



KALANGWAN
JURNAL PENDIDIKAN AGAMA, BAHASA DAN SASTRA
Vol. 13 No.1 Bulan Maret Tahun 2023

p-ISSN : [1979-634X](#)

e-ISSN : 2686-0252

<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>

APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA BALI

Oleh

I Gede Sudiarta

SMA Negeri 1 Baturiti

Email : isudiarta72@guru.sma.belajar.id

Diterima 18 Januari 2023, Direvisi 01 April 2023, Diterbitkan 02 April 2023

Abstract

The development of learning media and the announcement of the industrial revolution 4.0 are expected to be published. Related to this, the dynamics of learning may no longer implement conventional methods, especially in the selection of learning media. Learning media in the all-digital era must continue to follow the direction of technological developments. Learning media must be interesting, creative, close and attached to students. The Tik Tok application is present in the midst of society, but in fact young people and even the elderly really enjoy this application. Based on this statement, it can be concluded that if used and mediated properly, this Tik Tok application will become an interesting learning media creative as well as fun. The use of the Tik Tok application as an interactive learning medium is expected to help students understand and accept the learning process carried out by the teacher. Interactive learning media can represent what the teacher has not been able to convey and also in the learning process it will be much more effective and efficient. Through this Tik Tok application, a teacher can easily create interactive learning, so that it can adapt to the environmental situation and conditions of students.

Keywords: Learning Media, Tik Tok Application, Balinese Language

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terkait dengan media pembelajaran, salah satu kendala utama guru dalam melakukan implementasikan Kurikulum 2013 adalah keterbatasan media pendukung yang berbasis internet dan multimedia. Perkembangan zaman yang begitu pesat, internet merupakan pilihan fasilitas yang sangat diperlukan saat ini. Pemilihan media tersebut dilakukan oleh guru untuk menyesuaikan materi yang diajarkan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan peran guru profesional sangat dibutuhkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan

59 yang meng-isyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Dengan sistem pendidikan yang baik maka akan dapat meningkatkan daya saing Indonesia melalui penciptaan sumber daya manusia yang baik.(Sulisworo, 2016)

Aplikasi *Tik Tok* (juga dikenal sebagai Douyin) adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016.

Aplikasi *Tik Tok* adalah salah satu aplikasi media sosial yang saat ini memiliki posisi yang penting bagi semua kalangan masyarakat. Sebagian orang menganggap aplikasi *Tik Tok* dapat meningkatkan kreatifitas dan mengasah potensi diri yang selama ini terpendam.

Aplikasi *Tik Tok* ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik berdurasi pendek. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *Tik Tok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populerlain semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram* (Fatimah Kartini Bohang, 2018). Menurut tekno.kompas.com ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi *Tik Tok* di Indonesia. Mayoritas dari pengguna aplikasi *Tik Tok* di Indonesia sendiri adalah anak remaja milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Selain itu, pada 3 Juli 2018, Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo), memblokir delapan nama domain atau DNS yang terkait dengan *TikTok*. Walaupun Rudiantara, Menteri Kominfo saat itu mengatakan pemblokiran *Tik Tok* tersebut hanya bersifat sementara sampai *Tik Tok* mematuhi ketentuan yang ada di Indonesia. Seminggu kemudian pemblokiran *Tik Tok* resmi dibuka kembali karena telah memenuhi 9 dari 10 syarat yang telah diberikan oleh pemerintah Indonesia untuk beroperasi kembali. Salah satu regulasi yang ditengarai adalah batas usia pengguna, yaitu usia 11 tahun.

Terkait dengan hal tersebut, melihat fakta jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak sekolah (siswa), maka dapat diketahui bahwa aplikasi *Tik Tok* menjadi favorit, digandrungi dan menarik minat para milenial, yang mayoritas anak usia sekolah. *Tik Tok* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik, kreatif dan interaktif bagi siswa. Aplikasi *Tik Tok* dapat diimplementasikan sebagai media dalam Pembelajaran Bahasa Bali.

