

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *COMIC LIFE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Development Of *Comic Life* Based Comic Media to Improve Reading Skills in Indonesian

DEA MALINDA¹, FITRI HILMIYATI², IMAS MASTOAH³

¹ Alumni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: deamalinda4@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: fitri.hilmiyati@uinbanten.ac.id

³ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail: imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak. Penelitian ini mempunyai tujuan membuat produk berbentuk media komik dengan basis *Comic Life* yang layak serta efektif dipakai di pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang dipakai yakni *Research and Development* (R&D) tipe 4D menurut teori Thiagarajan, yakni *define, design, development, serta disseminate*. Metode serta model ini dipilih sebab model pengembangan efektif mengembangkan perangkat pembelajaran. Teknik pengumpul data memakai wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Analisis yang dipakai yakni analisis kuantitatif serta kualitatif dengan sampel 10 peserta didik kelas II SD Negeri Cipaot Ciwandan. Pengujian validitas meliputi aspek pembelajaran, materi/kebenaran isi, pemilihan media, pemanfaatan media, dan bentuk fisik media yang melibatkan beberapa validator. Hasil penelitian terhadap kelayakan produk menunjukkan bahwa dosen ahli materi memberikan nilai skor 86% (sangat layak), dosen ahli media 88% (sangat layak), guru 99% (sangat layak), maka hal ini menunjukkan produk sudah layak digunakan. Hasil uji coba produk terbatas memperoleh nilai Pre-test 63% serta hasil post-test 88% dan hasil uji coba jumlah banyak 85,5% , Maka hal ini memperlihatkan produk media komik berbasis *Comic Life* dapat dikatakan efektif untuk digunakan di Sekolah Dasar

Kata kunci: Kemampuan membaca, media *Comic Life*, Bahasa Indonesia

Abstract. The goal of this research is to create a product in the form of comics based on *Comic Life* that is both feasible and effective for learning Indonesian. According to Thiagarajan's theory, the type of research used is *Research and Development* (R&D) type 4D, namely *define, design, develop, and disseminate*. This method and model were chosen because they are more effective for developing learning tools. Data collection methods include interviews, observations, questionnaires, and documentation. The quantitative and qualitative analyses were used with a sample of 10 students from class II SD Negeri Cipaot Ciwandan. Validity testing includes aspects of learning, material/content truth, media selection, media utilization, and the physical form of the

media involving several validators. The results of the research on the feasibility of the product showed that the material expert lecturer gave a score of 86% (very decent), the media expert lecturer 88% (very decent), 99% teacher (very decent), then this shows the product is feasible to use. The results of the limited product trial obtained a pre-test score of 63% and a post-test result of 88% and the result of a large number of trials was 85.5%. So this shows that Comic Life-based comic media products can be said to be effective for use in elementary schools.

Keywords: Reading ability, Comic Life media, Indonesian language

PENDAHULUAN

Standar kemampuan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia terkhusus membaca bagi SD/MI adalah memahami huruf, suku kata, kata kalimat, paragraf, perbedaan pemahaman pesan, rencana, arahan, aturan, pernyataan, rujukan kata, buku referensi, cerita anak, cerita budaya, cerita makhluk, dan mengapresiasi serta mengomunikasikan tulisan lewat latihan membaca hasil karya sebagai bahan bacaan anak-anak, syair nada, dan dramatisasi anak-anak. (Undang-Undang Republik Indonesia, 2017, No. 3).

Belajar bahasa Indonesia dasarnya yakni mencari tahu kemampuan berbahasa Indonesia secara baik serta benar yang ditunjukkan oleh motivasi dan penggunaannya. Mata pelajaran bahasa Indonesia direncanakan agar siswa bisa menyampaikan secara sukses dan efektif secara moral materiil, baik lisan ataupun tulisan, menghargai serta berkenan melibatkan bahasa Indonesia selaku bahasa persatuan. Selain itu, ada cakupan pelajaran bahasa Indonesia, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca dengan teliti, serta mengarang. Dari empat aspek yang dibicarakan adalah membaca dengan teliti. (Dodi Rullyanda, 2022, Diakses pada tanggal 26 Januari).

