

Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak

Layinatul Muarifah¹, Nunuk Suryani², Gunarhadi³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
(layinatulmuarifah@gmail.com)

² Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
(nunuk_suryani_uns@yahoo.com)

³Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
(gunarhadi@fkip.uns.ac.id)

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada awal tahapan perkembangan manusia karena akan mempengaruhi segala aspek perkembangan pada tahap selanjutnya. Untuk itu perlu adanya rangsangan dan fasilitas dari guru maupun orang tua agar keterampilan berbicara anak dapat berkembang sesuai harapan. Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk menganalisis keterampilan berbicara anak; untuk mengidentifikasi karakteristik anak, guru, dan fasilitas sekolah; serta untuk menganalisis media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian yang digunakan adalah lima kelas anak kelompok A di TK Demak. Data diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dituangkan dalam bentuk catatan lapangan yang dilakukan untuk menganalisis tingkat keterampilan berbicara anak dan mengetahui fasilitas yang ada di sekolah. Wawancara yang dilaksanakan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disiapkan untuk mengidentifikasi karakteristik anak dan guru. Sedangkan studi pustaka dilakukan untuk menganalisis media yang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak masih tergolong rendah terlihat saat dalam kegiatan bercerita hanya ada satu sampai dua anak di kelas yang terlihat lancar dalam bercerita dan menjawab pertanyaan guru, anak sudah mampu mengoperasikan komputer meski hanya dalam konteks yang sederhana, anak terlihat kurang tertarik saat pembelajaran berbicara, sekolah memiliki sumber daya manusia yang memadai dan berpotensi untuk berkembang, serta memiliki fasilitas yang mendukung jika akan digunakan media yang berbasis digital, media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak.

Kata kunci: media pembelajaran; keterampilan berbicara

1 PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa yang penting bagi tahap perkembangan usia manusia. Pada masa tersebut semua aspek perkembangan berkembang pesat, sehingga semua rangsangan yang diterima akan lebih tersespon dengan baik. Rangsangan yang diberikan dapat diperoleh dari lingkungan serta media pembelajaran yang dapat menunjang aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara tidak dapat berkembang optimal dan akan mempengaruhi aspek perkembangan lain ketika tidak dirangsang dengan baik.

Keterampilan berbicara yang rendah saat usia dini akan mengakibatkan masalah pada kehidupan sosial kelak ketika dewasa. Hal ini disebabkan karena anak kurang mampu mengungkapkan apa keinginannya dan tidak dapat merespon dengan baik apa yang diungkapkan oleh orang lain.

Masalah kebahasaan kaitannya dengan keterampilan berbicara yang dialami banyak anak usia dini adalah kemampuan mengungkapkan. Banyak anak yang aktif ketika berkegiatan motorik dan kognitif, namun ketika dalam pembelajaran kebahasaan diminta mengungkapkan tentang suatu hal saat pembelajaran menjadi pasif dan terlihat tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Banyak guru yang merasa telah memberikan rangsangan yang sesuai untuk anak dengan memberikan pertanyaan yang dapat memancing jawaban aktif anak, namun hasilnya dirasa belum optimal dan sesuai harapan. Kata yang disampaikan masih satu sampai dua kata saja, anak masih malu untuk mengungkapkan, dan hanya menjawab pertanyaan dari guru dengan anggukan saja atau bahkan tidak menjawabnya sama sekali.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan membahas tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada kelompok A di sekolah taman kanak-kanak dengan tujuan untuk menganalisis keterampilan berbicara anak; untuk mengidentifikasi karakteristik anak, guru, dan fasilitas sekolah; serta untuk menganalisis media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak. Sehingga akan diperoleh data yang akurat untuk perbaikan masalah keterampilan berbicara anak di masa yang akan datang.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak (Anitah, 2008). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga diharapkan dengan penggunaan media kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan lebih mengkonkretkan hal yang abstrak (Eisenberg, 2013). Dengan mempermudah penyampaian materi maka akan membuat anak lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru, sehingga hasilnya media pembelajaran akan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran (Najikhah, Budiyo, & Wardi, 2016; Yudhaningsih, 2013; Wahyudi, 2014; Pratomo, Sunardo, & Siskandar, 2016; Roudloh, 2013; Watoni, Trisnawati, & Munib, 2017).

