

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL QUESTION CARDS* PADA MATERI TEKS DRAMA KELAS VIII SMP PGRI 01 BATU

Shelly Jayanti Trisnawardani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Islam Malang

Shellyjyt@gmail.com

Abstrak: Era digital saat ini memudahkan tenaga pendidik untuk menerapkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar peserta didik. Banyak media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh pendidik salah satunya yaitu *digital question cards*. Salah satu kelebihan media pembelajaran *digital question cards* adalah media sederhana yang bisa dimainkan oleh pendidik bersama peserta didik melalui sebuah permainan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada media *digital question cards* yang dirancang dengan tampilan dan gambar menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *digital question cards* pada materi teks drama kelas VIII. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap, yaitu: (1) Define (pendefinisian) yaitu merumuskan syarat-syarat pembelajaran, merancang konsep media, dan pembuatan laman *digital question cards*. (2) design(perancangan) yaitu merancang format media pembelajaran. (3) Development(pengembangan) yaitu mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan saran dan masukan dari para ahli/validator. (4) Disseminate (penyebaran) yaitu menyebarkan media pembelajaran hasil penelitian ke sekolah-sekolah, namun karena keterbatasan waktu dan ruang gerak dalam proses penyebaran karena adanya pandemic maka proses penyebaran hanya dilakukan pada 6 siswa SMP PGRI 01 Batu.

Kata-kata kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *Digital question cards*, Teks drama.

Pendahuluan

Indonesia saat ini sedang gencar-gencarnya membangun kualitas Sumber Daya Manusianya melalui Pendidikan. Menurut (Jamaludin, 2011:23) mutu pendidikan adalah persoalan mikro di sekolah, bahkan per-orangan. Mutu terwujud jika siswa belajar sebanyak mungkin dan mutu pendidikan juga dilihat dari peningkatan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Semua pengetahuan yang dapat mereka kuasai adalah hasil belajar yang mereka lakukan sendiri.

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik tentunya. Untuk mencapai pendidikan yang bermutu didukung oleh banyak factor mulai dari kualitas tenaga kerja pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana sampai dengan metode pembelajaran yang tepat.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengupayakan banyak hal untuk memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia melalui revisi kurikulum berkali-kali. Perubahan kurikulum ini disesuaikan dengan kondisi social dan perkembangan pola pikir anak-anak yang sudah maju dan kurang maksimal jika masih menggunakan kurikulum lama sebagai acuan. Kurikulum biasanya dilakukan revisi setiap 10 tahun sekali karena waktu 10 tahun dianggap telah mampu melihat perkembangan pola pikir, kondisi social, dan fenomena yang terjadi sehingga kurikulum disesuaikan dengan berbagai kondisi tersebut.

Pengertian kurikulum banyak didefinisikan oleh para ahli. Menurut Soedijarto (dalam Rosari, A.M, DKK, 2017), sebuah pengalaman persepsi Bagi Prosedur Perencanaan dan Pengembangan; Kurikulum Perguruan Tinggi, BP3K Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1975 "Segala pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan dan diorganisir untuk diatasi oleh

siswa/mahasiswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan bagi suatu lembaga pendidikan”.

Namun pada intinya semua pendapat para ahli tersebut memiliki inti yang sama bahwa kurikulum adalah perencanaan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Perencanaan tersebut meliputi banyak hal seperti ketenaga kerjaan yang mumpuni, sarana dan prasarana yang mendukung, system pendidikan yang sesuai dengan kondisi masyarakat yang ada pada saat ini. Perjalanan perubahan kurikulum di Indonesia sangat panjang mulai dari kurikulum 1947, kurikulum 1952, kurikulum 1964, kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, KBK, KTSP, dan kurikulum 2013.

Pada kurikulum KTSP guru berperan sebagai sumber ilmu sehingga siswa dinilai kurang aktif untuk mencari pengetahuan yang dia butuhkan, sementara pada kurikulum 2013 ini siswa diharuskan aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar, kreatif dalam mencari alternatif pemecahan masalah, dan juga inofatif menemukan hal-hal yang baru dalam proses belajar mengajar. Kjskjqwl Pada kurikulum 2013 ini terkadang terjadi kesalahpahaman konsep bahwa guru sebagai fasilitator maka guru tidak memberikan materi, padahal guru sebagai fasilitator berperan sebagai penguat ilmu yang dipelajari siswa secara mandiri, dan memberikan pemahaman lebih yang belum ditemukan siswa. Maka dari itu peran guru dalam kurikulum 2013 ini sangat penting bagi penggalan keaktifan, kreatifitas, dan inofatif siswa. Pada kurikulum 2013 ini penyusunan RPP berbeda dengan kurikulum KTSP, pada kurikulum KTSP RPP disusun secara rinci tetapi KI 1 dan 2 boleh tidak dicantumkan tetapi pada kurikulum 2013 KI 1 dan 2 harus dicantumkan karena sebagai bentuk penonjolan sikap spiritual dan sikap social yang harus diterapkan pada proses pembelajaran. Kurikulum 2013 selain siswa dituntut aktif, inofatif, dan kreatif, siswa juga dituntut untuk memiliki sikap spiritual pada KI 1 kepada Tuhan YME dengan melakukan aktivitas berdoa sebelum memulai pembelajaran. Selain sikap spiritual, pada KI 2 siswa diharapkan memiliki sikap social yang tinggi dengan di sisipkan nilai toleransi, peduli sesama teman, saling membantu dalam pembelajaran sehari-hari agar siswa tidak menjadi anak tidak menjadi individu dan apatis terhadap kondisi social sekitarnya. Sedangkan pada KI 3 siswa diharapkan memiliki pengetahuan yang luas dengan mencari tau apa yang ingin mereka tau dengan menggali skemata yang telah dimiliki sebelumnya. KI 4 siswa juga diharapkan terampil dalam proses pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa terampil dalam pemecahan masalah dan terampil saat aktivitas membaca, menyimak, menulis di dalam kelas.

Fenomena yang terjadi pada saat ini siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Indonesia baik media yang digunakan guru, model pembelajaran yang kurang membuat siswa ingin belajar, atau materi yang dianggap kurang menarik. Banyak guru maupun mahasiswa yang melakukan pengembangan pembelajaran baik pengembangan model, media, bahan ajar dan lain-lain. Media menurut Suprihatiningrung (2016:319) adalah Pengantar pesan dari pembawa kepada penerima. Pada pola pendidikan, informasi yang merupakan sumber ilmu berasal dari sumber yaitu guru, sementara itu siswa adalah orang yang menerima pesan atau informasi. Untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa, maka guru membutuhkan sarana atau media untuk menjadi penghubung informasi yang disampaikan pada siswa.

Media pembelajaran sangat mendukung tercapainya indikator pembelajaran karena jika siswa bosan dengan media pembelajaran yang terbatas maka siswa kurang antusias untuk belajar dan berdampak kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun. Banyak guru yang masih terpaku untuk menggunakan media pembelajaran *power point*, *audiovisual*, video dan lain-lain tetapi kurang memanfaatkan media lainnya untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran menurut asyhar (2012:28) yaitu segala sesuatu yang mengirimkan pesan dari satu sumber secara sistematis, hingga lingkungan belajar menjadi kondusif ketika penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pemikiran penggunaan media kartu banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media kartu menarik perhatian, siswa juga kemungkinan akan aktif dalam pembelajaran karena mereka merasa belajar sambil bermain kartu. Salah satu media yang

menggunakan kartu adalah *question cards* alternative media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berbagai permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Berliana (dalam Wahyuni, 2014) media *question cards* yaitu media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai alat atau perantara supaya siswa aktif dalam pembelajaran dalam proses pembelajaran, berpikir aktif, dan kritis di dalam belajar dan inovatif dalam menemukan cara atau pembuktian teori. Media *digital question cards* ini adalah permainan sederhana kartu yang berbentuk link laman yang berisi gambar ilustrasi dari permasalahan atau pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Menurut Arsyad (2016:114) penggunaan media pembelajaran kartu dapat berperan sebagai perantara yang dapat mengirimkan pesan atau informasi, dapat merangsang ingatan, perasaan, dan kehendak siswa hingga mereka dapat mendorong diri sendiri untuk belajar.

