



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur

Megawati Sianipar^{1*}, Fahrurrozi², Herlina³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Email : megawati.sianipar98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis powtoon mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi Dongeng. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dengan persentase 76,92% dari ahli materi ; 67,50% dari ahli bahasa, dan 91,67% dari ahli media dengan rerata kategori "sangat baik". Hasil uji coba pengguna kepada guru memperoleh persentase sebesar 72,6% dengan kategori "baik". Hasil tes belajar memperoleh persentase rata-rata 87,1% dengan kategori "sangat baik" dan hasil uji coba pada siswa yaitu uji coba one to one dan uji coba small group memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori "sangat baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis powtoon mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi Dongeng layak digunakan.

Kata kunci: *Penelitian dan pengembangan, Media pembelajaran, Video Animasi, Berbasis powtoon, Dongeng*

Abstract

This research aims to develop a product in the form of media animated video learning based on powtoon language subjects Indonesian class III Fairy tale material. This research uses the method Research and Development (R&D) research with a development model ADDIE which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, learning achievement tests, and documentation. The results showed the feasibility of animated video learning media based on powtoon with a percentage of 76.92% from material experts, 67.50% from linguists, and 91.67% from media experts with an average category of "very good". The

results of user trials on teachers obtained a percentage of 72.6% in the "good" category. The learning test results obtained an average 87.1% in the "very good" category and the results of the students trials, namely one to one trials and small group trials, obtained an average percentage of 96.67% in the "very good" category. So it can be concluded that animated video learning media based on powtoon for Indonesian language subjects in grade III, fairy tale material is a appropriate to use.

Keywords: *Research and development, Learning media, Video Animation, Powtoon based, Fairytale*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam suatu proses. Proses itu berupa transformasi nilai-nilai, pengetahuan, teknologi, keterampilan. Dunia pendidikan adalah dunia yang dinamis, artinya selalu terjadi inovasi dalam hal operasionalnya. Inovasi dalam pendidikan memiliki satu tujuan utama yaitu untuk memperbaiki kualitas pendidikan negara kita. Berbagai upaya dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan seperti peningkatan kualitas tenaga pendidik, pembaruan kurikulum, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, penataan manajemen pendidikan, serta penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dipungkiri bahwa sangat berpengaruh pada segala aspek, salah satunya ialah aspek pendidikan. Teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersamaan seiring dengan adanya generasi baru. Pada aspek pendidikan, teknologi memiliki tujuan untuk dapat memberikan atau menciptakan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan, ditambah dengan adanya pandemi covid-19 yang terjadi pada saat ini.

Selama pandemi covid-19 berlangsung, hampir di seluruh negara termasuk Indonesia melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Melalui pembelajaran daring, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memanfaatkan media yang tepat dan sesuai. Dalam hal ini teknologi digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu bahasa Indonesia yang membutuhkan keterampilan dan penalaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (KTSP, 2006: 317) (Zulela M Saleh, 2013). Pada hakikatnya, belajar bahasa Indonesia adalah belajar berkomunikasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek kemampuan bahasa. Empat aspek kemampuan bahasa di kelompokkan ke dalam kemampuan bahasa lisan dan kemampuan bahasa tulisan. Kemampuan bahasa lisan meliputi kemampuan menyimak dan berbicara, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis.

Kemampuan peserta didik lewat menyimak, mereka akan dapat inspirasi atau pengetahuan baru yang diperoleh lewat menyimak. Melalui kemampuan berbicara, peserta didik dapat mengungkapkan ide-idenya baik di forum formal ataupun informal. Kemampuan peserta didik lewat membaca, mereka akan mengetahui informasi baru yang akan diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan peserta didik lewat menulis, mereka akan dapat menuangkan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya dalam bentuk tulisan. Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia adalah materi dongeng.

Dongeng merupakan cerita khayalan yang bercerita tentang kehidupan pada zaman dahulu kala. Dongeng biasanya berisi pesan atau amanat yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca (Irene MJA, dkk, 2016). Untuk menemukan pesan tersebut, siswa terlebih dahulu dapat membaca atau menyimak dongeng dengan cermat. Dongeng adalah struktur kehidupan imajinatif yang dituturkan melalui bahasa (Heru Kurniawan, 2013). Dongeng berisikan bacaan-bacaan yang menarik, seperti cerita tentang bagaimana menyayangi binatang, melalui cerita tersebut seseorang dapat mengambil nilai positif untuk menyayangi binatang. Dongeng juga dapat dikatakan sebagai bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang yang berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

Dalam penyampaian materi dongeng, diperlukan perangkat pendukung. Salah satu perangkat pendukung adalah adanya media pembelajaran. Dewasa ini, peran media pembelajaran menjadi hal yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari perangkat pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses komunikasi dalam proses pembelajaran.

