

PENGARUH BLENDED LEARNING BERBASIS APLIKASI RENDERFOREST DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA MAS YASPI LABUHAN DELI

Oleh:

Yunita Mutiara Harahap¹, Sofia Idawati Lubis²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Alwashliyah Medan

¹Email: yuyunmutiaraharahap@gmail.com

²Email: sofya.romianda@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk (1) menguji coba apakah model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi Renderforest dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa MAS Yaspi Labuhan Deli (2) melihat bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan Model pembelajaran Blended Learning berbasis Aplikasi Renderforest. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MA tahun pelajaran 2020/2021 di MAS Yaspi Labuhan Deli. Secara acak, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu 30 orang dikelas X1 dan 30 orang dikelas X2 MAS Yaspi Labuhan Deli. Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Blended Learning berbasis Aplikasi Renderforest dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain Penelitian meliputi tiga tahapan, yaitu: (1) Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, (2) Tahap uji coba perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, dan (3). Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah tes membaca pemahaman untuk siswa MA kelas X. Data dihitung menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan tabel output "Paired Samples Test" pada bagian "Pair" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Samples Test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menandakan bahwa Blended Learning berbasis aplikasi Renderforest secara signifikan meningkatkan kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa MAS Yaspi Labuhan Deli.

Kata kunci: *Blended Learning, Aplikasi Renderforest, Meningkatkan, Membaca Pemahaman*

1. PENDAHULUAN

Pada Masa – masa sulit yang diakibatkan oleh pandemi Covid 19 saat ini, banyak aspek yang terkena imbasnya. Salah satunya adalah dengan dibatasinya pertemuan secara langsung oleh pemerintah guna menghambat penyebaran covid 19. Oleh karena itu sektor Pendidikan disarankan dan diharuskan melaksanakan Pendidikan secara tidak langsung. Dalam hal ini instansi Pendidikan bergiat melakukan segala cara agar dapat memberikan pelayanan Pendidikan yang baik kepada siswa-siswi mereka. Saat ini program e-learning sedang menjadi perbincangan hangat di dunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran. Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, lalu berubah menjadi daring (online) itu sangat membutuhkan effort dan biaya yang tidak sedikit. Namun ini bisa dimulai dengan model Blended Learning. Apa itu blended learning? Model Blended Learning adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual. Menurut Moebis dan Weilbelzahi yang dikutip dari Husama (2014) Blended learning sebagai pencampuran online dan

pertemuan tatap muka (face to face meeting) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. Penelitian yang dilakukan oleh M.Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, M.Yakob (2020) menyatakan bahwa model blended learning dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, Blended Learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan tidak tatap muka dimana pembelajaran berbasis online menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga ada perubahan dalam proses pembelajaran. (Izrudin Syarif. 2012) Blended learning juga merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran sistem konvensional dan modern. Khoiroh (2017) mengatakan dalam penelitiannya bahwa Tujuan dikembangkannya blended learning adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Penggunaan model pembelajaran Blended Learning sangat baik jika didukung dengan penggunaan aplikasi dalam

menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satunya adalah dengan penggunaan aplikasi Renderforest. Aplikasi Renderforest merupakan pembuat video cerdas yang memungkinkan guru membuat video berkualitas profesional tanpa bantuan TI sama sekali. Perangkat lunak ini menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Dengan penggunaan model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi Renderforest diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran online. Hal ini lebih dikhususkan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Tujuan khusus penelitian ini adalah pelaksanaan model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi Renderforest diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa khususnya dalam menyajikan materi membaca pemahaman deskriptif teks.

Pelaksanaan Blended learning berbasis Aplikasi Renderforest diharapkan dapat menjawab permasalahan yang timbul akibat pandemic Covid 19, dimana model pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan warna dan variasi yang menarik dalam membuat pembelajaran online siswa menjadi menyenangkan. Selain alasan situasi pandemi, blended learning berbasis aplikasi renderforest ini juga penting untuk diterapkan dengan mengingat adanya Revolusi Industri 4.0. Dimana adanya perpaduan teknologi bidang fisik dan digital atau sistem siber-fisik, yang pada akhirnya akan mengubah cara kita hidup, baik dalam bekerja hingga berinteraksi dengan orang lain, termasuk kegiatan belajar-mengajar.