Faktor yang menghambat kurangnya minat baca siswa antara lain faktor eksternal serta internal. Faktor eksternal yakni lingkungan tempat tinggal anak relatif sulit, seperti lingkungan tempat anak senang bermain, karena orang tua sibuk dengan pekerjaan dan lingkungan keluarga kurang kuat, serta tidak ada pengawasan dan pengawasan orang tua. peduli. Sementara itu, faktor internal seperti kesulitan membaca buku bagus dan terbatasnya pengiriman buku juga menjadi pemicu rendahnya minat baca, karena di sekolah tersebut hanya menggunakan media buku baca ejaan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Untuk menumbuhkan minat membaca pada siapa saja, akan

mudah dengan asumsi ada media, khususnya buku-buku yang menarik untuk dibaca. (Ibu Guru Siti Jubaedah, 2022, SDN Cipaot).

Komik ialah cara menginspirasi siswa guna melatih kemampuan pemahaman. Komik tidak hanya berisi materi, namun berisikan gambar yang sangat menarik untuk anak, mulai dari gambar hingga keaktifan. Karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai gambar sebagai peniruan dari jenis barang atau barang asli yang ada di habitat aslinya, komik biasanya digunakan buku pelajaran di sekolah. Buku pelajaran sebagai komik bisa jadi media pembelajaran yang menarik dan produktif, karena komik adalah media yang paling terkenal dan memiliki posisi paling penting dalam membujuk anak-anak untuk menyukai membaca. Kami telah memahami bahwa peserta didik yang lebih suka humor, bahwa ada kecenderungan peserta didik untuk bosan membaca buku pelajaran tebal serta penuh kalimat. (Lutfikah & Nurhasanah, 2022)

Aplikasi *Comic Life* merupakan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah cerita sebagai cerita menarik atau cerita yang menceritakan kehidupan sehari-hari. (Apriani Dina, 2019, Diss. UIN SMH Banten). Media visual sebagai aplikasi *Comic Life* sangat menarik bentuknya serta memiliki gambar indah, memiliki manfaat, misalnya memanfaatkan foto-foto dan terdapat di kehidupan untuk menanamkan materi pembelajaran dengan tujuan dapat memacu dan lebih mengembangkan kemampuan membaca siswa di pelajaran bahasa Indonesia. (Fitria Tahta Alfina, 2021, Semarang).

Dari latar belakang yang ada, peneliti mempunyai motivasi mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan media komik berbasis *Comic Life* guna menaikkan kemampuan membaca di pelajaran Bahasa Indonesia.

Penulis berharap faktor meningkatnya kemampuan membaca di pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu memakai media komik berbasis *Comic Life*. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media komik berbasis *Comic Life* ini peserta didik mempunyai motivasi untuk membaca buku pelajaran selain itu meningkatnya kemampuan membaca siswa.

Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia

J.P. Chaplin menyatakan ability asalnya dari kata Capable yang artinya bisa melakukan sesuatu. Di kamus psikologi, ability artinya kesanggupan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan, tenaga, ataupun kekuatan menjalankan sesuatu (Jp. Chaplin, 1999: 1). Masing-masing punya kemampuan ataupun keterampilan berbeda menjalankan sebuah tindakan. Kemampuan itu memberi pengaruh potensi di diri individu. Proses pembelajaran menuntut siswa mengoptimalkan semua keterampilan yang ada.

Membaca ialah proses yang diadakan serta diupayakan pembaca guna mendapat informasi yang mau disampaikan oleh penulis lewat bahasa tulis. Jika ini tak terpenuhi, pesan eksplisit serta implisit tak bakal dipahami, serta proses membaca tak diadakan secara benar. (S.C. Utami, 1999:17)

Belajar Bahasa Indonesia yakni pelajaran dasar yang diajar dari TK hingga perguruan tinggi. Bahasa Indonesia memegang peranan penting di proses pembelajaran. Standar kompetensi Bahasa Indonesia sumbernya dari hakikat pembelajaran bahasa, yakni pembelajaran bahasa serta sastra. Karenanya, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan menaikkan kemampuan komunikasi lisan serta tulis siswa, menghargai ciptaan bangsa Indonesia. (Hartati, 2003, Hlm. 23). Dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia kita mempunyai keterampilan berkomunikasi dengan baik terutama membaca, menulis dan keterampilan berbahasa lainnya.

Membaca Permulaan

Membaca pertama adalah tahap awal membaca dan belajar membaca. Kursus membaca dasar ditawarkan di kelas satu serta dua. Tujuannya supaya siswa mampu memahami serta menyampaikan tulisan dengan intonasi wajar selaku dasar membaca selanjutnya. (Sabari Akhadiyah, dkk 1993:31).

Inisiasi membaca terjadi di kelas bawah, kelas I, II, serta III. Fokus membaca di fase ini ialah proses perseptual, yakni mengenalkan rangkaian korespondensi antara huruf dan bunyi fonetik. Dan proses pemahaman makna lebih ditekankan pada kelas atas (Farida Rahim, 2009, p. 2). Oleh karena itu, membaca dimulai pada kelas I, II, serta III, memakai penekanan pengidentifikasian huruf dengan bunyi bahasa.

Media Pembelajaran *Comic Life*

Kata media asalnya dari bahasa Latin yang ialah jamak dari medium, yang harfiahnya artinya perantara. *National Education Association* (NEA) punya definisi media ialah semua hal yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca bersama alat yang dipakai pembelajaran. (Septy Nurfadhillah dkk; 2021, : 7).

Media pembelajaran ialah bagian sangat penting di proses pengajaran. Pemakaian media pembelajaran bisa menaikkan kualitas pembelajaran. Pemakaian media di pembelajaran punya tujuan memudahkan mengatasi hambatan di proses pembelajaran.

Muhammad Syarif dalam Sumantri berpendapat bahwa komik ialah gambar kartun yang mengungkapkan karkter serta memerankan cerita untuk memberi hiburan (Daryanto, 2013:11). *Comic life* ialah aplikasi gratis yang bisa dipakai di aktivitas pembelajaran. Aplikasi ini memudahkan para pendidik membuat animasi dengan basis gambar serta dokumen yang bisa dipakai di pembelajaran. *Comic life* ialah aplikasi pembuat komik yang bisa merubah foto jadi komik, membiarkan gambar itu punya cerita serta rangkaian cerita untuk ditampilkan. Kami bisa menambahkan catatan serta informasi sesuai kebutuhan, utamanya terkait materi pelajaran.

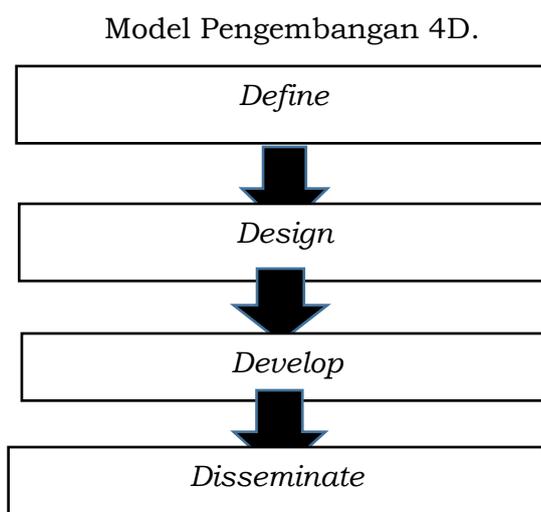
Comic life yakni sebuah media yang dijalankan dengan perangkat computer serta digunakan oleh pendidik, berupa gambar dan diperjelas dengan tulisan balon percakapan yang memuat sebuah cerita baik materi pembelajaran maupun lainnya. Pemakaian *comic life* ini mudah sekali yakni siswa bisa memakai dengan membaca isi dari *comic life* lewat panel pertama yakni sebelah kiri lalu kearah kanan. Peserta didik bisa memahami isinya lewat tulisan serta gambar di komik tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan ini ialah jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ialah metode penelitian guna menghasilkan produk tertentu serta melakukan uji keefektifan produk. (Sugiyono, 2011, Hlm.11). Desain penelitian ini memakai model pengembangan 4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, serta Melvyn I Semmel di tahun 1974. Model pengembangan 4D

meliputi 4 tahapan, adalah *define*, *design*, *develop*, serta *disseminate*. Model pengembangan 4D bisa diadaptasi jadi 4P, yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, serta penyebaran misalnya di gambar berikut. Peneliti memilih model 4 D karena produk yang akan dikembangkan berupa media komik yang berbentuk buku, langkah pengembangannya tidak banyak serta sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa. Gambar

Gambar 1.



