

## **KOMIK SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH UNTUK SISWA MADRASAH IBTIDA'YAH (MI)**

**Meladia Aqidatul Izzah, Sari Ailla Rosidah, dan Ninik Khumairoh**

**Universitas Negeri Malang**

**meladia.aqidatul@gmail.com**

**ABSTRAK:** Dalam sebuah pembelajaran terdapat beberapa komponen penting. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari guru ke siswa. Kesulitan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan guru diantaranya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan memudahkan penyampaian pesan dari guru ke siswa, sehingga siswa dapat menerima pesan dengan baik. Dalam pembelajaran Bahasa Arab terdapat 4 maharah penting yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya yaitu maharah qira'ah. Dalam pembelajaran qira'ah, sering kali kita menemui siswa yang kurang berminat terhadap membaca, dikarenakan media yang digunakan kurang menarik. Penggunaan media komik dalam maharah qira'ah mempunyai peranan yang sangat penting. Komik sebagai alternatif media pembelajaran maharah qira'ah dapat membangkitkan minat baca siswa karena komik menyajikan sebuah cerita yang bergambar, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh untuk membaca. Oleh karena itu, ditawarkan media komik sebagai media pembelajaran maharah qira'ah supaya siswa lebih termotivasi dalam belajar.

**KATA KUNCI:** Komik, Media Pembelajaran, Maharah Qira'ah.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Daryanto, 2015). Namun, kadang kala terjadi ketidaksinkronan antara guru dengan siswa dalam penyampaian pesan tersebut. Artinya, bahwa siswa tidak dapat menerima atau memahami secara keseluruhan pesan (materi pelajaran) yang disampaikan oleh guru. Hal itu terjadi karena beberapa hal diantaranya, dalam menyampaikan materi pelajaran guru tidak memperhatikan kondisi peserta didiknya serta apa yang disampaikan oleh guru terkadang tidak sesuai dengan materi, sehingga membuat peserta didik merasa bosan untuk mendengarkan materi pelajaran. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan tersebut agar tidak terjadi kegagalan dalam proses pembelajaran, maka guru perlu membuat strategi baru dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sebagai alat bantu belajar.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang kehadirannya sangat penting. Media pembelajaran ini bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan oleh guru bisa tersampaikan kepada siswanya. Materi yang kurang jelas dapat dibantu dengan media, selain itu media pembelajaran juga mampu mewakili penjelasan materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru dengan kata-kata.

Beberapa jenis media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu komik yang tergolong dalam media grafis. Kehadiran komik sebagai media pembelajaran bukan hal yang baru lagi. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran ini mempunyai daya tarik yang tinggi. Komik merupakan cerita yang dikemas sangat menarik karena disajikan dengan gambar. Perpaduan antara gambar dan alur cerita dalam komik dapat menarik minat siswa terutama anak-anak dalam belajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, pemilihan komik sebagai media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi kegagalan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengajar *qira'ah*.

#### **PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH**

Dalam pembelajaran bahasa terdapat 4 keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, ke empat keterampilan tersebut yaitu: Membaca, Berbicara, Mendengarkan, dan Menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *Qira'ah* (membaca), *Istima'* (mendengarkan), *Kalam* (berbicara), dan *Kitabah* (menulis). Keempat keterampilan berbahasa itu memiliki hubungan yang erat satu sama lain sehingga untuk mempelajari salah satu keterampilan berbahasa, maka beberapa keterampilan berbahasa yang lainnya akan terlibat.

Seperti yang disebutkan di atas, membaca adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa. Nurhadi (2009) membagi pengertian membaca menjadi 2 bagian yaitu: 1) Dalam pengertian sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. 2) Dalam pengertian luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu.

Harris dan Smith (dalam Hasanah, dkk., 2011) mengemukakan bahwa membaca adalah mempersepsi pesan dalam bacaan secara intelektual dan emosional. Persepsi intelektual berkaitan dengan kegiatan identifikasi aktivitas kognitif, rasional, dan pengendalian makna, sedangkan persepsi emosional berkaitan dengan rekognisi fakta yang rasa bahasa dan konotasinya dibantu oleh topik dan pesan yang diformulasikan pengarang.

Membaca merupakan salah satu kegiatan penting yang harus dilakukan oleh setiap manusia. Karena dengan membaca kita dapat memperoleh pemahaman mengenai isi suatu bacaan, dari membaca kita juga dapat menggali informasi sedalam-dalamnya yang sebelumnya kita belum tahu tentang informasi tersebut. Namun, menurut Hasanah, dkk. (2011) menyebutkan tujuan lain dari membaca yaitu dalam kaitannya dengan pelajaran bahasa di perguruan tinggi, membaca bukan sekedar bertujuan memperoleh informasi (pengetahuan, pengalaman) dari bacaan, tetapi juga bertujuan membiasakan mahasiswa untuk dapat membaca dengan baik.