Melihat banyak fitur yang ada pada aplikasi *Tik Tok*, maka sangat memungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran bahasa Bali. Pelajaran bahasa Bali dengan empat keterampilan inti yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis serta keterampilan bersastra yang terintegrasi di dalamnya. Untuk keterampilan berbicara misalnya, siswa dapat menggunakan fitur rekan suara pada aplikasi ini kemudian di komunikasikan melalui jejaring. Keterampilan bersastra pun juga bisa, dengan menggunakan salah satu fitur yang ada di aplikasi *Tik Tok* siswa dapat bermain peran yang mengedepankan aspek ekspresi dan kreatifitas masing-masing siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas maka dapat ditarik generalisasi bahwa aplikasi *Tik Tok* begitu dekat dengan anak-anak usia sekolah (siswa). Hal ini ditengarai bahwa aplikasi *Tik Tok* menjadi media yang interaktif bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Tik Tok* dapat memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik, yaitu menarik, kreatif dan begitu dekat dengan siswa, khususnya dalam Pembelajaran Bahasa Bali.

II. METODE

Penelitian ini, peneliti merancang metode penelitian yang meliputi, (1) rancangan penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) instrumen penelitian, dan (5) teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Menurut Kountur, penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan se jelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek

yang diteliti.

Rancangan penelitian deskriptif kualitatif ini dipilih karena diyakinibisa menggambarkan secara komprehensif pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran Bahasa Bali. Subjek penelitian ini adalah aplikasi *Tik Tok*, sedangkan objek penelitiannya adalah pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran Bahasa Bali. Pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Data Primer adalah data yang diperoleh aplikasi *Tik Tok*, khususnya fitur-fitur yang mampu mewadahi pembelajaran bahasa Bali.
- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui literatur yang mendukung data primer, seperti artikel, kamus, internet, dan buku yang berhubungan dengan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan berupa catatan dokumentasi.

Data yang terkumpul dengan instrumen yang ada selanjutnya dianalisis. Data mengenai pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran bahasa Bali dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Pertama, yang dilakukan adalah melakukan observasi dan pengamatan terhadap aplikasi *Tik Tok*, penulis juga menggunakan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Kedua, peneliti mencatat fitur-fitur dalam aplikasi *Tik Tok* dan kegunaannya yang mampu mewadahi atau menjadi media dalam pembelajaran bahasa Bali. Ketiga, melakukan studi dokumentasi (document study), yaitu mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan penelitian dan hasil penelitian.

III. PEMBAHASAN

A. Aplikasi *Tik Tok* sebagai Media Pembelajaran

Proses pembelajaran antara lain menurut Rooijackers (1991:114): “Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan”. Sedangkan bahan ajar adalah bahan- bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Paulina Pannen dan Purwanto, 2001). Dengan demikian media pembelajaran merupakan satu kesatuan dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak mungkin terjadi, paling tidak memerlukan satu medium untuk menyampaikan bahan ajar (Isroqm, 2013).

Yusufhadi Miarso dalam (Mahnun, 2012) menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain ketertarikan siswa terhadap aplikasi, media pembelajaran ini sebagai wadah perwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama fungsi stimulasi yang menimbulkan daya tarik untuk mempelajari dan ingin mengetahui lebih lanjut berbagai hal yang ada pada media. Kedua, mediasi yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media sebagai jembatan penghubung komunikasi antara guru ke siswa. Ketiga, informasi yang berfungsi menampilkan penjelasan yang ingin tersampaikan oleh guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap dan memperoleh keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya serta yang ingin disampaikan oleh guru.



Tabel 1. Fitur yang terdapat dalam aplikasi *Tik Tok*

No.	Fitur	Kegunaan
1.	Balik	Terkait ke kamera depan dan belakang.
2.	Kecepatan	Berisi kecepatan 0,3x sampai 3x
3.	Filter	Saringan pencahayaan dalam fotografi
4.	Mempercantik	Mempercantik wajah yang akan di edit
5.	Pengatur waktu	Untuk menetapkan kecepatan dan batas perekaman
6.	Klip	Menambahkan video klip yang tersimpan
7.	T&J	Pertanyaan atau mengajukan pertanyaan
8.	Flash	pencahayaan
9.	Efek	Berisi pilihan gambar
10.	Unggah	Upload foto atau vidio
11.	Kamera	Merekam gambar atau foto
12.	Stories	Cerita
13.	Templat	Tema
14.	Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun Tik Tok personal.
15.	Rekam Video	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan kedalam akun Tik Tok personal.

16.	<i>Backsound</i> (suara latar)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan Aplikasi Tik Tok
17.	Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat
18.	Share	Membagikan video yang sudah jadi
19.	Duet	Berkolaborasi dengan pengguna Aplikasi Tik Tok lainnya.

Mengacu pada uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Tik Tok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Mudah dipelajari, mudah ditangkap, mudah dirancang dan mudah untuk membuatnya. Pertama, Aplikasi *Tik Tok* memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua, aplikasi *Tik Tok* menarik minat para siswa karena pembaharuannya, dan memiliki banyak fitur-fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pelajaran.

Terakhir, aplikasi *Tik Tok* ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalaman sertakararakteristik setiap peserta didik yang selalu lekat dan dekat dengan dunia digital khususnya gawai yang saat ini merajalela di kehidupan manusia.

B. Pemanfaatan Aplikasi *Tok Tok* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah tentang taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menambahkan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap manusia berfikir mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak. Penggunaan media mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Memanfaatkan media akan mendukung terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara pengajar dan murid.

“The success of Curriculum 2013 implementation can be assessed through the implementation of the learning plan, learning process, the formation of competence, and the character of learners. In general, learning activities include initial activity or opening, core activity or the inclusion of competence and character, and the final or concluding activities” (Aji & Budiyono, 2018). Keberhasilan implementasi kurikulum 2013 dapat diukur melalui proses perencanaan pembelajaran yang matang. Salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran Aplikasi *Tik Tok* dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis Android dan iOS. Sehingga media pembelajaran dapat operasikan kapan pun dan di manapun. Media pembelajaran ini dapat dikategorikan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Hal ini sesuai dengan yang definisi *mobile learning* yang dinyatakan oleh O’Malley dalam (Purbasari, 2013), yaitu suatu pembelajaran yang pembelajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak.

1. Aplikasi *Tik Tok* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra

Aplikasi *tik tok* dalam pembelajaran keterampilan bersastra dapat terapkan dalam banyak Kompetensi Dasar. Salah satu contoh keterampilan bermain peran, pada kompetensi dasar ini menekankan pada aspek suprasegmental siswa dalam memerankan sebuah naskah drama,

dialog, atau bahkan monolog.

Siswa diminta untuk menyiapkan sebuah rekaman yang berisi narasi, dialog, maupun monolog, kemudian siswa dapat mengunggahnya dengan fitur media lagu latar yang ada pada Aplikasi *Tik Tok*. Setelah terunggah, siswa diminta untuk suam mulut (*dubing*) suara yang terunggah tersebut dengan menggunakan ekspresi yang sesuai dan tepat, lantas dikomunikasikan di dalam jejaring kelas. Kemudian guru dan siswa dapat melakukan evaluasi. Siswa dapat memanfaatkan fitur duet atau kolaborasi untuk membuat sebuah percakapan atau dialog.

2. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Bali

a. Keterampilan Menyimak

Dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan pembicara.

Bertolak dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat audio visual untuk dapat menunjang pembelajaran keterampilan menyimak. Sesuai dengan karakter dan fitur yang ditawarkan, aplikasi *Tik Tok* dapat mengakomodasi kebutuhan audio visual tersebut. Bahkan dengan adanya fitur duet, dapat menghadirkan pembelajaran menyimak yang bersifat kooperatif.

b. Keterampilan Berbicara

Menurut Hermawan (2014), keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra pembicara.

Proses penyampaian ide, gagasan, atau maksud dengan berbicara setiap individu berbeda-beda. Oleh karena itu, media pembelajaran harus didesain dengan tepat agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh. Aplikasi *Tik Tok* memberi kemudahan dan keluwesan kepada penggunanya untuk memasukkan suara latar ke dalam aplikasi. Berdasarkan fitur tersebut maka Aplikasi *Tik Tok* dan mengolah kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak.

Contoh pemanfaatannya adalah dalam kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks narasi. Pertama guru memberikan siswa teks narasi untuk dicermati. Setelah itu siswa diminta mengubah teks tersebut menjadi sebuah dialog percakapan. Dialog yang sudah dibuat kemudian direkam dan dipraktikan melalui fitur duet yang disediakan *Tik Tok*.

c. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Menulis merupakan aktivitas pengepresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan.

Ketrampilan menulis merupakan cara seseorang dalam menuangkan gagasan atau ide ke dalam sebuah tulisan supaya orang lain dapat memahami dan mengerti informasi yang tertuang di dalamnya (Aji, 2016). Kualitas proses dan hasil keterampilan menulis, ditentukan oleh peran guru sebagai perancang pembelajaran di dalam kelas. Guru yang mampu menerapkan media yang kreatif dan inovasi serta tidak keluar dari ranah pendekatan saintifik sebagaimana yang tercakup dalam kurikulum 2013, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Contoh pelaksanaannya adalah dalam Kompetensi dasar menjabarkan, data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi terhadap suatu objek. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi *Tik Tok*. Pertama guru memberikan gambar/rekaman terhadap sebuah objek tertentu dengan menggunakan fitur rekam. Kemudian siswa diminta menulis teks deskripsi sesuai dengan objek yang telah diamati. Tulisan tersebut kemudian dibaca serta direkam dengan fitur rekam suara, dan yang terakhir adalah penggabungan sehingga menjadi video yang utuh. Kemudian hasil video tersebut disajikan dijejaring dan dievaluasi bersama.

d. Keterampilan Membaca

Salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai secara terampil adalah membaca. *“Reading has two purposes: they are reading for enjoyment and reading to carry away information. Reading for enjoyment focuses on the lived-through experience of reading. They concentrate on the thought, images, feelings, and associations evoked during reading. Reading to carry away information concentrates on the public, common referents of the words and symbol in the text.”* Tomkins dan Hoskisson dalam (Darmawan, 2013).

Berdasarkan tujuannya membaca dibedakan menjadi dua, membaca untuk tujuan rekreatif dan membaca untuk tujuan penggalian informasi ataupun data-data. Hal ini karena membaca merupakan sarana untuk mempelajari dunia lain yang diinginkan oleh pembaca, sehingga manusia bisa memperluas pengetahuan mereka, dan menggali pesan-pesan yang tertulis dalam bahan bacaan. Walaupun demikian, membaca bukanlah suatu pekerjaan yang mudah dan praktis. Tentu dalam membaca akan muncul suatu rasa bosan yang mengganggu. Membaca adalah sebuah proses yang bisa dikembangkan dengan menggunakan teknik – teknik yang sesuai dengan tujuan membaca tersebut (Syifak, 2013).

Contoh pemanfaatannya adalah dalam membaca nyaring kompetensi dasar membaca teks berita. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Tik Tok* sebagai media untuk presentasi praktik membaca berita oleh siswa. Siswa diminta untuk menyiapkan sebuah video rekam suatu peristiwa. Kemudian dengan fitur rekam suara, siswa diminta untuk membacakan teks berita sesuai dengan teknik yang tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat ditarik simpulan bahwa Aplikasi *Tik Tok* bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa Bali. Dengan fiturnya yang beragam dan kemudahan dalam pengoperasian, maka pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Bali.

Pemanfaatan aplikasi ini sebagai media pembelajaran sungguh sangat praktis terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Guru tentu dapat lebih mudah dan praktis dalam menuangkan materi mereka dalam aplikasi ini. Disamping itu pada proses kegiatan belajar mengajar tentu tidak akan membosankan, karena banyak fitur yang tersedia dalam aplikasi ini, sehingga dapat menjadi daya tarik siswa ataupun penikmat pengguna aplikasi *Tik Tok* ini. Serta tidak lupa untuk mengetahui keefektifan Aplikasi *Tik Tok* dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Bali, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi dengan Metode *Inquiry discovery Learning* dan Penggunaan Media Video pada Siswa Kelas VII G SMPNegeri 3 Colomadu. *Magistra*, 95, 34–42.
- Darmawan, S. L. (2013). Promoting Students' Explicit Information Skill In Reading Comprehension Through Graphic Organizers. *Premise Journal:ISSN Online: 2442-482x, ISSN Printed: 2089-3345*, 2(2), 112–118.
<https://doi.org/10.24127/pj.v2i2.684>
- Damayanti, Resti, Rudi Susilana, and Hana Silvana, *Hubungan Antara Koleksi Perpustakaan Dengan Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar (Studi Deskriptif Pada Perpustakaan SMA Negeri 6 Bandung)*
- Fatimah Kartini Bohang. (2018). Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia - Kompas.com. Retrieved September 10, 2018, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-juta-pengguna-aktif-di-indonesia>
- Hanafi, Habib. dkk.. “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”.
- Isroqm, A. (2013). UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint), 1317–1336.
- Loren, F. T. A. (2017). THE USE OF LEARNING MEDIA ON LISTENING SKILL IN TEACHING INDONESIAN TO SPEAKERS OF OTHER LANGUAGE (TISOL). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Purbasari, R. J. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*.
- Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 10(2), 127.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i2.3468>
- Santyasa, I Wayan. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Syifak, M. (2013). Penggunaan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas Ii Sdn Margorejo Iii / 405 Surabaya M . Syifak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Voll, No.*
- Wahyuni Oktavia, S., & Kunci, K. (2015). Inovasi Model Partisipasi Solusi (Partisol) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2477–2636.