



UHAMKA PRESS

p-ISSN: 2477-3859 e-ISSN: 2477-3581  
**JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DASAR**  
The Journal of Innovation in Elementary Education  
<http://jipd.uhamka.ac.id/index.php/jipd>



Volume 1 • Number 2 • June 2016 • 95 - 102

## Pengembangan Media Bata untuk Pembelajaran Tenses pada Jenjang Pendidikan Dasar

Novanita Whindi Arini<sup>1</sup>, ✉

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

Received: March 16, 2016

Revised: April 20, 2016

Accepted: May 27, 2016

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran *tenses* bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four D model*) dari Thiagarajan (1974) dengan subjek penelitian siswa kelas V A dan V B SDN Baureno I. Model ini mengikuti empat fase: pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, karena keterbatasan waktu, model pengembangan 4-D yang diadaptasi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Hasil analisis data terhadap kualitas produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa media BATA layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran *tenses* pada jenjang pendidikan dasar dengan 94 %. Hasil implementasi media menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi *tenses* dari 62,02% menjadi 93,10%. Penelitian ini juga berhasil mengembangkan media BATA untuk pembelajaran *tenses* bagi jenjang pendidikan dasar berupa (1) balok kata, (2) penampang, (3) petunjuk pemakaian, dan (4) kemasan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi *tenses* adalah penggunaan media BATA dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, BATA, Pembelajaran *tenses*

## The Development of Word Cube (BATA) Media for The Observing of Tenses in Elementary Education

### Abstract

*This developmental research tried to develop instruction media for student of elementary education to learn tenses. This research applied 4-D developmental model (four D models) from Thiagarajan (1974) with the research subject were the 5<sup>th</sup> grade students of the Baureno I State Elementary School. This model followed four phases: defining, designing, development, and dissemination. But due to the limitation of time, the 4-D model adopted in this research was only to development phases. The results of the data analysis to the product quality indicated that the Word Cube media developed have been suitable and qualified to use as observing tenses media of elementary education with 94%. The result of media implementation also indicated that there were increasing in student understanding of the tenses from 62.02% become 93.10%. This research was also successful to develop Word Cube media to observe tenses for elementary education in the form of (1) word cube, (2) base of cube, (3) instruction, and (4) the package. Generally, the conclusion of the research was one of the reasons that increase the student understands of tenses was Word Cube.*

**Keywords:** development of media, Word Cube, observing tenses

✉ Corresponding Author:  
Tel. +625-81913220789  
E-mail. novawhian@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dimulai sejak adanya ketentuan bahwa pada pelajaran muatan lokal boleh menggunakan pelajaran bahasa Inggris. Sasaran utama pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah kelas tinggi, yaitu kelas 4, 5, dan 6. Namun, tidak sedikit sekolah yang sudah memulainya dari bangku kelas 1. Sebagian taman kanak-kanak juga telah melakukan hal yang serupa. Sejak memasuki bangku sekolah, anak-anak sudah mendapat beban untuk mempelajari bahasa kedua mereka, yaitu bahasa Indonesia. Mereka harus berupaya keras untuk memahami bahasa Indonesia karena semua materi pelajaran menggunakan bahasa Indonesia, kecuali pelajaran bahasa daerah. Beban terasa berat manakala di lingkungan tumbuhnya siswa, tidak banyak orang yang menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari. Hal ini berimbas pada lambatnya pemahaman bahasa kedua tersebut

Hadirnya pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran baru membuat beban siswa menjadi lebih berat. Banyak siswa merasa enggan mempelajari bahasa Inggris, karena mereka beranggapan bahwa kehidupan mereka nantinya tidak memerlukan bahasa Inggris. Mereka merasa bisa hidup dengan cukup layak tanpa menggunakan bahasa Inggris. Sehingga praktis hanya sebagian kecil saja yang mau belajar bahasa Inggris dan mengetahui manfaat yang kelak akan mereka peroleh.

Dari hasil observasi terhadap pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar, terdapat satu bagian yang dirasa amat sulit untuk dipelajari oleh anak-anak, yaitu *tenses*. Hal ini sangat disayangkan, karena bahasa Inggris tidak lepas dari *tenses*. Anak-anak kebanyakan mengalami tiga kesulitan dalam mempelajari *tenses*, yaitu: memahami *tenses*, mengaplikasikan *tenses* dalam kalimat, dan mencari pasangan untuk bisa diajak bercakap-cakap menggunakan bahasa Inggris dengan *tenses* yang benar. Kesulitan yang dialami oleh para siswa dalam mempelajari *tenses* menginspirasi **Arum, Herlina, dan Pratama (2012)** untuk mengembangkan suatu sistem yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar para siswa dalam upaya memahami *tenses* Bahasa Inggris. Hal yang sama dilakukan oleh **Nyura (2010)** yang membuat aplikasi untuk belajar *tenses*. Dalam aplikasi tersebut ditampilkan pembelajaran *tenses* pada bahasa Inggris beserta menu latihan soal *tenses*, yang dapat dijalankan pada emulator yang telah disediakan yaitu pada device / alat mobile device yang sesungguhnya. Berbagai upaya dilakukan, karena rata-rata perolehan nilai anak-anak untuk materi *tenses* perlu mendapat penekanan.

Berbekal situasi yang ada, penelitian ini mengarah pada penemuan media yang bisa mempermudah anak-anak dalam mempelajari *tenses*. Hal ini dikarenakan penyampain pelajaran menggunakan media pembelajaran akan lebih membekas di ingatan anak-anak daripada yang tidak menggunakan media. Dengan adanya media yang memungkinkan anak-anak bisa terlibat langsung dalam penggunaannya akan membuat anak-anak mengingat pelajaran yang disampaikan dalam jangka panjang. Media yang dibuat dan yang akan dikembangkan adalah BATA yang merupakan singkatan dari balok kata. BATA terbuat dari kayu yang dibentuk seperti dadu dengan ukuran 4 cm x 4 cm x 4 cm. Pada permukaan dadu terdapat tulisan kata-kata dalam bahasa Inggris. BATA ini dilengkapi dengan penampang sebagai tempat untuk menyusun balok-balok katanya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan BATA bisa juga dikategorikan sebagai permainan, yaitu permainan menyusun balok. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan. Dalam permainan BATA terdapat aturan untuk menyusun kata-kata pada balok menjadi sebuah kalimat. Mereka akan belajar membuat kalimat dengan *tenses* yang benar menggunakan BATA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Kamal (2008)**, dimana terungkap bahwa siswa akan lebih senang belajar dan termotivasi apabila materi yang diajarkan mengenai kejadian sehari – hari mereka, waktu, musim, benda – benda yang ada di sekolah dan di rumah. Apalagi materi tersebut

membuat mereka gembira dan interaktif. Hal tersebut didapatkan apabila materinya melalui lagu, teka-teki, permainan, cerita dan gambar.

Balok kata bisa digunakan untuk kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Guru bisa mengarahkan kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan. BATA dapat digunakan untuk kegiatan menyimak manakala siswa duduk memperhatikan gurunya atau teman-temannya yang mendapat giliran untuk menyusun kata-kata, kemudian mengucapkan kalimat yang telah berhasil disusun. Mereka akan mendengarkan pengucapan yang benar dan merekam dalam ingatannya. BATA dapat digunakan untuk kegiatan berbicara dengan cara mengucapkan kalimat dengan tepat dari kata-kata yang telah tersusun diatas penampangnya. Siswa lain yang belum mendapat giliran untuk menyusun kalimat dengan BATA juga dapat turut menirukan dan mengucapkan kalimat yang telah berhasil disusun temannya. Lebih lanjut, mereka dapat diminta untuk membuat kalimat dengan pola serupa dan langsung mengucapkannya. Kegiatan membaca juga bisa dilakukan dengan menggunakan media BATA, yaitu dengan cara membaca kalimat yang telah berhasil disusun. Siswa dapat membacanya sendiri atau bersama teman-temannya. Anak-anak juga bisa diminta untuk menuliskan kembali kata-kata yang telah tersusun dengan benar pada balok penampang. Selanjutnya, guru bisa meminta anak-anak untuk menuliskan kalimat dengan pola serupa seperti yang telah mereka lihat pada buku tulis mereka. Sebelumnya, balok kata juga pernah digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, dimana dalam penelitiannya **Illiyyin (2009)** mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan balok-balok suku mendapat respon positif dari siswa dan membuat mereka antusias mengikuti pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang dalam dunia pendidikan dikenal dengan *educational research and development*. Penelitian ini diupayakan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan seperangkat alat pembelajaran yang bernama BATA (Balok Kata). Perangkat ini diujicobakan dalam pembelajaran *tenses* di kelas V SD. Hasil data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan hasil data dari validator akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Subjek dari penelitian adalah siswa kelas lima SDN Baureno I yang terletak di Jl. Raya Baureno, yang terbagi atas dua kelas, yaitu kelas A dengan jumlah siswa 29 dan kelas B dengan jumlah siswa 29. Sebanyak 15 siswa dari kelas A dipilih secara acak untuk proses uji coba terbatas. Alasan pemilihan secara acak adalah untuk menghindari pemilihan siswa yang satu tipe, misalkan hanya siswa yang pandai saja atau siswa yang kurang pandai saja. Seluruh siswa kelas B menjadi subjek untuk media yang sudah direvisi.

Untuk memperoleh data tentang proses pengembangan ini digunakan teknik observasi dan validasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembuatan BATA. Kegiatan observasi dilakukan sendiri oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh tim validator (ahli media, ahli bahasa Inggris, ahli bahasa Indonesia, ahli senirupa, ahli pembelajaran bahasa Inggris). Adapun prosedurnya, diantaranya (1) Peneliti membuat media BATA yang terdiri dari balok kata, penampang, lembar instruksi, dan kemasan. Dalam kegiatan ini peneliti sekaligus bertindak sebagai pengamat dan mencatat sendiri setiap perkembangan yang terjadi; (2) Media yang sudah dibuat beserta lembar validasi diserahkan ke validator agar media dapat divalidasi; (3) Hasil dari validator digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi tahap I terhadap media BATA; (4) Media hasil revisi diuji cobakan secara terbatas pada siswa. Uji coba ini tidak bertujuan untuk mendapatkan nilai dari proses belajar, namun hanya sebatas untuk mengetahui kemampuan siswa menggunakan media BATA; (5) Uji coba terbatas dijadikan acuan untuk melakukan revisi tahap II; (6) Setelah proses revisi yang meliputi selesai maka media BATA siap diaplikasikan dalam pembelajaran *tenses* di SD. Untuk memperoleh data guna

mengoptimalkan kelebihan media BATA dan meminimalisir kesalahan media disebarakan angket yang diisi oleh siswa dan guru. Pendapat mereka dijadikan acuan untuk mengambil tindakan guna optimalisasi kelebihan dan minimalisir kesalahan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis proses pengembangan media BATA dilakukan secara deskriptif kualitatif, begitu juga pada saat tahap pendefinisian dan perencanaan. Untuk data yang diperoleh dari validator dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Persentase dari data ini diadaptasi dari perhitungan skala Likert. Media BATA dikatakan baik untuk pembelajaran *tenses* apabila lebih dari 60 %. Data dari catatan lapangan/hasil observasi dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif untuk mengetahui hal-hal yang ditemui dilapangan selama proses pembuatan media BATA. Untuk kualitas media dengan teknik deskriptif kuantitatif karena data yang dianalisis dalam proses pengembangan media BATA merupakan hasil pengamatan beberapa validator.

Analisis dampak penerapan produk pengembangan media BATA ini menggunakan desain eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan pada analisis ini adalah *one-group pretest-posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Tidak ada kelas control pada *design* ini. Nilai *pretest* adalah kemampuan siswa kelas V SDN Baureno I memahami *tenses* sebelum menggunakan produk pengembangan media BATA. Nilai *posttest* maksudnya adalah kemampuan siswa kelas V SDN Baureno I dalam memahami *tenses* dengan menggunakan produk pengembangan media BATA.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Balok sering digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan balok yang difungsikan sebagai sarana penulisan kata-kata yang akan digunakan untuk merangkai kata-kata. Kata-kata tersebut kemudian disusun untuk membentuk sebuah kalimat dengan *tenses* yang benar. Media ini disebut dengan BATA, yang merupakan singkatan dari Balok Kata. Seperangkat media ini terdiri atas empat bagian, yaitu BATA itu sendiri, penampang, petunjuk pemakaian yang disertai contoh-contoh kalimat, dan kemasan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D yang diadopsi dari Thiagarajan. Proses pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah (1) tahap pendefinisian, yang terdiri atas analisis akar masalah, analisis siswa, analisis materi pelajaran, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran *tenses*. Hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran yang akan dikembangkan, telaah kebutuhan siswa, analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, identifikasi konsep pembelajaran bahasa Inggris, dan rumusan tujuan pembelajaran.

Tahap (2) perancangan, tahap ini terdiri atas desain awal media BATA, penyusunan RPP, dan rancangan penerapan media BATA dalam pembelajaran *tenses*. Kegiatan pada tahap ini menghasilkan pembuatan rancangan media BATA, RPP, dan rancangan penerapan media BATA untuk pembelajaran *tenses*.

Tahap (3) pengembangan, tahap ini terdiri atas proses pembuatan balok kata, pembuatan penampang, pembuatan lembar instruksi, pembuatan kemasan media, validasi media BATA dan perangkat pembelajaran, validasi kualitas BATA, revisi media tahap I, uji coba, revisi media tahap II, dan penerapan media BATA dikelas.

Media BATA yang telah dikembangkan perlu mendapatkan validasi ahli guna mengetahui apakah BATA layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *tenses*. Media yang telah dinyatakan layak bisa diuji cobakan pada siswa. Untuk validasi kualitas media melibatkan enam validator, yaitu: ahli bahasa Inggris, ahli bahasa Indonesia, ahli media, ahli senirupa, guru, dan siswa. Ringkasan hasil validasi terhadap bagian-bagian media BATA dapat dilihat pada Tabel 1, dimana dapat dilihat bahwa media BATA cukup baik dan perlu beberapa perbaikan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap *tenses*.

Tabel 1 Validasi Bagian-bagian Balok Kata

Jenis Validasi	Skor	Presentasi Hasil	Kesimpulan
Balok Kata dan penampang	12	80	Cukup baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
Bentuk Tulisan dan Warna BATA	14	93	Sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi.
Ketepatan ejaan Bahasa Inggris pada BATA	30	100	Dapat digunakan tanpa perlu direvisi.
Ketepatan Tulisan dalam bahasa Indonesia pada lembar instruksi BATA	14	93	Perlu beberapa perbaikan
RPP	39	90	Perlu perbaikan pada pemilihan materi

Untuk mengetahui dan membuktikan kualitas media pembelajaran BATA, media ini kemudian divalidasi kualitasnya oleh beberapa validator, yaitu (a) ahli bahasa Inggris, (b) ahli bahasa Indonesia, (c) ahli seni rupa, (d) ahli media, (e) guru, dan (f) siswa. Hasil validasi dari kualitas media ini ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Validasi Kualitas Balok Kata

No	Aspek Penilaian	Validator					
		(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
1	Bentuk gambar dan tulisan sesuai (pada balok yang bergambar)	4	5	5	5	4	5
2	Mudah penggunaannya	5	5	5	5	5	5
3	Mudah dibawa dan dipindahkan	5	5	5	5	5	5
4	Penampilan media menarik	5	4	4	4	4	5
5	Sesuai dengan karakter siswa	5	5	5	5	5	5
6	Petunjuknya mudah dipahami	5	5	4	5	5	4
<b>Total Skor Penilaian</b>		27	29	28	29	28	29

Hasil akhir validasi kualitas media dari praktisi media, ahli bahasa Inggris, ahli bahasa Indonesia, ahli seni rupa, guru, dan siswa adalah 28,33. Sementara itu, perhitungan persentase dari proses validasi kualitas 94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran BATA berkualitas sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran *tenses* di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media BATA sangat membantu siswa dalam memahami *tenses* dengan baik. Hal ini disebabkan penggunaan media BATA sangat mudah. Permainan yang dilakukan oleh pemula dilakukan dengan bimbingan dari guru atau orang lain yang memahami *tenses*. Sedangkan bagi siswa yang sudah sangat memahami *tenses* bisa melakukan permainan ini tanpa pendamping. Siswa tidak perlu takut untuk mencoba menyusun kalimat, karena mereka akan sangat terbantu dengan adanya warna tulisan yang berbeda pada tiap pola kalimat.

Nilai siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media BATA pada saat belajar *tenses* diperbandingkan. Secara klasikal tingkat keberhasilan siswa sebelum menggunakan media BATA adalah 62,02 %, dan tingkat keberhasilan siswa secara klasikal setelah menggunakan media BATA adalah 93,10 %. Secara umum tingkat keberhasilan siswa kelas V B dalam mempelajari *tenses* dengan menggunakan BATA terdapat peningkatan sampai 30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media BATA layak

dan efektif digunakan untuk pembelajaran *tenses* karena mampu memberikan peningkatan pemahaman siswa dalam mempelajari *tenses*.

Sebagai media baru pada pelajaran Bahasa Inggris untuk memahami *tenses*, media BATA juga memiliki kelemahan. Angket yang diberikan pada siswa dan guru yang berisi pertanyaan tentang hal-hal yang disukai dan tidak disukai dari media BATA menjadi penuntun dalam proses untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan media BATA. Kelebihan media BATA ini, seperti yang diharapkan oleh peneliti adalah memberikan manfaat bagi siswa untuk dapat belajar *tenses* dengan mudah dan menyenangkan. Demikian halnya bagi guru, media BATA dapat meringankan tugas guru pada saat menyampaikan materi *tenses*. Selain itu, penggunaan warna-warna yang bervariasi pada permukaan Blok Kata akan menuntun siswa dalam menyusun balok-balok kata menjadi kalimat. Siswa akan mengetahui manakala mereka melakukan kesalahan saat menyusun kalimat, dengan munculnya lebih dari dua warna berbeda pada permukaan balok. Bila siswa mendapati hal ini, mereka bisa merubah susunannya hingga tersusun kalimat yang benar. Kemasan media BATA ini praktis dan memungkinkan media BATA dipindah kemana saja dengan cepat. Dengan demikian siswa dapat menggunakan media ini dimana saja.

Kekurangan media BATA terdapat pada penempatan warna dari permukaan media BATA. Selain menjadi kelebihan karena dapat memudahkan anak-anak dalam menyusun kalimat dengan benar, pewarnaan pada permukaan media memungkinkan anak untuk menjadikan warna sebagai acuan menyusun kalimat. Mereka akan meyeragamkan warna dengan menomor duakan pemahaman terhadap kalimat yang sedang mereka susun. Kedepan, media ini akan terus dibenahi hingga benar-benar memenuhi kebutuhan siswa untuk memudahkan mereka dalam mempelajari materi *tenses*.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil diskusi dan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini, maka dapat dirumuskan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran menggunakan media BATA, yaitu: 1) Kegiatan pengembangan media BATA berlangsung dengan baik dan lancar sehingga menghasilkan media yang memuaskan dan siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran *tenses*. 2) Media BATA dinyatakan berkualitas dan layak untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran *tenses* berdasarkan hasil validasi dari para validator dengan skor 28,33 dari skor maksimal 30, dan perhitungan persentase proses validasi kualitas media sebesar 94%. 3) Respon siswa terhadap media BATA sangat baik, hal ini ditunjukkan melalui sikap mereka yang antusias pada saat belajar *tenses* menggunakan media BATA. Mereka menyukai media BATA dan menyatakan bahwa media BATA mudah digunakan. 4) Guru merespon media BATA ini dengan baik karena dapat memudahkan mereka saat mengajarkan materi *tenses* dan membuat siswa antusias saat mempelajari *tenses*. 5) Hasil belajar siswa menggunakan media BATA menunjukkan peningkatan yang berarti hingga mencapai 30%. 6) Media ini memiliki kelebihan dengan adanya perubahan hasil yang baik dari siswa berupa peningkatan pemahaman terhadap materi *tenses*, dan juga memiliki kelemahan berkenaan dengan penempatan warna pada permukaan balok yang memungkinkan siswa lebih menitik beratkan pada keseragaman warna dari permukaan balok daripada memikirkan kebenaran penyusunan kalimat.

Dengan memperhatikan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Dapat dilakukan penelitian lanjutan terhadap media BATA sehingga media ini menjadi lebih baik. 2) Guru menggunakan media BATA bukan hanya untuk materi *simple past* dan *simple present* saja, tapi untuk semua bentuk *tenses*. 3) Guru lebih sering menggunakan media dalam menyampaikan pelajaran supaya siswa lebih termotivasi dan meningkat hasil belajarnya. 4) Guru mencoba membuat media pembelajaran sendiri atau bersama-sama dengan siswa supaya kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arum, R., Herlinawati, Pratama, A. (2012). Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 1(1)*, 1-6.
- Illiyyin. (2009). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Balok Suku Kata Siswa Kelas I MI Bustanul Ulum Mendalam Winongan Pasuruan*. Surabaya. UNESA: Makalah tidak diterbitkan
- Kamal. (2008). *Kendala Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Surabaya. UNESA: Makalah tidak diterbitkan
- Nyura, Y. (2010). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Handphone dengan J2ME. *Jurnal Informatika Mulawarman, 5(3)*, 18-27.

*This page is intentionally left blank*