

Pengembangan Modul Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Himpunan

Sri Devi Apriliani

¹Program Studi Pendidikan Matematika, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

sridevi@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh pengajar. Tujuan penelitian pengembangan ini Untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis powtoon pada materi himpunan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Namun, di penelitian dimodifikasi dari 5 tahap menjadi 3 tahap yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII SMP IT Muhammadiyah Simpang Empat, dua ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen ahli materi dan guru matematika sebagai validator kelayakan media pembelajaran, satu ahli media yaitu dosen ahli media. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berupa video animasi berbasis powtoon. Kelayakan media dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media dan mendapatkan respon yang baik. Berdasarkan dari hasil analisis data, nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi 4,52 dan ahli media 4,6. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran matematika memenuhi syarat kevalidan dari media pembelajaran dan termasuk dalam kategori sangat baik.]

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powtoon, Himpunan*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di SMP IT Muhammadiyah Simpang Empat yang terletak di Dusun 3, Desa Simpang Empat, Kec. Marbau, kab. Labuhan Batu Utara, Prov. Sumatera Utara, menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku matematika yang diterbitkan oleh Kemendikbud dan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) . Kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terpusatkan pada guru semata. Di era yang modern seperti ini teknologi memang sangat dibutuhkan pada dunia pendidikan, karena dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, siswa juga lebih aktif dan lebih mandiri dalam mencari informasi pada dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan pengenalan lapangan persekolahan di sekolah menengah pertama IT Muhammadiyah Simpang Empat saya melihat bahwa banyak siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran matematika dikarenakan matematika bersifat abstrak/symbolik, selama pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran, tidak mandiri siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, bahkan menunggu jawaban dari temannya dan menyontek siswa lain dan terlihat pasif saat guru meminta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi diskusi kelompoknya, sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi menurun. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih kurang maksimal dikarenakan fasilitas yang tidak memadai, dan kurangnya kreatifitas guru pada media pembelajaran. Media yang digunakan guru hanya sebatas alat peraga matematika sederhana, padahal penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013:19). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Aplikas Powtoon merupakan layanan internet yang dilakukan secara online yang dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan materi dengan fitur animasi yang dimiliki diantaranya animasi, animasi kartun, tulisan tangan, penambahan suara dan efek transisi yang bergerak serta pengaturan waktu yang mudah Dengan berbagai pilihan karakter animasi, objek, latar belakang, suara, penambahan video serta memiliki semua alat dan benda yang diperlukan untuk merencanakan materi video yang akan diproduksi. Powtoon juga menawarkan beberapa fasilitas pembuatan konten yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan materi mereka sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2017 : 297). Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* sebagai sumber belajar matematika siswa kelas VII SMP pada materi himpunan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Teknik Angket, Teknik angket ini dilakukan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan.

3. HASIL

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis didapat pada saat melaksanakan observasi di SMP IT Muhammadiyah Simpang Empat yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran matematika. Dari hasil observasi didapatkan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam pembelajaran matematika belum pernah dilakukan dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Dikarenakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media biasa seperti buku paket dengan tampilan yang kurang menarik sehingga membuat para siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran matematika berbasis *powtoon* dalam bentuk video animasi dengan tampilan yang semenarik mungkin sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Analisis Teknologi

Powtoon dipilih sebagai software utama dalam pengembangan media pembelajaran dikarenakan memiliki beragam fitur dan template yang akan membantu memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Serta bisa menambahkan character, text effect, animation, link, background, dan lainnya. Sekaligus juga bisa menggerakkan karakter dan teks sesuai kebutuhan dengan hanya memilih effect dan pose yang tersedia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pengumpulan Referensi

Peneliti mencari dan mengumpulkan animasi, gambar dan music pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran yang telah di dapat dari berbagai sumber seperti jurnal hasil penelitian. Animasi dan gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan music pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam media pembelajaran sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik minat siswa.

Pengkajian Materi

Berdasarkan tahap analisis materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* melalui video animasi adalah himpunan. Materi himpunan yang terdiri dari dua pokok bahasan yaitu, pengertian himpunan dan penyajian himpunan.

Storyboard

Storyboard merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media. *Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Materi berisi dua pokok bahasan yaitu, pengertian himpunan dan penyajian himpunan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap perencanaan maka selanjutnya melakukan tahap pengembangan. Adapun tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

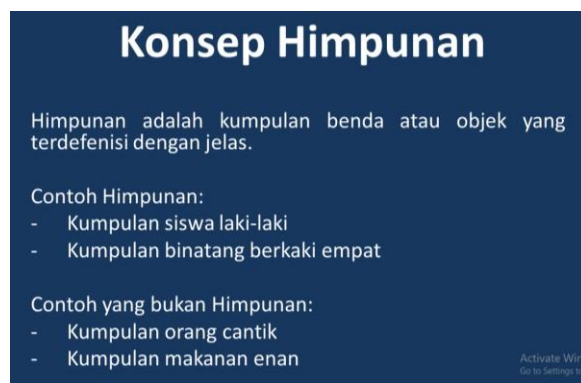
Pembuatan media Pembelajaran

Pada tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti: PC/Komputer yang sudah terinstall *browser* internet, aplikasi online *powtoon*, koneksi untuk

mengakses internet, *micropohone*. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media video pembelajaran berbasis *powtoon*. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan computer dengan internet kemudian masuk di web resminya *powtoon* (www.powtoon.com).

Tahap selanjutnya dilakukan dengan berpedoman pada naskah media video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri *templatepowtoon*. Property dan *setting background* di sesuaikan dengan ide materi untuk menunjang tercapainya tujuan. Setelah tokoh, property, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi pada *storyboard*. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter, setelah suara semua diisi lalu disesuaikan dengan dialog yang dilakukan.

Sebelum dikembangkan



Gambar 1.1 Tampilan Konsep Himpunan

Setelah Pengembangan



Gambar 1.2 Sub-menu Utama

Validasi Media

Validasi media pada tahap ini peneliti melakukan kevalidan terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* berupa video animasi yang divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan mengenai media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai acuan memperbaiki video animasi tersebut agar layak digunakan.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yaitu Ibu Putri Maisyarah, S.Pd.I., M.Pd. dosen matematika Universitas Muhammadiyah Utara dan Bapak Fairul Lizar, S.Pd.I guru matematika SMP IT Muhammadiyah Simpang Empat. Adapun hasil penilaian materi ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 1.1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Format	4,75	Sangat Baik
2.	Isi	4,2	Sangat Baik
3.	Pembelajaran	4,6	Sangat Baik
Total skor rata-rata		4,52	Sangat Baik

Validasi ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian terhadap media yang dikembangkan. Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu Bapak Surya Wisada Dach, S.Pd., M.Pd dosen matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Adapun hasil validasi oleh ahli media ditunjukkan pada table berikut:

Table 1.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Kesederhanaan	5	Sangat Baik
2.	Keterpaduan	4,5	Sangat Baik
3.	Bahasa	4	Baik
4.	Penekanan	5	Sangat Baik
5.	Keseimbangan	5	Sangat Baik
6.	Bentuk	4,6	Sangat Baik
7.	Warna	4	Baik
Total skor rata-rata		4,6	Sangat Baik

Uji Coba Kelas Kecil (*Small Group*)

Sebelum media pembelajaran diuji coba kepada siswa SMP IT Muhammadiyah Simpang Empat media pembelajaran melalui validasi oleh ahli media, setelah divalidasi dilakukan media pembelajaran dilanjutkan dengan tahap uji coba, uji coba media pembelajaran dilakukan dengan uji coba kelas kecil (*Small Group*) terdiri dari 10 siswa uji coba dilakukan dengan menguji kemenarikan dari media pembelajaran.

Uji coba kelas kecil bertujuan untuk uji coba kemenarikan media pembelajaran, uji coba kelas kecil ini dilakukan oleh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Peneliti mengambil sampel 10 siswa dengan teknik *purposive sampling* yaitu penentu sampel dengan pertimbangan tertentu, dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan dari guru yang bersangkutan yang mampu mewakili seluruh siswa.

Tabel 1.3 Hasil Respon oleh Siswa

Dimensi	Indikator	Persentase (%)	
		Rata-rata	Kriteria
Kognitif	Pemahaman isi <i>Powtoon</i>	87 %	Sangat Kuat
	Kejelasan petunjuk belajar	89 %	Sangat Kuat
	Kesesuaian tampilan <i>Powtoon</i>	94 %	Sangat Kuat
	Motivasi	88,7 %	Sangat Kuat
	Kemenarikan	94,7 %	Sangat Kuat
	Rasa ingin tahu	89 %	Sangat Kuat
Konatif	Bertanya	84 %	Sangat Kuat
	Menanggapi pertanyaan	84 %	Sangat Kuat

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VII menggunakan *Research and Development* dimodifikasi dari model ADDIE yaitu yang melalui lima tahapan pengembangan. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, maka hanya dikembangkan sampai tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*

Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis teknologi pada materi himpunan. Dari hasil analisis kebutuhan siswa dan analisis teknologi diperoleh media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* yang cocok digunakan pada proses pembelajaran.

Pada tahap *design* (desain), dilakukan pengumpulan referensi, pengkajian materi, dan *storyboard*. Hasil dari pengumpulan referensi diperoleh sumber-sumber yang relevan dan sesuai dengan materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari pengkajian materi diperoleh gambaran isi materi sesuai dengan aspek kontekstual. Hasil dari *storyboard* diperoleh gambar antarmuka desain utama dan materi.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika materi himpunan sesuai dengan desain awal yang telah dirancang. Setelah itu konsultasi ke dosen pembimbing mengenai media pembelajaran matematika. Setelah selesai, video animasi berbasis *Powtoon* materi himpunan dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket penilaian media. Berdasarkan penilaian, diperoleh skor rata-rata penilaian oleh ahli materi yaitu 4,52 sedangkan ahli media 4,6 yang termasuk dalam kategori valid. Setelah media pembelajaran divalidasi lalu media pembelajaran di uji coba pada kelas kecil (*small group*) hasil uji coba terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Powtoon* menunjukkan bahwa dimensi kognitif, afektif dan konatif secara keseluruhan mendapatkan respon yang sangat kuat. Respon yang sangat kuat dengan rata-rata (87 %) pada indikator pemahaman isi *powtoon*. Pada indikator kejelasan petunjuk belajar dan informasi memperoleh respon yang sangat kuat dengan rata-rata (89 %). Indikator kesesuaian tampilan *powtoon* mendapatkan respon sangat kuat dengan rata-rata (94 %). Indikator motivasi memperoleh respon sangat kuat dengan nilai rata-rata (88,7 %). Indikator kemenarikan memperoleh respon sangat kuat dengan rata-rata (94,7 %). Indikator rasa ingin tahu memperoleh respon sangat kuat dengan rata-rata persentase (89%). Respon siswa pada indikator bertanya menunjukkan respon yang sangat kuat dengan rata-rata (84 %). Indikator menanggapi pertanyaan juga mendapat respon sangat kuat dengan rata-rata (84 %). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik karena sesuai dengan derajat validitas yang baik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi himpunan di SMP kelas VII ini menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi dari 5 tahap menjadi 3 tahap yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), dan tahap *development* (pengembangan).

Tahap *analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis teknologi. Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan *storyboard* yang terdiri dari desain utama dan materi. Tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan pembuatan instrument penilaian yaitu angket ahli materi dan ahli media, pembuatan RPP yang dirancang untuk 1 kali pertemuan, dan pembuatan media pembelajaran yang berisikan intro, gambar judul materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, tampilan sub-menu utama, tampilan apersepsi, tampilan materi, latihan, penutup.

Media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap respon siswa pada materi himpunan di SMP kelas VII yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik karena sesuai dengan derajat validitas yang baik.

6. REFERENSI

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, et. Al. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), Hlm. 184. 261bid, h. 185
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada Asrul dkk. (2013:18). *Media Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Ekayati, R. (2020). Shadowing Technique on Students' Listening Word Recognition. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(2), 31-42.
- Ekayati, R. (2020). Shadowing Technique on Students' Listening Word Recognition. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(2), 31-42.
- Ekayati, R., & Arifin, M. A. (2020). Gerakan Literasi Kampung Sadar Sastra (Gelikam Rasa) Di Desa Manunggal. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 6-10.
- Ekayati, R., & Arifin, M. A. (2020). Gerakan Literasi Kampung Sadar Sastra (Gelikam Rasa) Di Desa Manunggal. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 6-10.
- Emelia, T. W. (2001). Makna Antarpersona dalam Iklan Lisan dan Tulisan.
- Emelia, T. W. (2017). Tradisi Lisan Cenggok-Cenggok pada Upacara Adat Perkawinan Melayu Panai Labuhanbatu-Sumatera Utara.
- Emelia, T. W. (2018). Model Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Tradisi Lisan Berpantun Masyarakat Melayu Labuhan Batu Sumatera Utara. *Kumpulan Penelitian Dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Emelia, T. W. (2018). Pengrajin Tikar Pandan di Desa Alue O Idi Rayeuk. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(1), 551-555.
- Emelia, T. W. (2018). Semiotic Analysis of Gesture in "Marlina the Murderer in Four Acts" Film.
- Emelia, T. W. IBM PENGRAJIAN TIKAR PANDAN DI DESA ALUE O IDI RAYEUK.

- Emelia, T. W., & Diah, H. T. (2018). KEARIFAN LOKAL DALAM SYAIR BORDAH MASYARAKAT MELAYU PANAI LABUHAN BATU. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Emelia, T. W., & Diah, H. T. (2019). ANALISA KESALAHAN ARTICLE DÉFINI DAN INDEFINI DALAM BAHASA PERANCIS. *KUMPULAN JURNAL DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA*.
- Emelia, T. W., & Ramadhani, S. (2021). KEKAYAYAN REMPAH DALAM TRADISI BUBUR PEDAS MELAYU TAMIANG: KAJIAN TRADISI LISAN. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 22-29.
- Emelia, T. W., Sari, A. W., & Izar, S. L. (2021). PKM Pendampingan Mendesain Proposal Kegiatan dalam Bahasa Indonesia Kepada Forum Komunikasi Antar Lembaga Adat Kota Medan. *ABDI SABHA (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(3), 63-69.
- Ginting, P., Hasnah, Y., & Hasibuan, S. H. (2021). Pkm Pelatihan Tindakan Kelas (Ptk) Berbasis Student Centered Learning (Scl) Bagi Guru Smp Di Kecamatan Medan Deli. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 58-72.
- Hasnah, Y. (2017). TEACHERS AS ROLE MODELS IN NURTURING STUDENTS' CHARACTER. *KUMPULAN JURNAL DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA*, (3).
- Hasnah, Y., & Ginting, P. (2018). Brain Gym Bagi Guru SMP di Kecamatan Percut Sei Tuan. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Irvan, & Lubis, H. (2011). Program Bantu Pembelajaran Mata Kuliah Kalkulus Menggunakan Multimedia. 89-97
- Jayanti, M. & Wiratomo, Y. (2017). Perancangan Media Siap UN Matematika SMP Berbasis Android. *Jurnal SAP*, e-ISSN: 2549-2845
- Lubis, B. N. A., & Sagala, R. W. (2020). The Comparative of Indonesian and Western Culture in Live Action: A Study of Cross-Culture. *English Teaching and Linguistics Journal*, 1(2), 56-59.
- Lubis, H. Z., Syahputri, D., Adelia, N. D., & Maherza, W. (2019, October). Tingkatkan Kesadaran Siswa Melalui Budaya Menabung Sejak Dini di Desa Sidourip Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 194-199).
- Manurung, I. D., Hasibuan, S. H., & Yusriati, Y. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 36-42.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Perdana, P. R., Batumbara, I. H., & Sagala, R. W. (2021). Pembuatan Aplikasi Berbasis Online Bagi Guru SMP Muhammadiyah Kota Medan Pada Masa Pandemic Covid 19. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 26-30.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2
- Ramadhani, S., & Emelia, T. W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Terhadap Kemampuan Menemukan Kalimat Perintah Dalam Teks Eksplanasi oleh Siswa Kelas VIII SMP Gajah Mada Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Rudy Bretz, (1971). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sagala, R. W. (2018). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling.
- Sinar, T. S., Sibarani, R. S., & Takari, M. T. (2017). The Performance, Text, and Context Cenggok-Cenggok Malay Panai Labuhanbatu-Sumatera Utara, Indonesia. *Journal of Arts and Humanities*, 6(7), 55-61.
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: RemajaRosda Karya.
- Sugiyono (2017), *Metode Penelitian kualitatif kuantitatif R dan D*, Bandung,Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Sutikno, Sobry. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holistica.
- Syahputri, D. (2020). The Ellipsis on the Main Character's Utterances in the Trolls Movie. *English Teaching and Linguistics Journal*, 1(2), 60-67.
- Syahputri, D., & Masita, S. (2018). Ananalysis Of The Students' Error In Writing Descriptive Text. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(1).
- TUSSA'DIAH, H. A. L. I. M. A. H., & Emelia, T. W. (2018). ANALISA KESALAHAN MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN MORFEM PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP UMSU. *KUMPULAN JURNAL DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA*.
- Wahyuni, R., & Hasnah, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Writing terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa pada Mata Kuliah Creative Writing. *KUMPULAN JURNAL DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA*, 8(10).
- Windyani, Tustiyana. 2012. Instrumen Untuk Menjaring Data Interval. Nominal, Ordinal Dan Data Tentang Kondisi, Keadaan, Hal Tertentu Dan Data Untuk Menjaring Variabel Kepribadian. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5): 203-207.