

Pengaruh penerapan model *joyfull learning* berbantuan kartu *carakan* terhadap hasil belajar aksara jawa siswa kelas IV sekolah dasar

Serlia Novita Sari^{1*}, Sukarno², and Karsono²

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*sherlianovita341@student.uns.ac.id

Abstract. This study aims to determine the effect of applying the *joyful learning* model assisted by *carakan* cards on the learning outcomes of Javanese script for grade IV students of SD Negeri Sambu District, Boyolali Regency. This research is quantitative with a *quasi-experimental* design with the *pretest-posttest nonequivalent control group* type. The sampling technique used in this research is *probability sampling* with *simple random sampling*. The sample was 41 students: 21 in an experimental class and 20 in a control class. The method of data collection is carried out using tests and observations. Test the validity of test and observation instruments using *expert judgment* and *product moment correlation* formulas. At the same time, the reliability test uses the *Kuder Richardson formula (KR-20)* with the help of *software SPSS 26 for Windows* and the analysis prerequisite test, namely the normality test with the *Shapiro-Wilk* formula. Data analysis using parametric statistical techniques, namely *Independent Sample T-Test* with the help of *SPSS 26 software for Windows*. The results showed that the *joyful learning* model assisted by *carakan* cards affected the learning outcomes of Javanese script students. This is evidenced by the results of the analysis of the *Independent Sample T-Test* with a sig (2-tailed) value of $0.040 < 0.05$. There is an increase in the learning outcomes of Javanese script students, with the average posttest score of the experimental class higher than the average posttest score of the control class, with a difference in value of 13.29. The study results show that the use of *joyfull learning* models assisted by *carakan* cards affects the learning outcomes of Javanese script students.

Keywords: Joyful Learning Model, Javanese Script Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Indonesia ialah negara kepulauan yang mewarisi keragaman budaya. Keanekaragaman bahasa, budaya, ras, suku dan agama menjadi salah satu kekayaan yang tak terhingga nilainya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia memiliki 718 bahasa daerah yang menjalar di seluruh wilayah. Dari banyaknya bahasa daerah tersebut, masing-masing bahasa daerah memiliki sistem keaksaraan terkhusus yang mengalami adanya pertumbuhan alami dalam daerahnya masing-masing. Salah satu di antaranya ialah aksara Jawa. Jika dipetakan aksara Jawa termasuk kedalam kompetensi aspek literasi yang wajib dikuasai oleh para siswa di sekolah dasar terutama kelas IV. Pada kelas IV inilah keterampilan menulis dan membaca aksara Jawa tidak hanya mempelajari mengenai aksara Jawa *nglegena* (tanpa pasangan) tapi juga telah mempelajari aksara Jawa yang ditambahi dengan *sandhangan* aksara Jawa. Hal tersebut terkandung dalam silabus pembelajaran muatan lokal dan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah. Pada aspek membaca siswa diarahkan untuk dapat membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa *nglegena* dan *sandhangan* sedangkan pada

aspek menulis siswa diarahkan untuk mampu menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa *nglegena* beserta *sandhangan*.

Kerumitan pada materi pembelajaran aksara Jawa dikarenakan alokasi jam pembelajaran hanya 2 jam/minggu saja. Padahal pada materi aksara Jawa berisi aktivitas mengenalkan simbol-simbol aksara Jawa dengan bentuk visual yang beragam dan memiliki kemiripan. Dengan kenyataan tersebut idealnya pembelajaran aksara Jawa membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak. Alokasi jam pembelajaran aksara Jawa yang terbatas waktunya, sementara guru harus mengajarkan simbol-simbol visual yang rumit akhirnya menempatkan guru pada posisi pragmatis yang hanya menerapkan model ceramah, penggunaan media visual statis seperti poster huruf-huruf aksara Jawa dan penugasan menulis serta menirukan bentuk huruf. Metode ceramah yang dominan verbalisme menyebabkan anak menjadi lebih cepat bosan. Pembelajaran aksara Jawa di Kecamatan Sambu merupakan satu diantara pembelajaran yang mana intensitas minat siswa akan pembelajaran tersebut rendah. Pembelajaran Bahasa Jawa dianggap sebagai pembelajaran yang rumit bagi siswa. Faktor lain yang menyebabkan penurunan minat siswa untuk mempelajari aksara Jawa adalah pendekatan pembelajaran yang dijalankan sifatnya masih *teacher centered* ataupun guru menjadi pusat sumber belajar. Pendekatan tersebut dominan digunakan dan kurang divariasikan dengan pendekatan lain. Berdasarkan realitas pembelajaran aksara Jawa di Kecamatan Sambu maka peneliti tertarik untuk melihat fenomena pengaruh penerapan suatu model yang dikombinasikan dengan media pembelajaran. Dalam studi eksperimen ini, model yang dipilih untuk diujikan ialah model *joyfull learning* dan dikombinasikan dengan media kartu carakan. Kesatuan model *joyfull learning* dan media kartu carakan ini apakah akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar SD yang menerapkan pembelajaran dengan variasi model tersebut daripada SD yg hanya menerapkan pembelajaran konvensional.