Dengan adanya media daring (dalam jaringan) secara umum bahwa *email*, *mailing list (milis)*, *lamansite*, *blog*, *whatsapp*, dan *media social* (sosial media) termasuk dalam media daring. Media *digital question cards* ini di desain menarik dan berisi permasalahan yang sesuai dengan tingkatan berpikir siswa smp agar indikator pembelajaran tercapai dengan baik. Media *digital question cards* ini sangat cocok diterapkan pada siswa SMP karena siswa SMP adalah peralihan dari Sekolah Dasar yang terkadang masih tertarik dengan gambar. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyowati (2014) pengembangan media *question cards* pada siswa SMP dinyatakan layak dan efektif untuk peningkatan berpikir kreatif dan kritis untuk siswa. Penelitian mengenai *question cards* juga dilakukan oleh Ifadloh (2012) penggunaan media *digital question cards* sebagai media penunjang model pembelajaran SETS dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Materi yang akan diterapkan dalam pengembangan media *digital question cards* adalah teks drama. Menurut istilah drama berasal dari kata Yunani, *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan atau gerakan. Secara umum pengertian drama adalah salah satu jenis karya sastra yang berbentuk dialog dan di peragakan oleh aktor.

Kosasih (2012:132) mengemukakan bahwa drama adalah bentuk karya sastra yang memiliki maksud untuk menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui tindakan dan dialog. Jadi, drama adalah karangan yang berbentuk dialog yang dipertunjukkan oleh aktor. Alasan menggunakan teks drama sebagai materi pengembangan media *digital question cards* karena sebagian siswa menganggap pembelajaran drama pasti membosankan dan pasti ditugaskan untuk menganalisis teks drama yang diberikan guru. Walaupun banyak siswa yang menganggap demikian, mereka tetap saja kurang antusias jika diinstruksikan untuk menganalisis teks drama, masalah bertambah ketika jam pelajaran bahasa Indonesia berada pada jam terakhir maka siswa sudah lelah, mengantuk, dan kurang antusias karena menunggu bel jam pulang segera bordering. Maka dari itu pengembangan media *digital question cards* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tentang pembelajaran teks drama pada siswa SMP agar siswa tetap semangat, antusias, dan pastinya dapat dengan mudah memahami konsep dari teks drama.

Materi teks drama terdapat pada kd 3.15 ,4.15 dan kd 3.16 dan 4.16 pada semua kd akan di jadikan materi pada media *digital question cards*. Materi teks drama akan lebih menarik untuk dipahami siswa jika diberikan media kartu karena pada media *cards question* juga terdapat gambar ilustrasi pementasan drama, unsur-unsur drama yang akan memberikan gambaran kepada siswa jadi siswa tidak hanya membayangkan pementasn drama karena pada *digital question cards* sudah tersedia. Pada *digital question cards* ini guru juga dapat mengajak siswa untuk mengeksplorasi naskah drama yang sudah dibaca melalui *digital question cards* ini sehingga diharapkan semua siswa aktif dalam pengembangan media *digital question cards* tanpa terkecuali.

Sedangkan berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa yaitu angket permulaan yang dibagikan kepada siswa kelas VIII SMP PGRI 01 Batu sebelum uji coba produk pengembangan media pembelajaran. Menurut (Ambarwati, 2019: 71) analisis kebutuhan juga dibuat untuk memberikan informasi awal purwarupa buku bacaan elektronik yang disukai dan dibutuhkan

pembaca. Dari hasil analisis karakteristik siswa dapat diperoleh bahwa dari 10 siswa sebanyak 80% siswa kurang memahami pengertian/karakteristik teks drama, sedangkan 10% lainnya tidak memahami pengertian/karakteristik teks drama. Sebanyak 90% siswa kurang memahami dan 10% lainnya tidak memahami unsur-unsur teks drama. Sebanyak 90% siswa kurang memahami dan 10% memahami ketika menentukan dan mengidentifikasi isi teks drama. Menanggapi kutipan naskah drama yang terdapat pada kartu soal sebanyak 80% siswa kurang memahami dan 20% siswa kurang memahami.

