

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



oleh:

Mohamad Iqbal Sukmana

NIM. 1705930

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DI SUMEDANG

2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Oleh

Mohamad Iqbal Sukmana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Mohamad Iqbal Sukmana

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.


MOHAMAD IQBAL SUKMANA

NIM. 1705930

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Drs. Dadar Djuanda, M.Pd.

NIP. 196311081988031001

Pembimbing II,

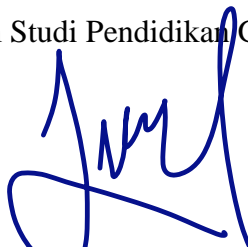


Aah Ahmad Syahid, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920171219870621101

Mengetahui;

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami selaku penguji skripsi pada Program Studi PGSD UPI Kampus di Sumedang Tahun Akademik 2020/2021

Menerangkan bahwa pengusul skripsi berikut:

Nama : Mohamad Iqbal Sukmana

NIM : 1705930

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar

Benar-benar telah memperbaiki skripsi sesuai dengan rekomendasi/saran dari para penguji.

Waktu Perbaikan,
Tgl 6 Agustus 2021

Waktu Perbaikan,
Tgl 6 Agustus 2021

Waktu Perbaikan,
Tgl 6 Agustus 2021

Menyetujui,
Penguji I



Drs. Dadan Djuanda, M.Pd.
NIP. 196311081988031001

Menyetujui,
Penguji II



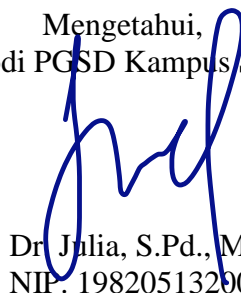
Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

Menyetujui,
Penguji III



Aah Ahmad Syahid, S.Pd., M.Pd.
NIPT. 920171219870621101

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132908121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR

oleh

Mohamad Iqbal Sukmana

1705930

Penelitian ini didasari karena adanya temuan mengenai kesulitan yang dialami siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi yang diakibatkan karena beberapa faktor. Salah satu faktornya yaitu guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi karena hanya dominan menggunakan media visual konvensional berupa gambar cetak satu arah. Terlebih pada masa pandemi Covid-19, pembelajaran hanya mengandalkan pemberian materi dan tugas secara *online*. Tidak terdapatnya media pembelajaran yang fleksibel untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan model penelitian D&D (*Design and Development*). Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, analisis dokumen, validasi ahli terhadap media, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang umum digunakan di SDN Gudangkopi II masih dominan pada media visual konvensional sehingga kurang fleksibel. Desain pengembangan media pembelajaran interaktif ini dengan model pengembangan *waterfall*, dikonsep dengan tipe tutorial dan termasuk pada multimedia interaktif audio visual. Adapun validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yaitu putaran satu oleh ahli desain memperoleh penilaian 48%, putaran dua penilaian meningkat menjadi 76%, putaran tiga penilaian meningkat signifikan menjadi 95,66%. Validasi ahli materi putaran I memperoleh 81,5%, putaran II penilaian meningkat signifikan menjadi 93,85%. Validasi oleh guru sebagai pengguna dilakukan hanya satu putaran dengan memperoleh hasil penilaian 95,55%. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sangat valid berdasarkan konversi kriteria penilaian.

Kata Kunci: media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, keterampilan menyimak, cerita fiksi

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE *POWERPOINT* LEARNING MEDIA FOR LISTENING FICTION STORY SKILLS CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

by

Mohamad Iqbal Sukmana

1705930

This research is based on the findings of the difficulties experienced by students in learning fiction listening skills caused by several factors. One of the factors is that teachers tend to only use the speech method and do not use more interactive learning media for learning fiction listening skills because they only use conventional visual media in the form of one-way printed images. Especially during the pandemic Covid-19, learning only rely on the provision of material and assignments *online*. There is no flexible learning media to overcome these problems. In this research, interactive powerpoint learning media was developed for fiction listening skills as an effort to overcome these problems. The research method used is descriptive qualitative with a D&D model research (*Design and Development*). Data were collected by interview, document analysis, expert validation of the media, and documentation. The results showed that the media commonly used at SDN Gudang Kopi II was still dominant in conventional visual media so that it was non-flexible. The design of this interactive learning media development with the waterfall development model, is conceptualized with the tutorial type and includes audio-visual interactive multimedia. As for the expert validation of the development of interactive powerpoint learning media, the first round by design experts obtained a 48% assessment, the second round of assessment increased to 76%, the third round of assessments increased significantly to 95.66%. The validation of the first round of material experts obtained 81.5%, the second round of assessments increased significantly to 93,85%.. Validation by the teacher as a user is carried out in only one round with an assessment result of 95.55%. This means that interactive powerpoint learning media is very valid to use based on the conversion of assessment criteria.

Keywords: learning media, interactive powerpoint, listening skills, fiction stories

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Penelitian	5
1.3.2 Manfaat Penelitian	6
1.4 Batasan Pengembangan	7
1.5 Definisi Istilah	7
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
1.7 Target Luaran	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	10
2.1.1 Bahasa Indonesia	10
2.1.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	11
2.2 Hakikat Keterampilan Berbahasa	12
2.3 Keterampilan Menyimak Pada Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	16
2.3.1 Keterampilan Menyimak	16
2.3.2 Tahapan pada Keterampilan Menyimak.....	17
2.3.3 Tujuan pada Keterampilan Menyimak	18

2.4	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	19
2.4.1	Media Pembelajaran	19
2.4.2	Pentingnya Media dalam Pembelajaran	20
2.4.3	Macam-macam Media Pembelajaran	22
2.4.4	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .	25
2.5	Karya Sastra pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	27
2.5.1	Sastra Anak.....	27
2.5.2	Pembelajaran Sastra pada Kurikulum 2013.....	27
2.5.3	Karakteristik Sastra Anak.....	29
2.5.4	Manfaat Sastra Untuk Siswa.....	29
2.6	Cerita Fiksi Sebagai Salah Satu Bentuk Karya Sastra.....	30
2.6.1	Cerita Fiksi	30
2.6.2	Unsur Cerita Fiksi.....	31
2.6.3	Struktur Cerita Fiksi	32
2.7	Penelitian Relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Subjek Penelitian dan Partisipan	40
3.2.1	Subjek Penelitian	40
3.2.2	Partisipan	40
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
3.3.1	Lokasi Penelitian	41
3.3.2	Waktu Penelitian.....	41
3.4	Prosedur Penelitian	43
3.5	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengembangan Instrumen	44
3.6	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	46
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data	46
3.6.2	Analisis Data.....	47
3.7	Validasi Data	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Temuan	49

4.1.1 Gambaran Media Pembelajaran Menyimak Cerita Fiksi yang Umum Digunakan.....	49
4.1.2 Desain Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi	56
4.1.3 Data Hasil Pengujian Respon Ahli terhadap Media Pembelajaran ...	80
4.2 Pembahasan	92
4.2.1 Gambaran Media Pembelajaran Menyimak Cerita Fiksi yang Umum Digunakan.....	92
4.2.2 Desain Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi	95
4.2.3 Pembahasan Pengujian Respon Ahli terhadap Media	108
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	114
5.1 Simpulan.....	114
5.2 Implikasi	116
5.3 Rekomendasi	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN	124
RIWAYAT PENULIS.....	173

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Akhadiah, S., dkk. (1991). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*. (Tesis). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Lampung
- Aryawan, I. M. P., Agung, A. A. G., & Sudhita, I. W. R. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1). doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5660>
- Cahyani, I. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Degeng, I. N. S. (1993). *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Djuanda, D. & Resmini, N. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Djuanda, D. (2007). Belajar Bahasa Indonesia sambil Bermain. *Mimbar Pendidikan–Jurnal Pendidikan*, (4), 14-23.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Djuanda, D. (2014). Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1 (2), 191-200. doi: <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i2.883>

- Ellis, E. T. & Levy, Y. (2010). "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods". *Dalam Proceedings og Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida: Nova Southeastern University.
- England, E., & Finney, A. (2011). "Interactive Media-What's that? Who's involved". *ATSF White Paper-Interactive Media UK, 12*. doi: <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1123166>
- Ihsan, A. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development*. (Skripsi), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Indiarti, T. (2006). *Memahami Drama sebagai Teks Sastra dan Pertunjukan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Jatiyasa, I. W. (2012). Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar. *LAMPUHYANG, 3(2), 57-67*. doi: <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v3i2.132>
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 3(1), 491-506*. doi: <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Mulyadi, A., Nurdin, E., dan Waslaluddin. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif CAI Model Instructional Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. [Online]. Diakses dari: <http://repository.upi.edu/15926/>
- Mulyati, Y., dkk. (2008). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Niarti, N. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. (Tesis) Sekolah Pascasarjana, Universitas Lampung, Lampung.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, 13(2), 177-181*.

- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK DONGENG DI ERA DIGITAL. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 78. doi:10.17509/eh.v10i2.10867
- Nurbani, A. N., & Sugiyanto, N. C. (2021). Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Keterampilan Menyimak Siswa Usia Dini. *Kanigara*, 1(1), 62-72. doi: <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3159>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1). doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A Design Science Research Methodology for Information Systems Research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45–77. doi:10.2753/mis0742-1222240302
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Permendikbud
- Permendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Peraturan Meteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pratiwi, M. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (ARPOOK) pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.102>

- Rachman, A., Prasetyo, B. E., Arief, R., Ferdiansyah, M. A., & Sulistyowati, S. (2019, September). Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Matematika “Momon Math Run” Berbasis Desktop Menggunakan Model Waterfall. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 1, No. 1, pp. 433-438).
- Radmila, K. D., & Hairuddin, D. (2018). *Hakikat Prosa & Unsur-unsur Fiksi*. Makassar: Universitas Muslim Indonesia.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v7i1.9362>
- Resmini, N., dkk. (2006). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research*. Mahwah, New Jersey: Springer.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo., Haryono, A., & H. (2014). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saptanti, S, N. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Fabel Dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer*. (Tesis) Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sayuti, S. A. (2010). *Hakikat Cerita Rekaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. doi:10.23917/warta.v19i3.2842
- Subana, M., & Sunarti. (2002). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Suda, I. K. (2016). *Pentingnya media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah dasar*. Universitas Hindu Indonesia.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Sudjana, N., & Rifai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sulistiyono, Y. (2016). Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS. *Jurnal Varidika*, 27(2), 208-215. doi: 10.23917/varidika.v27i2.1402
- Sunaengsih, C. (2016). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MUTU PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR TERAKREDITASI A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190. doi:http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259.
- Supriyadi. (2006). *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Suryaman, M. (2010). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Iklan Kelas V Di SDN Cisalak III Kabupaten Subang*. (Skripsi). Kampus Daerah Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutisna, A. (TT). *Menyimak dan Media Pembelajarannya*. [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/197607312001121-ADE_SUTISNA/MENYIMAK_DAN_MEDIA_PEMBELAJARANNYA.pdf.

- Syahid, A. A., Sunarya, D. T., Sudin, A., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2019). ICT competences of primary school teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318, 012148. doi:10.1088/1742-6596/1318/1/012148
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *In Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, p. 006).
- Tarigan, H. G. (1991). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak: Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (1986). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Penerbit. Angkasa.
- Utami, W. (2014). Tuntutan Reformasi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Geografi*, XII(2), 90-101.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02). doi:10.25273/pe.v5i02.284
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference On Islamic Education And Thought (ACIET)*, 1(1), 105-113. Diakses dari <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>
- Zaenudin, A.R., Djuanda, D., Syahid, A.A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Komputer Dalam Menentukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 1521-1530. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10465>
- Zahro, T. M. (2019). *Pengembangan Media Buku Ajar Digital Berbasis Adobe Flash Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Kedumulyo 02 Sukolilo*. (Skripsi) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.