Upaya untuk mengatasi permasalahan guna meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa yaitu menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif berpusat pada peserta didik, adanya interaksi antara guru dan peserta didik, serta interaksi antar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran yang menarik [1]. Salah satu langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran melalui penerapan model *joyfull learning* berbantuan kartu carakan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Kedudukan media pembelajaran ialah sebagai alat bantu ajar guna menunjang proses pembelajaran yang berlangsung. Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan murid serta interaksi antara murid dengan lingkungan belajar mereka merupakan satu diantara domain belajar yang diatur oleh guru [2]. Berdasarkan pandangan tersebut maka kartu carakan dapat dilihat sebagai sebuah media pembelajaran, karena kartu ini merupakan sebetuk kartu *flashcard* edukasi. Materi aksara Jawa dapat terbantuan dengan adanya media kartu carakan. Kartu carakan diambil dari huruf aksara Jawa yang biasanya disebut dengan huruf Hanacaraka atau huruf Carakan. Penelitian sebelumnya yang selaras dengan penelitian ini menyatakan bahwa *flashcard* aksara Jawa yang sudah mengalami perkembangan yang efektif guna meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN Salamsari dengan peningkatan rata-rata atau *n-gain* kemampuan membaca aksara Jawa dari 14,3% menjadi 95,2% dan kemampuan menulis aksara Jawa dari 19,5% menjadi 90,5% [3]. Selain itu, penelitian mengenai Improving Javascript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Assed Scrabble Game menunjukkan bahwa perilaku belajar berubah saat memakai permainan Scrabble Hanacaraka Card-Assed [4]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dipaparkan ialah, yang pertama mengenai variabel penelitian tidak hanya memfokuskan pada salah satu aspek keterampilan berbahasa saja (membaca atau menulis) namun mengetahui dampak akan pengaplikasian model *Joyfull learning* berbantuan kartu carakan terhadap hasil belajar aksara Jawa. Perbedaan yang kedua yaitu dalam pengembangan konten keaksaraan memakai model permainan *scrabble game* sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan model *Joyfull learning* dalam membantu proses pembelajaran dan perbedaan yang ketiga yaitu lokus sekolah yang berbeda yaitu SD Kecamatan Sambu. Mengacudengan hal yang sudah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah guna memahami pengaruh penerapan model *Joyfull learning* berbantuan kartu carakan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali.

2. Metode Penelitian

Penelitian dengan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan *Quasi experimental Design* dengan jenis *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi experimental Design* adalah desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi penyelenggaraan eksperimen [5]. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri di Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali pada tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Didapatkan sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Trosobo dan SD Negeri 1 Sambi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar aksara jawa siswa. Teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data hasil belajar yaitu tes pilihan ganda dan lembar observasi untuk mengetahui langkah-langkah penerapan model *joyfull learning* berbantuan kartu carakan. Materi tes yang digunakan yaitu materi aksara jawa *nlegena* dan sandhangan *swara*. Uji validitas instrumen dilakukan dengan uji validitas isi dan konstruk dengan menggunakan penilaian ahli. Kemudian dilakukan uji coba kepada 21 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba lapangan, data hasil belajar siswa diuji validitasnya dengan uji validitas *korelasi product moment*. Setelah itu data hasil belajar siswa yang valid kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan rumus kuder richardson (KR-20) dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dari *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas *One Way Anova* dengan bantuan program *software SPSS 26 for windows*. Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi dilakukan uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil uji validitas isi dari kedua ahli didapatkan dari 10 butir soal pilihan ganda materi aksara jawa dinyatakan valid. Dilakukan uji coba lapangan kepada 21 peserta didik untuk dilakukan uji validitas konstruksinya dan uji reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen hasil belajar siswa dilakukan dengan rumus kuder richardson (KR-20) dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen hasil belajar siswa didapatkan nilai sebesar 0,758. Hal tersebut menunjukkan bahwa data reliabel dengan kategori tinggi. Soal tes hasil belajar aksara jawa siswa juga dilakukan uji kesukaran soal dan uji daya pembeda. Perolehan uji daya beda soal didapatkan dari 10 soal dalam kategori baik tingkat kesukaran didapatkan 9 soal dalam kategori sedang dan 1 soal dalam kategori mudah. Setelah semua data valid dan reliabel, 10 butir soal pilihan ganda dilakukan penelitian kepada 41 peserta didik. Hasil penelitian dari 41 peserta didik didapatkan data tes hasil belajar aksara jawa siswa. Pada kelas eksperimen nilai *pretest* diperoleh nilai 100 sebagai nilai tertinggi dan 30 sebagai nilai terendah. Nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 50. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 90 sebagai nilai tertinggi dan 0 sebagai nilai terendah. Pada hasil nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai 100 sebagai nilai tertinggi dan 20 sebagai nilai terendah.

Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas *Shapiro Wilk* dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal serta uji homogenitas *One Way ANOVA* untuk mengetahui apakah populasi dari suatu varians berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas dengan bantuan *software SPSS 26 for windows* didapatkan bahwa nilai signifikansi 0,070. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Hasil uji homogenitas didapatkan hasil 0,137 yang artinya varians berasal dari populasi yang homogen karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan hasil sebagai berikut :

**Table 1. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.307	.137	2.120	39	.040	13.286	6.268	.608	25.963
	Equal variances not assumed			2.104	34.890	.043	13.286	6.314	.466	26.106

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui nilai Asymp. Sig sebesar $0,040 < 0,05$. Nilai tersebut lebih kecil dibanding taraf signifikansi penelitian 5% atau 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan jika H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh penerapan model joyfull learning berbantuan kartu carakan (X) terhadap hasil belajar aksara jawa siswa (Y). Variabel bebas berupa penerapan model *joyfull learning* berbantuan kartu carakan terbukti mempengaruhi variabel terikat berupa hasil belajar aksara jawa siswa.

Joyful Learning merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dan melibatkan dalam proses kegiatan belajar [6]. Sintaks model pembelajaran *Joyfull learning* antara lain adalah tahap persiapan, penyampaian, pelatihan dan penutup [7]. Penerapan model *joyfull learning* dalam proses belajar aksara Jawa dapat berjalan dengan maksimal apabila didukung oleh perangkat pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik guna mendukung proses belajar siswa. Media ialah alat bantu yang diterapkan guru guna menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik [8]. Media dapat menyampaikan apa yang guru tidak dapat katakan dengan kata atau kalimat tertentu. Media pembelajaran mempunyai empat fungsi utama sebagai alat bantu mengajar, yaitu atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris [9].

Penggunaan media harus sesuai dengan materi pembelajaran, maka perlu diketahui jenis-jenis media pembelajaran, diantaranya adalah media visual, media audio dan media audiovisual [10]. Suatu komunikasi yang efektif antara guru dan siswa tentu akan terjadi Ketika hambatan dalam komunikasi dapat diminimalisasi dengan penggunaan media pembelajaran [11]. Guru sebagai mediator tentu harus mempunyai kemampuan dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran yang bervariasi supaya dapat menarik peserta didik dalam menulis aksaea Jawa [12]. Pemilihan media pembelajaran perlu adanya pertimbangan yang matang dan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kriteria pemilihan media pembelajaran sesuai dengan berbagai pertimbangan seperti kesesuaian (appropriateness), (2) tingkat kesulitan (level of sophistication), (3) biaya (cost), (4) ketersediaan (availability), dan (5) kualitas teknis [13].

Kartu *flashcard* adalah bentuk alat bantu mengajar yang berupa kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau simbol, yang berisikan penjelasan materi pembelajaran [14]. Fungsinya adalah untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik dan memudahkan mereka dalam mengingat informasi yang disajikan. Menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara menerapkan media *flashcard* dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik

[15]. Aktivitas belajar mencakup mengamati, melakukan, dan bertanya selain mendengarkan instruksi guru.

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa penggunaan media kartu *flashcard* berupa kartu *carakan* merupakan salah satu variasi pembelajaran yang dipadukan antara penggunaan model *joyfull learning* berbantuan kartu *carakan*. Kartu *carakan* merupakan kartu *flashcard* yang berjumlah 20 buah dan terdapat huruf latin serta huruf aksara jawa (*aksara nglegena, sandhangan, dan pasangan*) yang digunakan oleh guru untuk memudahkan pemahaman siswa mengenai huruf Jawa [3]. Guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pelajaran dalam Bahasa Jawa dengan memanfaatkan media kartu *carakan*. Proses pembelajaran menjadi santai dan menyenangkan, dimana siswa menjadi subjek belajar yang melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya, serta merangsang kreativitas dan keaktifan siswa. Pembelajaran yang disertai dengan permainan dan lagu yang menarik juga meningkatkan keaktifan siswa.

Kemampuan menulis aksara Jawa dalam menuliskan lambang atau lukisan yang berwujud aksara Jawa sehingga menciptakan sebuah tulisan [16]. Membaca ialah proses mencari informasi yang kemudian diolah menjadi sebuah pengetahuan dengan cara melibatkannya dalam penalaran [17]. Dengan keterampilan membaca aksara jawa seseorang mampu menerjemahkan tulisan aksara jawa *nglegena* yang belum mendapat sandhangan dan pemberian makna aksara jawa *nglegena* kedalam Bahasa lisan sehingga aksara jawa dapat dipahami makna dan artinya oleh pembaca

Penelitian sebelumnya yang selaras dengan penelitian ini menyatakan bahwa *flashcard* aksara Jawa yang sudah mengalami perkembangan yang efektif guna meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN Salamsari dengan peningkatan rata-rata atau *n-gain* kemampuan membaca aksara Jawa dari 14,3% menjadi 95,2% dan kemampuan menulis aksara Jawa dari 19,5% menjadi 90,5% [2]. Selain itu, penelitian mengenai *Improving Javascript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Assed Scrabble Game* menunjukkan bahwa perilaku belajar berubah saat memakai permainan *Scrabble Hanacaraka Card-Assed* [4].

Penerapan model *joyfull learning* berbantuan kartu *carakan* merupakan salah satu variasi proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif karena orientasinya selain siswa belajar, siswa juga mendapatkan kegembiraan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah strategi pembelajaran yang dipilih guru untuk menyampaikan materi ajar. Strategi belajar merupakan siasat dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar dan pembelajaran [18]. Menghasilkan lingkungan belajar yang nyaman dan menyediakan materi pelajaran yang menarik adalah salah satu komponen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang berbeda dalam proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Jawa. Siswa mendapati kesulitan dalam mempelajari materi karena bentuk aksara yang rumit, penyusunan aksara yang cukup sulit, dan jumlah jam pembelajaran yang terbatas. Maka, diperlukan adanya sudut pandang yang lebih luas mengenai variasi model pembelajaran yaitu Model *Joyful Learning* berbantuan media kartu *carakan* sebagai salah satu model yang dapat diterapkan.

Penelitian eksperimen ini memakai dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil riset dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan kartu *carakan* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar aksara Jawa siswa kelas IV dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,043. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *joyfull learning* berbantuan kartu *carakan* terhadap hasil belajar aksara Jawa siswa kelas IV. Kelas eksperimen mendapatkan peningkatan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwasannya kelengkapan perangkat pembelajaran menyebabkan siswa lebih aktif dan mampu menguasai materi pembelajaran yang diajarkan.

5. Referensi

- [1] H. Sulistyorini, Sutijan, dan Samidi, 2012 Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **II**(1) pp 1-6
- [2] R. Karo-Karo And S Isran Rasyid 2018 Manfaat Media Dalam Pembelajaran *Jurnal Pendidikan dan Matematika* **VII**(1) pp 93
- [3] L. R. Ningsih And H. Subrata 2022 Efektivitas Penggunaan Media Kartu Carakan dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Legena di Kelas Awal Sekolah Dasar *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* **10**(9) pp 9
- [4] T. Hastuti 2021 Improving Javascript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Assed Scrabble Game *Jurnal Pendidikan Nusantara* **I**(2) pp 40
- [5] Sugiyono 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta)
- [6] D. Salirawati 2018 *Smart Teaching : Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara)
- [7] C. P. Bhakti, M. A. N. Ghiffari, And K. Salsabila 2018 Joyfull Learning : Alternaltive Learning Models To Improving Student’s Happiness *Jurnal Pendidikan* **30**(2) pp 30-35
- [8] A. Djamaluddin dan Wardana 2019 *Belajar Dan Pembelajaran*
- [9] Azhar Arsyad 2015 *Media pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- [10] Susanti dan A. Zulfiana 2018 *Jenis - Jenis Media Pembelajaran* pp 1-5
- [11] Hanifah, S. Kamsiyati, And H. Mahfud 2014 Study Komparasi Antara Media Sirkuit Pintar dan Flashcards Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Jurnal PGSD FKIP* pp 4
- [12] E. Kaeksi, J. Daryanto, And S. B. Kurniawan 2023 Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **10**(449) pp 4
- [13] Mujiono And S. Sarah 2021 Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* **9**(2) pp 115
- [14] E. S. Maruti And E. D. Anggraini 2022 Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning berbantuan Flash Card Materi Aksara Jawa Pada Siswa Sd *Jurnal Education and Development* **10**(1) pp 214
- [15] K. Febrianto, V. Yustitia, And A. Irianto 2020 Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* **16**(29) pp 95
- [16] T. Muryanti 2019 Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa dengan Metode Ulum Tuan Baik Menggunakan Media Lusapa *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **3**(1) pp 91
- [17] Muhsyanur 2019 *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif* (Sulawesi Selatan: Uniprima Press)
- [18] R. Johar And L. Hanum 2016 *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta)