

PENERAPAN MEDIA LITERASI *GRAPHIC ORGANIZER* (GO) SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN MATERI TEKS PADA SISWA

Memmy Dwi Jayanti¹, Siti Muharomah²

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
¹memmydj@gmail.com, ²Siti.muhamarah757@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui gambaran mengenai hasil belajar siswa berupa isi teks dalam penggunaan media Literasi *Graphic Organizer* (GO) dan proses pembelajaran guru dalam penerapan media tersebut. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif, lokasi penelitian adalah sekolah di SMPIT Darul Sholihin yang beralamat di Bedahan Sawangan, Depok. Data penelitian berupa representasi hasil belajar siswa berupa tugas proyek dalam membuat teks, selanjutnya mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui terkait dengan materi yang dibelajarkan yaitu pengaturan grafis peta cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya literasi pembelajaran sudah dilakukan di sekolah. Siswa mampu menerapkan media Go peta cerita, ditunjukkan dengan kemampuan siswa yang dapat menjelaskan dalam isi teks seperti: tempat kapan dan di mana cerita terjadi, karakter tentang para tokoh yang terdapat dalam teks cerita, konflik yang muncul atau masalah utama yang dihadapi oleh para tokoh cerita, mengurutkan kejadian tentang apa saja yang dilakukan oleh para tokoh, dan tahapan terakhir yaitu membuat resolusi atau konklusi, artinya siswa memuat apa saja yang dilakukan oleh para tokoh untuk menyelesaikan masalah.

Kata Kunci: Pembelajaran Literasi, Pemilihan Media, *Graphic Organizer*

Abstract

The research objective is to find a picture of student learning outcomes in the form of text content in the use of Graphic Organizer Literacy media (GO) and the teacher learning process in the application of the media. This type of research is a qualitative descriptive, research location is a school at SMPIT Darul Sholihin which is located at Bedahan Sawangan, Depok. Research data in the form of representation of student learning outcomes in the form of project assignments in making text, then identify things that you want to know related to the material being learned, namely the graphic arrangement of story maps. The results showed that the culture of learning literacy had already been carried out in schools. Students are able to apply media Go story maps, shown by the ability of students who can explain in the contents of the text such as: where and when the story occurs, the characters about the characters contained in the story text, conflicts that arise or the main problems faced by the characters in the story, sporting events about what is done by the characters, and the final stage is making a resolution or conclusion, meaning that students contain what is done by the characters to solve the problem.

Keywords: Literacy Learning, Media Selection, *Graphic Organizer*

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu langkah dalam memulai pembelajaran agar tujuannya dapat tercapai. Salah satu faktor dalam keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya tingkat literasi siswa yang semakin baik. Artinya, dapat dikatakan bahwa makin baik tingkat literasi siswa, maka makin baik pula tingkat daya serap siswa khususnya terhadap informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki daya serap tinggi tentunya akan lebih mudah untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Kemampuan berliterasi tidak serta merta ada dalam tiap siswa, akan tetapi membutuhkan proses yang panjang dan terus menerus. Pembelajaran literasi di kelas adalah salah satu upaya untuk mencapai kemampuan literasi tingkat tinggi, yaitu *High order literacy*. Dalam kemampuan literasi tingkat tinggi tersebut ditandai dengan siswa yang sudah dapat mengevaluasi, mensintesis, dan menginterpretasi berbagai informasi. Kemampuan literasi tingkat tinggi tersebut akan memungkinkan siswa dalam menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhannya di dalam masyarakat, sehingga seseorang yang cakap berliterasi tidak hanya mampu membaca, menulis, berbicara, dan kemampuan berpikir, akan tetapi juga dapat menggunakan kemampuan tersebut untuk melakukan kegiatan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah (Boeriswati, 2012).

Kemampuan literasi dapat diperoleh melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut, ada dua kemampuan literasi yang dapat diperoleh siswa secara bertahap yaitu membaca dan menulis. Literasi merupakan salah satu dari fondasi awal yang sangat penting dalam kehidupan, baik orang dewasa maupun anak-anak. Manusia bersosialisasi melalui bahasa dengan kemampuan berbahasa mereka masing-masing lalu tahapan selanjutnya yaitu mampu untuk bertanya dan mengonstruksi ide tersebut untuk disampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, literasi menjadi penting di era modern ini untuk meningkatkan berpikir secara kreatif dan kritis terhadap fenomena sosial yang ada pada era modern. Literasi dapat dikatakan sebagai program yang berfokus pada melek huruf, sedangkan literasi media merujuk pada suatu kemampuan khalayak yang melek terhadap media maupun pesan dalam konteks komunikasi massa (Satgas GLS, 2018).

Pembelajaran literasi di tingkat SMP/MTs lebih ditekankan pada kemampuan membaca dan menulis. Salah satu alasan literasi lebih diarahkan kepada keterampilan membaca dan menulis karena tiap pembaca pasti mempunyai tujuan, maka tujuan itu akan menggerakkan pikirannya tentang topik teks dan mengaktifkan hubungan pengetahuan latar belakangnya dengan isi teks. Tujuan untuk menulis untuk menggerakkan pikirannya tentang topik yang akan ditulis dan akan mengaktifkan pengetahuan latar belakangnya sebelum memulai menulis. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berbahasa dan bersastra, dikembangkan budaya membaca dan menulis secara terpadu. Dalam satu tahun pelajaran peserta didik dimotivasi agar dapat membaca paling sedikit delapan buku (buku sastra dan tiga buku nonsastra). Pada jenjang SMP/MTs kelas VII terdapat beberapa ruang lingkup materi tentang struktur teks narasi dengan tujuan pembelajaran agar siswa dapat menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks; menulis kembali informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis. Media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan literasi pada siswa salah satunya adalah *Graphic Organizer* (GO). Melalui penelitian diharapkan bagi siswa dapat melatih untuk berpikir kritis serta mampu menulis dengan menerapkan peta konsep dari apa yang mereka baca atau apa yang akan mereka tulis, sedangkan bagi guru diharapkan dapat menambah wawasan mengenai proses pembelajaran yang menggambarkan materi alur

cerita atau isi teks. Untuk itu, penelitian difokuskan pada hasil belajar siswa berupa teks cerita pada kelas VII di SMPIT Darus-Sholihin, Depok.

METODE PENELITIAN

Peneliti menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan pendekatan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran yang diterapkan di kelas VII SMPIT Darus-Sholihin Depok, selain itu untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi teks melalui media Go peta cerita. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk memperoleh proses pembelajaran guru yang telah menerapkan strategi pembelajaran literasi, tugas proyek untuk memperoleh gambaran kemampuan menulis teks pada siswa, dan wawancara untuk mendapatkan data terhadap minat guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang terkait dengan penerapan media literasi *graphic organizers*. Penyajian hasil analisis data disampaikan dengan sederhana agar mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa media dapat diterapkan untuk meningkatkan literasi pada siswa diantaranya: 1) Teka Teki, 2) *Graphic Organizer* (GO), 3) Karikatur, 4) Ensiklopedia, 5) Artikel dari Koran, Majalah, dan Internet, 6) Buku, 7) Gambar, 8) Video Klip, dan 9) Film. Fungsi media literasi dalam Pembelajaran literasi akan lebih efektif dan bermakna apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Usaid Prioritas, 2015). Berikut merupakan penjelasannya:

1. Teka-teki (TT), merupakan jenis permainan atau masalah yang didesain untuk menguji pengetahuan atau kemampuan berpikir seseorang. Dalam pembelajaran bahasa, media ini melatih pembelajar untuk berpikir kritis melalui kegiatan membaca reflektif.
2. Karikatur, salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran yang sifatnya klise, sindiran, kritikan, dan lucu (Yulianti, 2008). Penggunaan media karikatur dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan motivasi belajar siswa, karena berisi gambar-gambar yang menarik dan lucu. Karikatur merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual karena merupakan media yang dapat diamati oleh indera penglihatan, atau dapat dilihat, dipandang, diperhatikan, disimak oleh siswa dengan baik. Media ini umumnya digunakan dalam pembelajaran literasi pada tingkat SMP karena berfungsi menyampaikan pesan dan pelajaran dengan bingkai kemasan yang berbeda sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk membacanya.
3. Ensiklopedia, berisi sejumlah informasi yang dikemas berdasarkan kategori atau tema, misalnya ensiklopedia wayang, ensiklopedia sains, ensiklopedia pahlawan nasional, ensiklopedia negara, ensiklopedia tumbuhan, ensiklopedia binatang, dan sebagainya. Dalam pembelajaran literasi tingkat SMP/MTS, media ensiklopedia dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran teks, seperti teks deskripsi, teks cerita pendek, teks biografi, teks prosedural, teks eksplanasi, dan sebagainya.
4. Artikel dari Koran, Majalah, dan Internet, merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk pembelajaran literasi. Artikel sebagai media pembelajaran literasi dapat diperoleh melalui buku, majalah, koran, website di internet, dan sebagainya. Informasi dalam buku, majalah, atau koran sangat beragam dengan jenis teks yang beragam pula. Majalah dan koran memuat banyak artikel yang relevan dengan jenis teks. Beberapa majalah dan koran memiliki artikel terkait profil tokoh yang bisa

- menginspirasi banyak orang, resep masakan, tutorial membuat hiasan, cerita pendek, puisi, resensi buku dan film, laporan perjalanan, dan sebagainya.
5. Buku, Pemanfaatan buku sebagai media literasi sekaligus sebagai upaya pengoptimalisasian fungsi perpustakaan, baik perpustakaan sekolah, daerah, maupun perpustakaan lain di sekitar. Hal ini dimungkinkan karena perpustakaan memiliki koleksi buku yang banyak dengan tema yang beragam. Pemilihan buku sebagai media literasi harus mempertimbangkan materi pembelajaran dan kondisi siswa.
 6. Gambar, media pembelajaran literasi yang sangat efektif, terutama untuk pembelajaran menulis. Gambar ini bisa diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari kalender bekas, majalah, koran, internet, foto, dan sebagainya. Pemilihan gambar untuk pembelajaran literasi harus memperhatikan ketepatan dengan materi pembelajaran dan kejelasan gambar (terkait tampilan, ukuran, dan isi gambar).
 7. Video Klip, dapat diartikan potongan gambar dan suara yang digabung ke dalam sebuah sajian, dalam hal ini berupa musik atau tembang. Video klip merupakan kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumen, dan penampilan. Pemanfaatan video klip sebagai media pembelajaran literasi di SMP lebih bermakna karena video klip mengandung kekuatan citra yang dapat memberi sensasi tontonan yang memiliki kekuatan sentuhan pribadi (*personal touch*) dan ingatan (*memorable*).
 8. Film, Media audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media berbasis teknologi informasi. Media ini lebih menarik karena pemanfaatannya menuntut keterlibatan lebih banyak panca indera, dibanding dengan pemanfaatan media lain, sehingga lebih mampu memfasilitasi pemahaman siswa. Dalam literasi bahasa Indonesia, media ini bisa dimanfaatkan dalam kegiatan menulis maupun berbicara, baik teks monolog maupun teks dialog.
 9. Graphic Organizers (GO), disebut juga dengan knowledge map, concept map, story, map, cognitive organizer, advance organizer, atau concept diagram. GO merupakan media pembelajaran yang menggunakan simbol visual untuk mengekspresikan pengetahuan, konsep, pikiran, gagasan, atau hubungan di antara mereka. Sebagai media visual, GO dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dan penyampaian materi ajar. Terkait dengan peningkatan literasi bahasa, GO dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi pembelajar melalui kegiatan membaca dan menulis, mulai dari brainstorming, penulisan, sampai pada pemaparan gagasan. GO melatih pembelajar untuk berpikir kritis karena terbiasa menulis peta konsep dari apa yang mereka baca atau apa yang akan mereka tulis. Pemanfaatan media ini lebih menarik lagi karena memungkinkan digunakannya desain yang bervariasi melalui kegiatan individu atau kelompok.

