

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR (*BERBANTUAN GOOGLE SITES*) DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS VII SMP NEGERI 5 BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Yuli Purwati

yulipurwati913@gmail.com

SMP Negeri 5 Bojonegoro

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar (*berbantuan google sites*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan tahapan-tahapan pada model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan akan tetapi peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media yang telah disederhanakan menjadi 7 tahapan.

Hasil penelitian dan pengembangan media kartu bergambar pada pembelajaran menulis teks prosedur dari segi kevalidan berdasarkan aspek/ahli isi (konten dan bahasa) yang meliputi pemilihan tema, penyajian, materi kartu bergambar, isi materi, dan keterbacaan bahasa sebesar 95%, sedangkan berdasarkan aspek/ahli media meliputi fisik, desain, dan penggunaan sebesar 100% artinya menunjukkan bahwa media kartu bergambar layak dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Berdasarkan keefektifan diperoleh persentase kategori sangat valid berjumlah 26 di atas 82% sampai 100%, sedangkan kategori valid berjumlah 3 yakni dengan persentase 75% sampai 78%. Maka, media kartu bergambar dikatakan sangat valid atau sangat efektif. Selain itu, Hasil akhir menunjukkan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 95%, artinya media ini sangat praktis.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Kartu Bergambar (Berbantuan Google Sites), Menulis Teks Prosedur*

Abstract

This study uses development research using a development model or Research and Development. This research was conducted on seventh grade students of SMP Negeri 5 Bojonegoro in learning Indonesian with procedural text material. The development of picture card learning media (assisted by google sites) in learning Indonesian uses the stages in the Borg and Gall model which consists of 10 stages, but the researchers adapt to the needs of media development which has been simplified into 7 stages.

The results of research and development of picture card media on learning to write procedure text in terms of validity based on aspects/content experts (content and language) which include theme selection, presentation, picture card material, material content, and language readability are 95%, while based on aspects of Media experts include physical, design, and use of 100% which means that it shows that the picture card media is feasible in learning to write procedural texts. Based on the effectiveness,

the percentage of very valid categories is 26 above 82% to 100%, while the valid categories are 3, namely with a percentage of 75% to 78%. So, the picture card media is said to be very valid or very effective. In addition, the final results show that the picture card media is very valid and feasible with a percentage of 95%, meaning that this media is very practical.

Keywords: *Development, Picture Card Media (Assisted by Google Sites), Writing Procedure Text*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sukses tidaknya sebuah pembelajaran ini bergantung pada pembelajaran dikembangkan. Penelitian dan pengembangan menurut *Borg & Gall (Sugiyono, 2020:394)* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu. Untuk mengembangkan sebuah pembelajaran, maka diperlukan media yang tepat.

Media adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara guru dengan peserta didik. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam pembelajaran, media sangat penting dan diperlukan guna membantu keefektifan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang pendidik harus bisa memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran membuat peserta didik lebih terangsang untuk mengikuti pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (*Indriana, 2011: 13*). Dari pemaparan tersebut, media sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah media kartu bergambar.

Media kartu bergambar atau flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, di mana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar. Selain media dalam bentuk cetak, terdapat juga media digital berbasis online yaitu salah satunya penggunaan *google sites*. *Google Sites* sendiri merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun kelompok. *Google Sites* mempermudah seseorang dalam mencari informasi dan dapat diakses dengan cepat. Kartu bergambar bisa dikolaborasikan dengan *google sites*, di mana kartu bergambar bisa dimasukkan di web tersebut. Kolaborasi ini bisa diterapkan pada keterampilan menulis yakni dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

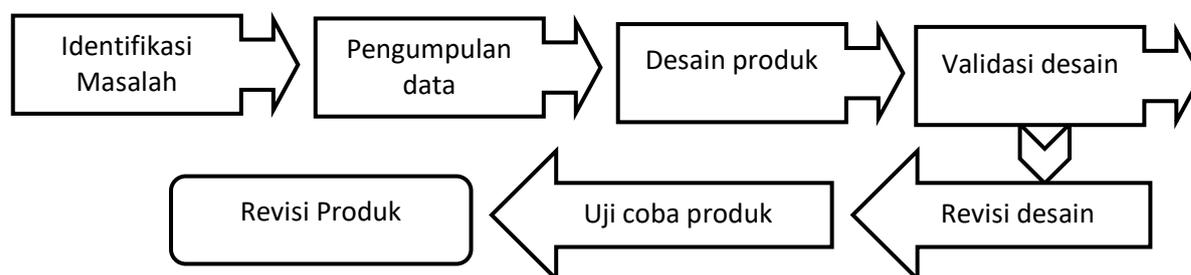
Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan atau kemampuan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dibandingkan dengan kemampuan berbahasa lainnya yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Sedangkan, teks prosedur lebih menekankan aspek bagaimana melakukan sesuatu, yang dapat berupa salah satunya percobaan atau pengamatan (*Mahsun 2014:30*). Tujuan teks prosedur adalah menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan agar pembaca/pemirsa dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat. Dalam

mengembangkan siswa agar terampil menulis teks prosedur maka perlunya menggunakan media yang tepat, salah satunya media kartu bergambar. Peneliti memilih SMP Negeri 5 Bojonegoro karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan berbagai media tersebut, khususnya dengan media kartu bergambar (berbantuan *google sites*).

Berdasarkan pemaparan di atas maka, peneliti bermaksud untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) diadakan di sekolah ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar (*berbantuan Google Sites*) dalam Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan model Borg and Gall. Prosedur penelitian pengembangan ada tujuh tahapan yang disederhanakan yaitu: (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Alur pengembangan pada penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut.



Tahapan Pengembangan Media menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2014: 409)

Berikut adalah penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan sesuai gambar di atas:

1) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara, diketahui saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media dari buku paket, video atau sumber dari google, atau sumber referensi yang lain sedangkan dari kartu bergambar belum pernah.

2) Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang dapat mendukung dalam memecahkan masalah yang sudah ditemukan, diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur guru lebih banyak

menggunakan buku paket, alat bantu seperti : video, dan menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu bersumber dari daya ingat, akibatnya guru yang mengajarkannya bersifat monoton oleh karena itu siswa tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajarannya.

3) Desain Produk

Pada tahap ini mulai membuat perencanaan media yang diawali dengan merencanakan desain media pembelajaran kartu bergambar (berbantuan *google sites*) di antaranya, menentukan gambar pada setiap langkah, membuat kata-kata, memilih background menarik pada setiap gambar, merancang materi teks prosedur, dan membentuk rancangan media kartu bergambar yang meliputi: tampilan visual, gambar, kata-kata beserta keterangan-keterangan lain.

4) Validasi Desain

Pada tahap ini media yang sudah dibuat dinilai oleh ahli media dan ahli konten (isi). Validasi media *dilakukan* untuk memperoleh penilaian oleh ahli media, maka ditetapkan Dr. Mustofa, M.Pd. sebagai ahli media. Sedangkan, Dr. Sariban, M.Pd. sebagai konten (isi).

5) Revisi Desain

Revisi *desain* dilaksanakan selepas divalidasi oleh tim ahli produk ini akan diberi penilaian yang dijadikan referensi buat memperbaiki produk kartu bergambar (berbantuan *google sites*) untuk kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII pada semester genap.

6) Uji Coba Produk

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok terbatas atau kecil diambil pada lima siswa di kelas VII J yang diambil secara acak dengan kemampuan yang berbeda-beda.

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diambil pada 21 anak di kelas VII J yang diambil secara menyeluruh.

7) Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi untuk memperbaiki media yang telah diberikan saran atau komentar *melalui* angket, tujuannya untuk mengetahui kekurangan media yang telah dibuat.

Analisis data digunakan pada penelitian ini kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif, untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berbentuk tanggapan, masukan, saran dan kritik dari perbaikan yang diperoleh dari angket hasil wawancara. Sedangkan kuantitatif, digunakan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang layak digunakan dan berkualitas yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan melalui validasi.

Hasil validasi dapat memberikan informasi tentang kelayakan media kartu bergambar dan instrumen penelitian yang dikembangkan. Validasi tersebut diolah menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V - ah = Validitas ahli

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

Sumber: Akbar (2017 : 83)

Kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bisa diukur melalui nilai persentasenya sebagai berikut.

No	Kriteria Validitas	Kualifikasi	Keterangan
1.	$81,25\% < V.rata-rata \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak perlu revisi/valid
2.	$62,5\% < V.rata-rata \leq 81,25\%$	Valid	Tidak perlurevisi/valid
3.	$43,75\% < V.rata-rata \leq 62,5\%$	Kurang valid	Revisi/tidak valid
4.	$25\% < V.rata-rata \leq 43,75\%$	Tidak valid	Tidak valid, tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas VIII J SMP Negeri 5 Bojonegoro yaitu M. Teguh Cahyono P., M.Pd. diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan belum maksimal karena beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan kesulitan dalam Bahasa, selain itu pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan konvensional, tidak hanya menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar, akan tetapi mencari informasi melalui internet, daya ingat, dan lingkungan sekitar.

b. Pengumpulan Informasi

Sumber atau referensi diperoleh dari sumber yang relevan yaitu buku dan jurnal penelitian yang relavan di antaranya, buku paket Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum 2013, buku pengembangan media pembelajaran karya Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., buku paket Bahasa Indonesia Kelas VII Kuirikulum 2013 Revisi "Mandiri (Mengasah Kemampuan Diri) karya Engkos Kosasih Penerbit Erlangga, tahun 2016, dan Siswa lebih senang menggunakan media pembelajaran kartu bergambar (berbantuan *google sites*).

c. Desain Produk

Desain pada pengembangan media ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu, desain produk pertama, kedua, dan ketiga.

d. Validasi Desain

Pada tahap ini peneliti memvalidasikan media kartu bergambar pada keterampilan menulis teks prosedur pertama, kedua, dan ketiga kepada validator. Validator pertama adalah dosen aktif di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan yaitu Dr. H. Mustofa, M.Pd., sedangkan validator kedua adalah Dr. H. Sariban, M.Pd. untuk menilai tingkat kevalidan. Untuk keefektifan media kartu bergambar tersebut berupa lembar hasil belajar peserta didik kelas VII, sedangkan kepraktisan media diperoleh dari angket guru.

e. Revisi Desain

Revisi ini dilaksanakan tiga kali oleh peneliti, bergantung dari saran dan komentar validator. Pada revisi desain (tahap ketiga) dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media bahwa media kartu bergambar yang dikembangkan dari aspek kelayakan desain mendapatkan kategori "sangat baik".

f. Uji Coba

Setelah media jadi, kemudian divalidasi kepada ahli media dan konten untuk mendapatkan saran guna memperbaiki media yang sudah ada. Kemudian diuji cobakan kepada perorangan, kepada kelompok kecil dan kelompok besar dan juga guru. Setelah semua tahap terselesaikan dan media sudah mengalami tahap perbaikan, maka media siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

g. Revisi Produk

Setelah diuji cobakan dan kemudian dievaluasi oleh ahli media dan konten, guru, dan peserta didik, media kartu bergambar tersebut selanjutnya disempurnakan. Hasil akhir dari revisi desain produk pengembangan media kartu bergambar dimasukkan pada situs web *google sites*.

Kualitas Media Kartu Bergambar (Berbantuan *Google Sites*)

a. Kevalidan Media Kartu Bergambar (Berbantuan *Google Sites*)

Pada aspek media yang sudah divalidasi menyatakan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 100%. Sedangkan, pada aspek isi (konten dan bahasa yang sudah divalidasi menyatakan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 95%.

b. Keefektifan Media Kartu Bergambar (Berbantuan *Google Sites*)

Media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) pada pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur yang diuji cobakan pada kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro sebanyak 5 peserta didik pada kelompok kecil dan 21 peserta didik pada kelompok besar adalah sangat valid atau sangat efektif.

c. Kepraktisan Media Kartu Bergambar (Berbantuan *Google Sites*)

Kepraktisan media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro yang sudah divalidasi menyatakan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 95%, artinya media ini sangat praktis.

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini tentang pengembangan media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) dalam pembelajaran menulis teks prosedur kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro sebagai berikut.

1. Proses pengembangan tentang pengembangan media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) dalam pembelajaran menulis teks prosedur kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro telah melalui metode pengembangan dengan model Borg dan Gall. Adapun langkah – langkah yang telah dilaksanakan pada penelitian ini, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi produk/media (media kartu bergambar final).
2. Kualitas media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) dalam pembelajaran menulis teks prosedur kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro sebagai berikut.
 - a) Kevalidan
Pada aspek media yang sudah divalidasi menyatakan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 100%. Sedangkan, pada aspek isi (konten dan bahasa yang sudah divalidasi menyatakan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 95%. Artinya, Media kartu bergambar yang diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur dinyatakan sangat valid dan layak.
 - b) Keefektifan
Nilai akhir keefektifan yang diuji cobakan pada kelas VII J sebanyak 5 peserta didik pada kelompok kecil, 21 peserta didik pada kelompok besar menunjukkan hasil sangat valid atau sangat efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya persentase kategori sangat valid berjumlah 26 di atas 82% sampai 100%, sedangkan kategori valid berjumlah 3 yakni dengan persentase 75% sampai 78%. Maka, media kartu bergambar dikatakan sangat valid atau sangat efektif.
 - c) Kepraktisan
Nilai kepraktisan pada media kartu bergambar (berbantuan *google sites*) dalam pembelajaran menulis teks prosedur yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas VII yang meliputi aspek materi/isi, kebahasaan, penyajian, dan media pembelajaran. Hasil akhir menunjukkan media kartu bergambar tersebut sangat valid dan layak dengan persentase 95%, artinya media ini sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dierktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Arifin, Zaenal. 2012. Metodologi Penelitian. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arsiyati, Umi. 2012. Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II SDN Margorejo IV Surabaya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pengajaran. Jakarta: PT Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Azis, Taufiq Nur. —Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Aciedss 2019) 1, No. 2 (2019)*.
- Basuki Wibawa Dan Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Dikdasmen Depdiknas. Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal. 2006. *Penilaian Berbasis Kompetensi Pendidikan Kesetaraan*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Ditjen.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ferismayanti. —Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh (2020).
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsanto, Budi. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: Unpad Press, (2014). ———. —Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites (2012).
- Helianthusonfri, Jefferly. 2020. *10 Aplikasi Terbaik Google untuk Bisnis Anda*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Helianthusonfri, Jefferly. 2022. *7 Aplikasi Digital Marketing Terbaik Google*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ida Nuraida. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Kanisius: Yogyakarta.
- Iskandarwassid dan Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih. 2014. *Jenis-Jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur dan Kaidahnya Serta Langkah Penulisannya)*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan dan Sanjaya. 2010. *Website Praktis Dengan Google Sites*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mulyasa. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : Rosdakarya.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru yang Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Ngalimun. 2017. *Konsep Dasar Keterampilan Menulis*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Punaji, Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Rajasa, Wahyu. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada.

- Sadiman.2006. Media Pendidikan.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky dan Faizah. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sardiman. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sariban dan Ghufron. 2015. Pedoman Penulisan Proposal, Tesis, dan Artikel Ilmiah. Lamongan: Unisda Press.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman.2012. Metodologi Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Uny Press.
- Suryani, Nunuk Dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Utami, Delfi Citra. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Yuli Purwati. 2022. Cara Membuat Jus Alpukat. (Online), (<https://sites.google.com/view/jusalpukat/halaman-muka>), diakses 1 Juli 2022.
- Yuli Purwati. 2022. Cara Membuat Jus Naga. (Online), (<https://sites.google.com/view/jus-naga/halaman-muka>), diakses 1 Juli 2022.