A. Blended Learning

Secara bahasa, Blended Learning terdiri dari dua kata, yaitu Blended dan Learning. Kata Blend berarti campuran dan Learning berarti pembelajaran. Menurut KBBI Daring (2016), campuran adalah sesuatu yang tercampur; sesuatu yang dicampurkan atau untuk mencampurkan; gabungan; kombinasi. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Berikut pengertian Blended Learning secara istilah:

1. Robin Mason (dalam Stacey and Gerbic, 2009: xiv) menjelaskan bahwa Blended Learning adalah "blended learning is a convergence between face to face and distance learning largely enabled by technological and telecommunications developments and fuelled by the need for greater flexibility in the learning environment.", maksudnya blended learning adalah konvergensi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang sebagian besar dimungkinkan oleh perkembangan teknologi dan telekomunikasi dan didorong oleh kebutuhan akan fleksibilitas yang lebih besar di lingkungan belajar.
2. Menurut Harsanto (2014: 17), Blended Learning adalah kombinasi antara pembelajaran secara

tatap muka dengan pembelajaran menggunakan media elektronik. Dengan Blended Learning diharapkan kelebihan yang ada pada kelas tradisional dapat dikombinasikan dengan kelebihan yang ada pada kelas e-learning. Blended Learning disebut juga dengan istilah Hybrid Learning.

Terdapat beberapa manfaat bila mengimplementasikan model pembelajaran blended learning, yakni:

1. Aktivitas pembelajaran bisa dilakukan di lain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien.
2. Dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini siswa bisa lebih ceria dan hemat tenaga.
3. Anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivitasnya siswa biasanya laporan dengan kertas dan perjalanan ke lokasi pembelajaran bisa dialokasikan ke tempat lain.
4. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung

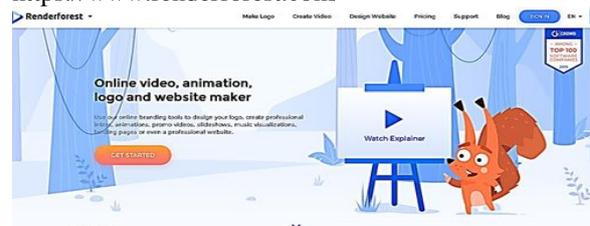
B. Aplikasi Renderforest

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (game) dan sebagainya. Aplikasi Renderforest merupakan Perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi. Diulas oleh Adri Pranoto, seorang pengawas SMP di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sidoarjo. (Teletype.in. May 15, 2019) Sebagai pembuat video pemula, perhatian pertama adalah harus membuat tata letak untuk video pembelajaran. Renderforest menawarkan solusi terbaik untuk itu. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori; Seperti Logo Reveal, Flipping Slideshow, Promosi, Pendahuluan Perusahaan, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, Visualizer Musik, klip video animasi, dll. Singkatnya, siapapun akan menemukan template yang telah ditentukan untuk hampir semua kebutuhan.

C. Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi renderforest

Terdapat beberapa Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi Renderforest, diantaranya:

1. Langkah pertama silahkan masuk pada <https://www.renderforest.com/>



2. Langkah kedua adalah masuk <https://www.renderforest.com/templates>
3. Langkah berikutnya adalah sign in dengan menggunakan akun google atau akun email.

4. Langkah keempat yaitu membuat video dengan mengeklik create video
5. Langkah kelima membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video
 - a. Edit text dan upload logo/gambar
 - b. Edit warna background
 - c. Upload musik dan atau narasi
 - d. Preview dan diakhiri unduh hasilnya
6. Langkah terakhir klik preview untuk melihat preview video pembelajaran yang telah dibuat.

D. Membaca pemahaman

Tarigan (2008:7) mengungkapkan bahwa membaca adalah proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Iskandar wassid dan Sunendar (2008:246) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Lebih lanjut Dalman (2014:5) menambahkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Menurut Anderson (dalam Dalman 2014:11) tujuan dari kegiatan membaca, yaitu : a) membaca untuk memperoleh fakta dan perincian (reading for details or fact); b) membaca untuk memperoleh ide-ide utama (reading for main ideas); c) membaca untuk mengetahui urutan atau susunan struktur karangan (reading for sequence or organization); d) membaca untuk menyimpulkan (reading for inference); e) membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan (reading for classify); f) membaca untuk menilai, mengevaluasi (reading to evaluate); g) membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (reading to compare or contrast).

E. Deskriptif Teks

Teks deskriptif adalah sebuah teks yang menjelaskan seseorang atau sesuatu. Selanjutnya, teks deskriptif dikatakan menjelaskan orang, tempat, atau sesuatu (Anderson and Anderson, 2003). Tujuan teks deskriptif adalah untuk menjelaskan seseorang, sesuatu, tempat atau hewan (Djuharie, 2007). Dengan membaca teks deskriptif, pembaca seolah-olah merasakan langsung apa yang sedang diungkapkan dalam teks tersebut.

