

PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIONAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI I LOVE THINGS AROUND ME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 26 SURABAYA

Asruly Wulandari

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

asrulywulandari@gmail.com

Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.

Dosen S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 26 Surabaya mata pelajaran Bahasa Inggris materi I Love Things around Me kelas VII diperoleh informasi bahwa 50% dari jumlah siswa sebanyak 38 siswa belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) keseluruhan yaitu 80. Siswa mengalami kesulitan dalam materi kata ganti orang subject/object, cardinal/ordinal number, penambahan s/es pada benda jamak, article a/an pada benda tunggal. Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi dan media, angket digunakan untuk memperoleh data uji coba produk, tes digunakan untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest*. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Research and Development (R&D), dikarenakan setiap langkahnya jelas dan efisien dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 26 Surabaya menunjukkan bahwa hasil wawancara ahli materi diperoleh 80% (baik sekali), sedangkan hasil dari wawancara ahli media diperoleh 94,16% (baik sekali). Hasil uji coba perorangan diperoleh 90,38% (baik sekali), hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 86,11% (baik sekali), hasil uji coba kelompok besar diperoleh 89,13% (baik sekali). Analisis data uji t-test diperoleh rata-rata uji coba *posttest* (90,45) lebih besar dari nilai *pretest* (57,97). Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. = 37-1 = 36, sehingga di peroleh t tabel = 1.68830 sedangkan t hitung 5,89912. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 5,89912 > 1,68830. Dengan demikian perbedaan *pretest* dan *posttest* tersebut dinyatakan mengalami perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media CAI pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga media CAI tersebut dinyatakan layak dan efektif dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi I Love Things Around Me di kelas VII E SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Pengembangan, Media CAI, Bahasa Inggris, hasil belajar.

Abstract

Based on observations conducted at SMPN 26 Surabaya subjects in English material I Love Things around Me class VII the developers get the information that 50% of students from 38 students have not reached the KKM (Criteria Complete Minimal) that is 80. Students having difficulty in the material the personal pronoun subject/object, cardinal/ordinal number, s/es on plural noun, article a/an on single objects. This Research Development aims to produce media CAI on English subject material I Love Things around Me that is expected to improve student learning outcomes. The type of data using quantitative data and qualitative data. Data collected by using interviews, questionnaires, and tests. Interviews are used to obtain data on material and media expert validation, the questionnaire used to obtain data on product testing, test is used to get data on the pretest and posttest. The development method used the model of Research and Development (R&D), because in every step is clear and efficient implementation. Based on the results of research in SMPN 26 Surabaya shows that the interview subject matter experts obtained 80% (excellent), while results from media expert interview obtained 94.16% (excellent). The results of individual testing obtained 90.38% (excellent), a small group of test results obtained 86.11% (excellent), a large group of test results obtained 89.13% (excellent). Analysis of data obtained t-test average posttest trial (90.45) is greater than the pretest value (57.97). Based on testing using significantly the level of 5% d.b. = 37-1 = 36, so that the obtained t table = 1.68830 while t count 5.89912. So that, t count is greater than t table is 5.89912 > 1.68830. Thus the differences in pretest and posttest otherwise experiencing a

significant difference. It can be concluded that learning outcomes of students has increased after the implementation of media CAI on English subjects, so the media CAI be feasible and effective in English subject material I Love Things around Me in class VII E SMPN 26 Surabaya Academic Year 2015/2016.

Keywords: Development, Media CAI, English, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 26 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Things around Me* pada kelas VII E diperoleh informasi bahwa 50% dari jumlah siswa sebanyak 38 siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 80. Siswa mengalami kesulitan dalam materi kata ganti orang subject/object, cardinal/ordinal number, penambahan s/es pada benda jamak, article a/an pada benda tunggal. Karakteristik siswa kelas VII E di SMP Negeri 26 Surabaya adalah:

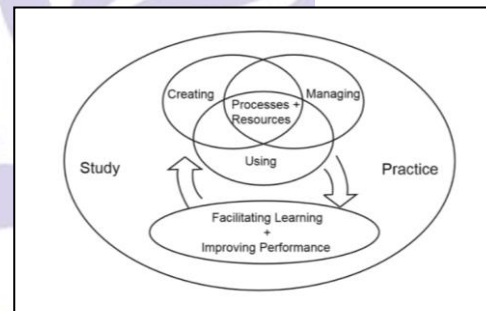
- Siswa belum mengerti materi yang dijelaskan guru
- Siswa belum bisa membuat contoh soal yang benar sesuai dengan strukturnya, harus ada arahan dari guru.
- Siswa masih bingung dalam penggunaan kata benda yang sesuai dengan fungsinya dan kegunaannya.
- Siswa perlu pengulangan berhubungan dengan materi yang telah disampaikan dalam latihan soal.

Materi *I Love Things around Me* adalah materi yang menjelaskan tentang benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa di kelas, di rumah dan juga menjelaskan binatang di lingkungan sekolah dan di rumah. Siswa belum bisa menyusun kalimat sederhana antara subject, kata bantu (*tobe*) article, object, keterangan. Kondisi idealnya siswa memenuhi nilai KKM Bahasa Inggris yaitu 80, siswa memahami penggunaan kata ganti orang subject/object, cardinal/ordinal number, tambahan s/es pada benda jamak, article a/an pada benda tunggal. Berdasarkan analisis kebutuhan diatas maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah belajar siswa adalah media berbasis computer (CAI) model *Instructional Games*. Model *Instructional Games* digunakan karena konsep materi masih dalam pengenalan benda-benda di sekitar, agar siswa lebih antusias dan tertantang dalam mengerjakan soal-soal yang ada pada media CAI. Peneliti akan mengembangkan media *Computer Assisted Instructional* (CAI) pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Things around Me* untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya. Rumusan masalah yang perlu dipecahkan adalah

diperlukan pengembangan media *Computer Assisted Instruction* yang layak dan efektif pada mata pelajaran bahasa inggris materi *I Love Things Around Me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 26 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Computer Assisted Instruction* yang layak dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Things around Me* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 26 Surabaya.

Media CAI Dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan dengan menciptakan, memanfaatkan, dan memproses pengelolaan teknologi yang sesuai dan sumber belajar (AECT, 2008:1).



Gambar 1 Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2008 (Molenda: 2008)

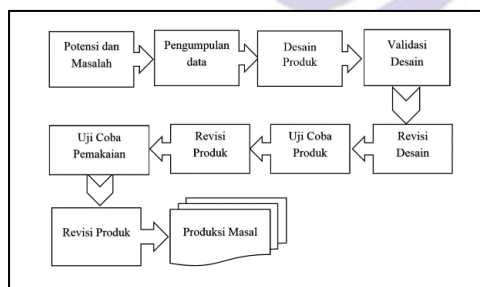
Pengembangan media *Computer Assisted Instruction* dihubungkan dengan kawasan domain Teknologi Pendidikan 2008 maka penelitian ini masuk pada domain menciptakan (*creating*), karena media *Computer Assisted Instruction* dikembangkan dan diciptakan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat memberi stimulus kepada siswa berupa pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Media CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar menggunakan software computer berisi materi pelajaran dengan

Pengembangan Media Computer Assisted Instructional Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi I Love Things around Me untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya

latihan-latihan soal. Materi *I Love Things around Me* adalah Materi Bahasa Inggris kelas VII semester genap yang berisi mengidentifikasi di dalam kelas, di dalam tas di dalam rumah, dan mengidentifikasi nama binatang di lingkungan sekolah dan lingkungan di sekitar rumah. Model *Instructional Games* adalah Program pembelajaran CAI model *instructional games* bertujuan untuk menambah kemampuan siswa melalui *games*/permainan yang mendidik. Model *instructional games* membuat siswa berada dalam keadaan menang atau kalah dalam permainan/*games* sehingga siswa lebih tertantang dalam mengerjakan soal. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang menyediakan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik.

METODE

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D. peneliti menggunakan model R&D karena langkah-langkah yang digunakan jelas dan efisien dalam penggunaannya. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada model R&D ini terdiri dari 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi hasil akan ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2008:409)

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain “One Group Pretest-Posttest”. Jenis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi dan ahli media, angket digunakan untuk memperoleh data uji coba produk, tes digunakan untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis datanya menggunakan

rumus PSA (Penilaian Setiap Aspek), seperti berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Penelitian ini menggunakan Skala Linkert untuk memperoleh hasil perhitungan dari rumus tersebut, kriteria skala linkert adalah sebagai berikut:

Prosentase	Kriteria	Angka	Keterangan
100% - 81%	Sangat baik	5	Tidak revisi
80% - 61%	Baik	4	Tidak revisi
60% - 41%	Cukup Baik	3	Revisi
40% - 21%	Buruk	2	Revisi
20% - 0%	Buruk Sekali	1	Revisi

(Riduwan, 2012:39)

Uji coba dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji coba perorangan dilakukan kepada tiga orang siswa dengan ketentuan ketentuan satu siswa berkemampuan baik, satu siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan kurang. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 9 orang siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada keseluruhan siswa yang berjumlah 37 siswa terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Setelah tahap pengujian selesai selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa-siswi kelas VII E. Siswa diberikan soal *pretest* sebelum menggunakan media dan soal *posttest* setelah menggunakan media. Gunanya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media CAI. Selanjutnya untuk menghitung hasil test *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus: (Arikunto, 2010:125)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test

$\sum d$ = deviasi masing-masing subyek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur model pengembangan *Research and Development* (R&D), hasil penelitian akan dijabarkan sebagai berikut:

A. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 26 Surabaya pada

mata pelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Things around Me* pada kelas VII E diperoleh informasi bahwa:

- 1) 50% dari 38 siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 80
- 2) Siswa mengalami kesulitan dalam materi kata ganti orang subject/object, cardinal/ordinal number, s/es pada plural noun, a/an singular noun.
- 3) Guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku teks dan LKS
- 4) Sarana dan prasarana belum merata, tidak semua kelas memiliki LCD proyektor.

Dengan demikian diperlukan media CAI yang dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Things around Me* kelas VII untuk SMP Negeri 26 Surabaya.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan berupa silabus kelas VII mata pelajaran Bahasa Inggris, RPP, buku teks, LKS, serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai materi *I Love Things around Me* yang nantinya akan dimuat dalam produk media CAI.

C. Desain Produk

Dalam pembuatan media CAI ini menggunakan rancangan berupa *flowchart* dan *storyboard*. kemudian dikembangkan menggunakan *software* Adobe Flash CS6, Adobe Audition 6, Adobe Illustrator CS 6, Adobe Photoshop CS6, dan Audacity.

D. Validasi Desain

Validasi desain digunakan untuk menilai kelayakan sebuah media. Hasil uji Ahli Materi I dan II mendapat persentase nilai 80% (baik sekali), uji Ahli Media I dan II mendapat persentase nilai 94,16% (baik sekali).

E. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi desain kepada ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya melakukan perbaikan desain sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

F. Uji Coba Produk

Uji coba perorangan (individu) dilakukan kepada 3 orang siswa yaitu, satu siswa tergolong pandai, satu siswa tergolong cukup pandai dan satu siswa tergolong kurang

pandai. Hasil uji coba perorangan mendapat persentase nilai sebanyak 90,38% (baik sekali). Uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang siswa. Uji coba dilakukan dengan memilih 3 siswa berkemampuan baik, 3 siswa berkemampuan sedang, 3 siswa berkemampuan kurang. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat persentase nilai sebanyak 86,11% (baik sekali). Uji coba kelompok besar adalah uji coba terakhir yang ditujukan pada pengguna media dilakukan kepada satu kelas berjumlah 37 siswa. Hasil uji coba kelompok besar mendapat persentase nilai sebanyak 89,13% (baik sekali).

G. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, hasil analisis menunjukkan bahwa media CAI dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

H. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian bertujuan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media CAI dalam proses KBM di kelas. Efektifitas hasil belajar diketahui dari perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media CAI. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan kepada seluruh siswa yang berjumlah 37. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian yang dilakukan kepada 37 siswa dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba *post-test* adalah 90,45 lebih tinggi dari pada *pretest* yaitu 57,97. Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. = $37-1 = 36$, sehingga di peroleh t tabel = 1.68 sedangkan t hitung 5,89. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,89 > 1,68$. Dengan demikian perbedaan pretes dan posttest tersebut dinyatakan mengalami perbedaan yang signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 26 Surabaya mengalami peningkatan setelah diterapkannya media CAI materi *I Love Things around Me* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga media tersebut dinyatakan efektif dalam pembelajaran.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Pelaksanaan pengembangan media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran

Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya dapat ditarik kesimpulan dari data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil uji coba media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya secara umum menunjukkan sangat baik. Hasil wawancara terstruktur dari ahli materi I dan II adalah 80% (baik sekali). Hasil dari wawancara terstruktur ahli media I dan II adalah 94,16% (baik sekali). Hasil dari uji coba perorangan yang dilakukan dengan 3 orang siswa responden adalah 90,38% yang menunjukkan kategori baik sekali/sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan 9 orang siswa responden adalah 86,11% yang menunjukkan kategori baik sekali. Hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada siswa-siswi kelas VII E yang berjumlah 37 siswa 89,13% yang menunjukkan kategori baik sekali/sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran Bahasa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya Inggris dikategorikan baik dan media layak digunakan.
2. Dari analisis data uji t-test media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya dinyatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan analisis hasil rata-rata uji coba post-test lebih tinggi dari pada pretest yaitu $90,45 > 57,97$. Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. $= 37 - 1 = 36$, sehingga di peroleh t tabel = 1.68830 sedangkan t hitung 5,899. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,899 > 1,688$. Dengan demikian perbedaan pretes dan posttest tersebut dinyatakan mengalami perbedaan yang signifikan dengan didasarkan pada t tabel.
3. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 26 Surabaya mengalami peningkatan setelah diterapkannya media CAI materi I Love Things around Me pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga media CAI tersebut dinyatakan efektif dalam pembelajaran.

B. SARAN

1) Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media CAI yang telah dikembangkan diharapkan pihak sekolah dan segala pihak yang ikut menggunakan media CAI memperhatikan hal penting diantaranya:

- a) Memperhatikan prosedur penggunaan media CAI
- b) Memperhatikan langkah-langkah yang harus dilakukan saat menggunakan program media CAI dalam pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga tidak ada yang terlewat dan menjawab soal-soal latihan dengan tuntas.
- c) Produk media cai yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris materi I Love Things around Me untuk kelas VII semester Genap.

2) Saran Penyebaran

Pengembangan media CAI materi I love Things around Me hanya untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya. Apabila ingin digunakan untuk siswa lain atau digunakan disekolah lain maka sebaiknya melihat kesamaan yang ada di sekolah tersebut seperti karakteristik siswa, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan keadaan lingkungan yang mendukung dan lain sebagainya.

3) Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan lebih lanjut, diantaranya yaitu:

- a) Perlu dikembangkan lagi pada materi lain sehingga lebih lengkap dan mendalam analisis materinya. Dan perlu dikembangkan pada mata pelajaran lain sehingga media pembelajaran lebih bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b) Lebih memperhatikan kualitas media CAI dari grafis, kualitas gambar, serta animasinya karena pada jaman sekarang ini siswa lebih tertarik pada gambar 3D dan lebih interaktif lagi sehingga dapat mengajak siswa-siswi belajar tanpa mereka sadari bahwa mereka sedang belajar.
- c) Melakukan tahap pengembangan media dengan benar dan runtut sesuai dengan saran para ahli materi dan media sehingga media yang diproduksi benar-benar mempunyai kualitas yang bagus dan sesuai pada sasaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthana & Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Unesa: Unesa University Press.
- Barbara B. Seels & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Bima M. Bachtiar & Martha Yuliani. 2013. *Bahasa Inggris*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York, USA.
- Cook, Joan Littlefield & Cook, Greg. 2005. *Child Development Principles & Perspectives*. Boston, MA: Pearson.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadi. 2010. *Grammar and Structure 1*. Pare, Kediri: BESWAN Media.
- Januszewski & Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. Soft Copy Terjemahan AECT 2008.
- Junaidi. 2010. *Titik Persentase Distribusi t*. (<http://junaidichaniago.wordpress.com>, diunduh 21 April 2016)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *When English Rings a Bell*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Meiyati, Nur. 2010. *Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Magelang. (<https://sites.google.com/site/tamanbahasaku/Home/Kurikulum-Pendidikan-di-Indonesia/karakteristik-mapel-bahasa-inggris>, diakses pada tanggal 14 Juni 2016)
- Mustaji & Lamidjan, 2010. *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Napa A, Pieter. 1992. *Basic English Exercises*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Oxford University Press. 2008. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press
- Riduan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Roesminingsih & Lamijan. 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Rusijono & Mustaji, 2013. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sharon, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Buku Unesa. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.