

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Keterampilan Berbicara

Zohana Hanif Saputri
Universitas PGRI Wiranegara
[@hszohana@uniwara.ac.id](mailto:hszohana@uniwara.ac.id)

Mochamad Bayu Firmansyah
Universitas PGRI Wiranegara
firmansyahbayu970@gmail.com

ABSTRACT

This research started from the lack of variety of learning media in teaching and learning activities so it is necessary to develop a product in the form of comics as a learning medium. In the KD legend material. 3.11 and 4.11. The formulation of the problems contained in this study are: (1) How is the process of developing comic media for legend text speaking skills in seventh grade students of MTs Abu Amr. (This study aims to determine the process of developing comics media for legend text speaking skills in seventh grade students of MTs Abu Amr and the effectiveness of developing comic media for legend text speaking skills in seventh grade students of MTs Abu Amr. The research method used is Research and Development with the ADDIE model which includes 5 steps, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the validation of 4 experts, namely 1 material expert, got an average score of 90% in the "Very Eligible" category, RPP experts got an average score of 95% in the "Very Eligible" category. Linguists get an average score of 93% in the "Very Eligible" category and Linguists get an average score of 95% in the "Very Eligible" category. Educator Response I got a score of 86% in the very decent category, educator II got a score of 84% in the very good category. The results of the speaking assessment test (retelling the contents of the legend) using comic media, students in the small group trial in class VII A got a score of 87% in the very good category, for the large group trial in class VII A got a score of 97% in the very good category.

Keywords: development, effectiveness, speaking skills, comics, legends

PENDAHULUAN

Pembelajaran teks legenda merupakan legenda jenis prosa naratif yang dianggap pernah terjadi oleh pencerita dan pendengarnya berhubungan dengan asal mula benda atau tempat. Penelitian ini berawal dari kurangnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar- mengajar sehingga perlu dikembangkan sebuah produk berupa komik sebagai media pembelajaran. Pengembang memilih mengembangkan media pembelajaran teks legenda dikarenakan (1) guru memiliki keterbatasan materi ajar dan kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran teks legenda, (2) siswa kurang mempunyai minat dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran sastra khususnya pada teks legenda, dan (3) hemat waktu dan pikiran,

serta lebih efisien untuk dipelajari di tempat-tempat tertentu. Para pelajar cenderung terbatas dalam belajar dimanapun dan kapanpun dengan hanya mengandalkan buku saja.

Pengembangan dalam pembelajaran inovatif dan komunikatif memiliki inspirasi untuk melakukan pengembangan media komik.¹²³ Materi yang akan disajikan menggunakan teori teks legenda teks sesuai kurikulum 2013. Mengacu pada silabus SMP/MTs mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Semester Genap. Sesuai dengan silabus tersebut, kompetensi inti Kompetensi dasar (KD) 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar 4.11 Menceritakan kembali isi legenda daerah setempat. Komik dapat dijadikan media belajar bagi peserta didik dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun komik dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk keterampilan berbicara. Dengan demikian teks legenda yang biasanya dibaca sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi. Dengan adanya komik, maka peserta didik MTs Abu Amr dapat mengembangkan imajinasi dalam memahami legenda yang akan diceritakan kembali. Media komik pembelajaran legenda yang mampu menampilkan gambar sebagai contoh legenda dalam asal usul tokoh masyarakat, benda, dan tempat kejadian yang pernah terjadi.

Berdasarkan pengamatan ketika observasi di MTs Abu Amr, permasalahan yang ditemukan terletak pada kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita ketika diminta untuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca. Siswa kesulitan memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita. Oleh karena itu, melalui keterampilan berbicara siswa dapat lebih mudah memilih dan menggunakan kosa kata yang tepat ketika bercerita. Fokus permasalahan yang diteliti adalah pada keterampilan berbicara siswa Kelas VII MTs Abu Amr dalam menceritakan kembali hasil bacaan.

Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran bercerita. Terbatasnya penggunaan media menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk lebih ekspresif dan menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan bercerita. Agar pembelajaran bercerita siswa dapat berjalan lebih baik

¹ Suaedi dkk, *Pembelejaran Pendidikan Lingkungan Hidup*, cetakan 1 (Bogor : IPB Press, 2016) hal. 13

² Mochamad Bayu Firmansyah, *Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara*, Edukasi dan Sosial, Vol 8 (September 2017) hal. 119-125

³ Mochamad Bayu Firmansyah, *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Teknik Gen Estetika dan Pengintegrasian Strategi Metakognitif Pada Siswa Kelas VII MTs YTI Nguling Tahun Pelajaran 2013-2014*, Nosi, Vol 2 (Januari 2014) hal. 311-322

diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa.⁴⁵ Media komik diharapkan dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita, meningkatkan imajinasi siswa ketika bercerita, serta dapat menjadi semangat belajar bagi siswa.

Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak.^{6 7 8} Sehingga bisa dikatakan bahwa mendongeng yaitu suatu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Media merupakan alat yang dapat membantu suatu keperluan dan aktivitas yang dapat memudahkan bagi yang menggunakannya. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengantar peran yang berisi tentang informasi dari suatu subjek-subjek yang lainnya yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa.⁹

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat diketahui bahwa penelitian ini sangat relevan dilakukan mengingat pengembangan media pembelajaran komik untuk keterampilan berbicara (bercerita) tentang teks legenda membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, bisa mewariskan cerita legenda (kearifan vokal) dikalangan generasi muda dan melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media komik dan mengetahui kualitas media komik untuk meningkatkan keterampilan berbicara teks legenda siswa kelas VII MTs Abu Amr pada aspek kevalidan dan kepraktisan media.

METODE

⁴ Setya Raharja, dkk, *Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System dengan Pengembangan Software Moodle di SMA Negeri Kota Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan, Vol 41 (Mei 2011) hal. 55-70

⁵ Syifa Saputra, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati*, Jurnal Jesbio, Vol V (November, 2016) hal. 55-70

⁶ Mochamad Bayu Firmansyah, *Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara*, Edukasi dan Sosial, Vol 8 (September 2017) hal. 119-125

⁷ Mochamad Bayu Firmansyah, dkk, *Multimodal Smartphone : Millennial Student Learning Style*, Journal Test Engineering & Management, Vol 82 (February, 2020) hal. 9535-9545

⁸ Hsiao-Chien Lee, *Using an arts-integrated multimodal approach to promote English learning: A case study of two Taiwanese junior college students*, Journal English Teaching: Practice and Critique, Vol 13 (September, 2014) hal. 55-75

⁹ Safnil Arsyad, *The Discourse Structure and Linguistic Features of Research Article Abstracts in English by Indonesian Academics*, The Asian ESP Journal, Vol 10 (December, 2014) hal. 35

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. *Research and Develoment* (R&D) merupakan model penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data kuantitatif berupa perhitungan keseluruhan angket respon pengguna, sedangkan sumber data kualitatif berupa data kritik dan saran dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa dan ahli media, serta pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Peneliti menggunakan prosedur dan tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develoment, Implementation, and Evaluation*). Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan selanjutnya akan diterapkan dan diimplementasikan kelima tahapan dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan peserta didik menganalisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara pendidik, dan observasi. Langkah analisis ini mengacu pada kondisi di lapangan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perlu atau tidak komik untuk dikembangkan. Pada analisis ini dilakukan beberapa tahap yaitu wawancara dengan pendidik dan pembagian angket pada peserta didik terkait penggunaan media komik. Proses pembelajaran teks legenda di MTs Abu Amr, terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik, aktivitas pembelajaran didominasi pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Analisis media penilaian dari pendidik setelah melihat media komik tersebut dikatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas VII A & kelas VII B MTs Abu Amr. Gambar dan warna yang terdapat di dalam media komik tidak terlalu kontras sudah sangat menarik perhatian peserta didik dan mampu membuat peserta didik semangat belajar bahkan dapat menumbuhkan minat baca dan bercerita peserta didik untuk menggunakan media tersebut

Design

¹⁰ Yudi Hari Rayanto, dkk, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, cetakan 1 (Kota Pasuruan : Lembaga Academic and Research Institute, 2020) hal. 33

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang gambar tokoh yang akan ditampilkan didalam komik. Peneliti membuat dan mengisi gambar- gambar komik sesuai dengan materi yang sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar komik dilakukan secara manual berukuran kertas A4, satu kertas dibuat menjadi satu halaman komik. Komik dibuat dalam bentuk buku. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari menyesuaikan materi yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam buku tematik kelas VII A dan VII B, penambahan gambar dan tulisan teks ilustrasi juga dibuat secara manual dengan membuat naskah dialog, pemilihan warna gambar yang sesuai dan menarik untuk anak MTs. Komik didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dengan proses pewarnaan menggunakan krayon dan spidol berwarna terdapat beberapa tahap, yakni pembuatan gambar, pewarnaan, penambahan materi. Media ini didesain sebagai media visual yang memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya.

Development

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran komik. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi ahli materi, ahli pembelajaran ,ahli bahasa, dan ahli media.

Uji Ahli

Validasi materi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPP UNIWARA yaitu Ibu Sugianti, M.Pd. dengan 4 aspek penilaian yang meliputi dilihat pada aspek kelayakan isi memperoleh skor 80%, untuk aspek kelayakan materi memperoleh skor 94%, untuk aspek penilaian bahasa memperoleh skor 88%, untuk aspek fenomena memperoleh skor 100%. Dari tabel di atas diketahui bahwa dari validator ahli materi mendapat persentase yakni 90% dengan kategori sangat layak.

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Kelayakan Isi	44	55	80%	Layak
Kelayakan Penyajian	28	30	94%	Sangat Layak
Penilaian Bahasa	22	25	88%	Sangat Layak
Fenomena	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	109	125	-	-
Rata – Rata Persentase			90%	Sangat Layak

Validasi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPP UNIWARA yaitu Bapak Drs. Suwadi, M.Pd. dengan 3 aspek penilaian yang meliputi dilihat pada aspek format memperoleh skor 100%, untuk aspek bahasa memperoleh skor 95%, untuk aspek penilaian isi memperoleh skor 91%. Dari tabel di atas diketahui bahwa dari validator ahli RPP mendapat persentase yakni 95% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Format	10	10	100%	Sangat Layak
Bahasa	19	20	95%	Sangat Layak
Isi	22	35	91%	Sangat Layak
Jumlah	51	65	-	-
Rata – Rata Persentase			95%	Sangat Layak

Validasi Bahasa ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPP UNIWRA yaitu Ibu Badriyah Wulandari, M.A. dengan 4 aspek penilaian yang meliputi: tingkat intelektual siswa MTs memperoleh skor 80%, untuk aspek konsistensi penggunaan istilah menggambarkan suatu konsep memperoleh skor 100%, untuk aspek penyusunan kalimat memperoleh skor 100%, untuk aspek Bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh skor 100%. Dari tabel diatas diketahui bahwa dari validator ahli materi mendapat persentase yakni 93% dengan kategori sangat layak.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Bahasa dengan tingkat intelektual siswa MTs	44	55	80%	Sangat Layak
Konsistensi penggunaan istilah menggambarkan suatu konsep	28	30	93%	Sangat Layak
Penyusunan kalimat	10	10	100%	Sangat Layak
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	133	110	-	-
Rata – Rata Persentase			93%	Sangat Layak

Validasi Media ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPP UNIWARA yaitu Bapak Tristan Rokmawan, M.Pd dengan 4 aspek penilaian yang meliputi aspek materi memperoleh skor 80%, untuk aspek ilustrasi memperoleh skor 100%, untuk aspek kualitas media memperoleh skor 100%, untuk aspek daya tarik yang digunakan mudah dipahami memperoleh skor 100%. Dari tabel di atas diketahui bahwa dari validator ahli materi mendapat persentase yakni 95% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Materi	12	15	80%	Sangat Layak
Ilustrasi	10	10	100%	Sangat Layak
Kualitas Tampilan Media	8	10	100%	Sangat Layak
Daya Tarik	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah	30	45	-	-
Rata – Rata Persentase			95%	Sangat Layak

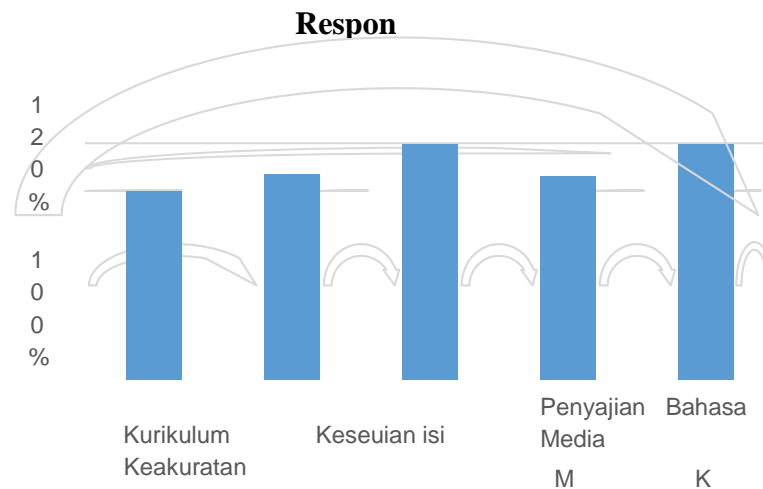
Implementation

Uji Pendidik

Uji coba pendidik kelas VII terdiri atas 1 pendidik guru bahasa Indonesia di MTs Abu Amr dengan penyebaran angket yang berisi pernyataan yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu aspek kurikulum memperoleh persentase 80%, untuk aspek kesesuaian isi skor sebesar 86%, untuk aspek keakuratan media sebesar 100%, untuk aspek penyajian materi 86%, aspek keterlaksanaan 100%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari keempat penilaian diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat baik”.

Tabel 5
Hasil Respon Pendidik I

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Kurikulum	8	10	80%	Sangat Baik
Kesesuaian isi	35	40	86%	Sangat Baik
Keakuratan Media	20	20	100%	Sangat Baik
Penyajian Materi	13	15	86%	Sangat Baik
Keterlaksanaan	10	10	100%	Sangat Baik
Jumlah	86	95	-	-
Rata – Rata Persentase			90%	Sangat Baik



Grafik 1 Respon Pendidik I

Uji Kelompok

Uji Coba terbatas dilakukan pada peserta didik dari kelas VII A MTs Abu Amr. Kemudian peserta didik diberikan angket untuk menilai kemenarikan dan menceritakan kembali isi legenda ada di komik. Aspek kesesuaian isi teks legenda persentase 100%, untuk aspek ketepatan logika urutan bicara skor sebesar 100%, untuk aspek ketepatan detil peristiwa sebesar 80%, untuk aspek ketepatan makna keseluruhan 100%, aspek ketepatan kata 100%, untuk aspek ketepatan kalimat 100%, untuk aspek kelancaran 100%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari keempat penilaian diperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat baik”

Tabel 6
Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil Kelas VII A
Peserta didik I

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Kesesuaian isi teks legenda	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan logika urutan bicara	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan detil peristiwa	4	5	80%	Sangat Baik
Ketepatan Makna Keseluruhan	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan Kata	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan Kalimat	5	5	100%	Sangat Baik
Kelancaran	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah	34	35	-	-
Rata – Rata Persentase			97%	Sangat Baik



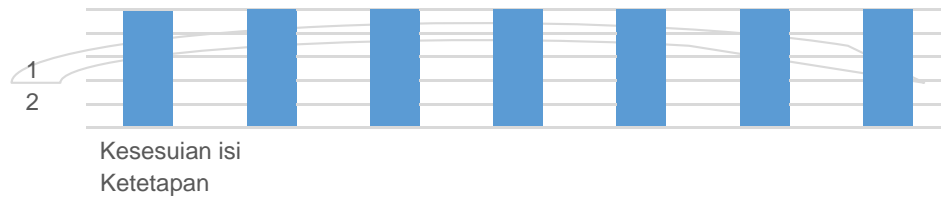
Grafik 2
Nilai Tes Menceritakan Kembali Isi Legenda Asal- Usul Ranu Grati Pada Media Komik Uji Kelompok Kecil Peserta Didik I

Uji Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil kemudian produk diujicobakan kembali pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan kelas VII A sejumlah 28 peserta didik. Untuk mendapat nilai tes keterampilan berbicara pada media komik. Hasil respon peserta didik dilihat pada tabel dibawah ini: aspek kesesuaian isi teks legenda persentase 100%, untuk aspek ketepatan logika urutan bicara skor sebesar 100%, untuk aspek ketepatan detail peristiwa sebesar 80%, untuk aspek ketepatan makna keseluruhan 80%, aspek ketepatan kata 100%, untuk aspek ketepatan kalimat 100%, untuk aspek kelancaran 100%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari keempat penilaian diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat baik.

Tabel 7
Hasil Analisis Uji Kelompok Besar Kelas VII A
Peserta didik I

Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor	Kategori
Kesesuaian isi teks legenda	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan logika urutan bicara	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan detail peristiwa	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan Makna Keseluruhan	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan Kata	5	5	100%	Sangat Baik
Ketepatan Kalimat	5	5	100%	Sangat Baik
Kelancaran	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah	35	35	-	-
Rata – Rata Persentase			100%	Sangat Baik



Grafik 3

Nilai Tes Menceritakan Kembali Isi Legenda Asal- Usul Ranu Grati Pada Media Komik Uji Kelompok Besar Peserta Didik I

Evaluation

Tahap evaluasi adalah tahap yang dilakukan penulis disetiap kegiatan mulai dari tahap pertama hingga tahap keempat. Penulis melakukan evaluasi dengan cara menganalisis hasil data. Evaluasi diantaranya adalah evaluasi pada tahap analisis, yakni wawancara, observasi. Pada tahap design penulis mengevaluasi penyusunan ancangan hingga design produk akhir. Pada tahap development validator mengevaluasi komik yang telah penulis kembangkan. Pada tahap implementasi evaluasi dilakukan dengan cara mencari tahu respon pedidik dan hasil tes penilaian berbicara menceritakan kembali isi teks legenda asal usul pendidik, serta mengukur kelayakan komik.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan komik pada kelas VII A dan VII B MTs menggunakan penelitian Research and Development (RnD) dengan model ADDIE meliputi 5 langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Kualitas produk (komik) sebagai media pembelajaran KD. 3.11 dan KD. 4.11 berdasarkan hasil validasi 4 ahli yaitu 1 ahli materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli RPP mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli Bahasa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli Bahasa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Respon Pendidik I memperoleh skor sebesar 86% dengan kategori sangat layak, pendidik II memperoleh skor sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Hasil tes penilaian berbicara (menceritakan kembali isi legenda) menggunakan media komik peserta didik pada uji coba kelompok kecil di kelas VII A mendapatkan skor 87% dengan kategori sangat baik, untuk uji coba kelompok besar di kelas VII A mendapatkan skor 97% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, S. (2014). The Discourse Structure and Linguistic Features of Research Article Abstracts in English by Indonesian Academics. *Online Submission*, 10(2), 191-223.
- Fachruddin, S., Cokroaminoto, U., & Fachruddin, S. (2016). *Pendidikan Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup* (Issue January).
- Firmansyah, B. M. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Teknik Gen Estetika dan Pengintegrasian Strategi Metakognitif Pada Siswa Kelas VII MTs YTI Nguling Tahun Pelajaran 2013-2014. *NOSI*, 2(January 2014), 311–322.
- Firmansyah, Mochamad Bayu. (2018). MODEL PEMBELAJARAN DISKUSI BERBASIS PERILAKU BERLITERASI UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA_BAYU_sept_2017. *Edukasi Dan Sosial*, 8(September 2017), 119–125. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ebx9j>
- Firmansyah, Mochammad Bayu, Siswanto, W., & Priyatni, E. T. (2020). Multimodal Smartphone : Millennial Student Learning Style. *Test Engineering & Management*, 82(January-February 2020), 9535–9545. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&q=Multimodal+Smartphone:+Millennial+Student+Learning+Style&as_sdt=0
- Lee, H. (2014). Using an arts-integrated multimodal approach to promote English learning: A case study of two Taiwanese junior college students HSIAO-CHIEN LEE. *English Teaching: Practice and Critique*, 13(2), 55–75.
- Raharja, S., Prasajo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM. *Jurnal Pendidikan*, 41, 55–70. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/504>
- Saputra, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jesbio*, V(2), 34–39.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.