Menurut Pudiyono media *Graphic organizers* adalah representation atau gambaran secara visual dari materi bacaan yang dibaca oleh siswa. Pembuatan graphic organizer dimaksudkan untuk membantu siswa agar dapat menginventarisasi pemahaman atau mengorganisasi informasi yang ditemukan pada teks. Teknik ini dilakukan agar mudah dipahami seperti bagaimana informasi dalam bacaan yang saling terkait antarsatu dengan yang lain. Tujuan penggunaan media *graphic organizers* adalah untuk menunjukkan hubungan dari gagasan-gagasan yang berbeda agar saling terkait, serta memungkinkan siswa memahami bagaimana gagasan-gagasan tersebut saling tersusun. Dengan demikian, manfaat dari *graphic organizers* adalah memberikan siswa

kesempatan untuk melihat bagaimana konsep atau ide-ide saling terhubung. Dalam penerapannya, siswa akan terbantu untuk mendapatkan pemahaman isi dengan lebih baik. Secara mendasar, penggunaan media Go akan membantu siswa mengembangkan pemahaman membaca, mengembangkan tingkat daya ingat terhadap isi bacaan, dan mengembangkan berpikir, berkreasi, dan keuletan dalam belajar (Pudiyono, 2015).

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Suwana & Lily (2017) memberikan suatu solusi bagi peningkatan literasi media dengan mengajar dan mempromosikan media literasi tersebut. Pelatihan atau lokakarya yang mencakup berbagai usia dan tingkat literasi media dapat meningkatkan jumlah pengguna pada media Literasi. Blevins (2018) menyatakan bahwa teknologi media literasi yang baru dapat menyusun dan mengirimkan teks yang terus berkembang, menghadirkan peluang, dan tantangan baru untuk mengembangkan pembelajaran Literasi, sedangkan Yu, Lin, & Liao (2017) dalam temuan penelitiannya memberikan informasi bahwa media literasi memungkinkan orang untuk menguasai informasi dan memperluas investigasi, mengenali kapan informasi yang dibutuhkan, dan memiliki kemampuan secara efektif untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diperlukan.

Berdasarkan teori dari pembelajaran yaitu suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2014). Selain itu, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Oleh karena itu, hasil pembahasan difokuskan pada penggunaan media Go yang difokuskan pada jenis media peta cerita.

Penerapan Media Literasi *Graphic Organizer* (GO) dalam Proses Pembelajaran

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa budaya literasi pembelajaran sudah dilakukan di SMPIT Darul Sholihin, Depok. Adapun penerapan literasi pembelajaran yang merujuk pada teori Li (2018) tentang “Strategi Literasi Pembelajaran (cf. Wilson and Chavez, 2014; Robb, 2003)”. Pada kegiatan apersepsi guru telah menerapkan budaya literasi seperti identifikasi tujuan bacaan, lalu pada kegiatan inti bacaan yang telah dibaca oleh siswa diidentifikasi informasi yang relevan seperti: adanya kosakata baru, kata yang belum dipahami dalam teks, dan membuat simpulan sementara berdasarkan informasi dalam teks. Bentuk evaluasi teks yang dilakukan oleh guru seperti membuat opini terkait teks yang disimpulkan bersama-sama dengan siswa dan pada kegiatan tersebut guru juga memberikan ganjaran dan penilaian langsung bagi siswa-siswanya. Pada proses pembelajaran dominasi guru cukup baik artinya aktif dalam melibatkan aktivitas siswa, seperti: menulis daftar kata baru yang dianggap sulit oleh siswa di papan tulis, lalu menyuruh siswa yang lain untuk menjawab makna dari kata-kata tersebut sampai pada tahapan kegiatan desain *graphic organizers* yang harus dilengkapi oleh siswa.

Penerapan media Go yaitu berperan pada guru. Artinya, guru memiliki peran penting dalam membantu siswa dalam memetakan proses pemahaman siswa terhadap sebuah bacaan maupun informasi. Dalam penerapan literasi pembelajaran digunakan secara berkelompok dengan menggunakan daftar cek (*check list*). Observasi di lapangan aktivitas pembelajaran siswa cukup baik walaupun masih ada beberapa yang belum menunjukkan keseriusan dalam penerapan media pembelajaran Go. Untuk strategi moda yang dapat berwujud visualisasi teks atau melakukan refleksi pemahaman dengan membuat teks masih belum diterapkan, namun secara keseluruhan pada proses pembelajaran dapat membantu siswa memonitor pemahamannya, berpikir tingkat tinggi,

dan membentuk karakter. Berikut ini merupakan keterangan strategi literasi pembelajaran yang digunakan pada siswa di sekolah Darul Sholihin, Depok.

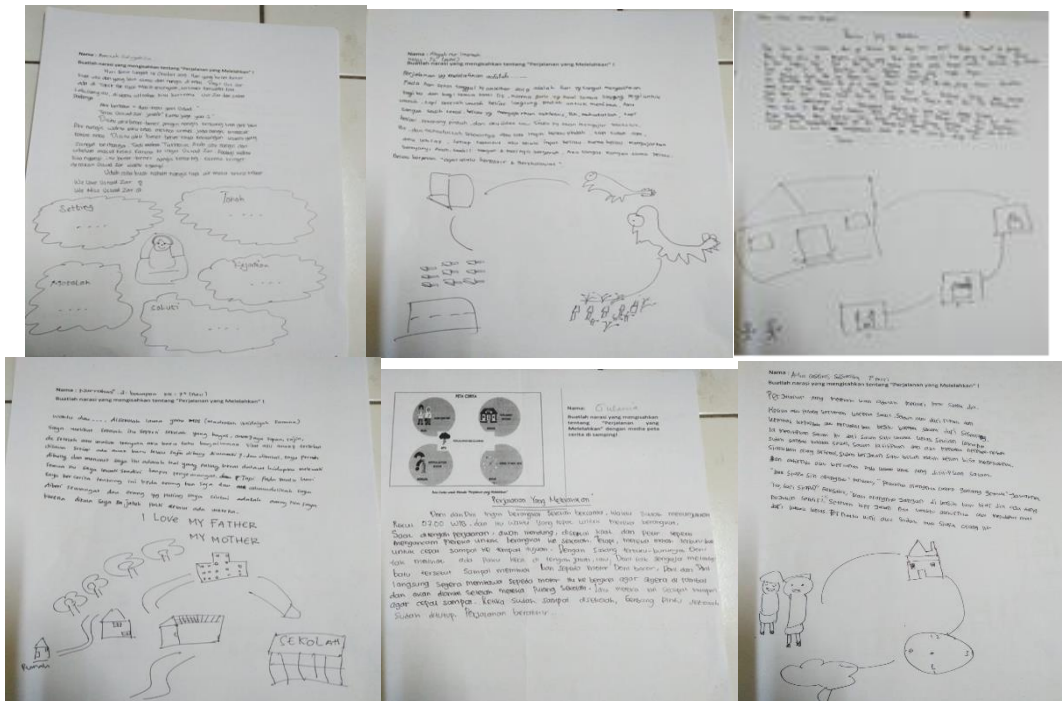
Table 1 Keterangan Strategis Literasi Pembelajaran

NO	INDIKATOR	ADA	BELUM ADA	CATATAN
A.	Strategi Literasi dalam Pembelajaran			
	1. Sebelum membaca			
	Mengidentifikasi tujuan membaca	V		Terealisasi
	Membuat prediksi		V	Belum Terealisasi
	2. Ketika membaca			
	Mengidentifikasi informasi yang relevan	V		Terealisasi
	Mengidentifikasi kosakata baru, kata kunci, dan/atau kata sulit dalam teks	V		Terealisasi
	Mengidentifikasi bagian teks yang sulit (jika ada) dan/atau membaca kembali bagian itu	V		Terealisasi
	Memvisualisasi dan/atau <i>think aloud</i> (strategi membunyikan secara lisan apa yang ada di dalam pikiran pada saat berusaha memahami bacaan, memecahkan masalah, atau mencoba menjawab pertanyaan)		V	Belum Terealisasi
	Membuat inferensi (simpulan sementara berdasarkan informasi yang tersirat dalam teks)	V		Terealisasi
	Membuat pertanyaan tentang isi teks dan hal-hal yang terkait dengan topik tersebut (dapat menggunakan sumber di luar teks atau buku pengayaan)	V		Terealisasi
	Membuat keterkaitan antarteks		V	Belum Terealisasi
	3. Setelah membaca			
	Membuat “ringkasan” (meringkas isi, mengidentifikasi gagasan utama, menceritakan kembali, membuat sintesis, membuat pertanyaan tentang isi, dsb.)	V		Terealisasi
	Mengevaluasi teks		V	Belum Terealisasi
	Mengubah dari satu moda ke moda yang lain (moda: bagaimana atau dengan cara apa pesan disampaikan)		V	Belum Terealisasi
	Memilih, mengombinasikan, dan/atau menghasilkan teks multimode untuk mengomunikasikan konsep tertentu		V	Belum Terealisasi

Mengonfirmasi, merevisi, atau menolak prediksi	V	Belum Terealisasi
B. Penggunaan alat bantu		
Pengatur grafis atau <i>graphic organizer</i> (berbagai bentuk tabel atau grafik untuk membantu pemahaman dengan cara mengorganisasikan ide/pikiran/gagasan)	V	Terealisasi
Daftar cek atau <i>check list</i> dsb.	V	Belum Terealisasi

Sumber: (cf. Wilson and Chavez, 2014; Robb, 2003)

Penerapan pembelajaran dengan media Go peta cerita mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca maupun menulis teks. Hasil peningkatan kemampuan dalam membaca sejalan dengan pengembangan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kelas. Walaupun penerapan peta cerita tidak selalu berurutan akan tetapi siswa sudah mampu mengembangkan tingkat partisipasi pembelajaran di kelas saat. Selain itu, dalam melakukan aktivitas membuat *graphic organizer* peta cerita mereka dapat menyosialisasikan hasilnya dengan teman-teman yang lainnya. Dalam kegiatan menulis isi ragam teks umumnya bertujuan untuk menginformasikan atau menjelaskan, membujuk, menghibur, menggambarkan suatu objek, dan mencapai nilai-nilai artistik. Objek dapat berupa manusia, benda, hewan, tumbuhan, fenomena, dan lain-lain. Sebagai pembaca, siswa harus kritis dalam membaca ragam teks agar dapat mengidentifikasi alasan maupun tujuan penulis dalam menulis teks. Dalam implementasi kurikulum 2013 menitikberatkan pada membaca dan menulis teks. Diharapkan siswa dapat mengidentifikasi tujuan seorang penulis agar mereka lebih siap menerima, membuat atau menarik simpulan bahkan mengevaluasi isinya. Berikut merupakan hasil belajar siswa dalam menggunakan media Go peta cerita.



Gambar 1 Hasil Belajar dengan Media GO Peta Cerita

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan media Go peta cerita berdampak baik dalam kegiatan membaca dan menulis, kemampuan membaca dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca materi teks dengan pengembangan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kelas, sedangkan kegiatan menulis siswa mampu menyusun cerita pendek sesuai dengan karakteristik, struktur, dan kaidah teks. Media Go peta cerita dapat mengorganisasi informasi yang ditemukan pada isi bacaan teks, selain itu siswa juga mudah memahami informasi dalam bacaan yang saling terkait antarsatu dengan yang lain, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif guru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Blevins, B. (2018). Teaching digital literacy composing concepts: Focusing on the layers of augmented reality in an era of changing technology. *Computers and Composition, 50*, 21–38. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2018.07.003>
- Boeriswati, E. (2012). The implementing model of empowering eight for information literacy. *US-China Education Review, 7*, 650–661.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Satgas GLS. (2018). Strategi literasi dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama (Materi penyegaran instruktur kurikulum 2013). Jakarta: Ditjen Dikdasmen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pudiyono, P. (2015). Mengembangkan kemampuan membaca melalui graphic organizers. *Khazanah Pendidikan, 9*(1).
- Rusman. (2014). Model-model pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suwana, F., & Lily. (2017). Empowering Indonesian women through building digital media literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences, 38*(3), 212–217. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.10.004>
- Usaid Prioritas. (2015). Pembelajaran literasi di sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah. In *RESOURCE BOOKS FOR TTI LECTURERS Teaching Literacy in The Junior Secondary School*].
- Yulianti, V. (2008). Makalah pengertian karikatur. Tersedia pada [http:// pengertian-karikatur-pengertian](http://pengertian-karikatur-pengertian).
- Yu, T. K., Lin, M. L., & Liao, Y. K. (2017). Understanding factors influencing information communication technology adoption behavior: The moderators of information literacy and digital skills. *Computers in Human Behavior, 71*, 196–208. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.005>