

PEMANFAATAN KARDUS BEKAS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS

Rahayu Handayani¹, Hermayawati²

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹rahayuhandayani19@gmail.com, ²hermayawati.hw56@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disebut Pokemon Game Media dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk keterampilan berbicara. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model rancangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi pada prototype dan produknya. Penelitian ini dilakukan di kelas 9 F, MTS WI Karangduwur. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media untuk membantu mereka dalam proses belajar mengajar di kelas dan mempermudah memahami materi terutama dalam keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara.

Kata Kunci: Media, limbah kardus, dan keterampilan berbicara.

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2013) media adalah alat yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk mewakili guru dalam menjelaskan sesuatu yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata atau frase. Kesulitan siswa memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat yang disebut media. Bahkan media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik bagi siswa. Dengan memanfaatkan taktik diterima dari media ini, guru dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Media *Pokemon Game (MPG)* dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Menurut Putriningtyas & Setyowati (2013) dari 20 siswa di kelas, tidak ada satu pun yang dapat memenuhi semua kriteria dalam mengekspresikan kemampuan berbicara mereka. Penelitian Siarni, Pasaribu & Rede (2015) berjudul "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara" menunjukkan bahwa kotak sampah dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil siklus pertama Peningkatan tampak pada aktivitas guru dari 83% pada Siklus Pertama, menjadi 95% pada Siklus Kedua putaran pembelajaran. Kenaikan tersebut juga diikuti oleh peningkatan aktivitas siswa dari 75% dalam kategori cukup pada Siklus Pertama menjadi 95% dalam kategori sangat baik pada siklus kedua. Hal ini jelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan jauh melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah.

Peneliti menggunakan limbah kardus sebagai media pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mengindikasikan bahwa untuk mengajar keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, siswa akan lebih antusias belajarnya. Hal ini diketahui pada saat guru menggunakan media pada saat mengajar keterampilan berbicara, siswa tertarik dan mereka bisa berbicara lebih aktif.

Melalui penggunaan MPG, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara serta dapat mengeksplorasi ide-ide mereka dan pada akhirnya mereka dapat mengembangkan topik dari materi yang ada di media tersebut. Dengan menggunakan MPG, siswa diharapkan memiliki cukup waktu untuk menyampaikan pendapat mereka. Siswa tidak hanya

mendapatkan hasil yang lebih baik melainkan jugamampumengelaborasi kosakata, meningkatkan dan menjaga kerjasama antar anggota tim. Pemanfaatan MPG sangat disarankan agar siswa dapat termotivasi untuk melakukan kegiatan berbicara melalui media tersebut. Selain kebermanfaatannya MPG yang dirancang menggunakan limbah kardus, manfaat lainnya adalah mengurangi limbah kardus serta mengurangi kebutuhan penggunaan karton baru yang berasal dari bubur kayu. Pemanfaatan bahan bubur kayu yang terlalu banyak dapat berdampak pada lingkungan.

Masalah kondisi lingkungan di Indonesia saat ini sudah sangat memprihatinkan karena banyaknya limbah non-organik yg tidak dapat didaur ulang. Salah satu langkah untuk mengurangi limbah tersebut adalah dengan memanfaatkannya sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran. Untuk itu, MPG dirancang sebagai alat mengajar keterampilan berbicara sekaligus sebagai sarana mendaur ulang kardus bekas tersebut (Yunianti, 2016). Atas dasar permasalahan tersebut di muka, penelitian ini bertujuan merancang MPG dari limbah kardus sebagai media pembelajaran serta untuk memperoleh data menyangkutkecocokan MPG untuk mengajar keterampilan berbicara. Khususnya bagi siswa MTS.

Penelitian ini terinspirasi dari konsep "Go Green" dan kondisi limbah yang dapat merusak lingkungan. Menurut Amanda Davis (2018) istilah "Go Green" adalah sebuah langkah untuk menghemat energi, mengurangi polusi dan menghemat uang. Berikut adalah beberapa langkah sederhana untuk melakukan go green. Pertama, menghemat energy, mematikan lampu ketika meninggalkan rumah atau kantordan mematikan air saat menggosok gigi. Kedua, mengurangi polusimelalui kegiatan ramah lingkungan, salah satunya melalui daur ulang limbah kertas dan plastik. Ketiga adalah hemat bahan sebagaimana disebutkan di atas. Perancangan MPG termasuk menjalankan salah satu upaya Program "Go Green" yang bukan hanya bermanfaat bagi pembelajaran melainkan juga untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Menurut Brown (2004) berbicara adalah keterampilan produktif yang secara langsung dapat diamati. Pengamatan mereka yang selalu ditandai dengan keakuratan dan keefektifitas dari kemampuan mendengar, yang mempertimbangkan reliabilitas dan validitas dari produksi lisan. Harmer (2007) menegaskan tiga alasan mendasar dalam memberikan tugas kemampuan berbicara kepada siswa, yaitu sebagai berikut. Pertama, *rehearsal*, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berbahasa melalui diskusi di luar maupun di dalam kelas dan bermain peran menyangkut kegiatan sehari-hari. Kegiatan tersebut merupakan salah satu cara bagi siswa untuk mendapatkan nuansa berkomunikasi dalam bahasa asing dalam kehidupan nyata. Kedua, adalah *feedback*, melalui penugasan praktik berbicara baik dengan siswa maupun guru. Melalui *feedback*, baik guru maupun siswa dapat melihat seberapa jauh siswa memahami keterampilan berbicara. Bagi siswa, melalui *feedback* yang diberikan guru, mereka dapat mengukur kemampuan berbicara mereka yang mungkin harus ditingkatkan. Ketiga, *engagement*, melalui motivasi dari kegiatan berbicara yang baik. Semua siswa berpartisipasi dalam kelas dan jika guru mengatur aktivitas dengan benar maka guru dapat memberikan umpan balik yang simpatik dan bermanfaat, siswa akan mendapatkan perolehan belajar yang baik. Beberapa latihan berbicara seperti bermain peran, pemecahan masalah, dan diskusi dapat membuat siswa senang dalam belajar. Brown (2004) mengategorikan berbagai tipe dasar untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu sebagai berikut.

Pertama, tipe *imitative* (menirukan) yang dapat dilakukan melalui penilaian tataran fonetik atau struktur kalimat sampai siswa dapat meniru kata atau frase atau mungkin kalimat secara akurat. Pada tataran ini, MPG dapat digunakan. Peneliti akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menghasilkan dan meniru kata-kata baru dan/atau kalimat ekspresi. Misalnya, dalam MPG ada beberapa kata kerja, guru meminta siswa untuk menghasilkan kalimat baru menggunakan kata kerja tersebut.

Kedua, tipe Intensif, dalam kategori ini siswa mampu menghasilkan ekspresi bahasa lisan yang dirancang untuk menunjukkan kompetensi dalam sebuah tata bahasa, frase, leksikal, atau hubungan fonologi (seperti elemen-intonasi prosodi, stres, ritme, titik). Dengan menggunakan MPG siswa harus memproduksi beberapa kalimat tata bahasa, frase, leksikal, dan hubungan fonologi yang digunakan, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang istilah tata bahasa, frase, leksikal, dan hubungan fonologi menggunakan media tersebut.

Ketiga, tipe Responsif. Pada kategori ini tugas-tugas penilaian responsif dapat dinilai melalui interaksi dan uji pemahaman dari percakapan singkat seperti: salam dan tegur sapa, permintaan sederhana dan komentar, dan sejenisnya. Di dalam MPG ada bagian percakapan dan interaksi sebagaimana disebutkan di atas. Dalam hal ini, MPG digunakan dengan cara meminta siswa untuk memilih topik yang tercantum di dalamnya. Melalui topik tersebut, mereka diminta membuat percakapan dengan siswa lain. Atas dasar kegiatan tersebut guru dapat menilai penguasaan keterampilan berbicara siswa.

Keempat, tipe Interaktif. Ada perbedaan antara tipe responsif dan interaktif berbicara seperti kompleksitas interaksi, yang kadang-kadang mencakup beberapa pertukaran dan/atau beberapa peserta. Interaksi mengambil dua bentuk bahasa transaksional, yang memiliki tujuan bertukar informasi tertentu, atau pertukaran interpersonal, yang memiliki tujuan memelihara hubungan sosial.

Kelima, tipe Monolog. Dalam kategori ini ada beberapa tugas melalui pertuturan secara lisan seperti pidato, presentasi, dan bercerita tentang sesuatu. Sesuai dengan konsep menyangkut kategori penilaian sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini menggunakan rancangan MPG untuk pembelajaran keterampilan berbicara seperti pidato, presentasi lisan, dan bercerita. Hal ini berarti bahwa jika siswa telah mampu melakukan berbagai tipe tugas berbahasa sebagaimana tersebut di atas berarti mereka sudah menguasai keterampilan berbicara.

PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan menganalisis kebutuhan berupa kurikulum, tujuan pembelajaran, dan tugas-tugas pada materi speaking. Berdasarkan tahap *analysis*, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media dengan model pembelajaran yang sesuai pada RPP yaitu model *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya speaking sesuai dengan masalah-masalah yang ditemukan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pengembangan seperti kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran pada materi speaking.

Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap desain atau rancangan awal. Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media pada mata pelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran ini dibuat dengan memperhatikan unsur-unsur *go green* yaitu menghemat energy, mengurangi polusi, dan menghemat biaya. Rancangan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar penilaian media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, soal *post-test*, dan angket respon siswa. Tahap perancangan mencakup dua aspek, yaitu:

1. Rancangan Tampilan Media Pembelajaran

Untuk membuat rancangan tampilan peneliti mengadopsi tampilan dari permainan papan lempar busu. Sehingga rancangan yang dibuat terlihat lebih menarik dengan kombinasi warna dan navigasi soal. Hasil rancangan tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Rancangan Tampilan Media Pembelajaran

2. Rancangan Materi Pada Media Pembelajaran

Pada rancangan ini pemilihan dan penentuan bahan dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa media pembelajaran harus menarik selain dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh sebab itu, media pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan kompetensi dasar yang akan diraih oleh peserta didik.

B. Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu dengan menyelesaikan rancangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang selanjutnya divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli yaitu guru sebelum diujicobakan.

C. Tahap Implementasi

Tahap keempat adalah tahap implementasi atau tahap uji coba pengembangan produk, melaksanakan *post-test* setelah menggunakan produk, dan membagi angket respon kepada siswa yang dilaksanakan di kelas IX F pada tanggal 19 Agustus- 28 Agustus tahun 2019.

D. Tahap Evaluasi

Tahap kelima adalah tahap evaluasi yaitu tahap akhir untuk melakukan perhitungan dan penilaian terhadap perangkat yang dikembangkan. Aspek yang dinilai adalah aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek kevalidan diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran menggunakan limbah kardus berupa pokemon game media, aspek kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa, dan aspek keefektifan diperoleh dari hasil *post-test* siswa.

Berdasarkan validasi dari ahli media diperoleh skor total sebesar 66 dengan rerata skor total sebesar 4,13. Hasil penilaian termasuk dalam kategori $3,4 \leq \bar{x} < 4,2$ artinya media pembelajaran menggunakan MPG dinyatakan valid, serta layak digunakan untuk mediapembelajaran.

Berdasarkan angket uji coba lapangan diperoleh skor total penilaian dari validator uji coba lapangan dengan skor 69 dengan rerata skor total sebesar 4,31. Hasil penilaian termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$, artinya media pembelajaran menggunakan MPG dinyatakan sangat valid, serta layak digunakan sebagai mediapembelajaran. Namun ada sedikit komentar dan saran untuk perbaikan terhadap media pembelajaran menggunakan pemanfaatan barang bekas berupa *Pokemon Game* ini. Adapun komentar dan saran dari uji coba lapangan yaitu: Media pembelajaran yang digunakan dapat menumbuhkan sikap aktif siswa dalam belajar sehingga siswa terlibat penuh saat proses pembelajaran.

Setelah dikatakan valid oleh ahli media dan guru bahasa Inggris, produk yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IX F MTS WI Karangduwur yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil *post-test* diperoleh jumlah nilai hasil rerata skor *post-test* sebesar 80,64. Pada tabel 4.10 juga diperoleh hasil *post-test* tertinggi adalah 90 dan terendah sebesar 70. Dari 28 siswa yang mengikuti tes hasil belajar dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 70 , maka secara keseluruhan siswa kelas IX F dinyatakan tuntas dengan presentase ketuntasan 100%. Jadi, dari hasil *post-test* yang telah dilakukan diperoleh rerata skor sebesar 82,72 termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$ artinya media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media berdasarkan hasil *post-test* sangat praktis untuk digunakan, hal ini didukung dengan presentase siswa yang tuntas sebanyak 100%.

Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa diperoleh rerata skor sebesar 4,56. Jadi, hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ artinya respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media pada materi speaking berada dalam rentang rerata skor $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan penilaian dari validator, yaitu guru bahasa Inggris diperoleh skor rata-rata untuk media pembelajaran adalah $(4,13 + 4,31) : 2 = 4,22$, yang termasuk dalam rentang rerata skor $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$ dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa unsur-unsur *Go Green* yang diterapkan dalam rancangan MPG ternyata memenuhi kualifikasi sangat valid.

Setelah dikatakan sangat valid oleh guru bahasa Inggris, produk yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IX F yang berjumlah 28 siswa. Terlebih dahulu

dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan penalaran awal siswa dan diperoleh hasil dengan tingkat ketuntasan sebesar 21,88% dan rata-rata hasil *pre-test* siswa sebesar 48,25 dengan kategori rendah karena masih dibawah KKM yang telah ditentukan, yaitu ≥ 70 .

Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rancangan RPP yaitu menggunakan media pembelajaran berupa Media Pokemon Game (MPG) yang dikembangkan dengan *setting* pembelajaran diskusi dan tanya jawab. Pokemon game MPG adalah hasil pengembangan dari media pembelajaran sebelumnya yang telah diujicobakan dalam penelitian Hayuningtyas (2014) berupa Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus untuk Mengembangkan Konsep Matematika Dasar bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Setting* pembelajaran berumenggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Sejalan dengan penelitian tersebut di atas, langkah pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan klarifikasi masalah, pengungkapan gagasan, evaluasi seleksi, dan implementasi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa diberikan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan peneliti bertindak sebagai guru dengan ditemani satu observer untuk menilai apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan sesuai dengan kegiatan yang terdapat dalam lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah menggunakan MPG siswa diberikan angket "Respon Siswa" untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari angket tersebut menunjukkan rerata skor total sebesar 4,56, yang termasuk dalam kategori $4,2 \leq \bar{x} < 5,0$. Artinya, penilaian angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikajidengan menggunakan unsur-unsur *Go Green* memiliki kualitas sangat praktis untuk digunakan.

Pada pertemuan terakhir pembelajaran menggunakan MPG, siswa diberi soal *post-test* menggunakan media yang tersebut. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 80,64, yang termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$. Artinya, media yang dikaji mampu memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan dengan presentase 100% siswa dapat mencapai KKM. Hal ini menunjukkan media tersebut memiliki kualitas sangat efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media yang mengacu pada unsur-unsur *go green*, dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IX F terutama pada materi speaking. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa MPG meliputi kegiatan: a) menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan kompetensi siswa; b) menentukan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka media pembelajaran, serta menyusun lembar penilaian; c) mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih; d) mengujicobakan media pembelajaran, melaksanakan tes, serta membagi angket respon; e) melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi selama proses penelitian. Kedua, melakukan validasi terhadap produk MPG yang dilakukan oleh ahli yang relevan, yaitu pakar pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil tes dan validasi ahli menunjukkan rerata skor $(4,13 + 4,31) : 2 = 4,22$, yang tergolong pada kriteria penilaian sangat valid. Sedangkan penilaian dari angket, respon siswa terhadap MPG menunjukkan rerata skor sebesar 4,56 yang termasuk dalam kategori $4,2 \leq x < 5$. Hal ini berarti bahwa produk MPG untuk pembelajaran speaking dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena memiliki kualitas sangat praktis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa MPG sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran speaking. Ketentuan validitas MPG diperkuat dengan hasil penilaian terhadap soal *post-test* diperoleh rerata skor sebesar 80,64 termasuk dalam kategori $80 \leq \bar{x} < 100$. Artinya MPG yang dikembangkan berhasil memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan dengan presentase ketuntasan siswa 100% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah disebutkan di atas, disarankan hal-hal berikut:

1. Rancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan limbah kardus berupa media Pokemon Game dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena perlunya media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar serta dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran;
2. Peneliti juga menyarankan untuk dilakukan pengembangan dan penelitian selanjutnya terhadap media pembelajaran menggunakan pemanfaatan limbah kardus berupa pokemon game media untuk pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain;
3. Meskipun MPG mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan speaking, masih ada kelemahannya, di antaranya adalah produk MPG dalam penelitian ini hanya dapat digunakan untuk pembelajaran speaking dan tidak dapat digunakan sebagai media untuk pengembangan keterampilan berbahasa yang lain. Masih perlu kajian lanjutan untuk pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. (2004). Bahasa Prinsip Penilaian dan Praktek Kelas.
- Davis, A. (2018). The Definiton Of Go Green. <https://www.livestrong.com/article/159603-the-definition-of-go-green/>.
- Gustafson, KL, & Cabang, RM (2002). Survei Of Instruksional Pengembangan Model Keempat Penambahan.
- Harmer, J. (2007). Cara Mengajar Bahasa Inggris.
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Mencari Google Artikel Limbah Kardus Untuk Mengembangkan KONSEP Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Taman Indria Semarang).
- Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Pinter, A. (2011). Anak-anak Belajar Bahasa Kedua.
- Putriningtyas, & Setyowati. (2013). Pengaruh PENGGUNAAN Media Wayang Dupleks Komunikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B.
- Siarni, Pasaribu, M., & Rede, A. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (2).
- Susanto, H. (2013). Media Pembelajaran. <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/26/media-pembelajaran/>.
- Widoyoko, E. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yeboah, Asante, EA, & Opoku-Asa, NA (2016). Pengajaran Pelajaran Seni Interaktif dengan Bahan Daur Ulang Limbah sebagai Sumber Instruksional. Ghana: Departemen Umum Studi Seni.
- Yunianti, PE (2016). Penggunaan Bahan Authentic Prosedur Teks di Berbicara Class dan Persepsi Mahasiswa di The Second Grade SMA Negeri 15 Bandarlampung.