Media dapat membantu proses penyampaian pembelajaran sehingga dapat meminimalkan kemungkinan kejenuhan siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Herlina Usman, 2020). Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berhasilnya suatu pembelajaran salah satunya dapat ditentukan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Hendaknya para guru menggunakan media yang bervariasi guna mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan memanfaatkan IT sangat menarik dan dapat mendorong siswa untuk giat belajar karena pada usia pendidikan dasar, khususnya kelas 1-3 sekolah dasar yang berusia sekitar 6-9 tahun dapat dikatakan sebagai anak-anak yang tertarik dan senang pada animasi, gambar-gambar yang berwarna dan menarik. Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dianggap dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi dongeng yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) di SDN Rawamangun 09, peneliti mengamati bahwa kemampuan siswa memahami pesan dalam dongeng rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah guru masih menggunakan metode konvensional berupa buku cetak Tematik. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media video animasi dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek a) sikap; b) pengetahuan, dan c) keterampilan. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik. Penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu (Ahmad Susanto, 2013).

Media yang akan digunakan peneliti dalam mengukur hasil belajar siswa adalah media video animasi berbasis powtoon, diharapkan dengan media ini siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi dongeng terutama pesan dalam dongeng, sehingga proses pembelajaran akan menarik bagi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media powtoon merupakan salah satu inovasi media pembelajaran, yang tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga dapat menampilkan animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup dan audio yang menarik untuk belajar.

Pada materi pesan dalam dongeng, powtoon sangat cocok diaplikasikan sebagai media yang mempermudah siswa dalam memahami pesan yang terdapat dalam dongeng karena terdapat animasi di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur".

METODE

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media video animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar materi pesan dalam dongeng, mengetahui kelayakan media video animasi berbasis powtoon dan untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis powtoon untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan materi pesan dalam dongeng. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa kelas III sebanyak 31 siswa.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Metode *Research and Development (R&D)* dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019).

Pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model pendekatan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE terdapat 5 langkah yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen penelitian yaitu melalui observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan tes hasil belajar pengetahuan. Kategori kelayakan produk berdasarkan persentase di bawah ini :

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

Persentase	Kategori
0% - 25%	Sangat kurang baik
26% - 50%	Kurang baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi powtoon materi pesan dalam dongeng "Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban", dapat diakses melalui kanal *youtube* yang terhubung dengan jaringan internet. Materi pesan dalam dongeng terdapat di dalam pelajaran Bahasa

Indonesia kelas III SD/MI Tema 2 "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan". Dari dongeng tersebut, siswa dapat menemukan pesan yang tentunya berguna dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran video animasi powtoon ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pesan dalam dongeng. Untuk mengukur pemahaman siswa akan media ini, peneliti memberikan test hasil belajar jenis soal isian sebanyak 10 butir soal.

Media pembelajaran video animasi berbasis powtoon materi pesan dalam dongeng "Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban" yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yaitu : a) didesain sesuai dengan karakteristik siswa ; b) menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa ; c) terdapat delapan slide dan menggunakan tujuh jenis huruf. Jenis hurufnya adalah jenis huruf *Noot* dan *Chunk five ex* untuk judul dongeng pada slide pertama, jenis huruf *Arial Round* untuk slide ke-2, jenis huruf *Courgette* pada slide ke-3, jenis huruf *Mr. Bubble* font untuk slide ke-4, jenis huruf *Montserrat* pada slide ke-5 dan ke-8, pada slide ke-6 menggunakan jenis huruf *playfair Display*, dan slide ke-7 menggunakan jenis huruf *Cooer Hewit* ; d) telah melalui tahap pengujian *expert review* oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, serta telah dilakukan uji coba kepada siswa ; e) terdapat pengukuran kemampuan kognitif siswa untuk mengetahui meningkat atau tidaknya media video animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa materi pesan dalam dongeng.

Prosedur pengembangan produk media pembelajaran video animasi powtoon berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III SDN Rawamangun 09, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan buku cetak Tematik, termasuk materi pesan dalam dongeng, Peneliti juga memberikan kuesioner untuk siswa kelas III di SDN Rawamangun 09, dari hasil kuesioner, menunjukkan bahwa materi pesan dalam dongeng akan menarik dan lebih menyenangkan jika menggunakan media video animasi.

Produk ini berbentuk video animasi materi dongeng yang memuat pesan dalam kehidupan sehari-hari, didesain berdasarkan kompetensi dasar muatan Bahasa Indonesia kelas 3 SD yang bersumber dari buku Tematik Siswa. Media berbasis powtoon dikemas dengan tampilan yang menarik, bahasa yang komunikatif, dan mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Pada proses pengembangannya, media berbasis powtoon dibuat dalam bentuk slide di dalam aplikasi powtoon yang kemudian di upload ke akun youtube milik peneliti dan dapat diunduh.

Pada tahap *design*, peneliti merancang produk berupa video animasi powtoon dengan judul dongeng "Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban" yang terdapat pada buku cetak Tematik siswa kelas III SD/MI halaman 96, juga dibuat *storyboardnya*.

Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan teks dongeng "Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban".

Terdapat penambahan suara saat membacakan teks dongeng sesuai dengan slide yang sedang diputar. Tampilan slide sebagai berikut :



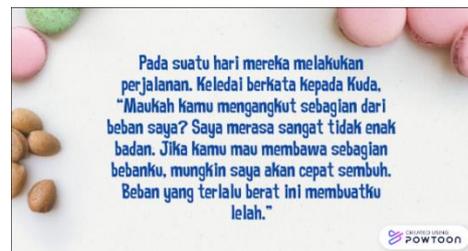
Gambar 1. Slide Tampilan Cover



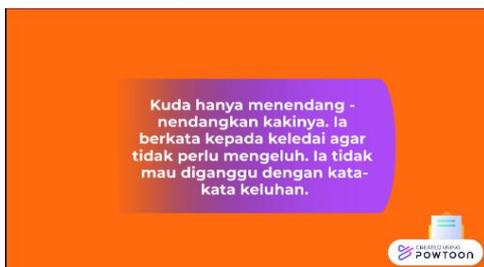
Gambar 2. Tampilan Slide 2



Gambar 3. Tampilan Slide 3



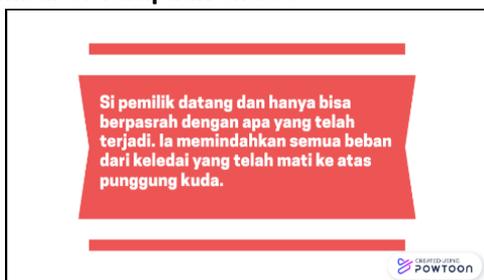
Gambar 4. Tampilan Slide 4



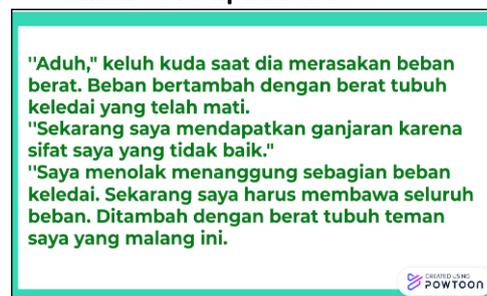
Gambar 5. Tampilan Slide 5



Gambar 6. Tampilan Slide 6



Gambar 7. Tampilan Slide 7



Gambar 8. Tampilan Slide 8

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan kuesioner terbuka. Setelah itu, media akan direvisi berdasarkan kritik dan saran para ahli sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Hasil validasi media pembelajaran video animasi powtoon materi pesan dalam dongeng oleh ketiga ahli dijabarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor yang Didapat	Persentase (%)
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	12	9	76,92 %
2.	Kebenaran dan Ketepatan Materi	6	24	19	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	2	8	6	
4.	Kesesuaian materi dengan proses pembelajaran	2	8	6	
Jumlah		13	52	40	

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor Yang Didapat	Persentase (%)
1	Kebahasaan	7	28	20	67,50 %
2	Perkembangan peserta didik	3	12	7	
Jumlah		10	40	27	

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor Yang Didapat	Persentase (%)
1	Daya tarik media	4	16	15	91,67 %
2	Kesesuaian isi dengan media	3	12	12	
3	Penggunaan media	3	12	10	
4	Tipografi	2	8	8	
5	Penyajian media	3	12	10	
Jumlah		15	60	55	

Tabel 5. Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli

Responden	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	76,92%	Sangat Baik
Ahli Bahasa	67,50%	Baik
Ahli Media	91,67%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase	80,26%	Sangat Baik

Dari tabel tersebut di atas, media video animasi berbasis powtoon sudah siap diberikan kepada siswa kelas III A SDN Rawamangun 09.

Pada tahap *implementation*, media video animasi berbasis powtoon diberikan kepada pengguna yaitu guru dan siswa kelas 3 A SDN Rawamangun 09. Uji coba dilaksanakan secara tatap muka dan terdiri dari dua proses, yaitu uji coba *one to one* yang melibatkan tiga siswa, dan enam siswa untuk uji coba *small group*.

Pada tahap *evaluation*, terdapat proses evaluasi, yaitu penilaian oleh peserta didik melalui uji coba *one to one* dan uji coba *small group*, dan tes hasil belajar yang dapat mengukur pemahaman siswa mengenai materi pesan dalam dongeng yang disajikan dalam media powtoon. Lalu, peneliti juga telah mengakumulasi hasil uji *coba one to one* dan *small group* ke dalam tabel berikut :

Tabel 6. Rekapitulasi Instrumen Penilaian Uji Coba Pengguna

Uji Coba	Total Perolehan Skor (%)	Kategori
Uji Coba <i>One to One</i>	5	Sangat Baik
Uji Coba <i>Small Group</i>	5	Sangat Baik
Rata-rata Persentase	5	Sangat Baik

Instrumen uji coba pengguna juga diberikan kepada guru kelas III A SDN Rawamangun 09, dijabarkan dalam tabel berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi Instrumen Penilaian Uji Coba Pengguna Guru Kelas III

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor yang Didapat	Persentase
Materi	12	48	37	72,6%
Media	11	44	30	
Kebahasaan	9	36	26	
Jumlah	32	128	93	

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa peserta didik dapat lebih mudah memahami dengan menggunakan media berbasis powtoon materi pesan dalam dongeng.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powtoon kelas III sekolah dasar materi pesan dalam dongeng dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Proses pengembangan kemudian dilanjutkan dengan evaluasi yang dilakukan untuk menilai kelayakan produk. Evaluasi tersebut dilakukan melalui tiga tahap, yaitu penilaian para ahli, penilaian pengguna, dan uji coba produk kepada peserta didik yang meliputi uji coba *One to One* dan uji coba *Small Group*. Proses evaluasi para ahli melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan uji coba ahli tersebut media yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,69% dan berdasarkan kategori penilaian maka media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik.

Proses uji coba produk kepada peserta didik dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba *One to One* dan uji coba *Small Group*. Pada proses uji coba tersebut peserta didik mengisi kuesioner dan diperoleh rata-rata perolehan persentase sebesar 97,50% dengan kategori sangat baik. Kemudian dari tes hasil belajar memperoleh persentase rata-rata 87,1% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh para ahli maupun uji coba pada peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis powtoon materi pesan dalam dongeng untuk kelas III sekolah dasar dinyatakan valid dan produk layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deliviana, Evi. 2017. Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. Universitas Kristen Indonesia, FKIP Bimbingan dan Konseling. (<http://repository.uki.ac.id/354/>). (Diakses pada tanggal 22 November 2020).
- Effendi, Darwin, dan Achmad Wahidy. 2019. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. (<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>). (Diakses pada 24 November 2020).
- Herlina dan Honayapto. 2017. Hubungan Sikap Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Menulis Deskriptif Bahasa Inggris. (journal.unj.ac.id). (Diakses pada 17 November 2020).
- Hurlock, E., Istiwidayanti (Penerjemah), & Soedjarwo (Penerjemah). (1991). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup. Jakarta: Erlangga.
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta : Diva Press.
- Irene, dkk. 2016. Bupena Jilid III A. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Jun, K. 2017. Jurus Jitu Mahir Mendongeng. Jogjakarta: Hikam Pustaka.
- Kurniawan, Asep. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Penerbit Kencana.

- Saleh, M. Zulela. 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Eveline dan Hartini. 2010. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, Anas. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Rajawali Press
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: PT Angkasa.
- Usman, Herlina. Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis Hots Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat. (journal.unj.ac.id). (Diakses pada 17 November 2020).
- Usman, Herlina, Ika Lestari, dan Noldy Pelenkahu. (2020). English E-Book for Elementary School Students: Research by Design Based on Whole Language Approach. ICLIQE: 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education 2019, (397), 735-741.
- Winarti, Sri. 2011. Perihal Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Yogyakarta : Elmatara Publishing.