Tarigan (2008) telah mengklasifikasikan membaca dalam dua jenis yaitu:

1. Membaca ekstensif (*extensive reading*), yang mencakup:
  - 1) Membaca survei (*survey reading*)
  - 2) Membaca sekilas (*skimming*)
  - 3) Membaca dangkal (*superficial reading*)
2. Membaca intensif (*intensive reading*), dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:
  - 1) Membaca telaah isi, yang mencakup:
    - (1) Membaca teliti (*content study reading*)
    - (2) Membaca pemahaman (*comprehensive reading*)
    - (3) Membaca kritis (*critical reading*)
    - (4) Membaca ide (*reading for ideas*)
  - 2) Membaca telaah bahasa (*language study reading*), yang mencakup:
    - (1) Membaca bahasa asing (*foreign language reading*)
    - (2) Membaca sastra (*literary reading*)

Dalam era kehidupan modern ini, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi setiap manusia dituntut untuk meningkatkan minatnya terhadap membaca. Berbagai informasi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi dikemas dan disajikan dalam buku, majalah, jurnal, artikel, koran, website, dan lain-lain. Untuk itu, supaya kita tidak tertinggal mengenai informasi tersebut maka penting bagi kita untuk meningkatkan minat kita terhadap membaca. Dengan banyak membaca dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan kita.

Menurut Hasanah, dkk. (2011) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat baca seseorang yaitu lingkungan sosial. Seseorang yang hidup di lingkungan keluarga yang suka membaca, dapat dimungkinkan akan suka membaca. Sebaliknya, seseorang yang hidup di lingkungan keluarga yang kurang suka membaca, kemungkinan orang tersebut juga kurang minat bacanya. Oleh karena itu, membentuk lingkungan yang giat membaca dan yang memandang bahwa membaca itu merupakan kegiatan yang penting dan wajib dilakukan sangat diperlukan bagi para pelajar dan mahasiswa, agar minat mereka terhadap membaca semakin meningkat.

## KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

### Pengertian Media Pembelajaran dan Jenisnya

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai komik sebagai media pembelajaran, terlebih dahulu marilah kita mengetahui definisi media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Azhar Arsyad (2014). Selain itu, beberapa pakar media juga mengemukakan pengertian media pembelajaran. Menurut Miarso (dalam Susilana & Riyana, 2009) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu atau perantara komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi antara pengantar (guru) dan penerima (siswa) agar komunikasi diantara keduanya dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan. Tanpa adanya media, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa kelompok. Arsyad (2014), mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak  
Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Yang tergolong dalam media hasil teknologi cetak yaitu: teks, grafik, dan foto.
2. Media hasil teknologi audio-visual  
Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Yang termasuk media hasil teknologi audio-visual yaitu: proyektor, dan tape recorder.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer  
Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada dasarnya, dalam menyajikan materi kepada siswa media ini menggunakan layar kaca.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer  
Teknologi gabungan adalah cara untuk menyampaikan informasi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

## Pengertian Komik dan Jenisnya

Komik bukan merupakan barang yang langka lagi, karena saat ini komik sudah mulai mendunia dan banyak dijumpai dimana-mana. Seiring dengan berkembangnya teknologi komik tidak hanya dicetak melalui kertas kemudian dibukukan, namun terdapat juga komik digital yang sering kita temui sekarang. Sebelum kita membahas lebih jauh tentang komik, sebaiknya kita mengetahui terlebih dahulu definisi komik menurut beberapa ahli.

Menurut Daryanto (2015), mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Karena pada awalnya komik ini diciptakan dengan tujuan sebagai hiburan semata, namun pada saat ini komik sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, Will Eisner (dalam Maharsi, 2011) seorang Maestro komik mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yang berarti “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Kemudian dalam buku yang lain Will Eisner mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. Jadi kesimpulannya, komik adalah serangkaian cerita yang disajikan melalui gambar dan tulisan sehingga pesan yang ada dalam komik lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Komik memiliki banyak sekali ragam dan jenisnya, Bonneff (dalam Maharsi, 2011) membagi komik menjadi 2 bagian berdasarkan bentuknya, yaitu:

1. Komik bersambung (*comic strips*)

Komik bersambung ini adalah komik yang terdiri dari beberapa panel (frame atau kejadian utama cerita dalam komik) dan biasanya dicetak dalam surat kabar dan majalah. Komik bersambung dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

- a. Komik strip bersambung, komik ini hanya terdiri dari tiga atau empat panel.
- b. Kartun komik, terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi cerita humor atau banyolan.