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan telah teruji keefektifannya pada pembelajaran tertentu. Berikut adalah beberapa media pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dengan *macromedia flash* berbasis animasi, sesuai dan efektif diterapkan pada mata pelajaran Biologi (Rahayu, 2013). Media *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan belajar IPA (Hardiyanto, 2013). Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan terhadap hasil belajar siswa, memotivasi siswa, serta menciptakan interaksi langsung antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik (Maharani, 2015). Media belajar *Wondershare Quiz Creator* telah berhasil meningkatkan keaktifan dan meningkatkan hasil belajar Matematika (Nugroho & Nugroho, 2016). Median APIK (Alat

Permainan Inovatif Kreatif) dalam bentuk kartu pintar dapat meningkatkan hasil belajar TIK (Rosiana, 2013).

Media pembelajaran secara sederhana dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran elektronik. Keduanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Media konvensional lebih dapat digunakan untuk berbagai jenis karakter guru baik yang mampu mengoperasikan alat elektronik maupun tidak serta tidak bergantung pada listrik maupun komponen mesin lainnya. Sedangkan kelebihan media pembelajaran elektronik adalah lebih praktis (Kurniawati, 2016). Disebut praktis karena mudah dibawa kemana-kemana, hal ini akan sangat bermanfaat jika guru akan berpindah-pindah ruangan. Selain itu mudah penggandaannya dan tidak memerlukan waktu lama, sehingga akan mudah membagikannya pada peserta didik yang membutuhkan. Media elektronik juga memiliki fitur yang lebih banyak, sehingga ketika peserta didik memerlukan fitur suara maupun gambar gerak guru dapat menambahkannya dengan mudah.

2.2 Keterampilan Berbicara

Anak usia 4-6 tahun telah memperoleh tata bahasa kalimat dasar. Kemudian mereka belajar untuk menggunakan bahasa yang lebih efektif dan efisien. Mereka juga belajar cara membuat dan mempertahankan unit bahasa yang lebih luas seperti percakapan atau narasi (Johnston, 2010). Setiap tahap perkembangan usia manusia memiliki tingkat keterampilan berbicara yang berbeda. Seorang anak yang cerdas dalam linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Ciri-ciri anak usia 4-5 tahun yang memiliki kecerdasan verbal linguistik tinggi ada tiga indikator yaitu: 1) mampu mengenal masing-masing bunyi huruf; 2) senang belajar membaca; 3) mampu diajak berdialog sederhana (Hanifah, 2014).

Perkembangan berbicara anak usia 4-5 tahun berada pada tahap egosentris dan mulai bersifat sosial pada akhir masa awal kanak-kanak. Anak mulai berani mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan sesuai dengan jalan pikirannya sendiri tanpa berpikir dari sudut pandang orang lain. Anak-anak juga mulai senang bercerita tentang pengalamannya di sekolah atau tentang teman-teman sepermainannya. Pada masa inilah anak sangat memerlukan dorongan, stimulus, dan perhatian dari orang sekitar agar keterampilan berbicaranya dapat berkembang sesuai harapan.

Perbedaan tingkat keterampilan berbicara dan topik pembicaraan selain dipengaruhi oleh usia juga dipengaruhi oleh kondisi sosial dan keadaan budaya lingkungan yang ada. Perbedaan lingkungan dan budaya menyebabkan perbedaan jenis pembicaraan yang disukai (Aukrust, 2001). Untuk mengatasi masalah keterampilan berbicara pada anak dapat dilakukan dengan berbagai hal. Kegiatan komunikatif dapat memotivasi peserta didik dan membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa sehingga mendorong lingkungan yang mendukung untuk pembelajaran bahasa (Oradee, 2012). Terdapat berbagai faktor penyebab keterampilan berbicara dapat berkembang dengan baik. Salah satu yang paling berpengaruh adalah faktor kehadiran orang lain. Seorang bayi tidak akan dapat belajar berbicara jika tidak ada orang di sekitarnya yang mengajarkannya berbicara. Begitu pula dengan anak usia 4-5 tahun yang memerlukan kegiatan komunikatif dari orang tua, guru, dan orang-orang sekelilingnya.

2.3 Media dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat berbagai macam media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga penggunaan media akan efektif. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara memerlukan jenis media yang dapat merangsang anak untuk dapat lebih mampu mengungkapkan kebahasaannya. Akan lebih baik media tersebut memiliki fitur suara dan

gerakan sehingga akan memancing rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap media. Hal tersebut akan memacu anak untuk mengungkapkan pikiran atau pendapatnya.

Media pembelajaran yang memiliki fitur suara dan gerakan salah satunya adalah *game*. Popularitas *game* meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Kepopuleran *game* lebih dikenal sebagai sarana bermain yang tidak mengedukasi. Namun hal ini dapat dibantah dengan adanya berbagai hasil penelitian yang muncul dan membahas mengenai kebermanfaatan *game*. *Game* sangat memungkinkan untuk dimodifikasi dan digunakan untuk tujuan pendidikan (Moshirnia, 2007). Terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai keefektifan media *game* dalam berbagai pembelajaran. *Problem-solving game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (McDonald, 2017). *Game* dapat digunakan untuk mengajak peserta didik agar lebih tertarik dengan kegiatan membaca (Gill & Smith, 2013). Media *game* lebih fleksibel karena dalam satu *game* dapat disesuaikan untuk digunakan dalam berbagai tujuan pembelajaran (Dalal, Kak, & Sohoni, 2012). *Life skill* dapat dikembangkan dengan media *game* (Thirunarayanan & Vilchez, 2012).

Game yang efektif setidaknya memuat dua unsur, yaitu *game* harus menantang dan harus memiliki tujuan (Lallie, 2015). Tantangan dalam *game* sering dihadirkan dalam bentuk pembatasan waktu untuk menyelesaikan misi, mencetak poin, bersaing melawan pemain lainnya, atau dengan menambah kompleksitas yang memadai, dan biasanya akan meningkat pada setiap level dalam *game* tersebut.

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian yang digunakan adalah lima kelas anak kelompok A di dua sekolah taman kanak-kanak Demak dengan usia anak 4-5 tahun. Data diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Wawancara dan observasi adalah teknik terbaik untuk memperoleh gambaran nyata yang ada di lapangan (Romar & Frisk, 2017; Smit, 2017; Kinney, 2015). Observasi dilakukan di dua sekolah dan dituangkan dalam bentuk catatan lapangan yang dilakukan untuk menganalisis tingkat keterampilan berbicara anak dan mengetahui fasilitas yang ada di sekolah. Wawancara dilakukan pada guru dan kepala sekolah yang dilaksanakan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disiapkan untuk mengidentifikasi karakteristik anak dan guru yang ada di sekolah. Sedangkan studi pustaka dilakukan untuk menganalisis media yang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak. Sehingga diperoleh data yang akurat yang dapat digunakan sebagai referensi perbaikan masalah keterampilan berbicara anak di masa yang akan datang.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi yang dilakukan di dua sekolah memperlihatkan bahwa keterampilan berbicara anak perlu untuk lebih ditingkatkan. Hal ini terlihat saat kegiatan bercerita, hanya ada satu sampai dua anak saja di kelas yang mau dan mampu untuk bercerita di depan kelas. Sedangkan anak yang lain ada yang terlihat malu untuk maju; hanya mengucapkan satu sampai dua kata saja; atau hanya menjawab pertanyaan guru dengan bahasa tubuh berupa anggukan, menggeleng, atau hanya menjawab dengan senyuman. Guru terlihat telah memberikan bantuan rangsangan berupa pertanyaan yang memancing jawaban anak, memberi motivasi untuk maju ke depan, dan memberi *reward* bagi anak yang bersedia maju ke depan untuk bercerita. Namun media pembelajaran terlihat belum digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Berdasarkan observasi yang dilakukan, sekolah memiliki berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk media elektronik seperti laptop dan speaker. Sekolah juga memiliki sumber

daya manusia yang tergolong baik yaitu guru-guru yang masih muda dan memiliki kemampuan mengoperasikan media digital, namun terlihat masih belum berdaya guna sehingga terkesan pembelajaran yang dilakukan membosankan dan kurang membuat anak termotivasi mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hal ini dapat menjadi penyebab anak enggan maju saat kegiatan bercerita sehingga frekuensi anak untuk berlatih mengungkapkan menjadi berkurang, dan dalam jangka waktu lama mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara anak.

Wawancara dilakukan kepada guru, kepala sekolah, dan orangtua di dua taman kanak-kanak. Hasilnya menunjukkan bahwa berdasarkan evaluasi yang dilakukan guru, tingkat keterampilan berbicara anak masih tergolong rendah karena hanya terdapat satu sampai dua anak saja yang dapat dikatakan aktif saat kegiatan bercerita maupun saat kegiatan *review* tanya jawab. Berdasarkan wawancara diperoleh data bahwa guru telah memberikan kesempatan anak untuk berlatih mengembangkan keterampilan berbicaranya dengan mengadakan kegiatan bercerita setiap pagi sebelum memulai kegiatan inti. Namun dirasa belum optimal karena lebih banyak kegiatan bercerita dilakukan tanpa media pembelajaran dan hanya sesekali saja menggunakan gambar sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan wawancara dapat diketahui bahwa anak sudah mampu mengoperasikan komputer meskipun hanya dalam konteks yang sederhana.

Studi pustaka yang dilakukan menunjukkan pentingnya kedudukan media dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk anak usia dini. Usia dini adalah usia dimana anak membutuhkan rangsangan dari lingkungannya untuk memfasilitasi segala aspek perkembangan sehingga dapat berkembang dengan optimal. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan dasar yang harus dipacu perkembangannya sejak usia dini, karena jika tidak dilakukan anak akan susah berkomunikasi dengan orang lain karena kurang mampu mengungkapkan. Sehingga dalam jangka panjang anak dapat mengalami masalah ketika bersosialisasi dengan lingkungannya kelak. Untuk memacu perkembangan keterampilan berbicara anak dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang telah teuji keefektifannya salah satunya yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah media *game*. *Game* memiliki banyak keunggulan yaitu praktis, mudah pengandaannya jika ingin dibagikan kepada orangtua murid sehingga anak akan tetap bisa berlatih di rumah, serta memiliki fitur yang menarik berupa suara dan tampilan 3D untuk terlihat lebih nyata sehingga anak akan merasa seperti melakukan *role play game* yang sebenarnya namun lebih praktis. Hal ini akan memperbesar kemungkinan anak untuk mengungkapkan yang akan berakibat positif bagi perkembangan keterampilan berbicaranya.

5 KESIMPULAN

Berdasarkan observasi, wawancara, dan studi pustaka yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara anak kelompok A taman kanak-kanak di Demak masih tergolong rendah. Terlihat ketika dalam kegiatan bercerita hanya terdapat satu sampai dua anak di kelas yang terlihat lancar dalam bercerita dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Anak sudah mampu mengoperasikan komputer meskipun hanya dalam konteks yang sederhana. Anak terlihat kurang tertarik saat pembelajaran berbicara dilakukan. Sekolah memiliki sumber daya manusia yang memadai dan berpotensi untuk berkembang namun belum berdaya guna. Sekolah memiliki fasilitas yang mendukung jika akan digunakan media yang berbasis *digital*. Media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Aukrust, V. (2001). Talk-focused talk in preschools - culturally formed socialization for talk? *Sage Journals* , 21 (61), 57-82.
- Dalal, N., Kak, S., & Sohoni, S. (2012). Rapid Digital Game Creation for Learning Object-Oriented Concepts. *Informing Science Institute* , 12, 237-247.
- Eisenberg, M. (2013). 3D printing for children: What to build next? *International Journal of Child-Computer Interaction* , 1 (1), 7-13.
- Gill, G., & Smith, G. (2013). Imapbook: Engaging Young Readers With Games. *Journal of Information Technology Education: Discussion Cases* , 2, 1-22.
- Hanifah, T. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Early Childhood Education Papers (BELIA)* , 3, 46-54.
- Hardiyanto, D. (2013). Penerapan Mind Mapping Sebagai Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sengare Kabupaten Pekalongan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 1, 1-7.
- Johnston, J. (2010). Factors that Influence Language Development. In S. Ryachew, *Language Development and Literacy* (pp. 11-15). Canada: McGill University.
- Kinney, A. (2015). Compelling Counternarratives to Deficit Discourses: An Investigation into the Funds of Knowledge of Culturally and Linguistically Diverse U.S. Elementary Students' Households. *Qualitative Research in Education* , 4, 1-25.
- Kurniawati, R. (2016). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 3, 16-24.
- Lallie, H.S. (2015). Geospatial Crypto Reconnaissance: A Campus Self-Discovery Game. *Interdisciplinary Journal of e-Skills and Life Long Learning*, 11, 1-10.
- Maharani, Y. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 3, 31-40.
- McDonald, S. (2017). Enhanced Critical Thinking Skills Through Problem-Solving Games In Secondary Schools. *Informing Science Institute* , 13, 79-96.
- Moshirnia, A. (2007). The Educational Potential of Modified Video Games. *Informing Science Institute* , 7, 512-521.
- Najikhah, F., Budiyono, B., & Wardi, W. (2016). Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 4, 58-65.
- Nugroho, S., & Nugroho, N. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 4, 73-78.
- Oradee, T. (2012). Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and Role Playing). *Journal of Social Science and Humanity* , 2, 533-535.
- Pratomo, W., Sunardo, A., & Siskandar, S. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 4, 66-72.
- Rahayu, S. (2013). Keefektifan Antara Media Animasi Flash Dengan Powerpoint Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 1, 1-5.
- Romar, J., & Frisk, A. (2017). The Influence of Occupational Socialization on Novice Teachers' Practical Knowledge, Confidence and Teaching in Physical Education. *Qualitative Research in Education* , 6, 86-116.

- Rosiana, I. (2013). Implementasi APIK (Alat Permainan Inovatif Kreatif) Dalam Bentuk Media Kartu Pintar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa SMPN 1 Bae Kelas VII Semester 2 Mata Pelajaran TIK). *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 1, 1-7.
- Roudloh, F. (2013). Pengembangan Media Visual Foto Ekspresi Sebagai Sarana Mengembangkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 45 Kalisegoro Kecamatan Gunungpati. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 1, 1-7.
- Smit, B. (2017). A Narrative Inquiry into Rural School Leadership in South Africa. *Qualitative Research in Education* , 6, 1-21.
- Thirunarayanan, M., & Vilchez, M. (2012). Life Skills Developed by Those Who Have Played in Video Game Tournaments. *Informing Science Institute* , 7, 206-220.
- Wahyudi, D. (2014). Efektifitas Model Teams Game Tournament (Tgt) Dengan Media Sulap Untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas VII SMP Negeri 1 Karimunjawa. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 2, 64-69.
- Watoni, N., Trisnawati, F., & Munib, A. (2017). Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 5, 42-48.
- Yudhaningsih, P. (2013). Pengembangan Media Pendukung Bahan Ajar Guru Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Kelas V SD Negeri Pengkol Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2012/2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 1, 1-8.