Karena sebanyak 75.62% dari hasil angket analisis kebutuhan siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep serta penyelesaian soal-soal penerapan teks drama dalam kehidupan nyata dan guru juga sangat setuju apabila terdapat media pembelajaran lain yang dapat membuat siswa aktif di dalamnya serta menunjang pemahaman konsep teks drama. Pengembang mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa laman yang berisi kartu soal yang bisa dimainkan. Dengan penggunaan *digital question cards* ini siswa dapat dengan mudah memperoleh gambaran secara nyata yang selama ini hanya dalam angan-angan siswa saja. Oleh karena itu agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara menyeluruh untuk siswa kelas VIII. Pengembang memilih materi teks drama agar dapat membantu siswa dalam mempelajari teks drama dengan lebih mudah.

Tujuan Penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP PGRI Batu terhadap *digital question cards*, 2) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *digital question cards* pada siswa kelas VIII SMP PGRI Batu, 3) Untuk mendeskripsikan kelayakan media *digital question cards* pada siswa kelas VIII SMP PGRI Batu.

Manfaat pengembangan media *digital question cards* akan dirasakan oleh siswa, guru dan juga pengembang. Manfaat pengembangannya yaitu 1) Bagi siswa, pengembangan ini bisa dijadikan pengalaman menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan yang berbeda sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa pada proses pembelajaran. 2) Bagi guru, pengembangan ini bisa dijadikan agar lebih inovatif dan kreatif dalam mencari informasi terobosan media pembelajaran terbaru sehingga proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan bagi siswa 3) Bagi pengembang, pengembangan ini bisa dijadikan sebagai sarana untuk menambah wawasan untuk menjadi calon guru profesional yang kreatif mengembangkan media pembelajaran yang lain.

Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*development and research*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural.

Model pengembangan yang dipilih oleh pengembang adalah model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thagarajan, dkk. Model 4D memiliki empat tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design*, *Develop*, *Disseminate* (Penyebaran). Model 4D juga biasa disebut model 4-P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Jenis data dalam Pengembangan Media *Digital question cards* pada Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut. 1) Lembar validasi instrumen 2) Angket analisis kebutuhan siswa dan guru. 3) Angket penilaian media *digital question cards* oleh ahli media, ahli materi, pengguna, dan praktisi

Hasil Penelitian dan Pembahasan

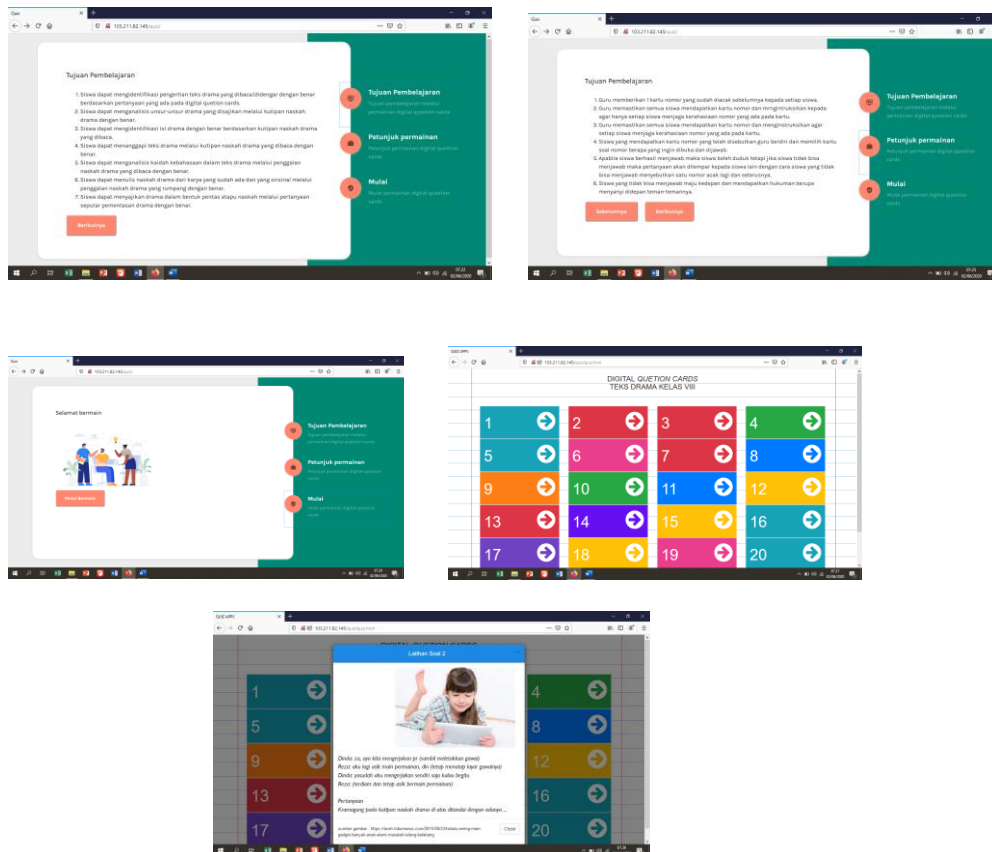
Hasil langkah-langkah pengembangan pengadaptasian dari model pengembangan 4D yang meliputi *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa siswa menyetujui dan membutuhkan bila dikembangkan sebuah media *Digital Question Cards* dalam pembelajaran teks drama kelas VIII.