Teks deskriptif mempunyai struktur:

1. *Identification* (identifikasi)

Bagian ini disebut juga pendahuluan, berupa gambaran umum tentang suatu topik

2. *Description* (deskripsi)

Bagian ini berisi ciri-ciri khusus yang dimiliki benda, tempat, atau orang yang dideskripsikan.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas X MAS YASPI Labuhan Deli. Populasi penelitian ini adalah Kelas X MAS YASPI Labuhan Deli tahun pelajaran 2020/2021. Sampel penelitian dipilih dua kelas secara acak (*cluster random sampling*). yaitu kelas

X(1) pada MAS YASPI Labuhan Deli untuk kelompok pembelajaran menggunakan Blended Learning berbasis aplikasi renderforest dan kelas X(2) pada MAS YASPI Labuhan Deli terpilih sebagai kelas pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dikategorikan kedalam penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan, yaitu:

- (1) Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dan instrument penelitian,
- (2) Tahap uji coba perangkat pembelajaran dan instrument penelitian,
- (3) Tahap pelaksanaan eksperimen.

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Experimen dan Control Group Design*.. Desain Penelitian disajikan pada table 3.1 berikut:

Tabel 2.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretes	Treatment	Posttes
Blended Learning berbasis Aplikasi Renderforest	T ₁	X	T ₂
Konvensional	T ₁	Y	T ₂

Keterangan:

X = Penggunaan Blended Learning berbasis Aplikasi Renderforest

Y = pembelajaran konvensional

T1=Pretes dan Postes

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah tes Membaca pemahaman deskriptif teks pilihan berganda. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Data dari hasil belajar dihitung dengan menggunakan SPSS versi 21. Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis guna mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Menyusun data postes dalam bentuk table
2. Menghitung rata-rata dan standar deviasi data sampel, yaitu data postes
3. Uji Normalitas
4. Uji Homogenitas
5. Uji Hipotesis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Total nilai pre – test dari kelompok kontrol adalah **1050** dimana total nilai pre - test dari kelompok eksperimen adalah **1270**. Total nilai post – test dari kelompok eksperimen adalah **2480** dan kelompok kontrol adalah **1370**.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa yang signifikan pada pre-test dan post-test di kelompok eksperimen. ada lima siswa (RS,MAH,DT,DK,dan WY) yang memiliki nilai yang meningkat tajam pada nilai pre-test dan post-test dimana interval nilai pre – test dan post – test mereka 30 hingga 40 poin. Hal ini terjadi dikarenakan selama proses pembelajaran di kelompok eksperimen, mereka menunjukkan

keingintahuan yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Dipertemuan pertama, siswa-siswa tersebut dapat mengikuti petunjuk, penjelasan, serta arahan dari peneliti dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mereka yang bagus pada saat mengerjakan soal latihan. Dipertemuan terakhir, mereka bisa dengan baik mengikuti pembelajaran dan menjawab soal-soal dikarenakan selalu mengikuti pembelajaran dari awal.

Di kelompok kontrol, peningkatan nilai siswa dari pre-test ke post-test rendah. Interval nilai antara pre-test dan post-test adalah 5 hingga 10 poin.

Sebelum melakukan penelitian dan mendistribusikan instrument penelitian kedalam pre – test dan post – test, instrument penelitian terlebih dahulu telah diuji validitasnya. Berikut ini hasil uji validitasnya.

Tabel 3..1 Rangkuman Hasil Validasi Data

No Soal	Probabilitas	Sig. (2-tailed)
1	0,05	0,002
2	0,05	0,003
3	0,05	0,002
4	0,05	0,002
5	0,05	0,003
6	0,05	0,000
7	0,05	0,000
8	0,05	0,001
9	0,05	0,000
10	0,05	0,002
11	0,05	0,001
12	0,05	0,001
13	0,05	0,001
14	0,05	0,001
15	0,05	0,001
16	0,05	0,002
17	0,05	0,001
18	0,05	0,001
19	0,05	0,000
20	0,05	0,001

Membandingkan Nilai Sig. (2-tailed) dengan Probabilitas 0,05

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan Pearson Correlation bernilai positif, maka item soal angket tersebut valid.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan Pearson Correlation bernilai negatif, maka item soal angket tersebut tidak valid.
3. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka item soal angket tersebut tidak valid.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua soal yang diuji coba adalah valid.

Setelah melakukan uji validitas maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Berikut ini hasil uji reliabilitas terhadap instrument penelitian.

RELIABILITAS TES

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	20

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.

2. Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Dari tabel output di atas diketahui ada **N** of Items (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 20 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,890. Karena nilai Cronbach's Alpha 0,890 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-20 atau semua item pertanyaan adalah reliabel atau konsisten.

Selanjutnya, Data yang diperoleh dari pre – test dan post – tes baik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 21. Setelah melakukan penelitian dan pendistribusian instrument penelitian dalam pre – test dan post – test maka berikut ini hasil uji normalitas terhadap hasil penelitian.

Tabel 3.2 Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test	Experimental Group	.139	30	.146	.937	30	.077
	Control Group	.155	30	.065	.952	30	.189

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut Singgih Santoso (2014: 191), data dikatakan berdistribusi normal (simetris) dalam uji shapiro wilk jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Kemudian dari output tersebut diketahui nilai Sig. untuk Experimental Group sebesar 0,077 dan nilai Sig. untuk Control Group sebesar 0,189. Karena nilai Sig. untuk kedua kelompok tersebut > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, maka dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas.

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.930	1	58	.092
Based on Median	2.757	1	58	.102
Post-Test Based on Median and with adjusted df	2.757	1	46.598	.104
Based on trimmed mean	2.930	1	58	.092

Pedoman Pengambilan Keputusan dalam Uji Homogenitas

1. Jika nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean > 0,05 maka varians data adalah HOMOGEN.
2. Jika nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean < 0,05 maka varians data adalah TIDAK HOMOGEN.

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar 0,092 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok Post-test kelas eksperimen dan Post-test kelas kontrol adalah sama atau HOMOGEN. Dengan demikian, maka salah satu

syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah dapat terpenuhi.

Selanjutnya dilakukan penghitungan hasil T – Test dengan menggunakan SPSS versi 21. Berikut hasil T – Test.

Tabel T – Test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 eksperimen - Kontrol	37.000	4.068	.743	35.481	38.519	49.813	29	.000

Berdasarkan tabel output "Paired Samples Test" pada bagian "Pair" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Samples Test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa Blended Learning berbasis aplikasi Renderforest secara signifikan meningkatkan kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa MAS Yaspi Labuhan Deli.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X MA tahun pelajaran 2020/2021 di MAS Yaspi Labuhan Deli. Penelitian ini dilatar belakangi oleh suatu keinginan untuk mendukung penggunaan metode mengajar yang bervariasi dengan menggunakan aplikasi belajar mengajar yang terkini dalam hal ini aplikasi Renderforest melalui pembelajaran Blended Learning dengan menghubungkan pada masih rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di tingkat MA dan masih rendahnya tenaga pengajar yang menggunakan variasi pengajaran dengan menggunakan teknologi dan yang menggunakan blended learning sebagai perpaduan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dimasa pandemic Covid 19 ini.

Penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat video pembelajaran di kelas eksperimen dengan penyajian materi dan soal – soal yang menarik membuat siswa – siswa merasa tertantang untuk berlomba menjawab soal dengan baik dan benar. Hal ini membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak monoton serta ditandai dengan peningkatan nilai. Dengan belajar membaca pemahaman melalui pembelajaran blended learning dengan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi renderforest mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X MAS Yaspi Labuhan Deli. Melalui penelitian ini disarankan pada guru untuk menerapkan aplikasi renderforest dalam pembuatan video mengajar bahasa inggris maupun bidang studi yang lain dan dapat menerapkan pembelajaran blended learning.

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Yth: Bapak Dirjen Ristek Dikti/BRIN yang telah membiayai penelitian ini melalui program Penelitian Dosen Pemula 2020, Bapak Koordinator Kopertis I NAD-SUMUT, Bapak Rektor serta Ketua LPPM UNIVA Medan, dan Kepala Sekolah MAS Yaspi Labuhan Deli atas kesempatan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Husamah. 2014. Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Jakarta; Prestasi Pustakarya.
- Muhammad Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, Muhammad Yakob. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap tradisi Lisan Aceh. Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 25 No. 3, 2020 P-ISSN: 1829-877X E-ISSN: 2685-9033
- Izudin Syarif. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa SMK, Jurnal Pendidikan Vokasi, 2012
- Khoiroh. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Vol 10. No.2.
- KBBI Daring. 2016
- Stacey, Elizabeth and Gerbic, Philippa. 2009. Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives in ICT-Facilitated Education. United States of America: Information Science Reference.
- Harsanto, Budi. 2014. Inovasi Pembelajaran di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial. Bandung: UNPAD Press.
- Adri Pranoto. 2019. Membuat Video Animasi Via Renderforest. Diunduh dari <https://teletype.in/@adr/+bukudigital>
- Tarigan. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dalman. 2014. Keterampilan Membaca. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Somadayo, Sumsu. 2011. Strategi dan Teknik Pengajaran Membaca. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anderson, K., and Anderson, M. 2003. Text Types in English 2. Malaysia: The Modern Art Production Group
- Djuharie, O. S. 2007. Genre. Dilengkapi 700 soal Uji Pemahaman. Bandung: Yrama Widya
- Sudijono, Anas. 2009. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2013. Kurikulum Bahasa Inggris. Jakarta: Balai Pustaka