(Gambar model pengembangan 4D menurut S. Thiagarajan, Dorothy S, emmel dan Melvyn I semmel).

Tempat penelitiannya yakni di SDN Cipaot Kota Cilegon yang bertempat di Link Nagreg RT/11 RW/03 Kepuh, Ciwandan, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Penelitian ini diadakan mulai Februari-April 2022. Penelitian pembelajaran yaitu siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Materi kata tanya.

Teknik pengumpulan data yang dipakai lembar observasi, wawancara, lembar angket, Lembar tes serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu instrumen pembelajaran (RPP), instrumen pengumpulan data dengan observasi, pedoman wawancara, angket validasi (ahli materi, ahli media serta validasi guru, pedoman tes yang terdiri dari lembar *pre-test* serta *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dibuat di penelitian ini berbentuk komik dengan basis *Comic Life* guna menaikkan kemampuan membaca di pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD, disusun untuk menjadi media bantu bagi peserta didik kelas II guna menaikkan kemampuan membaca di pelajaran Bahasa Indonesia materi kata tanya secara mudah, juga dapat memotivasi minat baca peserta didik agar pembelajaran lebih menarik.

Sementara validasi angket pada media pembelajaran komik berbasis *Comic Life* diadakan oleh dua dosen ahli yakni Dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Bapak Sigit Setiawan, M.Pd selaku ahli materi, Bapak Dr.Lukman Nulhakim, M.Pd selaku ahli media serta Ibu Siti Jubaeda, S.Pd sebagai validasi Guru. Hasil angket validasi bisa diketahui di tabel dibawah:

TABEL 1.

Hasil Uji Validasi Media Komik berbasis *Comic Life* oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Pembelajaran	20
2.	Aspek Materi/kebenaran isi	23
	Jumlah	43
	Rata-rata	86%

TABEL 2.

Hasil Uji Validasi Media komik berbasis *Comic Life* oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Pemilihan Media	9
2.	Aspek Pemanfaatan Media	9
3.	Aspek Bentuk Fisik Media	26
	Jumlah	44
	Rata-rata	88%

TABEL 3.
Hasil Validasi Penilaian Guru

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Pembelajaran	25
2.	Aspek Materi/kebenaran isi	25
3.	Aspek Pemilihan Media	10
4.	Aspek Pemanfaatan Media	10
5.	Aspek Bentuk Fisik Media	29
Jumlah		99
Rata-rata		99%

PEMBAHASAN

Dari tabel tersebut, hasil penilaian validasi ahli materi, media dan validasi penilaian guru menggunakan skala likert dimodifikasi oleh Riduwan. Dengan ketentuan (skor 1 sangat kurang, skor 2 kurang, skor 3 cukup, skor 4 baik, serta skor 5 sangat baik). Dari hasil penilaian ahli materi di tabel 1 mendapat jumlah nilai 86,00 dan presentase 86% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian oleh ahli materi di tabel 2 mendapat jumlah nilai 88,00 dan presentase 88% dengan kriteria sangat layak, serta hasil penilaian validasi guru mendapat jumlah nilai 99,00 dan presentase 99% dengan kriteria sangat layak.

