

**PENGEMBANGAN MODEL KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA JAWA BEBASAN
MELALUI PEMANFAATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MANDIRI DI KELAS VII SMP YBB PGRI KRAGILAN**

Tubagus Rahman

STKIP Banten

tubagusrahman87@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca cerita. Pengembangan CD interaktif ini ditempuh melalui enam tahap pengembangan, yaitu (1) analisis teoretis dan praktis, (2) analisis kebutuhan guru dan siswa, (3) penyusunan prototipe, (4) uji ahli, (5) revisi prototipe, dan (6) uji penggunaan produk. Sumber data penelitian pengembangan ini melibatkan 2 orang guru bahasa Jawa dan 40 orang siswa. Validasi penelitian pengembangan melibatkan 2 orang ahli materi sebagai validasi materi dan 2 orang ahli media sebagai validasi materi. Jenis produk yang dihasilkan berupa CD interaktif kompetensi membaca cerita, dalam format presentasi. Respons terhadap pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca cerita wayang diperoleh hasil 52,5% responden sangat setuju, 45% setuju dan 2,5% tidak setuju. Manfaat pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca cerita direspons baik dengan 40% menyatakan sangat tertarik, 52,5% tertarik dan 7,5% tidak tertarik. Keterbantuan belajar dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca cerita direspons baik dengan 20% menyatakan sangat terbantu, 75% terbantu, dan 5% tidak terbantu. Berdasarkan simpulan penelitian ini, disarankan bahwa hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan strategi pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan sekolah. Namun secara khusus, saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif.

Kata Kunci: Interaktif, Kompetensi, Membaca

Abstrak

This study aims to develop learning strategies with interactive CDs as independent learning media for story reading competence. The development of this interactive CD is carried out through six stages of development, namely (1) theoretical and practical analysis, (2) analysis of teacher and student needs, (3) preparation of prototypes, (4) expert testing, (5) prototype revisions, and (6) product usage test. This development research data source involved 2 Javanese language teachers and 40 students. Research development validation involves 2 material experts as material validation and 2 media experts as material validation. The types of products produced are interactive CDs, competency in reading stories, in presentation format. The response to the development of interactive learning CDs in reading puppet story competencies obtained results of 52.5% of respondents strongly agree, 45% agree and 2.5% disagree. The benefits of developing interactive CDs in learning to read stories responded well with 40% saying they were very interested, 52.5% interested and 7.5% not interested. Learning assistance with interactive CDs in learning to read stories responded well with 20% saying it was very helpful, 75% helped, and 5% were not helped. Based on the conclusions of this study, it was suggested that the results of the study could be used as an alternative improvement in the development of learning strategies in accordance with the facilities provided by schools. But specifically, the advice in this study is aimed at teachers to be always creative in achieving learning objectives by utilizing interactive CD learning media.

Keywords: *Interactive, Competence, Reading*

PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia, dengan membaca semua informasi dapat ditangkap dan dicerna dengan cepat dan mudah. Membaca memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan umat manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca merupakan jembatan bagi siapa saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang, terlebih lagi bagi siswa. Banyak keuntungan yang diperoleh siswa apabila dapat menjadi pembaca teks yang efisien dan efektif. Siswa akan memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi baik informasi secara umum maupun informasi khusus, yang

terkait dengan materi pelajaran. Kemampuan membaca yang baik dapat digunakan untuk menikmati beragam informasi melalui media cetak dan juga menikmati karya sastra baik prosa maupun puisi yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan kepekaannya terhadap keindahan karya seni. Keluarga sebagai kelompok masyarakat terkecil terbentuk oleh ikatan dua orang dewasa yang berlainan jenis kelamin, wanita dan pria serta anak-anak yang mereka lahirkan. Dalam kelompok ini, arus kehidupan dikemudikan oleh orang tua. Alam mempercayakan pertumbuhan serta perkembangan anak pada mereka.

