

PENERAPAN MODEL PENEMUAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MICROSOFT SWAY DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERPEN KELAS XI SMA

Ari Suhari

Fakultas Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

Email: arisuhari911@gmail.com



DOI : 10.33603/jurnaltuturan.v13i1.10882

Diterima: 21 Januari 2024; Direvisi: 12 Maret 2024; Dipublikasikan: 17 Mei 2024

ABSTRAK

Penelitian berupa penerapan model penemuan dengan menggunakan media Microsoft Sway pada pembelajaran teks cerpen. Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah karena penelitian menemukan keberlangsungan kegiatan pembelajaran yang tidak kondusif jika tidak diterapkan model dan media yang tepat. Oleh sebab itu penelitian penerapan model penemuan dengan menggunakan media Microsoft Sway dilakukan oleh penulis. Tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu apakah model pembelajaran penemuan dengan media Microsoft Sway dapat mempengaruhi aktivitas murid, efektivitas kegiatan pembelajaran dinilai dari hasil tesnya, dan juga mengetahui kemampuan murid dalam menulis teks cerpen. Metode yang digunakan adalah eksperimen, dengan teknik pengambilan data berupa tes dan observasi. Sampel pada penelitian ini adalah murid SMA Negeri 5 Cirebon. Dari hasil yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas murid dalam pembelajaran teks cerpen dengan model penemuan bermedia Microsoft Sway berlangsung baik karena murid mampu mengikuti setiap langkahnya. Selain itu juga penerapan model penemuan dengan menggunakan media Microsoft Sway efektif karena mampu meningkatkan kemampuan dilihat dari tes akhir yang lebih tinggi dari tes awal. Keterampilan murid dalam menulis teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah bisa dikatakan cukup baik. Penggunaan model dan media yang tepat juga perlu diimplementasikan dengan agar mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Penemuan; Microsoft Sway; Teks Cerpen

PENDAHULUAN

Pada setiap multi jenjang pendidikan dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah secara konsisten berorientasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia murid, baik itu secara tulis maupun lisan, (Agustina 2017). Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa saat ini pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan murid dalam menggunakan Bahasa Indonesia.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia adalah berbasis teks. Menurut Mahsun (Sufanti, 2013: 37), semua pelajaran Bahasa Indonesia mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) berbasis teks. Teks menjadi bagian penting dalam kurikulum 2013. Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran berbasis teks, murid memaknai Bahasa Indonesia tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, melainkan sebagai untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Teks adalah satuan bahasa yang mempunyai struktur teks atau struktur berpikir yang lengkap, (Mahsun dkk 2018: 1289). Rozak & Rasyad (2016: 48), menyatakan bahwa kurikulum 2013 Revisi teks berbentuk lisan, tulisan, dan gambar. Jadi bisa dipahami bahwa teks bukanlah hanya tulisan, melainkan juga lisan dan gambar. Lisan, tulisan, dan gambar bisa disebut teks ketika di dalamnya memiliki struktur berpikir dan struktur teks.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat teks yang disebut teks sastra. Ismayani (2017: 83), berpendapat bahwa teks sastra merupakan naskah yang didalamnya mempunyai ciri khas seperti keartistikan, keindahan, keorisinan serta memiliki daya imajinatif, baik itu dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Di sekolah seringkali pembelajaran sastra diharapkan bisa menjadi sarana untuk

menggulati peng-hayatan dan pengalaman rohani terhadap kehi-dupan.

Salah satu teks sastra yang dipelajari di sekolah adalah teks cerpen. Teks cerpen adalah sebuah teks yang mempunyai wujud dan struktur tersendiri.

Kosasih (Dewi & Sobari, 2018: 992), mengungkapkan bahwa cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang struktur atau wujud fisiknya pendek. Ukuran pendek atau panjangnya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang memiliki sekitar 500-5000 kata.

Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar. Model pembelajaran adalah akumulasi dari proses pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas, (Musfiqon dan Nurdyansyah 2015: 38).

Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Pembelajaran penemuan merupakan model pembelajaran yang menempatkan guru menjadi seorang fasilitator.

Pada teknis ketika pembelajaran murid diarahkan untuk dengan mandiri menemukan pengetahuan yang belum diketahui oleh mereka dengan dibimbing oleh guru. Pengetahuan atau konsep baru yang yang dikonstruksi langsung oleh murid akan menjadi pemahaman yang melekat dalam waktu yang lama, (Mawaddah, S., & Maryanti, R. 2016).

