

PELATIHAN MULTIMEDIA VIRTUAL INTERAKTIF BERBASIS TEKS DESKRIPSI UNTUK PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR DI KEPULAUAN SERIBU

Herlina Usman, Miftahulhairah Anwar
Universitas Negeri Jakarta
herlina@unj.ac.id, Miftahulhairah@unj.ac.id

Abstract

This community dedication aims to provide virtual training assistance to elementary school teachers in the Kepulauan Seribu Regency of DKI Jakarta, which is done by providing training on the use of interactive multimedia learning based on text descriptions in learning to develop the ability of teachers to use learning media in class. Learning media includes everything that can channel messages, which can stimulate the thoughts, feelings, and willingness of students so that they can encourage the creation of a learning process in students. By using interactive multimedia based on text descriptions, it is hoped that a teacher should be able to be creative in teaching by involving the cognitive level of higher-thinking hierarchies that are implied from Bloom's Taxonomy. The method used in this mentoring activity is virtual training. The service material includes material related to making interactive multimedia based on text descriptions for language learning in elementary schools. The target audience for Community Service is the Primary School Teachers of the Thousand Islands Regency, DKI Jakarta Province. The program output targets are: 1) The teacher has insight and understanding of learning using interactive multimedia in the learning process. 2) Teachers are able to make learning tools including lesson plans, teaching materials, LKPD, learning media, and evaluation. 3) The teacher is able to carry out learning using interactive multimedia in the learning process. 4) The teacher is able to design a class with the application of Interactive Multimedia based on Text Description.

Keywords: Interactive Multimedia, Text-Based Descriptions, Learning in Primary Schools

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan pelatihan virtual kepada Guru-guru Sekolah Dasar Kabupaten Kepulauan Seribu provinsi DKI Jakarta, yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan pemanfaatan pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis diskripsi teks dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks diharapkan seorang guru sebaiknya dalam mengajar dapat berkreasi dengan melibatkan level kognitif hierarki berpikir tinggi yang di canamkan dari Taksonomi Bloom, Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan ini adalah pelatihan dengan virtual. Materi pengabdian meliputi materi yang berkaitan dengan pembuatan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Khalayak sasaran Pengabdian kepada Masyarakat adalah Guru-guru Sekolah Dasar Kabupaten Kepulauan Seribu provinsi DKI Jakarta, Target luaran program adalah: 1) Guru mempunyai wawasan dan pemahaman tentang pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran. 2) Guru mampu membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP, Bahan Ajar, LKPD, Media pembelajaran, dan evaluasi. 3) Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. 4) Guru mampu mendisain kelas dengan penerapan penggunaan Multimedia Interaktif berbasis Diskripsi Teks.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Berbasis Diskripsi Teks, Pembelajaran di Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Multimedia merupakan salasatu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer. Multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/e-book yang monoton. Dalam penelitian Farida & Rahayu (2017) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif daripada menggunakan buku teks.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat, sehingga anak-anak lebih suka melihat sinetron, film, main game, internet yang akan menjadi guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Oleh karena itu guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*). Ada beberapa alasan mengapa sampai hari ini masih ada guru yang tidak menggunakan media dalam pembelajarannya sehingga pembelajaran lebih banyak bertumpu pada keterangan atau ceramah dari guru. Seringkali guru mengeluhkan tidak adanya media pembelajaran yang sudah jadi (*ready to use*) yang sesuai dengan pembelajaran yang mereka lakukan. Sementara media yang sudah jadi (*ready to use*) yang sesuai dirasa tidak terjangkau (*unaffordable*).

Umumnya media pembelajaran yang dipakai khususnya dalam pembelajaran bahasa adalah media yang dibeli atau yang sudah jadi (*ready to use media*), yang mungkin mahal harganya. Padahal jika guru mau melihat ke sekeliling lingkungan dengan cermat ada banyak bahan yang bisa dipilih dan dibuat menjadi media pembelajaran yang mudah dibuat sendiri (*selfmade*) dan murah. Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu menyesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut. Untuk dapat mengajarkan pembuatan multimedia interaktif kepada para guru tentunya diperlukan kemampuan dan keterampilan dari para pelatih dalam pembuatan media tersebut. Hambatan yang sering terjadi adalah karena terbatasnya kemampuan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran dengan media berpikir tinggi. Untuk itulah guru Sekolah Dasar perlu dibekali dengan pelatihan pembuatan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar.

A. Multimedia Interaktif

Proses pembelajaran di era perkembangan teknologi ini, sering digunakan, baik itu dalam proses pembelajaran di sekolah, pelatihan, maupun kegiatan pembelajaran bersifat mandiri seperti di rumah, dan sebagainya. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran. Multimedia merupakan alat yang menggabungkan antara teks, grafik, audio, video yang dapat menyampaikan informasi yang lebih efektif dan kreatif. Proses pembelajaran menggunakan multimedia terjadinya interaksi, berkreasi dan komunikasi karena adanya penyampaian pesan

kepada siswa (Lee & Owens, 2004). Definisi lain mengenai multimedia, yaitu sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Vaughan, 2011). Keterpaduan antara media dan materi pembelajaran yang dapat memperkuat pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna.



Gambar 1. Sistem Multimedia Interaktif.

Multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda karena penggunaan multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu (Philips, 1997; Stark, Brünken, & Park, 2018). Implementasi penggunaan Multimedia interaktif mendukung kegiatan pembelajaran bersifat konstruktivis, dimana siswa mampu menyelesaikan sebuah masalah melalui self-exploration, kolaborasi dan partisipasi aktif dari siswa (Cairncross & Mannion, 2001).

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik agar sesuai apa yang ingin disampaikan. Menurut Smaldino et al (2014) karakteristik multimedia interaktif berdasarkan jenis media yaitu : (1) *Multimedia Kits* : merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik, seperti: CD-ROM, *slides*, *audiotape*, *videotape*, gambar diam, model, media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, dll. (2) *Hypermedia* : Merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan dan mengacu pada *software* komputer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video dan audio yang dihubungkan dengan cara yang dapat mempermudah pemakai untuk beralih ke suatu informasi. (3) *Virtual reality* : merupakan suatu aplikasi teknologi komputer, beberapa tingkat virtual reality dari komputer, terjun ke lingkungan virtual, menambah atau berpartisipasi secara parsial, ke tingkat desktop. (4) *Expert system* : Merupakan paket *software* yang mengajarkan kepada pebelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan. Sedangkan menurut Thorn (2006) mengemukakan, beberapa kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu (1) Kriteria pertama tampilan yaitu multimedia memiliki tampilan gambar, teks, video dan lainnya memberikan kesan kemenarikan (2) Kriteria kedua Pemrograman yaitu aplikasi multimedia mudah digunakan dan memiliki navigasi yang baik. (3) Kriteria kognisi dan secara keseluruhan.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Pengembangan multimedia interaktif diharapkan bisa membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya melalui pemanfaatan multimedia. Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki keunggulan mudah dioperasikan, siswa bisa memilih materi yang diinginkan, menggunakan kontrol yang sistematis dalam belajar (Munir, 2008). Menurut Azhar (2002) menjelaskan bahwa media pembelajaran bisa memperjelas penyajian pesan/informasi/materi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta memperlancar belajar siswa. Karena posisinya yang cukup penting tersebut, sudah selayaknyalah jika guru menggunakan media dalam setiap pembelajaran.

Dengan menggunakan multimedia berbasis deskripsi Teks maka seorang guru sebaiknya dalam mengajar kegiatan berpikir yang melibatkan level kognitif hierarki tinggi dari taksonomi berpikir Bloom. Secara hierarki, taksonomi ranah kognitif menurut [Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001] terdiri dari enam level, yaitu *knowledge (Recall or locate information)*, *Comprehension (Understand learned fact)*, *Application (Apply what has been learned to new situation)*, *Analysis (Take apart information to examine different parts)*, *synthesis (Create or invent something: bring together more than one idea)* and *Evaluation (Consider evidence to support conclusions)*. merevisi level Taksonomi Bloom menjadi *remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, creating*. Dalam perkembangannya, *remembering, understanding, applying*, dikategorikan dalam *recalling dan processing*, sedangkan *analyzing dan evaluating* dikategorikan dalam *critical thinking* dan *creating* dikategorikan dalam *creative thinking*.

Penggunaan multimedia interaktif telah dibuktikan oleh banyak penelitian dapat meningkatkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar untuk siswa Sekolah Dasar. Pembuatan multimedia interaktif berbasis deskripsi teks ini bisa diajarkan pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai pendidikan karakter dimana anak-anak diajarkan untuk berpikir kreatif, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. Dengan memanfaatkan multimedia ini menjadi media interaktif, para siswa Sekolah Dasar sekaligus juga diperkenalkan dan dibiasakan dengan kegiatan 3 R (*reduce, reuse, recycle*) untuk membuat bumi yang kita tinggali menjadi lebih hijau (*go green*). Jika mereka sudah menguasai keterampilan dasar ini kelak mereka bisa mengembangkan kreatifitas dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan limbah yang lain menjadi media pembelajaran yang lebih canggih dan kompleks sehingga nantinya diharapkan di masa mendatang tidak ada lagi limbah yang terbuang sia-sia. Hal ini sungguh merupakan cerminan dari nilai pendidikan karakter dari sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

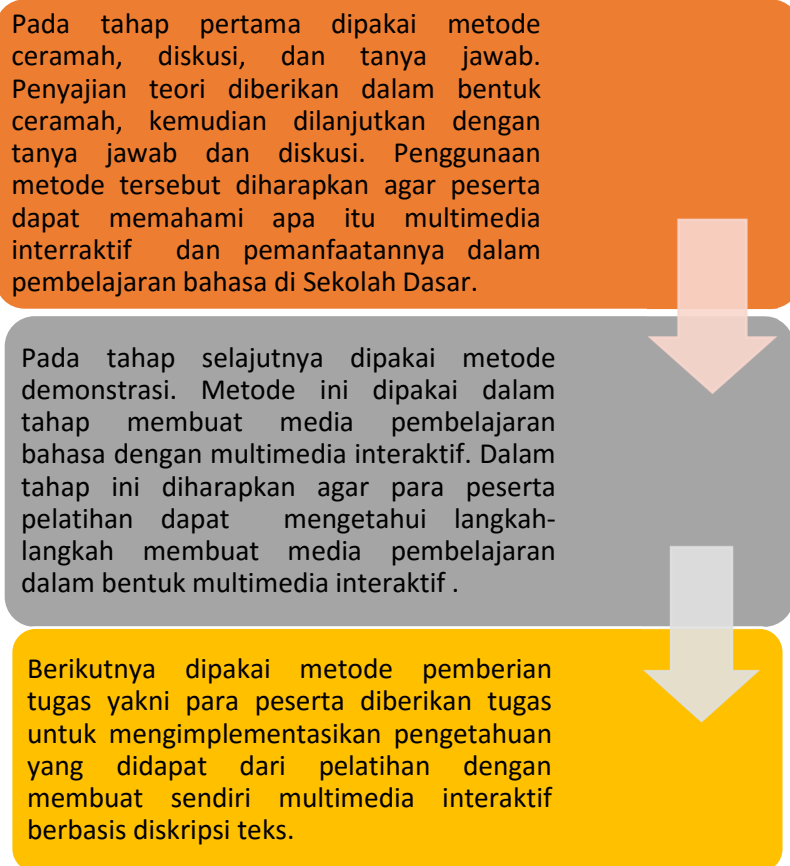
Media pembelajaran lain yang mudah didapat, murah dan cukup efektif untuk dipergunakan oleh guru dan para siswa Sekolah Dasar Theodore Huebener (1999), salah satu media merupakan gambar sketsa pada kertas karton ukuran kurang lebih 18 x 6 inci yang bagian depan atau belakangnya bisa ditulisi kata, kata-kata atau kalimat pendek yang menunjukkan keterangan atas gambar tersebut. Kartu-kartu yang berisi gambar (benda-benda, binatang dan lain sebagainya) dapat digunakan untuk melatih membaca serta menulis kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

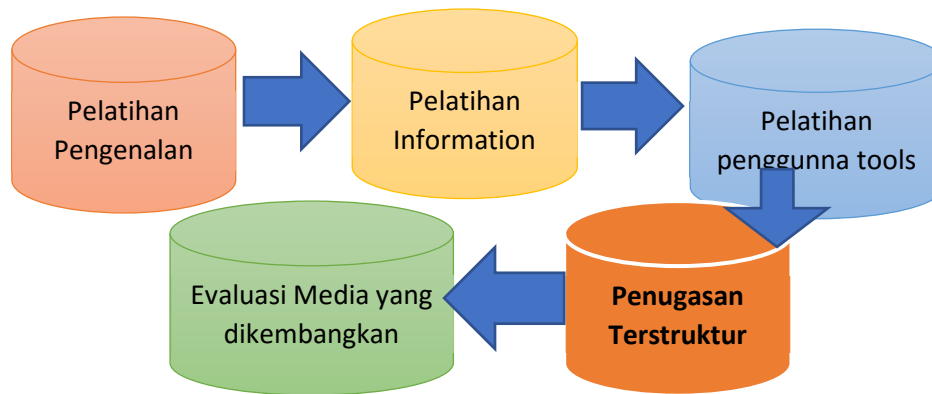
Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru sekolah dasar Negeri di wilayah Jakarta timur. Pendampingan yang dilakukan adalah dengan memberikan Pemanfaatan multimedia interaktif dalam mengembangkan kemampuan guru-guru menggunakan media di kelas. Berdasarkan rencana pengabdian yang telah disusun target luaran yang diharapkan dari pelaksanaan pengabdian ini ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini.

Untuk merealisasikan kerangka pemecahan sebagaimana dijelaskan diatas, tim pengabdian melakukan koordinasi dalam bentuk analisis kebutuhan dan ketersediaan fasilitas IT selanjutnya tim melakukan sosialisasi dan perijinan dengan melalui Koordinator Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, mengingat dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat kami melaksanakan secara berkelompok sesuai dengan tema kegiatan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dan lokakarya. Setelah penjelasan oleh nara sumber dilanjutkan dengan lokakarya untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai implementasi dari materi pengabdian. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas serta tanya jawab. Adapun tahapan setiap pemakaian metode adalah sebagai berikut:



Sebagaimana solusi yang ditawarkan, kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Materi pengabdian meliputi materi yang berkaitan dengan pelatihan memberikan pelatihan kepada guru tentang pembuatan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Objek (khalayak sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat adalah Guru-guru Sekolah Dasar Kabupaten Kepulauan Seribu Jakarta

Rancangan

Program pelatihan akan dilaksanakan dengan melalui 3 tahap yaitu perencanaan, implementasi dan refleksi. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Tahap 1: Perencanaan Tim pengabdian membuat perencanaan untuk kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya membuat jadwal kegiatan, menentukan sekolah sebagai obyek pengabdian, menyusun materi pelatihan untuk guru-guru, menyusun kegiatan yang akan dilakukan guru-guru disertai perangkat-perangkat instrumen yang diperlukan.

Tahap 2: Pelaksanaan/implementasi

Tim pengabdian melaksanakan pelatihan bagi gurur-guru dengan lokasi di Sekolah Dasar diwilayah Jakarta Timur untuk membuat model pembelajaran Program pelatihan akan dilaksanakan dengan melalui dua tahap yaitu perencanaan, implementasi dan refleksi. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2. Rencana Kerja PKM

| NO | KEGIATAN | TUJUAN | SASARAN |
|----|---|---|--------------------------|
| 1 | Pengenalan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis diskripsi thek | Peningkatan pemahaman tentang multimedia interaktif | Guru- guru Sekolah Dasar |
| 2 | Workshop Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran | Pemanfaan mulimedia interaktif dalam mengembangkan kemampuan guru-guru menggunakan media. | Guru-guru Sekolah dasar |

| | | | |
|---|--|--|---------------------------|
| 3 | Praktek Model Pemanfaatan multimedia interaktif dalam mengembangkan kemampuan guru-guru menggunakan media di sekolah dasar | Mengembangkan kemampuan menggunakan media pembelajaran | Guru – guru Sekolah dasar |
|---|--|--|---------------------------|

4. **HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)**

Sesuai dengan tujuan program Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pembuatan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar, maka target yang dihasilkan dalam hasil pengabdian ini adalah:

- [a] Guru mempunyai wawasan dan pemahaman tentang pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks dalam proses pembelajaran Bahasa di kelas
- [b] Guru mampu membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP, LKS, Media pembelajaran, Bahan Ajar dan evaluasi.
- [c] Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks dalam proses pembelajaran.
- [d] Guru mampu mendisain kelas dengan penerapan penggunaan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks.

Hasil dari pelatihan ini nantinya dapat dijadikan salah satu indikator untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Selain itu hasil pelatihan dapat diharapkan menjadi indikator bagi kegiatan-kegiatan yang serupa di sekolah-sekolah lain sehingga diharapkan dalam kurun waktu yang tidak terlalu lama semua sekolah akan mempunyai tenaga pengajar yang kreatif dan terampil dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis diskripsi teks untuk pembelajaran, sehingga dapat mencapai *output* yang diharapkan. Untuk mencapai hasil seperti yang ditargetkan maka pelatihan ini diharapkan dapat segera diwujudkan.

5. **KESIMPULAN DAN SARAN (*Conclusions and Recommendations*)**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual yang dapat menyampaikan informasi yang lebih efektif dan efisien, sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran pengguna dapat belajar secara interaktif. Dikatakan interaktif karena multimedia interaktif tersebut dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki. Dalam penelitian dan pengembangan ini keinteraktifan multimedia didapat dari adanya pilihan menu materi yang dapat dipelajari sesuai keinginan siswa dan adanya umpan balik apabila siswa selesai mengerjakan sesuatu.

Jika benda-benda yang dimaksud sukar untuk didapatkan aslinya atau tidak mungkin untuk dihadirkan dalam pembelajaran karena misalnya sulit untuk didapatkan, ukuran yang

terlalu luas/ besar, sifatnya yang berbahaya bagi siswa Sekolah Dasar, ataupun alasan lainnya, maka dapat diganti dengan tiruannya/ benda-benda yang mirip dengan aslinya. Yang penting untuk diperhatikan oleh guru adalah kemudahan dalam mendapatkan benda-benda tersebut, kemudahan dalam pemakaian, harga yang terjangkau dan keawetan dalam pemakaian sehingga guru dapat mempergunakan benda-benda tersebut berkali-kali, seperti misalnya boneka-boneka binatang-binatang, alat-alat transportasi dari plastik atau kayu dan lain sebagainya.

Selain guru dapat membuat media gambar sendiri (*handmade/selfmade flashcard*) cara lain dalam membuat media adalah dengan melibatkan para siswa dalam membuat *flashcards* sehingga para siswa dapat terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, menjadi lebih kreatif dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Flashcard* dapat dibuat dari kertas-kertas bekas yang sudah tak terpakai. Dengan begitu guru juga sekaligus menanamkan pendidikan karakter pada para siswa Sekolah Dasar berupa sikap peduli sosial, tanggungjawab dan peduli lingkungan dimana dengan memanfaatkan kertas bekas – yang jika tidak dimanfaatkan akan berpotensi merusak lingkungan - menjadi media *flashcard* siswa diajak untuk selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Untuk menarik minat siswa membuat *flashcard* dari kertas bekas, guru dapat memberikan *rewards/* penghargaan terhadap *flashcard* hasil karya para siswa dengan menempelkannya sebagai *classroom display* di dinding ruang kelas ataupun di majalah dinding sekolah. Dengan begitu para siswa lain yang melihat *flashcard* hasil karya temannya akan melihat dan mengingat kosakata yang terdapat dalam *flashcard* dan bahkan mungkin akan termotivasi untuk membuat *flashcard* mereka sendiri dan tentu saja kita semua paham bahwa dengan membuat *flashcard* sendiri (*selfmade flashcard*) adalah salah satu cara terbaik bagi para siswa Sekolah Dasar untuk belajar Bahasa secara lebih efektif.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka solusi untuk masalah ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan multimedia interaktif kepada guru-guru sekolah dasar di wilayah Jakarta Timur untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Adapun rincian solusi adalah sebagai berikut:

- a. Memberi pemahaman kepada guru tentang pembuatan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar.
- b. Memberi pelatihan kepada guru – guru sekolah dasar tentang menyusun langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif berbasis teks.
- c. penerapan pembelajaran dengan kegiatan menggunakan multimedia interaktif
- d. Memfasilitasi guru-guru dalam melaksanakan kegiatan penggunaan media dalam pembelajaran
- e. Supervisi klinis pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang telah di laksanakan

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Anderson, L.,and Krathwohl,D.(2001) *Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy* Publishing Co, New York, US.
- Bloom,B.S.(ED). (1956) *Taxonomyof Educational Objectives*. New York: David Mckay Company Inc.

- Bredenkamp, Sue. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children from Birth through Age 8*. Washington DC: NCTM, 1987.
- Gunnell, Noreen *SQ4R Study System: A Strategy to Practice Engaged Learning*.
<http://www.brighthubeducation.com/study-and-learning-tips/65723-sq4r-study-system/>,
- http://www.depdiknas.go.id/sk_kd_pembelajaran_bahasa_Inggris_sd,
- Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), p. 26
- Lampiran II peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 81 A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum 2013 pedoman pengembangan muatan lokal pasal IV dan V.
- Picture Flashcard http://www.eslprintables.com/Vocabulary_worksheets/The_animals/_Animals_flashcards/index.asp?page=3
- Sumantri, Mulyana. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sue Bredenkamp, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children from Birth through Age 8*, (Washington DC: NCTM, 1987), p.2
- Theodore Huebener, *Audio Visual Technique in Teaching*, (New York: University Press, 1999), p. 35
- Aljiffri, Ibtisam. *Effects of The Integrated Approach to The Teaching English and Social Studies on Achievement in a Saudi Private Elementary School*. Journal of Education and Psychological Sciences, Vol. 11, No. 4, Desember 2010.
http://search.shamaa.org/PDF/_Articles/BAJepsc/16JepscVol11No4Y2010/10JepscVol11No4Y2010.pdf (diakses 17 April 2018).
- Akram, Aneela dan Ameela Malik. *Integration of Language Learning Skills in Second Language Acquisition*. International Journal of Arts and Sciences, Vol. 3, No. 14, 2010.
citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1... (diakses 12 April 2018).
- Bastias, Munoz, Elizabeth Elena Riquelme Sepulveda, Ana Carolina Salvida Munoz dan Martina Lorena. *Integration of The Four Skills of The English Language and It's Influence on The Performance of Second Grade High School Students*. Seminar to Choose a Title of a Professor of Median Education in English, Chiile, 2011.
repopib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/_123456789/306/1/_MuozBastias_Elizabeth.pdf (diakses 17 Maret 2018).
- Brown, H. Douglas. *Teaching by Principles, An Interactive Approach to Language Pedagogy, Third Edition*. USA: Pearson Education, Inc, 2007.
- De Sausa, Alana Tamar, Olivera Nilton Soares Formiga, Simone Helena dos Santos Oliveira, Marta Miriam Lpoes Costa, dan Maria Julia Guimaraes Oliveira Soares. *Using The Theory of Meaningful Learning in Nursing Education*, REv Bras Enferm Journal, Vol. 68, No 4, Juli/ Agustus 2015. <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0034-> (diakses 17 April 2018).
- Huang, Pei-Ju. *Integrating The Language Skills by Collaboration in a Task-Based Project Through a Theme*. <http://ir.lib.tiit.edu.tw/bitstream/987654321/277/1/932416.pdf> (diakses 7 April 2018).
- Kumar, E. Suresh dan Shahana Nazneen. *A Literature Review of The Theories of Learning and Varieties of Learning with Emphasis on Second Language Acquisition*. International

- Journal of Innovative Research and Development, Vol.5, Issue.6, Mei 2016.
www.ijird.com/index.php/ijird/article/download/94753/69854 (diakses 2 April 2018).
- Lake, Kathy. *Integrated Curriculum*. School Improvement Research Series. educationnorthwest.org/sites/default/files/integrated-curriculum.pdf (diakses 6 April 2018).
- McDonough, Jo, Christopher Saw dan Hitomi Masuhara. *Materials and Methods in ELT: A Teacher Guide, Third Edition*. UK: Wiley-Blackwell, 2013.
- Parsons, Jim dan Larry Beuchamp. *From Knowledge to Action: Shaping The Future of Curriculum Development in Alberta*. Canada: Alberta Education Planning and Standards Sector, 2012.
- Rahman S. M Sanzana dan Aklima Akhter. *Skills Teaching in ESL Classroom: Discrete VS Integrated*. International Journal of English Language Teaching, Vol. 5, No. 4, May 2007. www.eajournals.org (diakses 14 April 2018).