

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK

Yathree Warni Zega¹, Trisman Harefa²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2}, Universitas Nias^{1,2}

Email: yathreewarni@gmail.com¹, trisman_harefa@gmail.com²

Corresponding author:

Yathree Warni Zega

Universitas Nias

yathreewarni@gmail.com

Abstrak: Berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang baik dalam kelas diakibatkan adanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik untuk saling bertukar informasi. Pada kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Namun kenyataannya, guru di SMKN 1 Gunungsitoli masih menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi secara khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkannya media pembelajaran berbasis komik pada materi menganalisis struktur dan kebahasaan teks negosiasi di kelas X SMK yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*defines*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan telah teruji sangat valid dan layak oleh validator ahli. Validasi ahli materi mencapai 86,3% dengan kategori sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh nilai 100%, dan hasil validasi ahli desain sebesar 93,3%. Selanjutnya, kepraktisan media pembelajaran berbasis komik sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan pada uji perorangan sebesar 86,7%, uji kelompok kecil sebesar 93,3%, dan uji lapangan sebesar 93,3%. Media pembelajaran komik juga telah teruji sangat efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal 85%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D telah memenuhi tujuan penelitian.

Kata kunci: Media Pembelajaran Komik, 4D, Valid, Praktis, Efektif

Abstract: Development of Indonesian Language-Based Learning Media Comics on The Material of Analyzing Negotiation Text Class X Vocational School. Good learning activities take place in the classroom due to good interaction between teachers and students to exchange information. In learning activities, teachers are expected to be able to utilize and develop learning media so that learning activities can take place properly. However, in reality, teachers at SMK Negeri 1 Gunungsitoli still use learning media that do not vary specifically for learning Indonesian. The purpose of this study is to develop comic-based learning media based on material analyzing the structure and language of negotiating texts in class X SMK that are valid, practical, and effective. The development of comic-based learning media uses the 4D development model with 4 stages, namely: define, design, develop, and disseminate. Based on the research results, the developed comic-based learning media has been tested to be very valid and feasible by expert validators. Material expert validation reached 86.3% with a very feasible category, linguist validation obtained a score of 100%, and design expert validation resulted in 93.3%. Furthermore, the practicality of comic-based learning media is very high, with a practicality percentage of 86.7% for individual tests, 93.3% for small group tests, and 93.3% for field tests. Comic learning media has also been tested to be very effective, with a classical completeness percentage of 85%. Based on the results of the research above, the learning media that have been developed with the 4D development model have fulfilled the research objectives.

Keywords: Comic Learning Media, 4D, Valid, Practical, Effective

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan masing-masing peserta didik berhak mendapatkan pendidikan tanpa memandang latar belakang dan sosial dari peserta didik tersebut. Adanya pendidikan peserta didik diharapkan memiliki wawasan yang cemerlang serta memperoleh sikap dan perilaku yang baik. “Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan generasi-generasi bangsa yang utuh serta mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang mampu bersaing sehat sehingga tercipta pribadi seseorang yang terdidik (Alpian et al., 2019:67)”. Sujana (Aprilia et al., 2021:812)

berpendapat bahwa “pendidikan merupakan usaha dalam membantu anak-anak didik baik secara lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju arah yang lebih baik”. Keadaan pendidikan harus tetap diperhatikan sehingga mencapai suatu tujuan pendidikan yang diharapkan. Kualitas peserta didik dapat dilihat dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

Sekolah sebagai pendidikan formal merupakan wadah dalam menanamkan ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Sekolah sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran membutuhkan tenaga pendidik yang profesional sesuai bidang keahlian yang dimiliki, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan tercapainya tujuan pendidikan, (Pinta et al., 2023). Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dalam kelas terlebih dahulu mempersiapkan diri secara matang. Persiapan yang dimaksud berupa persiapan materi, persiapan media pembelajaran yang digunakan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mencapai target pendidikan yang diharapkan. Berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang baik dalam ruangan kelas diakibatkan adanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik untuk saling bertukar informasi. Hal ini terjadi karena adanya respon yang baik yang diperoleh guru dari peserta didik atau sebaliknya melalui kegiatan pembelajaran di kelas, (Bawamenewi, 2019). Kegiatan pembelajaran yang berlangsung baik dalam kelas dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keberhasilan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan. “Dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran makna pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat tercapai dengan efektif dan efisien sehingga kegiatan pembelajaran di kelas berjalan dengan baik (Nurrita, 2018:171)”. Sanaky (Harefa dan Hayati 2020:8), mengemukakan bahwa “media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dipakai guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan sehingga tercapai suatu tujuan pembelajaran”.

Hal penting yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang dicapai. Media komik yang akan dikembangkan terlebih dahulu dipertimbangkan dengan berbagai alasan, antara lain: (a) apakah anak-anak pada umumnya tertarik membaca komik, (b) apakah media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara nyata dengan ilustrasi gambar dan dialog, (c) penggunaan media komik mudah baik bagi guru maupun peserta didik, dan (d) komik sederhana sehingga bisa dibaca kapan dan dimana saja.

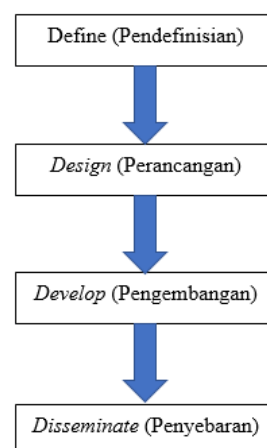
Adanya media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi keterbatasan peserta didik dalam belajar untuk memperoleh informasi berupa materi pelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan mampu merangsang pikiran, minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan, (Zalukhu et al., 2023). Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan kegiatan magang 1, 2 dan 3 di SMK Negeri 1 Gungsitoli pada kegiatan pembelajaran khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia guru masih belum maksimal menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga motivasi belajar siswa kurang. Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks serta papan tulis tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan

media pembelajaran berupa papan tulis dan buku ajar yang digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu penggunaan media infokus jarang digunakan disebabkan karena keterbatasan pasokan listrik dan ketersediaan jumlah proyektor sehingga pengajar lebih memilih alternatif yang mudah dengan memanfaatkan media yang sudah tersedia dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli”. Melalui penelitian media ini peneliti mengharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (a) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli, (b) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli, (b) mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran komik melalui materi pembelajaran menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli, dan (d) mengetahui keefektifan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D), (Halawa et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk dalam bentuk komik dengan materi pelajaran menganalisis struktur dan kebahasaan teks negosiasi kelas x pada semester genap. Media komik dicetak dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Terdapat beberapa tahapan dalam model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu (a) pembelajaran, (b) perancangan yaitu pada tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan) sebuah produk, (c) pengembangan yaitu tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan telah siap dilaksanakan, (d) penyebaran yaitu tahap terakhir yaitu tahap penyebaran atau tahap menyebarluaskan produk yang telah dibuat, (Linda et al., 2023). Model Pengembangan 4D dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik

di kelas X SMK. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi menganalisis teks negosiasi ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*) tahap analisis, perencanaan, pengembangan, (Hidayat Harefa et al., 2023). Pada tahap pendefinisian (*define*) ini terdiri atas 5 tahap yaitu: analisis ujung depan yang bertujuan merumuskan dan menetapkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik adalah rasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik adalah telaah tentang karakteristik yang meliputi: latar belakang pengetahuan dan perkembangan pengetahuan peserta didik. Pada tahap analisis konsep ini, materi yang diberikan kepada peserta didik didasari dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang berlaku di SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Pada kegiatan analisis tugas peneliti menyediakan latihan soal yang berkaitan dengan topik pembahasan yang akan membantu peserta didik untuk berlatih memahami dan untuk melihat sejauh mana peserta memahami materi yang telah mereka pelajari. Pada perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan pembelajaran yang berbeda-beda berdasarkan Kompetensi Dasar (KD).

Pada tahap perancangan (*design*) yang merupakan tahap kedua adalah tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini media pembelajaran komik atau produk didesain dan dirancang semenarik mungkin dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Picsart* guna mempermudah dalam pembuatan produk. Tahap perancangan ini meliputi beberapa langkah yaitu: pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes.

Pada Tahap pengembangan merupakan tahapan yang berguna untuk memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh validator (validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifitas yang diperoleh melalui respon peserta didik pada produk yang dikembangkan. Kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis komik di sekolah menengah kejuruan, menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dikategorikan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak. Kualitas media pembelajaran khususnya pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X TB 2 dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan media pembelajaran komik mendapat nilai rata-rata 86,3%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 100%, keakuratan mencapai 75%, keakuratan 81,3%, kelengkapan sajian 100%, sistematika sajian 75%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100% yang terangkum pada Tabel 1.

Kualitas media pembelajaran komik berdasarkan penilaian validator ahli bahasa berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa serta keterbacaan mencapai 100% dan kekomunikatifan 100% mendapat dinilai rata-rata 100% dikategorikan sangat layak yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 1. Persentase Penilaian Kelayakan Media Komik oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	75%	Sangat Layak

2	keakuratan	81,3%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Sistematika sajian	75%	Sangat Layak
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak

Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunitatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran komik khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan media komik mendapat nilai rata-rata 93,3%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan media untuk umpan balik dengan segera, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitannya dengan waktu, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji coba perorangan, respon peserta didik mencakup 5 aspek penilaian yaitu: materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajarn komik telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor perolehan mencapai 86,7% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media pembelajarn komik dapat diterima. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba perseorangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Gunungsotoli, di kelas X TB 2 dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran komik yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 93,3% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media pembelajarn komik dapat diterima. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba kelompok kecil yang tersaji pada Tabel 3 berikut.

Pada tahap uji coba lapangan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Respon peserta didik dengan tahap uji coba lapangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Gunungsitoli, di kelas X TB 2 dengan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa modul yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 93,3% kategori “sangat praktis”. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

Tabel 3. Persentase Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	86,7%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	93,3%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	93,3s%	Sangat Praktis

Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali uji coba kepraktisan media pembelajarn berbasis komik dengan ketuntasan yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik masing-masing mencapai 100%, kecuali hasil uji coba lapangan memperoleh nilai 90%. Maka diperoleh hasil pencapaian tes hasil belajar peserta didik dengan kriteria “sangat efektif” yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Efektifitas Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

No.	Uji Coba	Ketuntasan Peserta Didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektifitas
1.	Uji Coba Perorangan	Peserta didik yang tuntas	70	3	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	70	6	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
3.	Uji Coba Lapangan	Peserta didik yang tuntas	70	18	Sangat Eektif
		Pesrta didik yang tidak tuntas		2	
		Persentase Ketuntasan Belajar		90%	

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kleas X SMK”, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: (a) pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menganalisis teks negosiasi telah selesai disusun menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*). (b) validasi terhadap validator telah selesai dilaksanakan melalui lembar validasi yang disediakan oleh peneliti dengan kriteria sangat baik yaitu validasi ahli materi untuk revisi pertama diperoleh persentase 73,8% sedangkan pada revisi kedua mencapai 83,3%, validasi ahli bahasa diperoleh pencapaian 92,9% pada revisi pertama dan revisi kedua mencapai 100%, sedangkan pada validasi ahli desain persentase pencapaian pada revisi pertama 46,7% dan pada revisi kedua 93,3% sehingga layak untuk di pakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. (c) penilaian respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada uji coba perorangan dengan jumlah peserta didik mencapai 86,7%, uji coba kelompok kecil tingkap pencapaian 93,3% dengan jumlah siswa 6 orang, dan pada uji coba lapangan dengan jumlah siswa 20 orang diperoleh pencapaian 93,3% sehingga dikategorikan sangat layak. (d) hasil efektifitas belajar peserta didik sangat efektif digunakan pada kiatan pembelajarn yang dibuktikan dengan nilai yang diperoleh peserta didik setelah peneliti melaksanakan uji tes. Nilai yang didapatkan pada masing-masing uji tes tersebut yaitu uji tes perorangan 100%, uji tes kelompok kecil diperoleh 100% dan pada uji tes lapangan persentase

ketuntasan adalah 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., dan Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 67.
- Aprilia, I., Wahyudi., dan Hidayah, R. (2021). Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Sisa Kelas V SD Negeri Sekecamatan Buaya Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 812.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Harefa, N. A. J., dan Hayati, E. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. UNPAM Press.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zandrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat*, 03(01), 117.
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.