Proses pembelajaran perlu ditunjang dengan media agar meningkatkan kesuksesan sebuah pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pengatur hubungan antara dua pihak yang terlibat dalam proses belajar yaitu murid dan isi materi (Arsyad, A. 2019: 3).

Haryoko (Hamid dkk 2020: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai metode, teknik, dan alat yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara murid dengan guru dalam proses belajar yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Microsoft Sway*.

Microsoft Sway merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat presentasi. Amanah (Rulviana, V. 2022: 6912), mengungkapkan *Microsoft Sway* merupakan salah satu aplikasi digital yang diluncurkan oleh Microsoft yang berguna untuk menampilkan presentasi secara lebih menarik dan kreatif.

Guru mengemban tugas untuk bisa menarik perhatian murid agar mau mengikuti

pembelajaran yang dilaksanakan. Perhatian murid harus bisa terfokus pada materi yang sedang diajarkan. Terkadang dalam kondisi tertentu, murid tidak dapat mengikuti proses belajar yang sedang dilakukan di kelas. Oleh karena itu, agar kondisi belajar menjadi ideal dan mampu menarik perhatian murid, penggunaan model dan media yang tepat perlu diterapkan.

Setelah memahami teori mengenai model pembelajaran penemuan dan memahami teori media pembelajaran, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Dengan Menggunakan media *Microsoft Sway* dalam pembelajaran teks Cerpen kelas XI SMA. Penerapan model dengan bantuan media diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid dan mampu meningkatkan keaktifan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana aktivitas murid dalam pembelajaran teks cerpen dengan menerapkan model pembelajaran penemuan dengan media *Microsoft Sway*? 2) Apakah penerapan model pembelajaran penemuan dengan media *Microsoft Sway* pada pembelajaran teks cerpen efektif? 3) Bagaimana struktur dan kaidah kebahasaan karya murid kelas XI 9 SMA Negeri 5 Cirebon?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2013: 7), mengatakan bahwa penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium. Penelitian eksperimen di dalamnya ada *treatment* atau perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen.

Sugiyono (2013: 77), mengungkapkan bahwa desain quasi eksperimen merupakan adalah pengembangan bentuk dari desain *true experimental design* yang dalam pelaksanaannya sulit dilakukan. Dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, tetapi tidak bisa sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Meskipun demikian, desain ini dianggap lebih baik dari *pre-experimental design*. Penggunaan *quasi experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapat kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control*

Group Design. Sugiyono (2013: 79), mengungkapkan bahwa pada desain ini pemilihan kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.

Sugiyono (2013: 80), mengatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/objek yang karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya.

Sugiyono (2013: 81), mengatakan bahwa sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Murid SMA Negeri 5 Cirebon dan Sampel yang digunakan adalah kelas XI 9 dan XI IPS 8 yang masing-masing berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan Tes. Sugiyono (2013: 145), mengatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai atau memiliki ciri spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain seperti kuesioner dan wawancara.

Sugiyono (2016: 147), mengungkapkan bahwa pada dasarnya ada dua instrumen yaitu tes untuk mengukur prestasi belajar murid dan nontes yang digunakan untuk mengukur sikap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas yang digunakan untuk eksperimen penulis adalah Kelas XI 9 SMAN 5 Cirebon. Di kelas ini diterapkan model penemuan (*discovery learning*) pada pembelajaran teks cerpen dengan kompetensi dasar atau KD yang digunakan 3.9 dan 4.9. Pembelajaran dilakukan dengan jumlah pertemuan sebanyak dua kali.

Pada pertemuan pertama pembelajaran diawali dengan pengucapan salam guru kepada murid. Setelah itu guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan dan terakhir sebelum masuk ke kegiatan inti, guru memberikan informasi kepada murid tentang materi yang akan dipelajari, langkah dan penilaian pembelajaran.

Setelah selesai dengan kegiatan awal guru masuk ke kegiatan inti. Pertama, murid diberikan rangsangan atau *stimulation* dengan cara murid diarahkan membaca teks cerpen yang ditampilkan guru melalui *Microsoft Sway* oleh guru.

Berikutnya, murid melakukan identifikasi masalah atau *problem statment* dengan cara

bertanya jawab dengan guru mengenai materi struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen yang sedang dijelaskan oleh guru yang ditampilkan melalui *Microsoft Sway*.

Setelahnya, murid melakukan proses pengumpulan data atau *data collection*. Pada proses tersebut guru meng-arahkan murid untuk berkelompok.

Setelah kelompok terbentuk guru mengarahkan murid untuk mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan yang telah dibaca sebelumnya. Berikutnya murid melakukan pengolahan data atau *data processing* yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen.

Setelah itu, murid melakukan pembuktian atau *verification* menuliskan jawaban mereka terkait identifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen. Terakhir, pada kegiatan inti guru mengarahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan disertai tanya jawab antara kelompok yang presentasi dengan murid yang menyimak.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan pembelajaran, melakukan refleksi dan pemberian umpan balik terhadap proses pembelajaran.

Pada pertemuan kedua guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan bertanya jawab mengenai pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru memberi informasi mengenai tujuan, manfaat, metode dan media pembelajaran.

Setelah selesai dengan kegiatan awal, guru masuk ke kegiatan inti. Pada awal kegiatan inti diawali dengan murid yang mengamati teks cerpen sebagai bentuk pemberian rangsangan (*stimulation*). Selanjutnya murid melakukan identifikasi masalah (*problem statement*) dengan cara bertanya jawab mengenai cara mengkonstruksi teks cerpen.

Setelahnya, dilakukan pengumpulan data (*data collection*) murid diarahkan untuk berdiskusi dengan temannya untuk memahami cara mengkonstruksi teks cerpen. Berikutnya murid melakukan pengolahan data (*data processing*) dengan diarahkan oleh guru untuk mengkonstruksi teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

Setelah selesai mengkonstruksi teks cerpen murid diarahkan untuk melakukan pembuktian (*verification*) dengan cara mempresentasikan teks cerpen yang sudah

dibuat. Terakhir, pada kegiatan inti dilakukan penarikan kesimpulan dengan melakukan kegiatan perbaikan terhadap teks cerpen yang sudah dibuat.

Pada kegiatan penutup guru memberikan informasi mengenai rangkuman pembelajaran, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan memberi umpan balik.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 5 Cirebon didapatkan hasil nilai rata-rata 88%. Berdasarkan klasifikasi aktivitas murid, kelas yang diberikan perlakuan dengan diterapkan model pembelajaran penemuan pada pembelajaran teks cerpen mendapatkan kategori sangat baik karena memiliki nilai rata-rata aktivitas diatas 80%.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Murid	Persentase (%)	Penilaian			
				SB	B	C	K
1	Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai.	25	100%	√			
2	Murid mengamati dan memahami contoh teks cerpen yang diberikan oleh guru.	25	100%	√			
3	Murid diharapkan secara aktif bertanya tentang materi struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen yang ditampilkan pada <i>Microsoft Sway</i> .	20	80%	√			
4	Murid diharapkan secara aktif dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran teks cerpen.	20	80%	√			
o	Murid ditugaskan berkelompok dengan cara heterogen sejumlah 4-6 orang perkelompok.	25	100%	√			
o	Murid diberikan tugas untuk mencari, mengumpulkan dan menemukan data tentang teks cerpen.	25	100%	√			

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 5 Cirebon didapatkan hasil nilai rata-rata 88%. Berdasarkan klasifikasi aktivitas murid, kelas yang diberikan perlakuan dengan diterapkan model pembelajaran penemuan pada pembelajaran teks cerpen mendapatkan kategori sangat baik karena memiliki nilai rata-rata aktivitas diatas 80%.

Tabel berikut merupakan data hasil tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Pada tes awal, kelas eksperimen mendapat skor 952 dengan nilai rata-rata 38,08 dan pada kelas kontrol skor yang didapat adalah 836 dengan nilai rata-rata 33,34. Nilai rata-rata tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih nilai 4,47.

Dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan dasar yang sama dalam pembelajaran teks cerpen. Pada tes akhir, kelas eksperimen memperoleh skor 1424 dengan nilai rata-rata 56,69. Sedangkan untuk kelas

kontrol skor yang diperoleh pada tes akhir adalah 1122 dengan nilai rata-rata 44,48.

Dengan hasil tes akhir demikian, kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai rata-rata dari tes awal ke tes akhir sejumlah 18,61 dan pada kelas kontrol mengalami kenaikan 11,14.

Subjek	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	Tes awal	Tes akhir	Tes awal	Tes akhir
S1	27	68	29	33
S2	41	45	31	42
S3	45	47	37	47
S4	22	50	33	43
S5	56	37	22	52
S6	29	50	42	52
S7	31	50	31	39
S8	41	50	39	33
S9	25	43	22	35
S10	39	70	31	41
S11	45	58	31	41
S12	39	45	33	39
S13	33	72	42	54
S14	43	39	42	39
S15	33	60	27	43
S16	41	68	25	41
S17	29	54	33	39
S18	31	43	37	50
S19	47	62	33	41
S20	62	77	25	22
S21	33	75	27	60
S22	33	45	37	58
S23	41	60	54	60
S24	39	79	27	43
S25	47	77	46	75
Jumlah	952	1424	836	1122

Pada tabel diatas juga dapat diketahui nilai tertinggi pada tes awal kelas eksperimen adalah pada tes awal adalah 62, sedangkan nilai terkecilnya adalah 22, pada kelas kontrol nilai tertinggi pada saat tes awal adalah 46 dan nilai terendahnya adalah 22. Pada tes akhir, nilai tertinggi yang diperoleh murid pada kelas eksperimen adalah 79 dan nilai terendahnya adalah 37. Sedangkan di kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh pada saat tes akhir adalah 75, dan untuk perolehan nilai terkecilnya adalah 22.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran teks cerpen penerapan model model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dengan menggunakan media *Microsoft Sway* lebih efektif disbandingkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan teks cerpen karya murid yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kemampuan murid menulis teks cerpen sudah cukup baik. Namun masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam menuliskan cerpen. Murid masih banyak yang belum mampu membuat

konflik pada bagian struktur dalam sebuah cerpen.

Kesulitan lain murid dalam menuliskan teks cerpen adalah pada bagian kaidah kebahasaan, banyak murid yang tidak menggunakan kata kerja tak langsung yang menceritakan tuturan seorang tokoh oleh pengarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pada pembelajaran teks cerpen yang diterapkan model penemuan dengan menggunakan media Microsoft Sway murid mengikuti kegiatan belajar dengan aktif. Aktivitas murid berjalan dengan lancar. Murid mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Murid melakukan setiap arahan dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Murid ikut serta dalam setiap langkah mulai dari kegiatan seperti memberikan salam kepada guru, lalu ke kegiatan inti murid mampu berdiskusi menemukan setiap pengetahuan yang diarahkan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway* berlangsung efektif. Efektivitas tersebut bisa disimpulkan karena kemampuan murid dalam menulis teks cerpen meningkat. Hal tersebut terlihat pada perbedaan kemampuan murid ketika sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.

Dalam menulis teks cerpen murid mampu membuat teks cerpen dengan cukup baik berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan. Pada segi struktur murid mampu menuliskan dengan lengkap dan pada segi kaidah kebahasaan, meskipun mengalami kesulitan karena ada beberapa dari murid tidak memahami beberapa unsur dari kaidah kebahasaan namun dapat dikatakan sudah cukup baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Simarmata, J., et. al. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi

Motivasi Belajar Murid di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250-3259.

Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Dewi, S. M., & Sobari, T. (2018). Pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah pada murid kelas xi smk citra pembaharuan. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 989-998.

Dewi, U. K., Silva, P. S., & Wikanengsih, W. (2018). Penerapan metode discovery learning pada pembelajaran menulis teks eksposisi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 1021-1028.

Fitria, V. N., & Lisdiana, L. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Jamur untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Murid Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 662-671.

Hartati, M. (2017). Analisis cerita pendek tugas mahamurid prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia IKIP PGRI PONTIANAK. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 116-127.

Ismayani, R. M. (2017). Kreativitas dalam pembelajaran literasi teks sastra. *Semantik*, 2(2), 67-86.

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Murid Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.

Kodir. (2018). *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Maemuna, F., & Pujiatna, T. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERPEN BERBASIS POWTOON SEBAGAI PENUNJANG LITERASI DIGITAL. *PROSIDING BINA BASA V*, 1(1), 10-15.

Mahsun, M., Mahyudi, J., & Sudirman, S. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 1, 1287-1301.

- Maryanti, D., Sujiana, R., & Wikanengsih, W. (2018). Menganalisis unsur intrinsik cerpen “katastropa” karya han gagas sebagai upaya menyediakan bahan ajar menulis teks cerpen. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(6), 787-792.
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematis murid SMP dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning). *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahamurid Pendidikan*, 1(1).
- Musfiqon dan Nurdyansyah. *PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nuryatin dan Irawati (2016) *Buku Menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rahmat, H. K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., Nurmallasari, E., & Rusdi, L. (2021). Model pembelajaran penemuan guna membentuk sikap peduli lingkungan pada murid sekolah dasar: sebuah kerangka konseptual. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 109-117.
- Rozak, A., & Rasyad, S. (2016). *Pembelajaran Sastra Berbasis Teks*. Yogyakarta: Frame-publishing.
- Rulviana, V. (2022). Implementasi *Microsoft Sway* pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6931-6940.