

PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS X SMK

Eka Irma Wati, Mohammad Ilyas, Endang Dwi Sulistyowati

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
email: belajarbahasaindonesia2017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) mendesain media *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, (2) membuat perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*, dan (3) mengetahui efektivitas media *mobile learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK. Metode yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Sugiono dengan 10 tahapan yang diawali dengan mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Lokasi penelitian adalah SMKN 3 Samarinda pada bulan April sampai dengan Mei 2017. Berdasarkan analisis data, media *mobile learning* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis deskripsi bagi siswa kelas X SMK.

Kata kunci: media pembelajaran, *mobile learning*, menulis deskripsi

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of: (1) designing mobile learning media in writing description text learning, (2) making plan and implement learning by using mobile learning, and (3) knowing the effectiveness of mobile learning media in learning Indonesian class X SMK. The method used is a research and development model adapted from Sugiono with 10 stages starting with identifying potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, trial usage, product revision and mass production. The location of the research is SMKN 3 Samarinda from April to May 2017. Based on data analysis, mobile learning media is feasible and effective in learning to write description for students of class X SMK.

Keywords: learning media, *mobile learning*, writing description

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan memberikan pengaruh terhadap kemajuan pembangunan bangsa. Adapun tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Dengan dasar tujuan nasional tersebut, setiap unit atau organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dalam menjabarkan kegiatannya mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka pemerintah telah mengatur sebuah kebijakan agar pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien, yaitu dengan mengembangkan kurikulum yang mengacu pada Permendiknas No. 23 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa standar kompetensi lulusan (SKL) satuan pendidikan dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Adapun salah satu standar kompetensi lulusan satuan pendidikan SMK/MAK adalah berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun (Rusdiana, 2014:207). Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun merupakan salah satu kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa pentingnya peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia agar memiliki keterampilan berbahasa. Ini juga berarti bahwa keterampilan menulis merupakan tuntutan bagi setiap orang untuk dikuasai. Sesungguhnya menulis merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Bayangkan saja, bila di negeri ini tidak ada para penulis ataupun orang-orang yang mau menggeluti dunia tulis menulis, maka berbagai informasi tidak akan kita dapatkan. Bahkan jika dilihat dari sisi lainnya, menulis bisa dijadikan profesi yang menjanjikan yang menjadi sumber penghasilan

Dalam pengajaran menulis, berbagai jenis tulisan atau karangan menjadi materi pelajaran. Salah satu jenis karangan yang diajarkan adalah karangan deskripsi. Banyak cara yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran menulis karangan deskripsi. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode dan media pembelajaran seharusnya saling bersinergi dalam pemanfaatannya pada proses pengajaran. Dengan metode yang tepat dan media yang relevan maka tujuan dari proses pengajaran dapat tercapai.

Penelitian yang dilakukan adalah tentang pengembangan *media mobile learning* dalam pembelajaran menulis deskripsi pada siswa kelas X SMK. Masalah yang dikaji adalah (1) bagaimanakah mendesain *media mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, (2) bagaimanakah perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*, dan (3) bagaimanakah efektifitas *media mobile learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK. Tujuan penelitian ini adalah (1) bagaimanakah mendesain *media mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, (2) bagaimanakah perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*, dan (3) bagaimanakah efektivitas *media mobile learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Nisfatun Nuroifah (Universitas Negeri Surabaya) tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi

Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto”, dan pada tahun 2015 Siti Fatmawati (Universitas Negeri Semarang) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang.

B. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Sadiman, *et. al.*, 2014). Ahli psikologi belajar Gagne (1970) (dalam Murhaini, 2016:35) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Menurut Russel (1993), juga mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan saluran komunikasi dalam proses pembelajaran. Hamdani (2011:72) menjelaskan bahwa untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadinya salah komunikasi, diperlukan alat bantu (sarana) yang dapat membantu proses komunikasi antara guru dan siswa yang disebut sarana.

Murhaini (2016:36) dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan* menjelaskan bahwa beberapa pengertian media pembelajaran juga mengindikasikan bahwa media pembelajaran itu terdiri atas sekurang-kurangnya dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang menjadi kontennya (*message/software*). Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. Maka berdasarkan konsep tersebut dapat diartikan bahwa segala sesuatu baru bisa dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur yaitu materi pelajaran dan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi tersebut yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan oleh guru selaku tokoh pendidik dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran dalam rangka mencapai kompetensi pembelajaran.

2. Fungsi dan dan Kedudukan Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:73) mengemukakan bahwa media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, dan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan praktik yang baik. Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cepi Riana (2009: 10): (1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif. (2) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. (3) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat. (4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan

media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. (5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati kedudukan yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

3. Pengertian *Mobile Learning*

Berbagai pendekatan yang digunakan untuk memahami *m-learning*. Berdasarkan telaah sejumlah pustaka, *m-learning* dijelaskan melalui berbagai perspektif. Sebagaimana ditulis Winters (2006) dalam Murhaini (2016:60) sekurang-kurangnya ada 4 (empat) kategori besar pengertian *m-learning*. Yakni: (a) Teknosentris (*Technocentric*), menurut perspektif ini, *m-learning* didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang menggunakan peralatan (*device*) bergerak seperti PDAs, telepon genggam, iPod, tablet PC, Play Station Portable, dan lain-lain. Intinya, *m-learning* dipandang sebagai suatu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bergerak. Salah satu contoh definisi *m-learning* yang menganut perspektif ini dikemukakan oleh Clark Quinn (2000). (b) Hubungan dengan *e-learning* (*Relationship to e-learning*), menurut perspektif ini, *m-learning* dipandang sebagai suatu perluasan dari *e-learning*. Intinya, *m-learning* adalah bagian atau *sub-set* dari *e-learning*. Salah satu contoh definisi *m-learning* yang menganut perspektif ini dikemukakan oleh Traxler (2005). Definisi menurut perspektif ini banyak mendapatkan kritik karena dipandang terlalu inklusif dan tidak membantu menjelaskan hakikat dan keunikan *m-learning*. Hampir sama dengan perspektif terkonsentris, perspektif ini hanya melihat bahwa *m-learning* terkait dengan suatu tempat atau area pembelajaran dalam spektrum probabilitas. (c) Perluasan Pendidikan Formal (*Augmenting formal education*), menurut perspektif ini, *m-learning* dipandang sebagai suatu perluasan dari pendidikan formal semata. Berdasarkan sejumlah literatur *m-learning*, pendidikan formal selama ini dicirikan oleh pengajaran tatap muka (*face-to-face teaching*), lebih spesifik lagi disebut sebagai stereotipe kuliah (ceramah). Menurut Peters (1998), kenyataannya pendidikan jarak jauh dalam bentuk korespondensi jarak jauh telah eksis kurang lebih 100 tahun. Artinya, *m-learning* pada dasarnya berkaitan dengan tempat pembelajaran berlangsung, tidak hanya dalam bentuk tradisional seperti halnya di dalam kelas, melainkan juga di luar kelas. (d) berpusat pada Pembelajar (*Learner-centered*), perspektif terakhir mengemuka dengan kuat berdasarkan studi dan proyek mutakhir tentang *m-learning* yang dilakukan di Eropa, Australia dan Amerika Serikat (Cochrane, 2011).

Secara substansial, pembelajaran yang berpusat pada pembelajar lebih mewakili pengertian *m-learning*, karena kepentingan terbesar pada proses pembelajaran adalah terletak pada pembelajar, bukan pada alat atau tempat, namun tetap memandang fungsi dan kedudukan media pembelajaran yang merupakan alat interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam konteks komunikasi edukatif. Pandangan ini juga mewakili optimalisasi tujuan dan fungsi *m-learning* yang sesungguhnya. Sejalan dengan pendapat El-Hussein&Cronje yang menyatakan bahwa perspektif yang berpusat pada pembelajar telah mencakup tiga konsep utama *m-learning*, yaitu mobilitas teknologi, mobilitas pembelajaran, dan mobilitas pembelajar (Murhaini, 2016).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat *handphone* (telepon genggam). Tujuan dari pengembangan *mobile learning* sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka siswa tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada telepon genggam yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri.

4. Pengertian Menulis

Menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya (Lado dalam Tarigan 1986:21). Menurut Burhan Nurgiyantoro (2014: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Sedangkan menurut Suparno dan Yunus (2008:1. 3), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan produktif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diberikan simpulan bahwa menulis adalah kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang grafis yang dimengerti oleh penulis bahasa itu sendiri maupun orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap simbol-simbol bahasa tersebut. Dalam menulis juga diperlukan adanya suatu bentuk ekspresi gagasan yang berkesinambungan dan mempunyai urutan logis dengan menggunakan kosakata dan tata bahasa tertentu atau kaidah bahasa yang digunakan, sehingga dapat menggambarkan atau dapat menyajikan informasi yang diekspresikan secara jelas. Itulah sebabnya untuk keterampilan menulis diperlukan latihan dan praktik terus menerus dan teratur.

Muslich (2007:2) menyatakan bahwa menulis deskripsi adalah karangan yang berisi gambaran mengenai suatu hal atau keadaan sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan hal tersebut. Selanjutnya Semi (1990:42) berpendapat bahwa deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian dan detail tentang objek sehingga memberikan pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca seolah-olah ikut melihat, mendengarkan, merasakan serta mengalami langsung objek tersebut. Deskripsi adalah penggambaran. Harus diingat bahwa penulis adalah mata, hidung dan telinga bagi pembaca. Deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian dan detail tentang objek sehingga memberi pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca atau pendengar.

5. Pengertian Menulis Deskripsi

Muslich (2007:2) menyatakan bahwa menulis deskripsi adalah karangan yang berisi gambaran mengenai suatu hal atau keadaan sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan hal tersebut. Selanjutnya Semi (1990:42) berpendapat bahwa deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian dan detail tentang objek sehingga memberikan pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca seolah-olah ikut

melihat, mendengarkan, merasakan serta mengalami langsung objek tersebut. Deskripsi adalah penggambaran. Harus diingat bahwa penulis adalah mata, hidung dan telinga bagi pembaca. Deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian dan detail tentang objek sehingga memberi pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca atau pendengar.

Dalam Zainurrahman (2013: 45) dijelaskan bahwa tulisan deskriptif adalah tulisan yang bersifat menyebutkan karakteristik-karakteristik suatu objek secara keseluruhan, jelas, dan sistematis. Tompkins (2008:221) menyebutkan bahwa tulisan deskriptif adalah tulisan yang seolah-olah melukis sebuah gambar dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain, tulisan deskriptif digunakan oleh penulis untuk menggambarkan sebuah keadaan atau situasi, karakter objek secara komprehensif, dengan mengandalkan kosakata. Menggambar adalah kata kunci dari pengertian tulisan deskriptif, dan dengan dasar itulah dapat dipahami bahwa fungsi sosial dari tulisan deskriptif adalah memberikan gambaran kepada pembaca. Dalam menulis teks deskriptif, penulis berusaha semaksimal mungkin agar pembaca seolah-olah dapat melihat, mengalami, merasakan, apa yang sedang dideskripsikan. Penulis tidak hanya harus kaya kosakata, tetapi juga harus mampu menggunakan kata yang sesuai dan hidup untuk memberikan sentuhan psikologis kepada para pembaca dan dengan demikian pembaca bisa benar-benar memahami isi tulisan dan mencapai tujuan fungsionalnya. Ini disebut dengan *sensory detail*, dimana penulis menggambarkan situasi objek secara detil, dengan menggunakan kosakata tertentu yang mampu memberikan gambaran mental dari objek, dan bisa dirasakan oleh pembaca.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, pengertian karangan deskripsi dapat disimpulkan sebagai suatu jenis karangan yang melukiskan suatu objek sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca seolah dapat melihat, mendengar, merasakan, mencium apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dicium oleh penulis tentang objek yang dimaksud/dilukiskan tersebut.

6. Pendekatan Proses dalam Menulis

Zainurrahman (2013) dalam bukunya *Menulis dari Teori Hingga Praktik* menjelaskan bahwa pendekatan proses pada dasarnya menekankan aspek proses sebagaimana dilalui oleh seorang penulis secara riil. Sebagai sebuah proses, menulis bukan semata-mata menuangkan ide di atas kertas. Penulis sudah tentu melalui langkah-langkah tertentu guna menciptakan sebuah tulisan (Zemach dan Rumisek, 2005:3). Dengan kata lain, pendekatan ini menekankan aspek proses saat seorang penulis menciptakan tulisannya (Montague, 1995:15, dan dalam proses-proses tersebut tidak bersifat linier melainkan rekursif (Harmer, 2007:5; Hyland, 2005:11). Proses rekursif adalah proses yang meniscayakan adanya perulangan di beberapa bagian. Dengan proses rekursif ini, maka seorang penulis akan mampu membaca kembali tulisannya dan mengoreksi kesalahan dan menutupi kekurangan-kekurangan dalam tulisannya. Proses menulis terdiri dari beberapa langkah yang harus atau pasti dilalui oleh seorang penulis. Tanpa langkah-langkah ini, tidak mungkin sebuah tulisan yang baik bisa diciptakan. Adapun tahapan menulis dengan pendekatan proses adalah Pramenulis, Penedrahan, Perbaikan (revisi), Mengedit (*Editing*), Publikasi.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* materi menulis deskripsi kelas X di SMK Negeri 3 Samarinda. Prosedur pengembangan penelitian ini berdasarkan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang merujuk pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Sugiono yaitu dengan sepuluh langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi, produk masal.

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah berupa data verbal tulis yang diperoleh dari ahli materi, ahli media pembelajaran, praktisi (guru), siswa, dan dua orang pengamat. Data berupa informasi tertulis diperoleh pada lembar instrumen dalam bentuk skala penilaian terhadap produk model dan berupa saran dalam bentuk catatan dalam kolom komentar pada lembar instrumen yang telah disediakan. Sedangkan untuk siswa, data yang dihasilkan adalah perolehan nilai menulis deskripsi yang diberi skor berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil uji ahli dan praktisi, serta siswa ini kemudian dideskripsikan secara kualitatif yang bertujuan untuk melihat hasil belajar dan keefektifan dan kesimpulan akhir apakah media tersebut perlu direvisi atau tidak dan layak tidaknya untuk digunakan.

Pada langkah awal ini peneliti akan melakukan tahap I studi pendahuluan yang terdiri dari observasi di SMK Negeri 3 Samarinda dan wawancara kepada guru dan siswa untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pada pembelajaran menulis deskripsi di SMK Negeri 3 Samarinda. Instrumen yang diperlukan adalah berupa teks wawancara dan angket analisis kebutuhan yang terkait pembelajaran menulis deskripsi. Selanjutnya dilakukan Tahap II yaitu tahap pelaksanaan pengembangan yang terdiri dari mendesain produk, data yang diperlukan adalah desain aplikasi *mobile learning* dan desain materi menulis deskripsi kelas X. Tahap III akan dilakukan uji coba produk yang terdiri dari validasi desain dari para ahli untuk menguji kelayakan produk dengan menggunakan lembar validasi, revisi desain, uji coba produk yang terdiri dari tulisan/ karangan siswa dan hasil belajarnya. Semua data yang diperoleh lalu diolah untuk mewujudkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis.

Dalam penggunaan media berbasis *mobile learning* pada proses pembelajaran, peneliti telah membuat suatu perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang dituangkan melalui sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Melalui RPP tersebut, peneliti telah merancang skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas guna mengetahui kelayakan RPP dan kualitas pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning*.

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning*, maka peneliti membutuhkan data dengan mengacu pada kriteria keefektifan yaitu tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), membandingkan nilai tes awal dan tes akhir pada uji coba kelompok besar dan uji lapangan, dan penilaian ketercapaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui hasil perolehan nilai dari para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Lembar validitas berupa perolehan data tentang penilaian media pembelajaran berbasis *mobile learning* dari ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran, dan respons minat siswa, serta penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, selanjutnya

dianalisis yang kemudian dijelaskan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk deskriptif persentase.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba ahli atau validasi dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media yang dibuat sebelum diujicobakan kepada siswa, serta untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan produk. Hasil uji validasi ahli materi yakni Bapak Drs. H. Syafrudin Pernyata, M. Si. diperoleh hasil persentase 93,22% yang artinya dari hasil penilaian produk menurut ahli materi bahwa produk *mobile learning* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis deskripsi sangat baik/ sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media oleh bapak M. Zulkipli, M. Ti. , diperoleh hasil persentase 87,66% yang termasuk pada kategori baik. Hal ini berarti produk *mobile learning* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis deskripsi baik dan layak diproduksi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh praktisi pendidikan yakni Bapak Heri Sucipto, M. Pd. , diperoleh hasil 79,66% yang berarti bahwa produk *mobile learning* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis deskripsi baik dan layak diproduksi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat mengenai perencanaan yang telah dilakukan peneliti telah diperoleh 82,81% dari pengamat 1 dan 81,25% dari pengamat 2, dengan kategori baik. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat mengenai pelaksanaan yang telah dilakukan peneliti telah diperoleh kategori baik dengan persentase 85,71% dari pengamat 1 dan 87,50% dari pengamat 2 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media berbasis *mobile learning* baik/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk mendapatkan produk *Mobile Learning* yang baik, maka perlu diadakan uji coba produk pada kelompok kecil yang ditujukan kepada siswa kelas X sebanyak 10 orang yang dipilih secara acak dari 7 jurusan. Dari hasil uji coba tes awal ini diketahui bahwa dari 10 orang siswa yang mengikuti uji coba hanya 2 orang yang siswa yang mampu memperoleh nilai mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70. Sedangkan 8 orang lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah dilakukan tes awal ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba produk pada kelompok kecil. Setelah dilakukan maka hasil yang diperoleh adalah 10 orang siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM. Adapun nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut. Secara rinci perolehan nilai siswa dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai dari hasil belajar tes awal dan terakhir pada uji coba kelompok kecil yakni dari capaian nilai rata-rata tes awal adalah 68,9 meningkat menjadi 82,1. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa hal ini dibuktikan dengan nilai tes akhir siswa yang berada di atas KKM yang ditetapkan yaitu 70. Respons siswa dapat dilihat bahwa dengan total keseluruhan 12 indikator. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan respons positif.

Berdasarkan data hasil uji coba uji kelompok kecil dan uji lapangan yang telah dilakukan di kelas X UPW SMK Negeri 3 Samarinda dengan merujuk pada kriteria keefektifan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis

mobile learning menulis deskripsi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata nilai 68 pada tes awal dan 82 pada tes akhir. Selanjutnya dilakukan uji lapangan bahwa dengan perolehan rata-rata hasil belajar dengan nilai tes awal 69 dan tes akhir menjadi 82. Dari perolehan nilai tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas karena nilai masing-masing siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 70.

2. Pembahasan

Berdasarkan pada pengolahan data hasil penelitian uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, serta penilaian dari dua orang pengamat pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tentang media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang telah dikembangkan, menunjukkan bahwa media *mobile learning* dalam pembelajaran menulis deskripsi layak dan efektif digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran serta wawancara kepada guru dan siswa, pembelajaran menulis cukup menyulitkan bagi siswa disebabkan media yang kurang mendukung serta terbatasnya buku pelajaran yang tersedia di sekolah ditambah lagi dengan minat siswa yang kurang terhadap pelajaran menulis. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sampai dengan hasil belajar. Dengan melihat fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa, SMKN 3 Samarinda memiliki permasalahan mengenai pembelajaran menulis disebabkan oleh media, namun permasalahan tersebut sebenarnya dapat diatasi dengan memanfaatkan telepon genggam siswa sebagai media pembelajaran yang merupakan potensi yang dimiliki siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2016:409) yang menyatakan bahwa penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah, SMK Negeri 3 Samarinda memiliki potensi yang cukup memadai untuk dikembangkannya media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini, karena berdasarkan observasi peneliti di kelas X UPW SMK Negeri 3 Samarinda, seluruh siswa memiliki telepon genggam berbasis *android* yang tentu saja akan mendukung *mobile learning*. Apalagi sekolah ini didukung dengan jaringan internet, maka pengembangan *mobile learning* ini sangat memungkinkan untuk dilakukan. Pada penelitian ini telah dikembangkan sebuah media pembelajaran menulis deskripsi dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada telepon genggam siswa.

Penggunaan telepon genggam sebagai media pembelajaran tentu saja memerlukan strategi khusus serta mempertimbangkan keefektifannya. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu mendesain media sebaik mungkin agar tujuan pengembangan media pembelajaran tersebut dapat benar-benar bermanfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian yang telah dilakukan ini, peneliti mencoba menetapkan materi, memilih desain media yang tepat serta memvalidasi kualitas media yang dikembangkan, adapun materi yang dikembangkan dalam media adalah materi menulis deskripsi. Untuk materi menulis deskripsi ini peneliti telah menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Dengan melakukan analisis ini, diketahui menulis deskripsi memerlukan objek untuk diamati, dengan ini maka peneliti memilih media *mobile learning* untuk dikembangkan, sebab dengan *mobile learning* memudahkan pendidik dalam mendesain bahan pelajaran baik berupa tulisan, gambar, suara, dan video. *Mobile learning* juga sangat mudah dalam penggunaannya dan dapat dikembangkan sesuai karakteristik yang kita butuhkan. Kemudahan ini juga tentu memberikan kenyamanan bagi siswa dalam menggunakan dan memahami materi pelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Menurut Dwiyoga (2013) dalam Murhaini (2016:66) mengemukakan bahwa *mobile learning* memberikan alternatif lain dalam pembelajaran konvensional serta menjadikan telepon genggam dapat digunakan secara optimal dalam pendidikan. Ini berarti bahwa *mobile learning* dapat dijadikan pengganti buku pelajaran serta strategi belajar yang dapat memotivasi siswa agar dapat memanfaatkan telepon genggam untuk kegiatan pembelajaran.

Setelah peneliti mendesain media pembelajaran melalui tahapan-tahapan sehingga menjadi media yang layak digunakan. Peneliti juga merancang sebuah perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (dalam Prastowa, 2015:48) yang mengungkapkan bahwa manfaat perencanaan pembelajaran meliputi: Pertama, melalui proses perencanaan pembelajaran yang matang, kita akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan. Kedua, sebagai alat untuk memecahkan masalah melalui perencanaan yang matang kita akan dengan mudah mengantisipasinya sebab berbagai kemungkinan sudah diantisipasi sebelumnya. Ketiga, yaitu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tepat, seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, dengan demikian perencanaan yang matang sangat diperlukan yaitu perencanaan akan dapat membuat pembelajaran berlangsung sistematis, artinya proses pembelajaran tidak akan berlangsung seadanya akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisasi.

Pada penelitian pengembangan media yang telah dilakukan peneliti dengan menggabungkan antara pengembangan materi, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran, yang dimuat dalam sebuah media *mobile learning* yang dirancang dan dilaksanakan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dikonsepsi sesuai kebutuhan dan karakteristik guru dan siswa. Sesuai dengan ciri *mobile learning* bahwa media memiliki ciri fiksatif yakni kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa melalui foto dan video (Murhaini, 2016:44). Oleh sebab itu, peneliti memilih *mobile learning* karena media ini mampu memuat materi secara lengkap.

Dari segi materi, peneliti telah menggunakan teknik rangsang gambar, yang dibutuhkan sebagai objek yang akan diamati dan dideskripsikan. Digunakan metode ini karena dalam menulis deskripsi memerlukan objek yang diamati, objek bisa berupa gambar, kemudian gambar diamati dan dianalisis, lalu dideskripsikan berdasarkan gambar tersebut. Peneliti dapat dengan bebas memasukkan gambar yang diinginkan sebagai objek yang akan dideskripsikan siswa.

Dari segi model pembelajaran, pada perencanaan pembelajaran ini peneliti juga menggunakan model *example non example*, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada konteks analisis siswa terhadap gambar yang disajikan. Model pembelajaran ini dirancang agar siswa memiliki kompetensi dalam menganalisis gambar dan mendeskripsikan gambar tersebut (Kurniasih & Sani, 2016:32) dan deskripsi itulah inti atau konsep dasar model pembelajaran ini.

Selanjutnya peneliti telah menggabungkannya dalam sebuah media *mobile learning*. Sehingga sudah tidak ada alasan bagi guru yang tidak dapat mengembangkan media pembelajaran serupa, guru harus terus mampu merencanakan pembelajaran demi memudahkan proses pembelajaran baik bagi guru sendiri sebagai pengajar terlebih lagi bagi siswa, seperti pendapat Murhaini (2016:19) yang menyatakan bahwa sebagai profesi yang profesional, guru dituntut pula agar memahami sistem informasi dan teknologi komunikasi yang berkembang sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran.

Berdasar pada perencanaan pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa, cukup berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat pembelajaran dengan *mobile learning* berlangsung, siswa memberikan respons yang sangat positif. Siswa begitu bersemangat dan terampil dalam menggunakan produk. Sebab produk memang didesain sedemikian mudah sesuai dengan kemampuan siswa dan perkembangan teknologi. Hasilnya, dari 40 siswa yang mengikuti uji coba produk, minat mereka meningkat terhadap pembelajaran, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan pertanyaan balikan, hampir semua siswa menjawab dengan semangat. Dan pada akhirnya nilai hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Selain penerapan metode *example non example*, pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti juga memasukkan pendekatan proses dalam kegiatan praktik menulis siswa. Pada pendekatan proses ini juga, siswa diberi kesempatan melalui tahapan menulis dari menentukan judul, topik, menyusun kerangka, mengembangkan kerangka, hingga memperbaiki tulisannya. Tentu saja hasil menulis siswa akan lebih bagus, namun tak dapat dipungkiri pada pelaksanaannya pastilah memerlukan waktu yang lama. Pada pelaksanaannya siswa cukup antusias dalam mengikuti setiap tahapannya, siswa diberikan kebebasan bertanya jawab, menentukan judul dan topik, hingga menghasilkan tulisan yang baik. Akan tetapi, antusiasme siswa kurang didukung oleh waktu, belum puas siswa bertanya jawab pada setiap tahapannya, tetapi sudah dibatasi waktu penentuan waktu telah diatur oleh peneliti sebagai guru pengajar, pembatasan waktu dilakukan agar siswa dapat mengalami setiap proses tahapannya. Oleh sebab pembelajaran menulis dengan pendekatan proses sangat baik untuk siswa dan memudahkan guru mengajarkan setiap tahapannya, namun dalam hal ini guru harus lebih memperhitungkan waktu agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Hernowo (2005:19) apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang akan diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar-mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan. Dengan situasi belajar yang penuh kegembiraan, siswa tidak terasa telah memperoleh suatu dari yang dipelajari dan menikmati setiap tahapan pembelajarannya sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Oleh sebab itu, tugas gurulah yang harus lebih cermat dalam mencari solusi agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai perencanaan yang telah dirancang.

Media yang berwujud aplikasi yang memuat materi pembelajaran menulis yang dapat ditampilkan melalui telepon genggam siswa, sangat mudah digunakan, hal ini terlihat pada sikap siswa yang begitu terampil dan menggunakan media dengan hanya sekali penjelasan. Begitu juga dari segi biaya, sekolah sudah difasilitasi dengan *wifi* atau jaringan internet, jadi siswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pembelian paket data internet. Hal ini sejalan dengan pendapat Dunne (1996:12) yang mengatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan satu media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang berwujud aplikasi dengan tujuan memudahkan siswa dalam mempelajari materi menulis deskripsi. Dunne (1996:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri. Aplikasi yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran telah memenuhi karakter tersebut yakni memudahkan siswa belajar.

Berkaitan dengan uraian di atas, bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dan ini dapat juga diartikan bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, mencapai tujuan, di antaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil, pemanfaatan waktu yang ideal, penggunaan dana, dan kemudahan dalam menggunakan media. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

E. PENUTUP

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* telah berhasil dilakukan dengan menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang layak digunakan siswa sebagai media dalam pembelajaran materi menulis deskripsi. Kelayakan produk ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan kategori sangat layak, dari ahli media dengan kategori layak, dan praktisi pembelajaran memberikan penilaian dengan kategori layak. Pada rancangan perencanaan pembelajaran yang termuat dalam RPP, telah dinilai oleh dua orang pengamat dan telah diperoleh skor rata-rata 83,45% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa rencana pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* layak digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang melalui RPP, pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* telah diperoleh skor rata-rata 80,36% dengan kategori baik. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* layak dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Efektivitas pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran menulis deskripsi ditandai oleh hasil belajar ketika uji coba media terhadap siswa dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, secara umum dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* mampu membawa siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 3 Samarinda yaitu 70, hasil belajar ini juga telah menunjukkan bahwa media *mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai capaian sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Efektivitas juga ditandai oleh keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allyn dan Bacon. 1999. *Teching Language Arts*. Boston: Carole Cox.
- Sadiman AS, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Dunne, Richard dan Ted Wragg. 1996. *Pembelajaran Efektif*, diterjemahkan oleh: Jasin, Anwar. Jakarta: Grasindo.
- Gardner, Ruth. 1979. *Aspect of Composition*. Newyork: Harcourt Brace Jovanovich.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka setia.
- Jauhari, Heri. 2009. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Mujiyanto, dkk. 1999. *Puspa Ragam Bahasa Indonesia*. Surakarta: FKIP UNS.
- Murhaini, Suriansyah. 2016. *Menjadi Guru Profesional Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Nurgiantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- _____. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rusdiana, A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka setia.
- Said, A dan Budimanjaya, A. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sinambela, N. J. M. P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development: Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutama, I. M. 2016. *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutikno Sobry. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Slamet, St. Y. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta:UNS Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yusufhadi, Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Zainurrahman. 2013. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta