

Pengembangan Kartu Kata Berbasis *Brain Dance* pada Pembelajaran Kosakata Siswa Sekolah Dasar

Adelia Sipra Nandja

Institut Agama Islam Negeri Palopo

adeliasipranandja50@gmail.com

Edhy Rustan, Mirnawati

Institut Agama Islam Negeri Palopo

adeliasipranandja50@gmail.com

Abstrak- Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan media kartu kata *Brain Dance* pada pembelajaran kosakata siswa. Rancangan kartu kata *Brain Dance* pada pembelajaran kosakata siswa. Validitas ahli kartu kata *Brain Dance* pada pembelajaran kosakata. Penggunaan instrument wawancara dan angket kemudian di analisis secara kualitatif. Pengembangan penelitian ini yaitu R&D yang berupa media pembelajaran kartu kata. Pengumpulan data digunakan yaitu wawancara, angket respon siswa dan validasi. Sedangkan analisis data digunakan untuk kevalidan media pembelajaran melalui skala *likert* 1-4. Hasil validasi yang diperoleh melalui kertas validasi yang sudah dicentang oleh ketiga ahli, kemudian peneliti menentukan kevalidannya menggunakan rumus rata-rata. Sedangkan angket respon siswa menggunakan jenis penelitian deskriptif. Analisis kebutuhan diketahui siswa menyukai media yang memiliki warna-warna yang terang. Dan dari hasil angket respon siswa 88% siswa mengatakan bahwa lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran. Hasil validitas media pembelajaran dinilai oleh validator diantaranya materi, bahasa, desain dan didapatkan nilai 75%-95% dengan kategori valid dan sangat valid.

Kata Kunci: Kosakata, Kartu Kata, *Brain Dance*

Abstract- The purpose of this study was to determine the media needs of *Brain Dance* word cards in students' vocabulary learning. *Brain Dance* word card design for students' vocabulary learning. The validity of the *Brain Dance* word card expert on vocabulary learning. The use of interview instruments and questionnaires was then analyzed qualitatively. The development of this research is R&D in the form of word card learning media. Data collection used are interviews, student response questionnaires and validation. While data analysis is used to validate the learning media through a Likert scale of 1-4. The validation results obtained through the validation paper have been checked by the three experts, then the researcher determines the validity using the average formula. Meanwhile, the student response questionnaire used a descriptive type of research. Needs analysis shows that students like media that has bright colors. And from the results of the student response questionnaire, 88% of students said that it was easier to understand lessons if they used learning media. The results of the validity of the learning media were assessed by the validator including material, language, design and obtained a value of 75%-95% with valid and very valid categories.

Keywords: Vocabulary, Word Card, *Brain Dance*

I. Pendahuluan

Bahan ajar melambangkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan maupun dibutuhkan disekolah dan bermanfaat baik itu untuk siswa maupun untuk guru dasar SD/MI (Yolanda and Wahyuni, n.d.). Bahan ajar juga dapat mempermudah guru dan siswa karena bahan

ajar tersebut dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru dan dapat memberikan kesempatan dalam mempelajari kompetensi yang harus (Yakop, M. T. H 2013). Bahan ajar tersebut dapat memperkaya ilmu siswa karena dapat dikembangkan dengan berbagai referensi kemudian didesain semenarik mungkin oleh

peneliti (Wahyuni et, 2022).

Mengacu pada penjelasan bahan ajar di atas, dapat kita pahami bahwa bahan ajar merupakan segala bahan ajar (baik informasi, alat maupun teks) yang sudah tersusun secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum k13 (Santika, 2021). Dalam proses pembelajaran bahan ajar mudah dipahami untuk siswa bertujuan untuk perencanaan seperti, bahan ajar yang interaktif, bahan ajar semacam buku paket, modul dan media (Faizah 2018). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu kata yang berbasis *brain dance* pada pembelajaran kosa kata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti di kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo pada tanggal 25 September 2019, diperoleh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran kosa kata yaitu masih sangat rendah. Ketersediaan buku juga menjadi faktor utama dalam pembelajaran kosa kata sehingga siswa kesulitan (Swarniti, 2021). Pembelajaran kosa kata bahasa Indonesia masih sangat rendah sekitar 25% siswa yang mampu memahami kosa kata, hal ini di peroleh dari hasil wawancara. Oleh karena itu, salah satu cara dalam mengatasi masalah tersebut yaitu mengembangkan media kartu kata berbasis *brain dance*. Selama pembelajaran dalam prosesnya harus menarik agar siswa aktif mengikuti jalannya pembelajaran (Wiratman, Mustaji, and Widodo 2019).

Penelitian yang sama dengan pengembangan media ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian yang dimaksud diantaranya (P. S. Rahmat and Heryani 2014) berjudul "Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosa Kata". Perbedaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan kartu kata berbasis *brain dance* pada pembelajaran kosa kata.

Penelitian yang dibuat oleh (Rumidjan, Sumanto, and Badawi 2017) berjudul "Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD". Perbedaannya terdapat pada tujuan penelitiannya yaitu penelitian R & D.

Pengembangan media kartun berbasis *Macromedia Flash* pada materi fisika alat optik (Doyan, Gunawan, and Syukroyanti 2013). Perbedaannya dengan penelitian yang

dilakukan terlihat pada tujuan penelitiannya. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya menggunakan media *Macromedia Flash* sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu kata yang berbasis *Brain Dance* pada pembelajaran kosa kata.

II. Metode

Penelitian memakai penelitian Research and Development (R&D) beserta pendekatan Mixed Methods. Metode penelitian dan menggambarkan "jembatan" kurun waktu penelitian awal dan penelitian yang di untuk menciptakan produk yang valid dari sebagian para ahli. Penelitian ini lain dengan penelitian pendidikan lainnya karena kemauannya adalah mengembangkan produk berdasarkan validasi produk kemudian direvisi sampai membentuk produk yang layak pakai atau menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk (Sugiono 2016).

Subjek penelitian yaitu siswa kelas II yang berjumlah 25 orang. Instrumen yang pakai wawancara dan angket. Dalam mengidentifikasi kebutuhan, peneliti menggunakan angket respon siswa tentang kebutuhan seperti apa disukai siswa. Sedangkan wawancara guru mengenai media pembelajaran kosa kata sudah digunakan atau tidak didalam proses belajar mengajar. Wawancara guru yang sudah didesain sampai valid kemudian diberikan kepada siswa dan melakukan wawancara terhadap guru.

Cara untuk tahu validitas ahli dipakai rumus persentase untuk menghitung angka yang telah diberikan oleh para ahli yang dikembangkan oleh (Munir, 2018).

Tabel1. Kriteria Validasi

Nilai	Kriteria
$81,25 < x < 100$	Sangat Valid
$62,5 < x < 81,25$	Valid
$43,75 < x < 62,5$	Tidak Valid

Data yang di peroleh dari validitas media pembelajaran adalah hasil penelitian validator terhadap media pembelajaran melalui skala *likert* 1-4. Data kuantitatif berupa skor penilaian validator ahli. Para ahli akan diserahkan kertas validasi sebilang instrument yang kemudian

dikasih dengan tanda centang pada skala *likert* 1-4 (R. Rahmat and Irfan 2019). Berikut skala *likert* 1-4 tersebut :

- Skor 1 : tidak valid
- Skor 2 : kurang valid
- Skor 3 : cukup valid
- Skor 4 : valid

III. Hasil Penelitian

3.1 Analisis Kebutuhan

Data yang diperoleh dari siswa juga mengungkapkan bahwa siswa lebih cepat mengerti dan paham apabila menggunakan media pembelajaran yang berwarna warni yang terang.

Berdasarkan hasil analisis tugas siswa dengan menggunakan angket respon siswa mengenai kriteria pemilihan tugas, diketahui bahwa hal yang diminati siswa seperti media pembelajaran yang menarik perhatian. Maka dari itu peneliti akan membuat media pembelajaran dalam bentuk kartu kata dengan menggunakan kardus yang tebal kemudian di bungkus dengan kertas minyak dan di tempelkan huruf yang sudah di *print out* sebelumnya. Gambaran hasil angket analisis siswa mengenai media pembelajaran kartu kata akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Analisis Siswa

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media kartu kata dalam belajar	75%	25%
2.	Pembelajaran kosa kata sangat menyenangkan	50%	50%
3.	Guru hanya menggunakan buku paket pada saat	80%	20%

	belajar		
4.	Siswa lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran	88%	12 %
5.	Siswa lebih suka apabila media kartu kata memiliki warna-warni yang terang	90%	10%

Sumber Data: Hasil Olah Data Tahun 2020.

Berdasarkan hasil analisis tugas yang dianalisis yaitu perkembangan tugas siswa terhadap pembelajaran kosa kata menggunakan instrument angket siswa. Pada angket siswa dari 25%. Disebabkan sebanyak 66,7% siswa menjawab bahwa guru menjelaskan materi disertai contoh-contohnya. Selain itu, 75% siswa merasa bosan jika belajar tidak menggunakan media pembelajaran dan 80% siswa lebih cepat mengerti dan paham materi jika menggunakan media. Sebanyak 87% siswa lebih suka belajar kosa kata di lingkungan sekolah.

Table 3 Hasil Angket Siswa Analisis Tugas

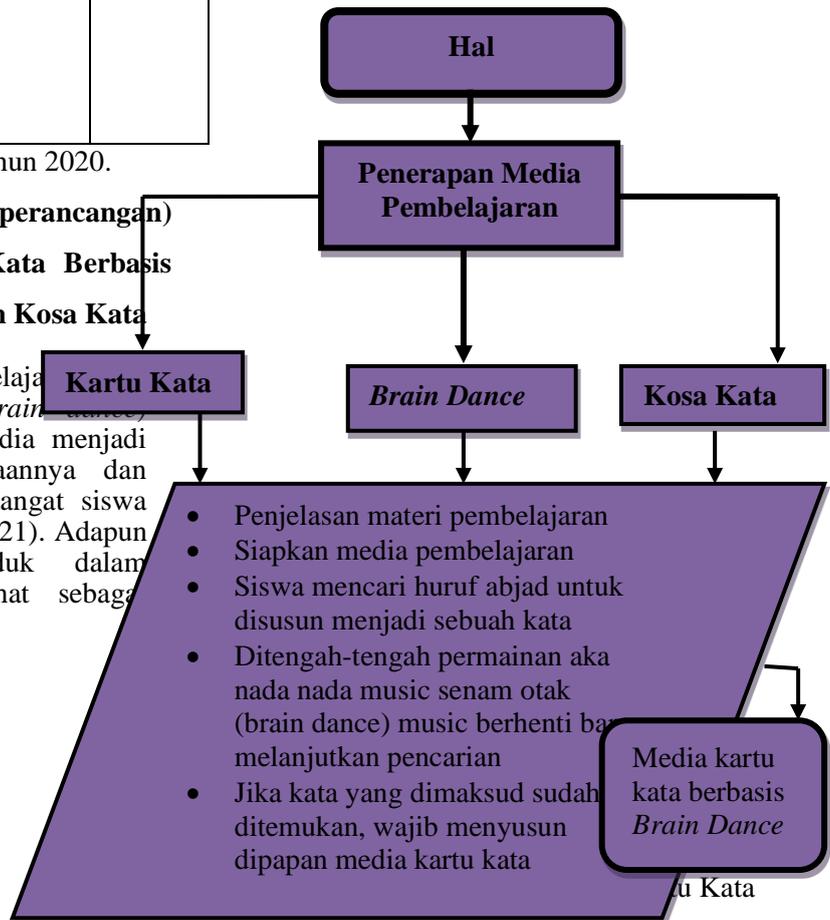
No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Siswa lebih suka belajar kosa kata di lingkungan sekolah	87%	13%
2.	Tugas yang diberikan oleh guru dikerjakan tepat waktu	60%	40%
3.	Guru menjelaskan materi disertai dengan contoh-contohnya	66,7%	33,3%
4.	Siswa merasa bosan jika tidak menggunakan media pembelajaran	75%	25%
5.	Dengan menggunakan media	87%	13%

pembelajaran siswa lebih cepat mengerti dan paham		
---	--	--

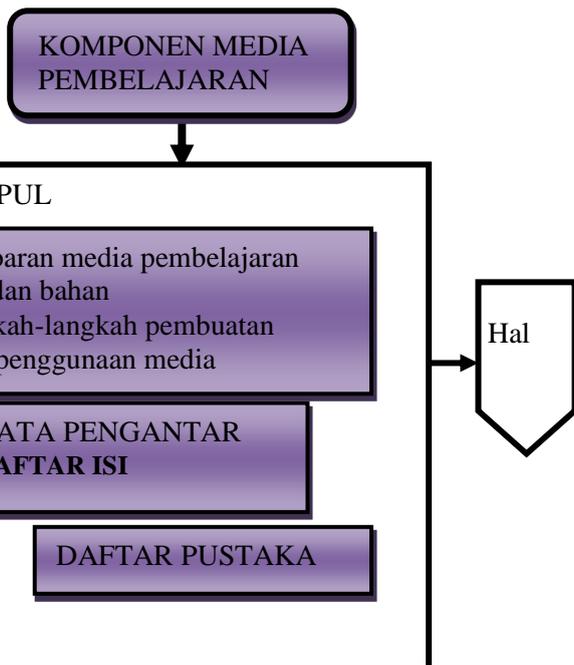
Sumber Data: Hasil Olah Data Tahun 2020.

3.2 Pengembangan Design (perancangan) Media Pembelajaran Kartu Kata Berbasis Brain Dance pada Pembelajaran Kosakata

Penggunaan media pembelajaran didukung oleh senam otak (*brain dance*) untuk membuat penggunaan media menjadi lebih enerjik dalam penggunaannya dan diharapkan bisa menambah semangat siswa dalam pembelajaran (Swarniti, 2021). Adapun bagan desain/rancangan produk dalam pengembangan ini dapat dilihat sebagai berikut.



Berbasis *Brain Dance* pada Pembelajaran Kosakata.



Gambar 1. Penjabaran Perangkat Pembelajaran

Media pembelajaran ini mempunyai buku panduan agar dapat diketahui bagaimana cara penggunaan media tersebut.



Gambar3. Sampul Buku Panduan Media Pembelajaran.

Didalam buku panduan ini sudah sangat lengkap dipaparkan cara pembuatannya, bahkan cara menggunakan mediapun sudah dijelaskan didalam buku panduan yang telah peneliti buat.



Gambar 4. Alat dan Bahan Media Pembelajaran

Adapun gambaran akhir dari media pembelajaran kartu kata yang peneliti buat yang terdapat pada buku panduan yaitu sebagai berikut.



Gambar 5. Gambaran akhir Media Pembelajaran.

Adapun hasil revisi dari tiga validator diantaranya hindari *Fount* terlalu kaku seperti *Times New Roman*, penulisan judul besar harus menggunakan rata kiri dan kanan, perbaiki tulisan pada pembahasan tambahkan huruf-huruf yang masih kuran, penulisan bahasa asing harus menggunakan *italic* atau tulisan miring, dalam latihan soal harus menggunakan tanda Tanya.

3.3 Validitas Media Pembelajaran Kartu Kata Berbasis *Brain Dance* pada Pembelajaran Kosa Kata.

Setelah divalidasi oleh validator maka dilakukan analisis pada media pembelajaran kartu kata berbasis *brain dance*.

Table 4 validitas

	Ahli	Validitas
1.	Materi	91%
2.	Bahasa	77%
3.	Desain	83%

berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai kevalidan berkisar 70%-100%. Maka dari itu validitas media pembelajaran kartu kata berbasis *brain dance* pada pembelajaran kosa kata dinyatakan valid dan sangat valid.

IV. Pembahasan

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Hasil analisis kebutuhan memberitahukan bahan ajar yang disukai oleh siswa dalam pembelajaran kosa kata yaitu bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran, bahan ajar yang disukai yaitu berwarna-warni. Menurut (Adipta and Hasanah, n.d.) pada usia anak SD dalam penentuan penerapan media pembelajaran melahirkan alternatif yang indah karena pada umur tersebut anak-anak masih meminati gambar-gambar cukup warna (Santika, 2020). Adapun tugas yang sesuai untuk siswa yaitu siswa lebih gemar dalam membereskan tugas dalam bentuk gerombolan atau kolaborasi. (Pratiwi, Ardianti, and Kanzunudin 2018) mengatakan bahwa siswa tersebut perlu didorong untuk mengerjakan sesuatu kegiatan seara gerombolan atau kolaborasi.

Adapun patokan penentuan bahan ajar media pembelajaran yang disukai siswa adalah

bahan ajar yang menarik perhatian siswa yang membuat suasana pembelajaran tidak membosankan (Swarniti, 2020). Hal ini sejalan dengan yang dikatan oleh (Arumdyahsari, Hs, and Susanto, n.d.) bahwa dalam pembentukan bahan ajar media pembelajaran tersebut harus meminati kesepadanan selang ilustrasi teks dan sejalan dengan warna yang terang sehingga dapat memunculkan minat dan dorongan belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran seharusnya luar biasa dan mampu menambah dorongan belajar siswa, misalnya dengan mengintegrasikan unsur budaya dan sosial (Rustan, E 2020).

Pengembangan Bahan Ajar

Tahap pengembangan media pembelajaran kartu kata melewati revisi berdasarkan anjuran dan tinjauan para ahli seperti: Ahli desain media pembelajaran, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini bermaksud untuk mendapatkan informasi dan saran dari validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hal selaras diungkapkan oleh (Gazali 2016) bahwa dalam mengembangkan bahan ajar harus melalui beberapa koreksi atau pembaruan sehingga mencapai produk yang layak pakai. Revisi yang menggunakan *font* jangan terlalu kaku, penggunaan rata kiri kanan, penulisan yang masih kurang, penggunaan bahasa asing harus menggunakan *italic*, dan pada penulisan soal harus menggunakan tanda tanya. Hal tersebut sebanding dengan ajaran (Murti and Muhtadin 2019) bahwa dalam urutan dan bentuk bahan ajar harus tampak menarik, memakai bahasa

yang mudah dimengerti oleh siswa, dan memakai materi yang intruksional sehingga menciptakan bahan ajar berupa media yang berbobot.

KevalidanMedia Pembelajaran

Setelah bahan ajar media pembelajaran dinilai oleh ketiga ahli didapatkan nilai kevalidan bahasa dengan 77% Rancangan media pembelajaran kartu kata 83%, kevalidan materi 91%. Serupa yang dikemukakan oleh (Tania and Susilowibowo 2013) bahwa bagian kepantasan bahan ajar berupa media pembelajaran dinilai dari sebagian validator para ahli seperti; ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi dengan mencapai nilai validitas. Sehingga dapat menyedarkan pengguna dalam proses belajar mengajar.

Hal yang menguatkan penelitian ini peneliti sudah memberitahukan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategorivalid dan sangat valid. Seperti yang dipaparkan oleh (Wardianti and Jayati 2018) bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran sangat berbobot dan cukup dipakai jika sudah memenuhi nilai standar kevalidan yang diberikan oleh ahli pakar. Dengan begitu, bahan ajar berbentuk media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk dipakai dalam prosedur pembelajaran bahasa Indonesia.

Kesimpulan

Beralaskan hasil observasi pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo dibutuhkan media pembelajaran kartu kata pada pembelajaran kosa kata selaku sumber belajar

siswa sebanding dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran kartu kata ini sangat dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan kosa kata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Tingkatan *Analysi*, tahap *Desain* dan tahap *Developmen*. Dalam produk pengembangan jenjang *develop* produk berbentuk media pembelajaran kartu kata sudah pernah direvisi tergantung beberapa arah seperti; pencatatan huruf yang masih kurang, penggunaan *font* yang terlalu kaku dan penulisan bahasa asing yang harus menggunakan *italic*. Setelah bahan ajar media pembelajaran dikasih kepada siswa terlebih dulu divalidasi oleh tiga pakar ahli sebagai; ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Hasil validasi ketiga ahli antara 75% -95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, Hendra, and Muakibatul Hasanah. n.d. "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa Sd," 4.
- Arumdyahsari, Sheilla, Widodo Hs, and Gatut Susanto. n.d. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa) Tingkat Madya," 7.
- Asrori, Imam, and Ahsanuddin. 2016. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera.
- Berta, M. O., & Swarniti, N. W. (2020). IMPROVING THE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY THROUGH WORD SQUARE GAME AT THE EIGHTH GRADE OF SMP DWIJENDRA DENPASAR IN THE ACADEMIC YEAR 2019/2020. *Widyasrama*, 30(2), 18–25.
- Doyan, Aris, Gunawan Gunawan, and Bq Azmi Syukroyanti. 2013. "Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Pelajaran Fisika Alat Optik." *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* 1 (2): 116. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v1i2.207>.
- Faizah, Nur Isti. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 1 (1): 57. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3956>.
- Gazali, Rahmita Yuliana. 2016. "Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel." *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 11 (2): 182. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644>.
- Lede, D. A. S., & Swarniti, N. W. (2020). IMPROVING THE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY USING TREE DIAGRAM ON THE EIGHTH GRADE STUDENTS' OF SMP DWIJENDRA IN THE ACADEMIC YEAR 2019/2020. *Widyasrama*, 30(2), 51–57.
- Muna, Wa. 2014. "Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual" 7 (1): 17.
- Munir,. 2018. *Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo*. Al-Kwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Murti, Sri, and Muhtadin Muhtadin. 2019. "Validitas Bahan Ajar LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kabupaten Musi Rawas." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing* 2 (2): 159–72. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v2i2.239>.
- Pratiwi, Ika Ari, Sekar Dwi Ardianti, and Moh. Kanzunudin. 2018. "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8 (2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>.
- Puspasari, Ratih. 2019. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3 (1): 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Rahmat, Pupu Saeful, and Tuti Heryani. 2014. "Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata" 8: 10.
- Rahmat, Rahmat, and Dedy Irfan. 2019. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7 (1): 48. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto Sumanto, and A. Badawi. 2017. "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 26 (1): 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.
- Rustan, E, Abduh, N.K. 2020. *Cultural Value-Based Design for Learning Speaking For Foreign Indonesian Language Learners*. asian Efl Journal Research.

- Santika, I. G. N. (2021). Tinjauan Historis Terhadap Keppres No. 24 Tahun 2016 Tentang Hari Lahir Pancasila. *VYAVAHARA DUTA*, 16(2), 149-159.
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). MEMBENTUK KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN IPA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 10(1), 207-212.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Perspektif Teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464-472.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung.
- Swarniti, N. W. (2020). Fenomena Morfologi pada Berita-Berita di CNN Indonesia Mengenai Covid-19: Kajian Linguistik. In *COVID-19 Perspektif Susastra dan Filsafat* (p. 93). Yayasan Kita Menulis.
- Swarniti, N. W. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 133-144.
- Swarniti, N. W. (2021). The Analysis of Semantics Meaning Found In Comments of Instagram Account of Info Denpasar. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMNALISA)*, 193-199.
- Swarniti, N. W. (2021). Translation Methods Found in New Testament Bible of Mark's Gospel. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 7(2), 172-179.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22225/jr.7.2.3823.172-179>
- Sutika, I. M. (2014). MENGELOLA KETRAMPILAN KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Widya Accarya*, 3(1).
- Tania, Lisa, and Joni Susilowibowo. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya," 9.
- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). IMPLEMENTASI METODE EXAMPLES NON EXAMPLES DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 50-61.
- Wardianti, Yunita, and Ria Dwi Jayati. 2018. "Validitas Modul Biologi Berbasis Kearifan Lokal." *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains* 1 (2): 136-42. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.366>.
- Wiratman, A, M Mustaji, and W Widodo. 2019. "The Effect of Activity Sheet Based on Outdoor Learning on Student's Science Process Skills." *Journal of Physics: Conference Series* 1157 (February): 022007.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007>.
- Yakop, M. T. H, M. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Aceh Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membentuk Karakter Siswa SMP Di Kota Langsa." *Jurnal Metafora*, 7(2).
- Yolanda, Fitriana, and Putri Wahyuni. n.d. "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash" 4 (2): 8.