hasil yang telah diujicobakan di kelas VIII SMP Negeri 30 Tebo Tahun Pelajaran 2020/2021, disebarkan dengan memberikan file dan bentuk cetak. *Flash card* tersebut diberikan kepada kepala sekolah, guru bidang studi Bahasa Indonesia dan seluruh siswa VIII. Untuk kepala sekolah dan guru bidang studi Bahasa Indonesia diberikan media *flash card* dalam bentuk file dan cetak, dengan pertimbangan agar dapat dilihat secara langsung dan dapat digunakan dalam proses mengajar di kelas. Sedangkan untuk seluruh siswa kelas VIII diberikan *softfile flash card* dikirimkan melalui *whatsapp (WA)*.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Media *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan memiliki karakteristik sebagai berikut ini.

- Bersifat konkret, media pembelajaran *flash card* bersifat konkret atau nyata maksudnya media ini berbentuk cetak dengan ukuran yang bervariasi namun media yang dikembangkan berukuran 8 x 12 cm yang dipublish sebagai softfile dalam format pdf.
- Memperjelas suatu masalah, media pembelajaran *flash card* ini memperingkas materi yang ada karena langsung pada garis besarnya saja.
- Mudah dalam menggunakannya, media pembelajaran *flash card* sangat mudah untuk digunakan karena terbagi menjadi dua sisi yaitu sisi depan yang berisi gambar dan sisi belakang yang merupakan penjelas dari gambar yang ada.

- d) Memiliki ciri khusus, ciri khusus dari media pembelajaran *flash card* ini adalah terdapat dua sisi dalam satu kartu yaitu kartu bagian depan merupakan gambar/ilustrasi sedangkan kartu bagian belakang penjelas dari gambar.

2. Validitas

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh 5 orang validator yang ahli dibidangnya. Hasil validasi secara keseluruhan disajikan pada Tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Hasil validasi Keseluruhan Media Flash Card

Aspek	skor
Isi	4,86
Intruksional	3,90
Tampilan	4,81
Rata-Rata	4,52

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan diperoleh nilai validasi sebesar 4,52 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* ini sesuai baik dari segi materi, keahsaannya dan grafis/medianya.

3. Praktikalitas

- Angket praktikalitas, hasil angket praktikalitas respon siswa terhadap media pembelajaran *flash card* diperoleh persentase 80,01% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* mudah digunakan dan memberikan umpan balik yang positif terhadap siswa.
- Wawancara peserta didik, dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* sudah praktis dilihat dari kejelasan petunjuk penggunaan, membantu dalam memahami materi, memudahkan dalam memahami materi, membantu dalam menjawab soal, kemudahan dalam membaca tulisan, kejelasan gambar pada *flash card*, keseriusan dalam belajar, kesenangan dalam belajar, keaktifan dalam belajar, keefektifan dan keefesienan dalam belajar.

4. Efektifitas

- Aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran online dengan edmodo menggunakan media pembelajaran *flash card*. Aktivitas diamati secara online sepanjang pembelajaran berlangsung menggunakan Edmodo. Berdasarkan analisis aktivitas siswa belajar menggunakan *flash card* dengan kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran *flash card*.
- Hasil belajar siswa. Tes hasil belajar dilakukan setelah semua pembelajaran dalam media pembelajaran *flash card* telah selesai dilaksanakan. Tes hasil belajar berupa tes akhir berbentuk uraian sebanyak 5 butir soal dan diberikan secara daring. Berdasarkan hasil tes akhir siswa yang mencapai persentase efektifitas hasil belajar 81,8% dengan kategori efektif. Berdasarkan hal tersebut rata-rata yang diperoleh menunjukkan hasil belajar peserta didik belajar menggunakan *flash card* dengan kategori efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan

media pembelajaran *flash card* sangat baik karena rata-rata siswa memahami materi yang termuat dalam *flash card*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran *flash card* meliputi bersifat konkret, memperjelas suatu masalah, mudah dalam menggunakan dan memiliki ciri khusus. Kelayakan media *flash card* sebagai media pembelajaran ditunjukkan dengan hasil validitas ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan praktisi (guru) dengan kategori sangat valid. Hal ini juga didukung oleh hasil praktikalitas dari angket respon siswa dan wawancara dengan siswa serta uji efektifitas dari hasil aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat waktu berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu ucapan terimakasih disampaikan kepada semua guru SMP Negeri 30 Tebo yang telah berkontribusi terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Yusuf dan Qomarudin, M. Nur (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hidayatullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. LKP Setia Budi.
- Kosasih. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanto, P. T. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Rangkaian Liatrik*. 19(1), 74.
- Zulfa. (2017). *Pengembangan Flash Card Mathematics Pada Materi Bangun datar*. 8(2), 9.