Pada kenyataan pembelajaran membaca di lapangan banyak keluhan yang disampaikan oleh para guru. Berdasar informasi yang diperoleh melalui pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) bidang studi bahasa Jawa SMP, pada umumnya keluhan itu mengarah pada pertama pembelajaran membaca kurang diminati siswa, kedua kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa dioptimalkan pencapaiannya. Pada persoalan minat pembelajaran membaca, merupakan masalah yang sangat mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pembelajaran terpusat pada guru. Guru memegang kendali penuh dalam proses pembelajaran sementara peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar peserta didik tidak optimal. Peserta didik tidak

Masalah minat ini sangat personal sifatnya sehingga pola penanganannya pun sangat bervariasi. Faktor penggunaan metode penyajian dan pengevaluasian hasil pembelajaran di sekolah erat sekali hubungannya dengan penumbuhan minat belajar pada siswa. Hasil pengamatan dan wawancara dengan rekan-rekan guru menunjukkan masih seringnya terjadi pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa.

Pelaksanaan pembelajaran membaca cenderung konvensional.

mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitifnya lemah. Peserta didik juga kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar dikarenakan pembelajaran terpusat pada guru dan tidak adanya proses belajar langsung.

Selain itu, kurangnya minat baca sangat erat hubungannya dengan kemampuan membaca. Seseorang yang mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang cukup dan mempunyai minat baca yang tinggi kemungkinan akan mendapat informasi lebih banyak. Kompetensi yang harus dikuasai tidak akan tercapai apabila informasi yang terdapat dalam bahan ajar tidak bisa sampai pada peserta didik karena peserta didik tidak tahu apa yang dimaksud dalam wacana, mungkin karena bahasa, bahan atau materi yang kurang sesuai sehingga berdampak peserta didik kurang termotivasi dan tidak senang membaca. Tetapi ketidaksenangan terhadap materi jangan sampai mengakibatkan tumpulnya kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi membaca. Dimungkinkan minat baca yang tinggi yang didasari rasa senang akan tumbuh kebiasaan membaca. Senang membaca akan memperkaya pengalaman peserta didik dan menjadikannya lebih tanggap terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya.

Tujuan akhirnya adalah menanam, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual maupun sosial. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik agar mau dan mampu menangkap pesan bacaan mungkin dibutuhkan media. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek afektif berupa minat dan sikap yang positif dalam pembelajaran.

Kondisi yang demikian menuntut guru untuk lebih inovatif mencari atau membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar sehingga mendukung proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

Hernowo (2005 :19) “Apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan”.

Permasalahan yang kedua lebih disebabkan oleh kondisi system pembelajaran yang berlaku di SMP umumnya bersifat klasikal. Pada pembelajaran klasikal tentu perbedaan kompetensi individual kurang bisa dihargai secara maksimal. Setiap individu dengan lainnya memiliki perbedaan bentuk tubuh dan sifat mental seperti kecerdasan, ingatan, motivasi, penghayatan penalaran, kemauan yang berbeda. Menurut Hamalik (2002:159) “Perbedaan individual anak dapat berupa : kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, penyesuaian sosial dan emosional,

Penggunaan media audio-visual yang berupa CD interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik lebih efektif. Media audio-visual dapat diartikan sebagai semua alat yang digunakan dalam ruang belajar atau dalam situasi belajar yang lain untuk mempermudah pengertian tentang kata-kata yang ditulis maupun yang diucapkan (Suleiman,1985 :12).

Memperhatikan hal tersebut maka diperlukan penelitian yang menawarkan pengembangan media audio-visual yang berupa CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri. Pengembangan karena media berupa CD pembelajaran sudah ada, namun penelitian ini mengembangkan dari CD pembelajaran yang ada menjadi media pembelajaran yang mandiri dan bersifat interaktif. Melalui penelitian tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa jawa yang dapat tergambar dari peningkatan hasil

belajarnya baik aspek kognitif, psikomotor, dan afektifnya.

Penelitian ini memilih jenjang SMP dengan pertimbangan siswa SMP tingkat kematangan atau perkembangan intelektual anak sudah pada tingkat operasi formal. Menurut Piaget dalam Dahar(1988 :183) tingkat operasi formal (11 – 14 th) sifat-sifat anak antara lain: pola berpikirnya sudah sistematis dan meliputi proses yang kompleks tidak terbatas pada obyek yang konkrit. Anak juga sudah mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara hipotesis, deduktif,

METODE

Dalam rangka menghasilkan produk CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca cerita yang berkualitas, model pengembangan yang dipakai penelitian adalah model Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (Educational Research & Development). Menurut Borg & Goll (1983 : 53) dibagi dalam 10 tahapan. Tahap (1) pengumpulan informasi dan kajian literer ; (2) penyusunan desain dan model pengembangan; (3) pengumpulan data lapangan; (4) analisis data awal; (5) penyusunan model pengembangan; (6) uji coba lapangan ; (7) workshop penyusunan model ; (8) review pakar ; (9) penyempurnaan model ; (10) penyusunan model.

Pengembangan CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri membaca cerita pada mata pelajaran bahasa Jawa Banten ini memodifikasi 10 tahap pengembangan tersebut di atas menjadi 6 tahap. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Keenam tahap tersebut adalah sebagai berikut. (1) Tahap analisis teoretis dan praktis ; (2) Tahap analisis kebutuhan guru dan siswa ; (3) Penyusunan prototipe ; (4) Uji ahli dan guru ; (5)

rasional, abstrak, dan reflektif mengevaluasi informasi. Di samping itu peneliti adalah guru bahasa Jawa SMP yang senantiasa berhadapan dengan dilema-dilema pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah Model Pembelajaran Interaktif (Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Jawa “Bebasan” Menggunakan Cd Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Di Kelas VII Smp Ybb Pgri Kragilan)

Tahap revisi prototipe ; (6) Tahap uji penggunaan produk. Keenam tahap pokok dalam mengembangkan CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri membaca cerita dapat dijelaskan dengan bagan berikut ini.

Instrumen pengumpulan data berkaitan dengan penelitian ini meliputi, (1) instrumen kebutuhan guru dan siswa, (2) instrumen penilaian uji ahli, dan (3) instrumen uji penggunaan. Instrumen kebutuhan guru meliputi kesulitan guru dalam pembelajaran kompetensi membaca cerita, strategi guru dalam pembelajaran, serta kebutuhan guru tentang media yang dapat membantu pembelajaran membaca cerita. Sedangkan instrumen penggunaan oleh ahli media pertanyaan yang diajukan meliputi, aspek tampilan media, aspek program, dan aspek pebelajar. Instrumen uji kelayakan ahli materi meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi. Untuk menilai kualitas produk meliputi aspek tampilan produk dan kualitas penyajian produk.

Mengacu pada jenis data penelitian ini ada dua macam, yakni data kuantitatif dan kualitatif, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

1 Analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif artinya langkah untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari hasil tes.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi, (1) CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri membaca cerita, (2) kendala-kendala yang dihadapi saat media digunakan dan cara mengantisipasinya.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran mandiri, peneliti menelaah beberapa buku atau literatur berikut ini. Buku *Improving Learning Professional Practice in Secondary Schools*, yang ditulis Derek Glover dan Sue Law. Buku *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar* yang ditulis oleh Prof. Dr. S. Nasution, MA. Buku *Mozaik Teknologi Pendidikan* yang ditulis Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar. Buku *Konstruktivisme dalam Pembelajaran* yang ditulis oleh Paulina Pannen yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas. Buku *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran* yang ditulis oleh Dr. Toeti Soekamto, dkk. Buku *Educational Research* yang ditulis oleh Walter R. Borg and Gall. Buku *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* yang ditulis Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. Buku yang ditulis Udin S. Winataputra, dengan judul *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.

Analisis kebutuhan guru dengan memberikan angket kepada 2 orang guru bahasa Jawa. Hasil angket pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran membaca cerita yang selama ini dilakukan serta diinginkan oleh guru maupun siswa, menunjukkan guru sering mengalami kesulitan dalam membelajarkan membaca

2 Analisis data kualitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan observasi, angket, dan wawancara.

cerita. Kesulitan yang dialami berkaitan dengan respon siswa yang kurang termotivasi untuk mau membaca teks wacana dengan alasan malas karena tidak tahu arti atau maksud wacana. Sebab lain, belumtersedianya media yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca cerita yang dapat menarik minat siswa. Untuk itu, pembelajaran sering dilakukan dengan cara guru berceramah, menjelaskan maksud isi wacana. Buku teks merupakan satu-satunya sumber belajar dalam proses pembelajaran membaca. Siswa hanya pasif, tidak minat membaca sehingga hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran guru sebagai pengendali utama, sehingga proses pembelajaran lancar atau tidak, tergantung guru.

Dalam analisis kebutuhan siswa diperoleh gambaran tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran membaca cerita Prabu Siliwangi. Pembelajaran membaca yang terjadi selama ini dilakukan dengan membaca sendiri dalam hati, menurut siswa sulit dilakukan. Kesulitan ini berawal dari kurangnya pemahaman siswa terhadap teks wacana yang disajikan dalam buku. Siswa sering menemukan kata-kata sulit, sehingga makna yang ada dalam teks wacana tidak sampai pada peserta didik. Dalam hal ini sebetulnya dapat diatasi dengan kemauan untuk membuka kamus, namun siswa merasa malas untuk membuka, bahkan tidak mempunyai kamus. Sehingga menjadi hal yang sangat umum apabila menemui kata sulit, gurulah yang menjelaskan arti kata sulit tersebut. Akibatnya siswa pasif dan selalu

menunggu ceramah guru berkaitan dengan teks wacana.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengkondisikan situasi pembelajaran membaca cerita dengan menggunakan Bahasa Jawa Bebasan yang menarik, dengan menyediakan media yang dapat mengakomodasi perbedaan individu pembelajar. Media yang dapat menarik minat membaca cerita dan membantu melatih kemandirian siswa adalah CD interaktif. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran dapat efektif dan berkualitas.

Proses pembelajaran dapat efektif dengan mengembangkan sikap positif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Pembahasan Hasil Penelitian Dengan Judul Model Pembelajaran Interaktif (Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Jawa “Bebasan” Menggunakan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Di Kelas VII SMP YBB PGRI KRAGILAN) maka simpulannya sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran mandiri membaca cerita, dilaksanakan melalui enam tahapan yaitu Analisis Teoretis dan Praktis, Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa, Penyusunan Prototipe, Uji Ahli, Revisi Prototipe, dan Uji Penggunaan Produk. Media pembelajaran mandiri ini adalah media pembelajaran yang berupa Compact Disc, yang berisi software program dan kompetensi (materi-materi) yang akan dicapai siswa. Program software utama yakni Microsoft Power Point dengan segala aplikasinya diantara yakni hyperlink, slide transition, dan costum animasi Sedangkan program penunjang misalnya VCD Cutter untuk edit data

siswa, menciptakan kebiasaan berpikir positif, dan kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya. Hal ini seperti dijelaskan Sukanto (2004:3) bahwa pembelajaran akan efektif bila berhasil memadukan lima dimensi yaitu;

sikap dan persepsi yang positif untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif, pemerolehan dan pengintegrasian ilmu pengetahuan yang terdahulu (constructivisme), pengembangan dan pendalaman ilmu pengetahuan, penerapan/penggunaan ilmu pengetahuan secara bermakna, dan kebiasaan berpikir produktif

yang berupa movie (film), Cool edit untuk edit data yang berupa winamp (musik) Pengembangan media pembelajaran dengan CD Interaktif harus melewati tahapan uji ahli terlebih dahulu.

- a. Data kualitas CD Intraktif sebagai media pembelajaran dilihat dari aspek isi memperoleh rata-rata 4,66 dengan kategori Tinggi
 - b. Data kualitas CD Intraktif sebagai media pembelajaran dilihat dari aspek pembelajaran memperoleh rata-rata 3,85 dengan kategori Tinggi
 - c. Data kualitas CD Intraktif sebagai media pembelajaran dilihat dari aspek tampilan memperoleh rata-rata 3,50 dengan kategori Sedang
2. Berdasarkan tes awal dan tes akhir siswa, sudah memberikangambaran respon siswa terhadap strategi pembelajaran dengan CD Interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca

cerita, hasil belajar peserta didik meningkat dengan baik. Terdapat perubahan perilaku (minat) yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya 75%.