2. Buku komik (*comic books*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Komik buku ini bentuknya lebih menyerupai majalah.

Kemudian jika dilihat berdasarkan jenis cerita, Maharsi (2011) membagi komik menjadi 4 bagian yaitu:

1. Komik Edukasi

Pada awalnya komik hanyalah digunakan sebagai penghibur. Tetapi, seiring berjalannya waktu komik tidak hanya berfungsi sebagai penghibur semata, namun juga digunakan untuk tujuan edukasi. Karena bahasa, gambar, dan teks

dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding dengan hanya menggunakan tulisan saja.

2. **Komik Iklan**

Selain bertujuan untuk menghibur dan edukasi. Komik juga dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang di promosikan.

3. **Komik Wayang**

Komik wayang yaitu komik yang menceritakan tentang pewayangan, seperti cerita mahabarata, ramayanan, gatotkaca, dan lain-lain. Komik wayang ini muncul sekitar tahun 60-70an. Namun saat ini keberadaan komik wayang di Indonesia sudah jarang ditemui.

4. **Komik Silat**

Komik silat yaitu komik yang berisi cerita tentang pertarungan, dan laga. Komik ini sangat populer di Indonesia, karena kebanyakan komik yang menceritakan tentang pertarungan banyak digemari oleh masyarakat. Isi dari komik silat ini menyesuaikan dengan budaya dari masing-masing negara. Misalnya Jepang yang terkenal dengan ninja dan samurainya, dan China yang populer dengan Kung Fu nya.

**Kelebihan dan Kekurangan Komik**

Komik sebagai media pembelajaran berarti komik berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran komik ini memiliki kelebihan, diantaranya:

1. Buku komik dilengkapi dengan gambar yang menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca. Dengan ini, minat baca siswa akan meningkat.
2. Komik dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya khususnya pada maharah Qira'ah (membaca).
3. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Komik merupakan buku cerita yang dilengkapi dengan gambar, alur cerita dalam komik juga runtun. Biasanya komik juga berisi cerita seri atau bersambung yang membuat siswa penasaran terhadap jalannya cerita. Dengan demikian rasa ingin tahu mereka tinggi dan siswa akan membacanya sampai selesai.

Di samping memiliki kelebihan, komik juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Trimmo (1997) kelemahan media komik diantaranya:

1. Kegemaran orang membaca komik karena setiap alur cerita dalam komik disertai dengan gambar membuat siswa malas membaca buku terlebih lagi buku itu hanya berisi tulisan-tulisan dan tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik biasanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Banyak aksi atau gambar dalam komik yang menunjukkan kekerasan atau adegan-adegan percintaan.

**Kriteria Komik yang Baik**

Komik memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Komik dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswanya. Untuk itu agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien, guru harus mengetahui kriteria komik yang baik untuk pembelajaran, diantaranya:

1. Alur cerita yang jelas dan mudah dipahami  
Alur adalah urutan terjadinya cerita dari awal hingga akhir. Dalam membuat komik alur yang dibuat harus jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan judul cerita, agar jalannya cerita terstruktur dan hanya fokus pada satu gagasan saja sehingga diakhir cerita mendapatkan kesan yang menarik dan pesannya tersampaikan kepada pembaca.
2. Pemilihan kata yang baik dan benar  
Dalam membuat komik, sebaiknya kata yang digunakan yaitu kata yang baik dan benar tidak menggunakan kata-kata kotor, tetapi menggunakan kata-kata yang dapat memotivasi dan mengandung pesan-pesan pendidikan.
3. Karakter yang sesuai  
Karakter atau tokoh dalam komik merupakan elemen yang paling penting. Karakter ini berfungsi untuk melukiskan isi dari suatu cerita. Pemilihan karakter harus disesuaikan dengan judul komik, apabila komik yang dibuat bertema tentang kepahlawanan maka karakter yang digunakan yaitu karakter pahlawan.
4. Berwarna  
Warna yang digunakan harus menarik perhatian, dan pemilihan warna harus sesuai dengan keharmonisan karakter dan tulisan dalam komik. Ketepatan pemilihan warna sangat berpengaruh untuk keindahan komik, jika salah memadukan warna akan membuat keharmonisan cerita dalam komik menurun.
5. Bersifat proporsional  
Komik yang dibuat harus menarik dan bersifat proporsional. Proporsional maksudnya pembaca yang membaca cerita dalam komik ikut terlibat secara emosional sehingga mereka merasakan ikut berperan dalam cerita.
6. Terdapat balon kata  
Balon kata merupakan salah satu elemen komik yang harus ada. Balon kata atau balon ucapan ini berisi percakapan atau dialog antara karakter satu dengan yang lain.



## TEKNIK PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH BAGI SISWA MI UNTUK MEMAHAMI BUDAYA ARAB

Penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk itu agar dapat mencapai proses pembelajaran yang memiliki efektifitas tinggi, maka pengajar harus memahami cara menggunakan media komik yang baik. Berikut ini akan diuraikan tentang cara penggunaan komik dalam pembelajaran maharah qira'ah untuk siswa SD:

1. Guru membaca dan menjelaskan cerita dalam komik. Sebelum memulai pelajaran, guru menjelaskan kepada siswa tentang materi pelajaran yang ada dalam media komik. Guru membacakan cerita dalam komik kemudian siswa mendengarkan dan menirukan apa yang dibacakan oleh guru agar siswa dapat memperoleh konsep tentang topik, tokoh, latar dan alur cerita dari komik tersebut. Berikut adalah contoh komik tentang menjaga kebersihan.



2. Memberikan kosa kata baru. Setelah membaca keseluruhan cerita dalam komik, guru memberikan mufradat (kosa kata) baru yang berkaitan dengan



materi dalam komik. Tujuannya yaitu menambah perbendaharaan kosa kata dan siswa mampu memahami alur cerita dalam komik dengan baik. Misalnya, pada contoh komik di atas, guru memberikan mufrodad baru kepada siswa yang berkaitan dengan kebersihan, seperti النظافة yang berarti 'kebersihan', يحافظ yang berarti 'menjaga', يكنس yang berarti 'menyapu' dan lain-lain. Tujuannya supaya siswa memiliki gambaran awal tentang isi cerita dalam komik.

3. Setelah itu siswa diminta untuk membaca dalam hati komik yang sudah dijelaskan tadi selama 10 menit.
4. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi tentang isi pokok bacaan dalam komik. Guru menunjuk siswa dan menanyai tentang materi pokok komik, kemudian siswa yang ditunjuk menjawab secara lisan menggunakan Bahasa Indonesia. Apabila siswa belum paham isi bacaan komik, maka guru akan memberikan penjelasan singkat tentang isi bacaan.
5. Kemudian siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada dalam komik dengan Bahasa mereka sendiri, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi bacaan di dalam komik.
6. Berikutnya siswa akan diberi pertanyaan tentang materi di dalam komik. Pertanyaan bermacam-macam jenisnya, bisa pilihan ganda, esai, atau mengisi kalimat rumpang. Berikut contoh pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa terkait materi di dalam komik yaitu tentang kebersihan.



7. Langkah terakhir yaitu guru melakukan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan ujian kepada siswa terkait materi dalam komik. Apakah setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik diperoleh hasil yang lebih baik daripada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media komik. Guru juga bisa membuat angket tentang keefektifan pembelajaran menggunakan media komik yang dapat diisi oleh siswa.

## SIMPULAN

Dalam pembelajaran bahasa terdapat 4 keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, ke empat keterampilan tersebut yaitu: Membaca, Berbicara, Mendengarkan, dan Menulis. Keempat keterampilan berbahasa itu memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar,

maka diperlukan media pembelajaran. Menurut Miarso (dalam Susilana & Cepi, 2009) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran dalam maharah qira'ah yaitu komik. Menurut Daryanto (2015), mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik sebagai media pembelajaran berarti komik berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Terdapat 7 langkah menggunakan komik dalam proses pembelajaran maharah qira'ah untuk siswa SD, yaitu: 1) Guru membaca dan menjelaskan cerita dalam komik, 2) Memberikan kosa kata baru, 3) Siswa membaca dalam hati komik yang sudah dijelaskan tadi selama 10 menit, 4) Berdiskusi tentang isi pokok bacaan dalam komik, 5) Siswa menceritakan kembali isi cerita yang ada dalam komik, 6) Guru memberi pertanyaan kepada siswa tentang materi di dalam komik, dan 7) Guru melakukan evaluasi pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Asyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hasanah, M., Nurchasanah., & Hamidah, S.C. 2011. *Membaca Ekstensif: Teori, Praktik, dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Kaiswaran
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nurhadi. 2009. *Teknik Membaca*. Malang: A3 (Asih, Asah, Asuh).
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tarigan, Henry Guntur. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Trimmo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud