

## Le Développement Du Jeu Des 7 Familles En Tant Que La Variation Du Média De L'apprentissage De La Compréhension Pour Raconter Un Évenement Passé Chez Les Lycéens De La Classe XI

**Siti Nur Khayatun, Sri Handayani, Neli Purwani**

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### Info Artikel

**Sejarah Artikel:**

Diterima 19 Januari 2021  
Disetujui 26 Januari 2021  
Dipublikasikan Januari 2021

**Keywords:**

game, kuartet card,  
raconter un événement  
passé, reading

---

---

### Abstract

Lire est une compétence linguistique qui peut être utilisée pour améliorer les compétences en français. La variation du média de l'apprentissage est nécessaire pour augmenter l'apprentissage actif des étudiants et l'enthousiasme des étudiants. Dans la recherche, nous avons développé un jeu, c'est le jeu des 7 familles. Ce jeu en collectant quatre cartes ayant la même catégorie. Ce jeu doit être joué en groupes. Le but de cette recherche est décrire les besoins des étudiants sur le jeu des 7 familles en tant que la variation du média de l'apprentissage pour lire dans la classe XI et développer du média de l'apprentissage la vie des 7 familles. La méthode utilisé dans la recherche est la recherche et développement. Cette recherche n'adopte que cinq étapes de dix étapes, il s'agit de l'analyse de potentialité et des problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation et révisions du produit. Le résultat de cette recherche est le produit du jeu la vie des 7 familles en tant que la variation du média de l'apprentissage dans la compréhension écrite en français des élèves du secondaire de classe XI. Le matériel du jeu est raconter un événement passé qui se divise en 5 catégories: participe passé, passé composé avec auxiliaire avoir, auxiliaire être, pronominal et les adverbes du temps au passé.

**Abstract**

*Reading is a language skill that can be used to improve French skills. A variety in learning media are needed to increase active student learning and foster enthusiasm for student. In the research, researcher developed a media game, it is kuartet cards. The game was created from cardboard by collecting four cards having the same category. This game is to be played in groups. The purpose of this research is to describe the needs of students on the kuartet card game as a variety of learning media in French reading skills to class XI and to develop learning media for kuartet card. The method used in the research is research and development. This research only adopted five steps from ten steps, they are analysis of potential and problems, collection of data, product designs, validation and revision design. The result of this research is the product of the kuartet card game as a variety of learning media in French reading skills of class XI high school students. The Material of the game is raconter un événement passé which is divided into 5 categories : participe passé, passé composé with auxiliaire avoir, auxiliaire être, pronominal and les adverbs du temps au passé.*

© 2020 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

## L'INTRODUCTION

La compréhension écrite peut augmenter la compétences linguistiques en français. Par la compréhension écrite peut aider les élèves de la langue étrangère augmenter du vocabulaire et apprendre la structure d'une phrase. Basé sur l'observation qui a été faite aux étudiants et au professeur de la langue française lors du programme d'expériences de terrain (PPL) en 2019, l'apprentissage de la compréhension écrite a été dominé par la professeur et les participants actifs des étudiants sont encore faibles. La professeur explique le matériel, Les étudiants ne l'écoutent que, puis écrire le matériel par la professeur. La professeur a donné des informations directement. Elle implique rarement les étudiants dans la compréhension d'un texte. Elle a utilisé le média d'apprentissage de PPT et l'image mais n'a pas maximisé l'activité les étudiants. L'enthousiasme des étudiants est moins en moins diminuer à cause de l'heure d'apprentissage du français qui souvent au dessus de 12 heures. Une raison de ces facteurs, il faut des variations du média d'apprentissage qui encouragent l'activité et la motivation des étudiants afin que les résultats d'apprentissage s'améliorent également.

Selon (Usman, 2009, hal 84) la variation d'enseignement est une activité de l'enseignant dans la contexte du processus d'interaction entre l'enseignement-l'apprentissage qui vise à surmonter l'ennui des étudiants afin que les situations d'enseignement-d'apprentissage des étudiants font toujours preuve de persévérance, d'enthousiasme et de pleine participation. La variation des activités d'apprentissage peuvent diminuer l'ennui, augmenter l'intérêt et la curiosité des étudiants, servir divers les styles d'apprentissage des étudiants et augmenter les niveaux d'activité des étudiants (Parnawi, 2019, hal 56).

L'une des composants de la variation d'enseigner est une variation du média de l'apprentissage. Le média a un rôle et une fonction stratégiques peuvent influencer la motivation, l'intérêt et l'attention des étudiants directement ou indirectement dans

l'apprentissage et visualiser le matériel abstrait enseigné afin de faciliter la compréhension des étudiants (Asyhar, 2012, hal 27). Le média d'apprentissage est divisé en plusieurs types, c'est le média visuel, le média audio, le média audiovisuel, le multimédia. Le média visuel est le média qui seulement utilise le sens de la vue des étudiants. Certains les médias visuels sont: des médias imprimés comme des livres, des modules, des revues, des cartes, des images et des affiches (Asyhar, 2012, hal 45). Selon (Dewi et Budiana, 2018, page 19 - page 23) Critères généraux de sélection du média d'apprentissage des langues sont le but, l'objectif, le caractéristique de l'apprenant, la conformité à la théorie, la conformité aux styles d'apprentissage, la conformité à l'environnement, la conformité au nombre d'apprenants, la conformité aux installations de soutien, la conformité à la répartition du temps, la conformité aux compétences pédagogiques et l'authenticité du contenu média.

Selon (Rusman, 2014, hal 33) le jeu comme le média d'apprentissage est des scénarios créé par l'enseignant qui est adapté le jeu d'enfants ou des divertissements amusants et stimulants. Le déroulement du jeu, la victoire ou la défaite deviennent une nouvelle expérience pour les étudiants.

Un des médias d'apprentissages qui est adapté le jeu d'enfants est le jeu des 7 familles. Selon (Jatmiko, 2019, p. 4-5) le jeu des 7 familles est un jeu de cartes composé de 40 feuilles. Vous pouvez créer votre carte en utilisant le carton ou le buflalo coloré (5 x 7 cm). Ces cartes sont composées en catégories dont la catégorie compose quatre cartes, avec des entrées différentes, par exemple, comme des expressions de salutation et des réponses, des expressions de séparation et des réponses et des expressions d'excuses et des réponses. Ce jeu est joué en groupes de (5 à 6 étudiants). Il y a quatre cartes dans la langue cible qui sont identiques pour chaque catégorie. Ce média peut être une solution pour les enseignants en fournissant un apprentissage de lire.

Dans la recherche de (Annisa, Rohani, 2015) dont le titre est "Développer le jeu des 7

familles pour l'enseignement du vocabulaire (Un cas des élèves de huitième année de SMP Islam Al Madina Semarang au cours de l'année académique 2014/2015, Les objectifs de la recherche sont 1) décrire les problèmes rencontrés par le professeur d'anglais et les élèves de huitième année du collège islamique Al Madina de Semarang. 2) Expliquez les besoins en vocabulaire du professeur d'anglais et des élèves. 3) Comment développer le jeu des 7 familles pour l'apprentissage du vocabulaire. Le type de recherche de cet article est la recherche en R&D. Grâce à l'analyse des besoins, il montre que des supports d'enseignement du vocabulaire sont nécessaires. Le jeu des 7 familles est le choix de la chercheur dans le développement de supports d'apprentissage du vocabulaire anglais car elle est équipée d'images colorées. Le résultat de cette recherche est le jeu des 7 familles convient à l'apprentissage du vocabulaire anglais.

Krčelić et Matijević a fait une recherche en 2015 qui parle de l'utilisation de supports visuels d'apprentissage d'images pour améliorer les compétences linguistiques en anglais (parler, écrire, l'acquisition du vocabulaire et de la grammaire. Cette recherche montre que les supports d'image offrent aux enseignants la possibilité de fournir des supports d'apprentissage. Les sujets de cette étude étaient des étudiants de première année de l'Université des sciences appliquées Baltzar Zaprešić en Croatie. Le résultat de cette recherche est que les médias visuels sont effectivement utilisés comme support d'apprentissage. Ce média a de nombreux usages tels que des activités d'aperception, initier des discussions, apprendre la grammaire. Grâce aux médias visuels, les idées créatives des étudiants peuvent être construites, de sorte que la motivation à apprendre l'anglais s'améliore.

Mardani a fait une recherche en 2018, dont le titre est "Utilisation du jeu des 7 familles pour améliorer la compétence en texte de récit de recomptage des élèves du niveau élémentaire de l'IEC Magelang au cours de l'année scolaire 2017/2018. L'objectif de cette recherche est d'utiliser du jeu des 7 familles pour augmenter la motivation des élèves dans l'apprentissage des compétences de l'anglais. L'analyse des données

utilisée dans cette recherche est constituée de données qualitatives, à savoir des données non test (observation, questionnaire et documentation) et des données quantitatives, à savoir des tests (tests écrits). Les résultats de cette recherche sont l'impact des changements dans la motivation d'apprentissage des élèves dans l'écriture de texte de récit qui augmente. Cela a été démontré par les 75% d'élèves capables d'obtenir un score de 78 en la production écrite dans texte de récit.

Cette recherche discute un média d'apprentissage sur la compréhension écrite pour l'apprentissage de raconter un événement passé en utilisant le jeu des 7 familles. Dans l'apprentissage de raconter un événement passé a allocation de beaucoup de temps en classe XI Semestre II (16 x 45 minutes) Sur les observations. Basé sur les besoins des étudiants, le matériel de raconter un événement passé est beaucoup appris dans la compréhension écrite et production écrite.

## LA METHODOLOGIE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement. D'après (Sugiyono 2017, hal. 427), cette recherche se compose dix étapes, ce sont : 1) l'analyse de la potentialité et du problème, 2) la collection des données, 3) la conception du produit, 4) la validation du produit 5) la révision du produit 6) l'essaie du produit 7) la révision du produit 8) l'essaie sur terrain, 9) la révision du produit 10) la production. Mais, Nous avons seulement adopté cinq étapes dû à la limite du temps. ce sont l'analyse de potentialité et la problème, la collection des données, la conception du produit, la validation du produit, la révision du produit.

Nous avons utilisé l'enquête de l'analyse des besoins comme la technique de la collection de données. L'enquête de l'analyse des besoins est faite pour savoir les besoins des étudiants du média, et puis Nous avons développé la jeu des 7 familles comme une variété du média d'apprentissage la compréhension écrite.

Tableau 1.1 Schéma des étapes de la méthode de recherche et développement

**L'ETAPE I**

La potentialité et du problème

La langue française à la compréhension écrite n'est pas tous des étudiants actifs. C'est influencé les heures d'apprentissage de la langue française qui sont souvent au-dessus de 12 heures, Dans l'apprentissage de raconter un événement passé a allocation de beaucoup de temps en classe XI Semestre II.



**L'ETAPE II**

La collecte des données

Nous avons distribué l'enquête de l'analyse des besoin de média pour 15 lycéens de douzième classe de SMA Kesatrian 1 Semarang et 21 lycéens de douzième classe de MA Darul Ulum Purwogondo.



**L'ETAPE III**

La conception de produit

Basé sur la collecte des données, nous faisons la conception de produit du jeu des 7 familles en tant en tant que la variation du média de l'apprentissage pour la compréhension écrit des lycéens de la classe XI au matériel raconter un événement passé.



**L'ETAPE IV**

La validation

La validation est effectuée pour avoir des remarques de l'expert afin que le produit développé soit accepté.



**L'ETAPE V**

La révision

Améliorer les faiblesses du produit afin qui soit meilleur.

## LA DISCUSSION

**1. L'analyse de la potentialité et du problème**

Nous avons fait des observations du programme d'expérience de terrain (PPL) dans la SMA en août-septembre 2019. Nous pouvons conclure que l'apprentissage de la langue française à la compréhension écrite n'est pas tous des étudiants actifs. C'est influencé les heures d'apprentissage de la langue française qui sont souvent au-dessus de 12 heures, afin que les étudiants oublient les leçons facilement et l'attention et l'enthousiasme des étudiants sont moins en moins diminuer à l'apprentissage. Dans l'apprentissage de raconter un événement passé a allocation de beaucoup de temps en classe XI Semestre II (16 x 45 minutes) . À partir de ces problèmes, la solution proposée est d'utiliser le média du jeu des 7 familles comme une variété du média d'apprentissage la compréhension écrite. Le jeu des 7 familles est un média qui permet aux étudiants d'apprendre en jouant, de sorte que l'apprentissage se sente amusant et les étudiants sont motivés pour savoir en plus sur le matériel de raconter un événement passé.

**2. La collecte des données**

Dans cette étape, Nous avons distribué l'enquête de l'analyse des besoin de média pour 15 lycéens de douzième classe de SMA Kesatrian 1 Semarang et 21 lycéens de douzième classe de MA Darul Ulum Purwogondo. Ci-dessous sont les résultats de la collection données :

Tableau 1.2 les résultats des besoins des étudiants

La question	L'indicateur	La présentation
1. Vous avez étudié le temps du passé composé dans la matière raconter un événement passé à l'apprentissage de la langue française?	Déjà	88%
2. Combien est l'alocation de temps pour apprendre la	1 x 45 minutes 2 x 45 minutes	12% 36% 46%

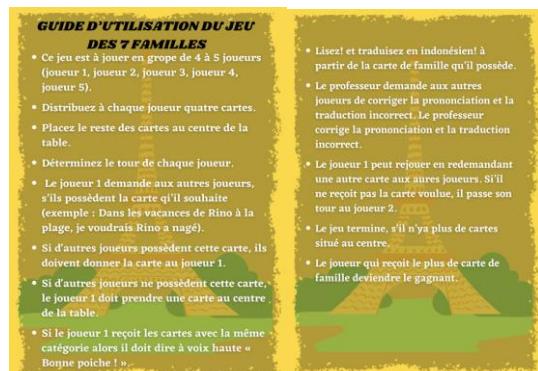
matière raconter un événement passé?	Les autres	18%	développé se former le jeu des 7 familles
3. Quelles compétences ont été étudié à la matière raconter un événement passé?	La compréhension écrite	30%	au matériel raconter un événement passé?
	La compréhension oral	9%	10. Qu'est-ce que vous pansez que la matériel devrait être dans le média ?
	La production écrite	34%	Le forme participe passé Passé composé avec auxiliaire avoir
	La production orale	26%	Passé composé avec auxiliaire être
4. Quelles médias sont utilisés pour enseigner le matériel raconter un événement passé?	L'image	12%	Passé composé avec pronominaux
	PPT	34%	Les adverbes du temps passé
	La vidéo	25%	
	Le jeu	9%	
	Les autres	21%	
5. Comment est-ce que les étudiants apprendre le matériel raconter un événement passé?	L'individus	62%	
6. Vous connaissez le média du jeu des 7 familles?	Le groupe	38%	Sur la base du tableau, le média du développement du jeu des 7 familles en tant que la variation du média de l'apprentissage pour la compréhension écrite des lycéens de la classe XI au matériel raconter un événement passé, nous pouvons conclure que les étudiants sont d'accords s'il sera développé le média d'apprentissage à la compréhension écrite du matériel raconter un événement passé se former du jeu des 7 familles afin que le rôle des étudiants soit plus d'actif dans l'apprentissage de la compréhension écrite au matériel raconter un événement passé.
7. Que vous pansez S'il sera développé le média d'apprentissage à la compréhension écrite du matériel raconter un événement passé se former du jeu des 7 familles ?	Oui	28%	
	Non	72%	
8. Quels éléments de soutien sont contenus dans le jeu des 7 familles pour apprendre la compréhension écrite?	L'accord	94%	
	Na pas d'accord	6%	
9. À votre avis, combien de cartes sont aporopriés si le média d'apprentissage sera	Le guide d'utilisation	35%	<b>3. La conception de produit</b>
	Le texte	21%	Basé sur la collecte des données, nous faisons la conception de produit. Il y a 4 parties de la carte dans le jeu des 7 familles comme la variété du média d'apprentissage la compréhension écrite pour les lycéens de la classe XI SMA au matériel raconter un événement passé. ce sont la couverture du jeu des 7 familles, le guide d'utilisation du jeu des 7 familles, le contenu et la couverture arrière. Voilà la conception de produit:
	L'image	44%	a. La couverture du jeu des 7 familles
	< 40 feuilles	50%	Sur la couverture du jeu des 7 familles se trouve le titre du jeu «le jeu des 7 familles», le thème du jeu des 7 familles «raconter un événement passé» avec l'image de la tour Eiffel
	40 feuilles	45%	

sur au bord de Seine qui est l'icône de la France et le nom de l'auteur avec un fond bleu. L'icône est utilisée car ce jeu est utilisé pour apprendre la langue française. La couleur d'orange de la tour Eiffel et le bord de la couverture du média est choisie car l'orange est une couleur vive qui devrait susciter l'enthousiasme pour l'apprentissage de la langue française en utilisant ce média.

### b. Guide d'utilisation du jeu des 7 familles

Dans cette section, il y'a le guide d'utilisation du jeu en français. Le guide d'utilisation peut aider les professeurs et les lycéens pour appliquer ce jeu en apprenant à la compréhension écrite au matériel raconter un événement passé.

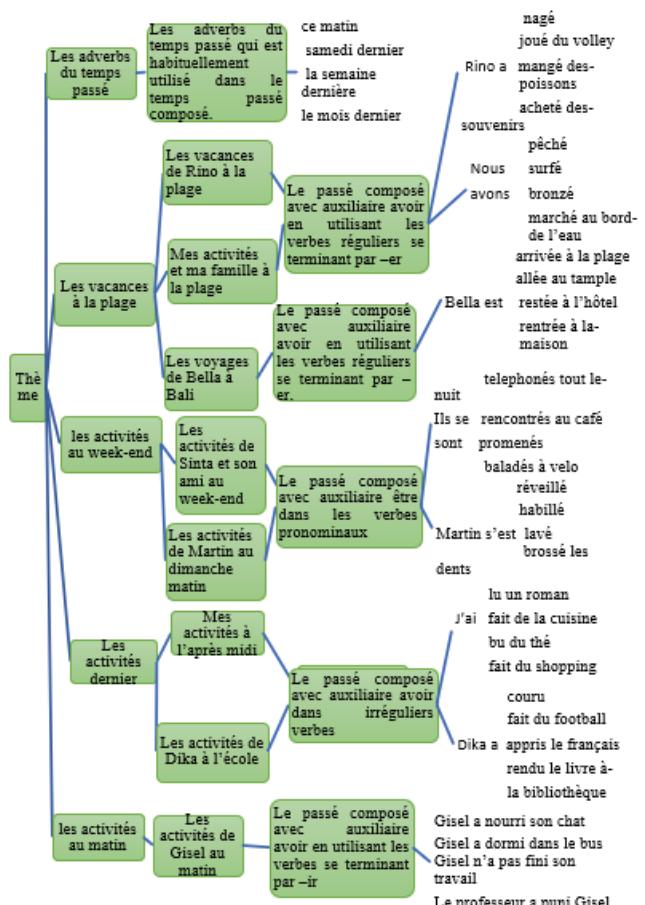
Image 1.1 guide d'utilisation



### c. Section du Contenu

Dans la section du contenu, il y a les cartes de famille qui sont classées en 9 catégories. 4 cartes ayant la même catégorie. À chaque carte, il y a un titre en haut. Cette carte est également équipée de l'image expliquant le mot ou la phrase dans une autre couleur. La catégorie est divisée en 5 thèmes,

Image 1.2 Le schéma du matériel raconter un événement passé au jeu des 7 familles



### 1.3 L'image des cartes



d. La couverture arrière du jeu des 7 familles

Il y a la définition et le but du jeu dans l'apprentissage de la compréhension écrite au matériel raconter un événement passé. La définition est Le jeu des 7 familles est un jeu de la carte en collectant quatre cartes ayant la même catégorie. Chaque joueur doit obtenir beaucoup les cartes. Ce jeu est à jouer en groupe de 4 à 5 personnes. Le but est destiné pour la compréhension écrite des lycéens de la 2<sup>ème</sup> années pour le sujet “raconter un événement passé”.

**4. La validation et la révision**

La validation du produit a été faite par un expert, c'est Neli Purwani, S.Pd, M.A, laprofesseur de pédagogique français à Universitas Negeri Semarang. La validation est effectuée pour avoir des remarques de l'expert afin que le produit développé soit accepté. La révision du produit est un processus d'améliorer les faiblesses du produit afin qui soit meilleur. Voici les remarques et les commentaires du validateur et les révisions de produits, ce sont:

L'utilisation de prépositions inappropriées. La préposition *de* est changé par *du* et la préposition *au* dans la catégorie *Les adverbes de temps au passé* est éliminée.

Le changement de la phrase *samedi hier* avec *samedi* dernier parce que la langue française n'est pas la phrase *samedi hier*.

Le changement de l'image du calendrier indonésien avec le calendrier en français parce que le média est utilisé pour l'apprentissage de la langue française.

4. L'ajout une description de *la boutique des souvenirs* à l'image de Rino acheté des souvenirs car l'image n'a pas de description de lieu.

5. L'ajout du passé composé avec le sujet nous. Le sujet nous est appliqué de la catégorie *Les activités de Laras et sa famille à la plage à Mes activités et ma famille à la plage*.

4. Le changement de l'image Bella est rentrée à la mais on car l'image de Bella est vue en train de quitter la maison et ne pas rentrer à la maison. L'image devient Bella entrer la maison.

5. La mauvaise d'utilisation de minuscule au nom *martin*, il doit utiliser en majuscule. La catégorie est changé avec *Les activités de Martin au matin*.

6. Le changement de l'image dans la phrase *Martin s'est réveillé*. L'image dans la phrase *Martin s'est réveillé* n'est pas claire sur le message. Le lit de l'image n'est pas comme un lit et le réveil est moins claire parce qu'il ressemble à un personnage de dessin animé. L'image du lit et du réveil est changé plus clairement.

7. L'incompatibilité de l'expression de *Gisel* avec la phrase *Gisel n'a pas fini son travail*. L'image est vue semble en colère qui est changé en surpris et abasourdi.

8. L'ajout' d'informations sur le nombre de joueurs, le rôle du professeur et de la caractéristique interactive dans l'apprentissage du jeu des 7 familles. d'informations sur le nombre de joueurs dans le guide d'utilisation numéro 1, à savoir Ce jeu est à jouer en groupe de 4 à 5 joueurs (joueur 1, joueur 2, joueur 3, joueur 4, joueur 5). Les caractéristiques interactives et le rôle du professeur dans le jeu des 7 familles peuvent être vus dans la phrase Le professeur demande aux autres joueurs de corriger la prononciation et la traduction incorrecte.

9. Les erreurs d'écritures au but du jeu des 7 familles, à savoir les mots raconter et la 2ème année qui étaient à l'origine *raconté* et *la 2ème anné*.

10. L'ajout de la catégorie du jeu des 7 familles. la catégorie du jeu des 7 familles est adapté aux besoins des lycéens, ce sont <40 cartes. Pour que l'ajouté de la catégorie ne se fasse pas. 9. Le nombre des catégories est à ajouté.

À partir des commentaires et suggestions du validateur, le jeu des 7 familles peut être utilisé par les professeurs et les tycéens tant que la variation du média de l'apprentissage pour la compréhension écrit des lycéens de la classe XI au matériel raconter un événement passé.

## LA CONCLUSION

Cette recherche discute le média d'apprentissage de la langue français au matériel raconter un événement passé utiliser le jeu des 7 familles pour les lycéens de la classe XI SMA. Ce jeu est uilisé à apprendre la compréhension écrite

avec 9 catégories de cartes. Les matériaux sont compilés les adverbes du temps passé, le thème des vacances à la plage contient la phrase passé composé avec auxiliaire avoir en utilisant les verbes réguliers se terminant par -er, le thème des activités du week-end contient la phrase du passé composé avec les verbes pronominaux, et le thème dernier contient les phrases passé composé avec auxiliaire avoir en utilisant les verbes irréguliers et le thème des activités au matin contient les phrases passé composé avec auxiliaire avoir dans le verbe se terminant par -ir. Le jeu des 7 familles est joué en group de 4 à 5 personnes.

## BIBLIOGRAPHIES

- Annisa, L. I & Rohani. (2015). Developing Quartet Card Games for Teaching Vocabulary (A Case of the EIGHT Grade Students of SMP Islam Al Madina Semarang in the Academic Year of 2014/2015. ELT FORUM, 4 (1), 1-7. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt/article/view/7917>
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Reverensi Jakarta.
- Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana. 2018. Media Pembelajaran Bahasa. Malang: UB Press. [https://books.google.co.id/books?id=ONqFDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran+bahasa&hl=id&sa=X&ved=2lahUKEwiikvWwg\\_jrAhVH6XMBHZNaB\\_0Q6AEwAHoECAYQAg#v=onepage&q=krriteria%20pemilihan%20media%20pembelajaran%20bahasa&f=true](https://books.google.co.id/books?id=ONqFDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran+bahasa&hl=id&sa=X&ved=2lahUKEwiikvWwg_jrAhVH6XMBHZNaB_0Q6AEwAHoECAYQAg#v=onepage&q=krriteria%20pemilihan%20media%20pembelajaran%20bahasa&f=true) Diakses tgl 30 Maret 2020.
- Jatmiko, Aji. 2019. Joyful English Games for SMP/MTs. Kendal: Ahsyara Media Indonesia <https://books.google.co.id/books?id=bP2PDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=permainan+kartu+kuartet+untuk+pembelajaran+membaca+bahasa&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiQxYL9qa3mAhXKbSsKHcjXANgQ6AEICTAA#v=onepage&q=false> Diakses tgl 20 Januari 2020.
- Krčelić, P; & Matijević, A. S. (2015, September 18,19). A Picture A Thousand Words Visual Tools in ELT. 110-114. Diunduh dari [https://bib.irb.hr/datoteka/803345.Krcelic\\_Skledar.pdf](https://bib.irb.hr/datoteka/803345.Krcelic_Skledar.pdf)
- Mardani, K. (2018). Using Quartet Card Media to Improve the Recount Text Writing Skill of the Elementary Level students of IEC Magelang in the School Year 2017/2018. Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License, 2 (1), 187-192. Diunduh dari <http://jom.untidar.ac.id/index.php/jrallt/article/view/300>
- Parnawi. 2019. Psikologi Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama. [https://books.google.co.id/books?id=BAfDwAAQBAJ&pg=PR6&dq=variasi+mengajar&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=2#v=onepage&q=variasi%20mengajar&f=false](https://books.google.co.id/books?id=BAfDwAAQBAJ&pg=PR6&dq=variasi+mengajar&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q=variasi%20mengajar&f=false). Diakses tgl 24 maret 2020.
- Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Usman, Moh. Uzer. 2009. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.