Berdasarkan angket kebutuhan guru maka dapat disimpulkan bahwa guru menyetujui dan membutuhkan sebuah media pembelajaran *digital question cards* dalam materi teks drama agar siswa lebih memahami konsep materi teks drama.

Pemerolehan skor angket kebutuhan guru dan siswa. Skor angket kebutuhan siswa memperoleh 52 dan skor angket kebutuhan guru memperoleh 63 sehingga dapat disimpulkan kedua angket ini Layak tanpa adanya revisi.

Beberapa komponen draf 1 media yang telah dikembangkan antara lain



Media pembelajaran Bahasa Indonesia ini telah divalidasi oleh validator materi, validator desain, validator praktisi, dan validator pengguna. Aspek yang dinilai oleh validator ahli isi meliputi materi dan kebahasaan. Validator ahli desain menilai aspek tampilan, grafis, dan bahasa. Sedangkan validator praktisi meliputi isi, grafis, dan bahasa. Validator Pengguna memberikan penilaian tentang kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, dan kualitas pembelajaran.

Dari hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan pengguna/ siswa mencapai kriteria dengan persentase yaitu ahli materi dan menyatakan 82.22%. Ahli desain 83.30%, dan menyatakan valid, sedangkan penilaian dari praktisi mencapai kriteria valid dengan persentase sebesar 86.66%. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli dan praktisi, selanjutnya dilakukan validasi kepada pengguna dengan melibatkan 6 siswa SMP PGRI 01 Batu. Hasil validasi pengguna tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia *Digital Question Cards* yang dikembangkan termasuk valid dengan pemerolehan persentase 83.56% Sedangkan kesan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ini baik. Siswa merasa media pembelajaran menggunakan media digital question cards ini sangat membantu mereka untuk

memahami materi teks drama karena tampilan media yang menarik dan pembelajaran menjadi seru ketika diterapkan di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia *Digital Question Cards* pada teks drama kelas VIII ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar di kelas materi teks drama kelas VIII. Media pembelajaran *digital question cards* juga mendapat respon yang baik dengan anak-anak karena melalui media *digital question cards* belajar bersama guru di dalam kelas menjadi seru dan mudah.

Simpulan dan Saran

Proses pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan yang telah dijelaskan yaitu model 4-D. Model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada bab IV.

Hasil Uji coba produk diperoleh dari validator yaitu validator ahli materi, validator ahli desain, dan validator praktisi dan pengguna. Hasil uji coba produk akan dijabarkan sebagai berikut; 1) Validator ahli materi menyatakan valid karena memperoleh persentase sebesar 82.22 %. 2) Validator ahli desain menyatakan valid karena memperoleh persentase sebesar 83.30%%. 3) Validator praktisi menyatakan valid karena memperoleh persentase sebesar 86.66 %. 3) Validator pengguna menyatakan valid karena memperoleh persentase sebesar 83.56%.

Dari hasil validator inilah dapat ditarik kesimpulan bahwa media *digital question cards* layak dan valid sebagai media alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Saran pemanfaatan meliputi saran pemanfaatan produk, saran implementasi, dan saran pengembangan lebih lanjut. Saran Pemanfaatan Produk 1) Bagi Guru diharapkan para guru ikut merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Digital Question Cards* dengan materi yang berbeda dan disesuaikan dengan karakteristik siswa karena dengan media pembelajaran, siswa dapat belajar dengan menyenangkan dikelas.2) Bagi Siswa media pembelajaran *Digital Question Cards* dapat membantu siswa dalam memahami materi teks drama melalui soal-soal di dalamnya. Media pembelajaran *Digital Question Cards* hendaknya digunakan secara kolektif sehingga proses pembelajaran akan aktif dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Asyhar,Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aqib,Zainal. 2013 *Model-Model,Media,dan strategi Pembelajaran Kontekstual(inovatif)*. Bandung:Yrama Widya.
- Aulia Utami, T. R. I. S. Y. E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Question Card Pada Materi Pasar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Nganjuk*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*
- Amalia, M., & Restu, R. (2012). *Tokoh Utama Dalam Novel Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban Karya Jk Rowling: Sebuah Kajian Kesusastraan* (Doctoral dissertation, Universitas Widyatama).
- Ambarwati, A. (2019). *Pengembangan Buku Elektronik Bertema Keberagaman Pangan POkok Untuk Mendukung Gerakan Literasi di SMA-SMK*. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*.
- Cahyadi, A. (2019). *Kritik Sosial Dalam Film Battle Royale I Karya Koushun Takami 高見公俊の [Battle Royale I] という映画における社会批判* (Doctoral dissertation, Diponegoro University
- Dewita, Tiara. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lectora Inspire Dengan Metode Self Directed Learning Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Jetis Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Endaswara. 2011. *Metodologi Penelitian Sastra*. FBS Universitas Yogyakarta: Yogyakarta.
- Flew, T. 2008. *New Media : an introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Gogali, V. A., Muharam, F., & Fitri, S. (2019). *Strategi Komunikasi Crowdfunding Pada Kolase. Com. Jike: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*.
- Hasanuddin. (1996). *Drama karya Dalam Dua Dimensi*, Bandung: Angkasa.
- Ifadah, Muhimatul dan Siti Aimal. 2011. *Keefektifan Lagu Sebagai Media Belajar dalam Media Pengajaran Pronunciation/Pengucapan*. Unimus
- Jamaluddin, J. (2011). *Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Siswa*. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*.
- Kosasih. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya. 170 hlm
- McQuail, Denis. (2011). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- PRADITA, W. (2016). *Pembelajaran Menganalisis Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Pair Check Pada Siswa Kelas Xi Sma Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Jauhari, H. (2013). *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendika.

- Purnama, Sigit. 2013. *Metode Penelitian Pengembangan(Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)* Jurnal LITERASI.
- Setyowati, Y. (2014). *Pengembangan Media Question Card Berbasis Pendekatan Masalah pada Tema Energi dan Kehidupan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suprihatiningrum,Jamil. 2016. *Strategi.Pembelajaran*.Yogyakarta: CV Andi OFFSET.
- Setyowati, Y. (2014). *Pengembangan Media Question Card Berbasis Pendekatan Masalah pada Tema Energi dan Kehidupan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Sindy Karina, D. E. W. I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Question Card “Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Alat Dan Bahan Kearsipan Pada Siswa Kelas X Apk 2 Smk”* Adhikawacana Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 5(2).
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wahyuni, F. (2015). *Kurikulum dari Masa Ke Masa*. academia.edu
- Waluyo, Herman. J . 2010. *Pengkajian dan Apresiasi Puisi*. Widya Sari Press Salatiga
- Wellek, R. jeung Warren, A. (2013). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

