

# PENGENALAN MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKS EKSPLANASI

Nurul Dwi Lestari<sup>1)</sup>, Sonya Manaf Umamy<sup>2)</sup>, Nur Lailatus Sa'adah<sup>3)</sup>

<sup>1) 2) 3)</sup> Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Institut Agama Islam Negeri Kediri  
Jalan Sunan Ampel Nomor 7, Ngronggo, Kota Kediri 64127

Email: [nuruldwilestari@iainkediri.ac.id](mailto:nuruldwilestari@iainkediri.ac.id)<sup>1)</sup>, [sonyaumamy42@gmail.com](mailto:sonyaumamy42@gmail.com)<sup>2)</sup>, [ellaputrisantosa@gmail.com](mailto:ellaputrisantosa@gmail.com)<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi pembelajaran berupa multimedia berbasis animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang teks eksplanasi dan selanjutnya siswa dapat mempraktikkan langkah-langkah menulis teks eksplanasi sehingga menghasilkan tulisan eksplanasi sesuai kaidah yang baik dan benar. Pengembangan media selanjutnya diperkenalkan kepada para guru dengan tujuan agar para guru memiliki pengalaman dalam pembuatan multimedia berbasis animasi dengan menitikberatkan pada penyampaian pesan dan kemenarikan baik dari segi isi maupun visual. Hasil penelitian menunjukkan adanya antusiasme dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Tulisan yang dihasilkan siswa menunjukkan kreativitas yang baik dan memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Pengabdian dalam bentuk pengembangan multimedia animasi menjadi ikhwal penting untuk dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah.*

**Kata Kunci:** multimedia, animasi, pembelajaran, teks eksplanasi

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting kemajuan suatu bangsa. Berbagai tingkatan lembaga pendidikan telah berupaya memperbaiki kualitas pendidikan dari tahun ke tahun agar pendidikan mengarah pada pembelajaran yang berkualitas. Mutu pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu suatu pembelajaran. Kebermanfaatan media diungkapkan oleh Sadiman (2008:7) yang menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Ketercapaian pembelajaran ditentukan oleh berbagai komponen, salah satunya ketersediaan bahan ajar. Di era saat ini, manusia dihadapkan pada kecanggihan teknologi yang menuntut guru sebagai pendidik dan pengajar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi bagi siswa, salah satunya melalui penggunaan media inovatif. Ketersediaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi dasar dan kompetensi inti pada mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA/SMK/MA/MAK, diperoleh informasi bahwa terdapat materi tentang teks eksplanasi yang diajarkan kepada siswa kelas XI. Teks eksplanasi termasuk teks baru yang diajarkan dalam Kurikulum 2013. Berdasarkan observasi peneliti mengenai ketersediaan bahan ajar teks eksplanasi yang ada saat ini belum sepenuhnya menggerakkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang autentik (nyata). Tugas menulis teks eksplanasi dalam bahan ajar sebagian besar hanya berupa penugasan sederhana. Siswa tidak diberikan panduan langkah-langkah menguraikan proses atau kejadian alam dalam teks eksplanasi melalui pengalaman belajar yang "nyata" sehingga kemampuan mereka dalam menguraikan "proses" ke dalam sebuah tulisan

belum terasah. Hal itu berdampak pada hasil tulisan siswa yang sebagian besar tidak memberi gambaran suatu proses secara mendalam. Mengingat saat ini manusia dihadapkan pada kecanggihan teknologi, era digital, maka guru diharapkan memiliki kompetensi untuk membuat media yang menarik dalam pembelajaran. Belum tersedianya media pendukung yang memberikan akses kepada siswa untuk belajar secara efektif, efisien, dan menyenangkan, khususnya untuk materi eksplanasi, menjadi permasalahan yang perlu dipecahkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan multimedia yang mampu mengaktifkan kemampuan siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pembelajaran materi teks eksplanasi, baik pada kompetensi mengidentifikasi informasi, menganalisis struktur dan kebahasaan, mengkonstruksi informasi, dan memproduksi teks eksplanasi. Multimedia animasi yang akan dikembangkan juga berisi video yang memberi contoh secara nyata tentang “bagaimana atau mengapa sesuatu dapat terjadi (proses)” sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembang tertarik untuk melaksanakan penelitian pengabdian masyarakat dalam bentuk pengembangan produk pembelajaran dengan judul *Pengenalan Multimedia Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi*.

**2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN**

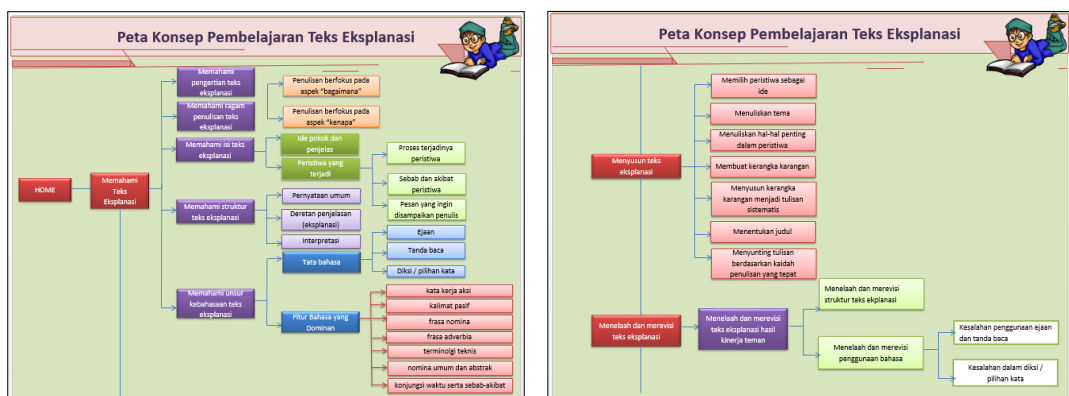
Metode penelitian dilaksanakan dengan metode pengembangan media dan juga design grafis (Poitras et al. 2013). Pelaksanaan kegiatan secara umum, meliputi empat tahap, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap penilaian media, dan (5) tahap implementasi. Berikut uraian lebih lanjut.

**(1) Tahap Analisis**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa di SMA Al-Muhafizhoh Blitar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Analisis menunjukkan kebutuhan siswa akan keberadaan media audiovisual berbasis animasi untuk menunjang kemampuan siswa dalam memahami teks eksplanasi dan memproduksi teks eksplanasi secara mandiri. Melalui tahap ini diperoleh tujuan utama penelitian dan pengabdian masyarakat, yaitu (1) menghasilkan multimedia animasi untuk pembelajaran teks eksplanasi, (2) mengujicobakan media yang telah dikembangkan kepada siswa tingkat SMA di sekolah yang sudah dipilih, (3) memperkenalkan kebermanfaatannya dan pentingnya media kepada siswa dan guru di sekolah tersebut.

**(2) Tahap Desain**

Pada tahap ini peneliti mendesain kerangka media audiovisual berbasis animasi yang nantinya akan dikembangkan menjadi produk. Kerangka media dibuat dalam bentuk peta konsep untuk memudahkan penulis dalam menentukan isi materi sebagai komponen utama untuk ketercapaian pembelajaran.



**Gambar. 1** Kerangka Media Berbentuk Peta Konsep

**(3) Tahap pengembangan**

Pada tahap ini peneliti mengembangkan kerangka yang sudah dibuat sebelumnya menjadi sebuah multimedia animasi. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi PPT (Power Point Text) dengan memanfaatkan kecanggihan fitur. Sebagian besar guru sudah mengenal aplikasi ini, namun belum optimal dalam penggunaannya. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemudahan

dalam pembuatan, pengoperasian, serta kemudahan untuk dipelajari lebih mendalam, khususnya bagi pemula dalam bidang teknologi pembelajaran.

(4) Tahap Penilaian Media

Pengembangan serta revisi media dilaksanakan berdasarkan kritik dan saran oleh ahli media/tekonologi dan ahli materi bahasa Indonesia.

(5) Tahap Implementasi

Uji coba dan pengenalan multimedia dilaksanakan di SMA Al-Muhafizhoh Blitar. Media diujicobakan kepada siswa kelas XI, pada tanggal 03—04 Januari 2020. Media juga diperkenalkan kepada guru-guru dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan untuk membuat multimedia animasi. Sosialisasi tentang pengembangan media ini bertujuan agar guru memiliki keterampilan dalam menyusun media yang menarik.

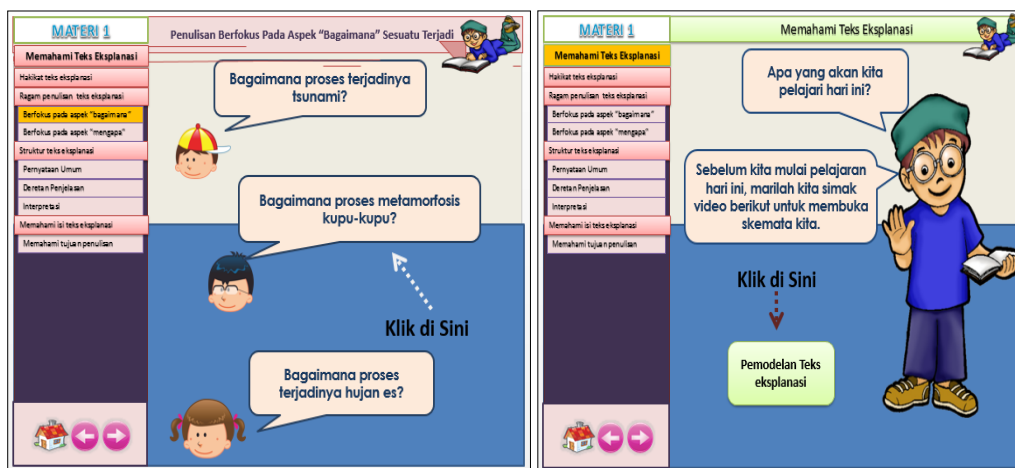
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengabdian masyarakat ini menghasilkan tiga pokok pembahasan, meliputi (1) Multimedia Animasi, (2) Fitur Canggih Pembuatan Media, dan (3) Pembelajaran Teks Eksplanasi melalui Multimedia Animasi. Ketiga bahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

3.1 Multimedia Animasi

Media yang dikembangkan oleh penulis secara umum digolongkan sebagai multimedia. Darmawan (2012:53) mengungkapkan secara sederhana bahwa multimedia dipandang sebagai upaya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi baik dalam konteks *face to face*, *offline konteks*, maupun *online konteks*. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia dapat pula diartikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar (Ariyani & Haryanto, 2010:25).

Multimedia pembelajaran dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan kepada pengguna media, sehingga memiliki sifat interaktif. Dengan adanya sifat interaktifitas inilah, multimedia pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga proses belajar dapat terjadi. Sifat interaktif media ditunjukkan melalui penggunaan kalimat tanya maupun kalimat perintah yang komunikatif kepada pengguna media.

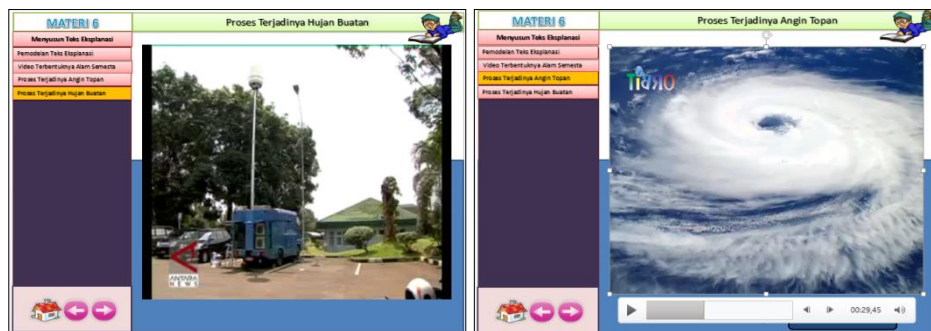


Gambar. 2 Penggunaan Bahasa yang Komunikatif

Aspek interaktif menjadi ikhwal penting untuk terciptanya media yang menarik. Multimedia berbasis animasi dalam pengembangan ini diuraikan dalam tiga aspek, yaitu (1) media berdasarkan bentuknya, (2) media berdasarkan fungsi/kegunaannya, dan (3) media berdasarkan format sajian. Berikut uraian lebih lanjut.

### 3.2. Media Berdasarkan Bentuknya

Menurut Asyhar (2011:44-46), media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia. *Pertama*, media visual merupakan media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. *Kedua*, media audio. Media audio merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. *Ketiga*, media audio visual. media audio-visual merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. *Keempat*, multimedia. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multimedia berisi perpaduan video, audio, dan teks yang dikemas dalam satu kesatuan utuh.



Gambar. 3 Video Eksplanasi

Berdasarkan jenis bentuk media yang telah diuraikan, media yang dikembangkan oleh penulis termasuk dalam jenis multimedia. Media yang dikembangkan memenuhi unsur-unsur yang melekat dalam multimedia. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2011:50), bahwa karakteristik multimedia pembelajaran, meliputi (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (3) bersifat mandiri yaitu memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Pembelajaran multimedia ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer, dan teknologi komunikasi dan informasi.

### 3.3. Media Berdasarkan Fungsi/Kegunaannya

Menurut Daryanto (2011:51), multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi-fungsi yang diperlukan oleh pengguna, di antaranya (1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, (2) mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, (3) memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas serta terkendali, dan (4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna. Upaya memperkuat respon pengguna media dapat dilakukan dengan pemberian kuis atau pertanyaan-pertanyaan terkait materi.

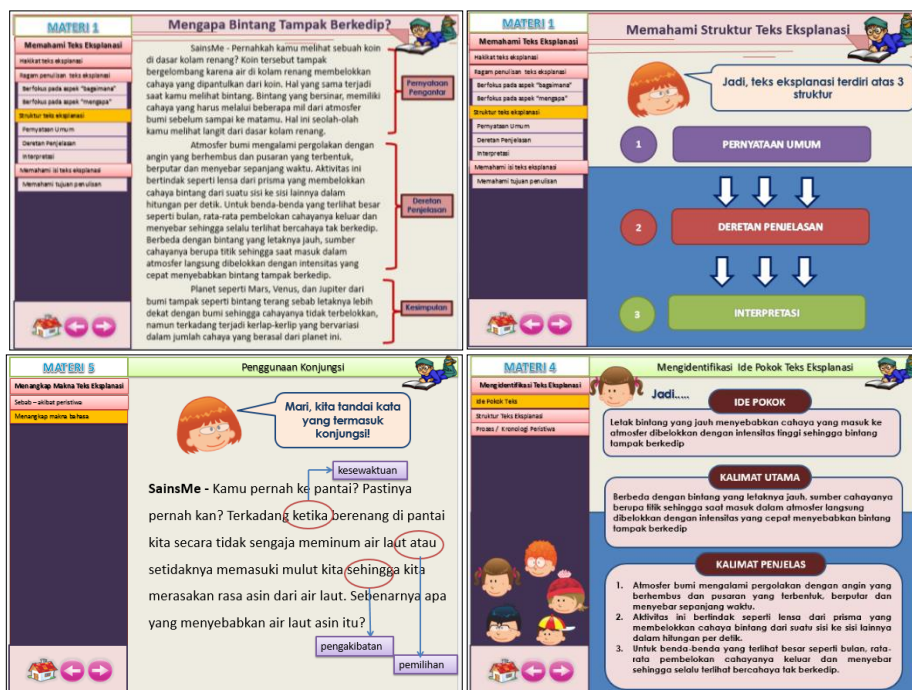


Gambar. 4 Kuis dan Pembahasan Teks Ekspalansi

**3.4. Media Berdasarkan Format Sajian**

Ariyani & Haryanto (2010:28) memaparkan bahwa format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok, yaitu (1) tutorial, (2) *drill and practise*, (3) simulasi, (4) percobaan atau eksperimen, dan (5) permainan. *Pertama*, tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. *Kedua*, *Drill and Practise* merupakan format yang dimaksudkan untuk melatih siswa sehingga memiliki kemahiran dalam suatu ketrampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. *Ketiga*, simulasi merupakan format multimedia pembelajaran yang mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. *Keempat*, percobaan atau eksperimen merupakan format yang mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. *Kelima*, permainan merupakan format yang disajikan dengan mengacu pada proses pembelajaran dan diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain.

Berdasarkan jenis format sajian, media yang dikembangkan oleh penulis tergolong dalam format tutorial sebab dalam penyajian materinya dilakukan secara tutorial. Tahapan dimulai dari bagian yang paling sederhana menuju bagian yang rumit, dimulai dari materi memahami teks eksplanasi, menganalisis teks ekplanasi, dan menyusun atau memproduksi teks eksplanasi. Media ini juga menyuguhkan kuis di mana jika jawaban atau respon siswa benar, maka dilanjutkan dengan materi berikutnya. Namun, jika jawaban atau respon siswa salah, siswa harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja.



**Gambar. 5** Format Sajian Media Teks Eksplanasi

**3.5. Fitur Canggih Pembuatan Media**

Terdapat fitur canggih dalam MS. Power Point yang dapat digunakan untuk membuat tampilan media lebih menarik dan canggih. Beberapa fitur dalam pembuatan multimedia ini, meliputi penggunaan tombol-tombol navigasi, penggunaan fitur *trigger* animasi, penggunaan audio dan video, penggunaan teks dan gambar, penggunaan hyperlink, pemberian efek transisi dan animasi, serta fitur-fitur pendukung lainnya. Keseluruhan fitur ini jika dipadukan dalam pembuatan media, akan tercipta produk bahan ajar yang menarik. Terlebih, jika pengembang mampu memadukan penggunaan desain warna dan tata letak yang baik, maka akan diperoleh visualisasi media yang optimal. Adapun penggunaan fitur canggih dalam pembuatan media ini diuraikan sebagai berikut.

**(1) Kemudahan Navigasi**

Kemudahan navigasi merupakan bagian penting sekaligus menjadi ciri khas dalam multimedia interaktif. Aplikasi harus dirancang sesederhana mungkin agar mudah dioperasikan oleh pengguna. Dalam setiap ikon harus dibuat dengan memenuhi aspek kekomunikatifan. Media yang dikembangkan oleh penulis juga disertai tombol navigasi yang berfungsi sebagai penuntun bagi pengguna media untuk melanjutkan ke materi selanjutnya (Tombol *next*), kembali ke materi sebelumnya (Tombol *before*), ataupun kembali ke menu utama (Tombol *Home*). Penggunaan tombol navigasi haruslah dibuat secara konsisten sesuai dengan fungsinya. Untuk memberi kemudahan bagi pengguna dalam mengoperasikan media, maka pembuatan multimedia pembelajaran sudah seharusnya menyertakan petunjuk penggunaan di awal setelah pembuka media.



**Gambar. 6** Format Sajian Media Teks Eksplanasi

**(2) Penggunaan Fitur Trigger**

Fitur triggers merupakan salah satu fitur yang sudah ada pada versi-versi MS. Power Point sebelumnya. Para pengguna software ini sebagian besar jarang mengetahui adanya fitur tersebut. Padahal, melalui fitur ini pengguna dapat membuat pergerakan yang unik dengan memprogram tombol yang nantinya akan memberikan perintah untuk menggerakkan beberapa animasi objek. Fitur triggers biasanya digunakan untuk membuat kuis interaktif pada media pembelajaran berbasis powerpoint. Dengan trik ini, tampilan visual media yang dibuat melalui aplikasi MS. Power Point akan terlihat lebih canggih dan menarik.

Setiap pertanyaan dan jawaban yang dibuat dalam MS. Power Point bisa diprogram agar memberikan penjelasan yang tepat kepada pengguna media atau siswa. Fitur triggers terdapat pada Menu "Animation". Fitur triggers hanya akan muncul atau aktif, jika objek yang telah dimasukkan sudah diberi efek animasi. Setelah efek muncul di *animation pane*, maka efek tersebut bisa diteruskan ke triggers. Cara lain untuk menemukan fitur triggers adalah dengan melalui efek yang kita pilih lalu di setting ulang, dengan memanfaatkan fitur *pool timing* (Arief, 2015:159). Adapun hasil dari pemanfaatan fitur trigger dapat dilihat pada Gb. 6 berikut. Pada bagian pertama tersebut, jika kursor diletakkan dan *diklik* pada submenu "pernyataan umum", maka ditampilkan uraian atau penjelasan tentang pernyataan umum, sedangkan ketika kursor diarahkan untuk *mengklik* submenu "deretan penjelasan", maka tampilan berubah menuju pada uraian tentang deretan penjelasan, begitu seterusnya.



**Gambar. 7** Penggunaan Fitur Trigger pada MS. Power Point

### 3.6. Pembelajaran Teks Eksplanasi melalui Multimedia Animasi

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas XI, siswa mendapatkan materi tentang teks eksplanasi. Teks eksplanasi berasal dari bahasa Inggris *Explanation Text* merupakan sebuah teks yang memberikan penjelasan tentang suatu proses atau peristiwa tentang asal-usul, proses, atau perkembangan suatu fenomena, dapat berupa peristiwa alam, sosial, maupun budaya (Kosasih, 2016:178). Sementara itu, Anderson & Anderson (2000:80) mengungkapkan bahwa penulisan teks eksplanasi bertujuan untuk memberitahukan kepada pembaca tentang proses (bagaimana) dan memberi alasan (mengapa).

Setiap teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik dan kekhasan unsur masing-masing yang sebagian besar diawali oleh pembuka, dilanjutkan dengan isi, dan diakhiri dengan penutup. Adapun teks eksplanasi menurut Wood & Stubbs (2000:77) terdiri atas tiga struktur, meliputi (1) pernyataan umum yang berisi penjelasan topik pembicaraan, (2) urutan penjabar yang berisi paparan cara atau alasan sesuatu dapat terjadi, dan (3) kesimpulan berisi ringkasan penjelasan oleh penulis atau pembicara.

Sifat dan karakteristik teks eksplanasi memaparkan tentang proses sesuatu hal atau kejadian dapat terjadi; paparan berisi uraian untuk menjawab pertanyaan “bagaimana” maupun “mengapa”. Dalam pembelajarannya dibutuhkan media pendukung yang dapat mengaktifkan skemata siswa untuk menguraikan setiap tahapan dalam proses kejadian secara detail dan terstruktur. Multimedia animasi yang dikembangkan bertujuan menjadikan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran teks eksplanasi sehingga pembelajaran yang didapatkan oleh siswa dapat menjadi pengetahuan yang bermakna. Penggunaan multimedia animasi untuk mengemas materi pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut.

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pengembangan multimedia animasi ini dilaksanakan sebagai bentuk inovasi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks eksplanasi dan selanjutnya mampu memproduksi teks eksplanasi secara mandiri. dan siswa tingkat sekolah dasar. Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Multimedia animasi dapat dimanfaatkan oleh guru tingkat sekolah menengah atas untuk disajikan kepada siswa sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran materi teks eksplanasi.
- 2) Multimedia animasi menunjang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam proses menuangkan pikiran ke dalam tulisan sekaligus sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menyenangkan.
- 3) Hasil uji coba produk menunjukkan antusiasme dan kreativitas pada teks eksplanasi yang ditulis siswa.
- 4) Guru sebagai pengajar dapat mengembangkan multimedia animasi atau media sejenis dengan topik yang berbeda maupun untuk pembelajaran materi yang berbeda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, sebagai institusi tempat penulis mengembangkan pengetahuan, baik melalui pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Penulis juga menyampaikan terima kasih pada sekolah tempat peneliti melaksanakan uji coba dan pengenalan media, serta rekan-rekan yang turut membantu terselesainya media yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M. & Anderson, K. (2000). *Text Types in English*. Macmillan Education Australia Pty. Ltd, Australia.
- Arief, A. 2015, Pembuatan Kuis Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Fitur Triggers Software Powerpoint, *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 1 (3): 156-162.

- Ariyani & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Saiful Ibad, Ed.). Gaung Persada Press, Jakarta.
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung.
- Kosasih, E. 2016. *Jenis-jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Yrama Widya, Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran dalam Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Badan Standar Nasional Pendidikan. (Online), (<http://www.Bsnp-Indonesia.Org>), diakses 15 April 2020.
- Poitras E , Lajoie S, & Hong.Y. 2012. *The Design Of Technology-Rich Learning Environments As Metacognitive Tools In History Education*. Springer Link. Instr Sci (2012) 40:1033–1061. DOI 10.1007/s11251-011-9194-1.
- Sadiman, A. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Grafindo Pers, Jakarta.
- Wood, K. & Stubbs, S. (2000). *Targetting Text: Information: Recount, Information Report & Eksplanation: Junior High School*. Blake Education, Australia.