3. Secara keseluruhan setelah tes akhir tampak penguasaan siswa terhadap masing-masing indikator dengan nilai ketuntasan 100%. Data pada Tabel 15 tampak peningkatan nilai yang diperoleh siswa sebesar 42,5%. Pada tes akhir ketuntasan yang diperoleh 100%. Dari perolehan data ini maka dapat disimpulkan bahwa strategi media pembelajaran CD Interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran kompetensi membaca cerita bahasa Jawa Bebasan.

Dari perolehan data tersebut maka dapat di kemukakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca cerita sebagai berikut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian ini, disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan sekolah. Namun secara khusus, saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif. Desiminasi produk dapat

- a. Menumbuhkan sikap positif peserta didik
- b. Efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran membaca khususnya bahasa Jawa “Bebasan”
- c. Meringankan tugas guru
- d. Dapat digunakan sebagai pembelajaran yang integrative
- e. Dapat digunakan sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan di sekolah

Hambatan yang dihadapi penggunaan CD interaktif sebagai media mandiri membaca cerita, sebagai berikut.

- a. Memerlukan peralatan khusus dan keterampilan komputer. Demikian pula untuk mempertontonkannya juga membutuhkan peralatan khusus yang harganya relatif mahal.
- b. Belum semua guru memahami tentang komputer.

dilakukan dengan mengupayakan penyebarluasan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), sesuai dengan keperluan lembaga. Desiminasi akan sangat penting, di samping sebagai produk ilmiah untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran juga merangsang guru untuk berkreasi dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi pada dunia pendidikan, tidak terkecuali masalah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dahar, Ratna Wilis. 1988. *Interaksi Belajar Mengajar Jakarta*. Universitas Indonesia.

Depdiknas. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*, Buku 5 "Perkuliahan dan Perkuliahan Kontekstual". Jakarta: Direktorat PLP.

Depdikbud. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Kebijakan Umum Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.

Effendi, S. 1974. *Bimbingan Apresiasi Puisi*. Ende Flores: Nusa Indah.

Ena, Ouda Teda. 2004. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak presentasi*.

Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara.

Hernowo, 2005. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Bandung: Mizan Learning Center.

Hudlorotun, Siti. 2006. *Pengembangan Pembelajaran Membawakan Acara dengan Media Video Compact Disc melalui Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VIII E Mts Salafiah Kajen Kabupaten Pati*. Skripsi. Semarang: FBS Pendidikan.

Isbandi, Sam. 1983. *Pemilihan dan Pengembangan Bahan Pengajaran Membaca*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru (P3G) Depdikbud.

Isroi. 2004. *Trik Desain Presentasi dengan Microsoft Office dan Power point 2003*. Jakarta: PT elex Media Pratama.

Kustandi, Cecep. Sutjipto Bambang. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Laksono, Kisyani. 2007. *Membaca 2*. Jakarta: Universitas Terbuka

Mulyasa. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Belajar KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya Terbuka.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Priyatni, Endah Tri. dkk. 2007. *Membaca 1*. Jakarta: Universitas Terbuka

Purwanto, M. Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Roestiyah N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Sadiman, Arif, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengetahuan, dan Permanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina, M.Pd. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Kencana

Sanjaya, Wina, M.Pd. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana

Seels, Barbara. Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negri Jakarta

Smith, Frank.1987. *Understanding Reading*. London :Lawrence Erlbaum Associate Publisher.

Suparman, Atwi.1997. *Desain Instruksional*. Jakarta : PAU-PPAI Pekerti Ditjen Dikti, Depdikbud.

Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Membaca sebagai suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

Tim Pengembang.2007.*Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas

Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PAUPPAI Universitas Terbuka.

Yamin, Martinis, 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*.Jakarta : Gaung Persada Press.

Yamin, Martinis, 2007. *Profesionalisasi Guru & implementasi KTSP*. Jakarta : Gaung Persada.