Setelah peneliti merevisi produk media komik berbasis *Comic Life*, langkah selanjutnya yakni mengadakan uji coba produk pada peserta didik kelas II SDN Cipaot kota Cilegon yang dijadikan sampel dalam penelitian. Dari hasil pre-test mendapatkan hasil 63% serta hasil post-test 88%. Hasil tersebut tentunya mengalami peningkatan kemampuan membaca siswa di materi kata tanya mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik berbasis *Comic Life*. Selanjutnya, peneliti melakukan penyebaran dalam jumlah banyak di sekolah berbeda dengan mendapatkan hasil 85,5%. Dengan demikian, media komik dengan basis *Comic Life* dapat dikatakan efektif serta layak dipakai untuk pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian serta pembahasan terkait pengembangan produk didapat kesimpulan yakni; Di pengembangan media komik berbasis *Comic Life* menggunakan model penelitian serta pengembangan 4D menurut Thiagarajan, dengan langkah 4 tahapan diantaranya: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*. 4) *Disseminate*. Media komik berbasis *Comic Life* yang dikembangkan di penelitian ini bisa dinyatakan layak sebab ketika uji validasi dari ketiga penilai yaitu ahli materi mendapat skor 88% (sangat layak), ahli media 88% (sangat layak), guru 99% (sangat layak). Berdasarkan uji coba lapangan, menunjukkan media komik dengan basis *Comic Life* efektif untuk dipakai di pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata Tanya kelas II SD. Hal itu dilihat dari peningkatan kemampuan membaca peserta didik yang memiliki presentase nilai pre-test sebesar 63% serta post-test 88% dengan rata-rata 88,00 uji coba terbatas dan 85,5% dengan rata-rata 85,50 hasil uji coba jumlah banyak.

SARAN

Adapun saran-sarannya yaitu: untuk pihak guru sebelum memilih media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran, selain itu guru hendaknya mengadakan inovasi pada media pembelajaran supaya lebih efektif serta menyenangkan. Untuk pihak sekolah hendaknya menyelenggarakan seminar terkait pentingnya inovasi pada media pembelajaran supaya guru punya wawasan berinovasi media pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan aplikasi dan metodologi yang berbeda dalam pembuatan komik pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amitya Kumara. Dkk. 2014. *Kesulitan Berbahasa Pada Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Apriani Dina. 2019. *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Studi Kasus XI MAN 2 Kota Serang)*. Serang: UIN SMH Banten.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batu Bara. H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006*. Jakarta: Depiknas.
- Djamarah. Syaiful Bahri. Dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dodi Rullyanda. 2014. *Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia*, <https://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2014/08/pengertian-ruang-lingkup17html=1>. Diakses pada tanggal 26 Januari 2022.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Feni Yuni Lestari. 2017. *Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA*. Magelang: Universitas Muhammadiyah.
- Fitria Tahta Alfina. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Comic Life Terhadap Pemahaman Fiqih Ibadah (Studi di kelas XI MAN 2 Kota Serang)*. Semarang: UIN Walisongo.
- Harjasudjana. Dkk. 2008. *Materi Pokok Keterampilan Membaca*. Jakarta: Karunika.
- Hartati. 2003. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: UPI Press.
- Ibu Guru Siti Jubaedah. 2021. *Hasil Wawancara*. Cilegon: SDN Cipaot.
- I.G.A.K. Wardani. 1995. *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Isran Rosyid Karo-Karo S dan Rohani. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM. Vol.7 No.1 (November-Februari 2022), 94-95.
- J.P Chaplin. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lutfikah dan Nurhasanah. *Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. El Bannar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol.3 no.1 (Januari-Februari), 86-92.
- Muhammad. 2020. *Pembelajaran SKI di Madrasah Kiat Praktis Desain Intruksional*. Mataram: Sanabil.
- Nizwardi Jalinus. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurhadi. 2005. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurhasanah dan Didik Tumianta. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD dan SMP*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.



- Rudi. Susilana. Dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV: Pustaka Abadi.
- Sabari Akhadiah. Dkk. 1992/1993. *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- S.C.Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Septy Nurfadhillah. Dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. 2007. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Bandung: Epilson Grup.
- Stephent P. Robboins dan Timonthy A Judge. 2009. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Tabrani Rusyan. 1992. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon. 2008. *Kemampuan Membaca*. Bandung:Aksara.
- Tampubolon. 1987. *Kemampuan Membaca:Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan. H. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum Pembelajaran. 2011. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Undang- Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003. 2006. *SISDIKNAS*. Bandung: Citra Umbara.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 Tahun 2017. 2017. *Tentang Sistem Perbukuan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Uyu Muawwanah. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Serang: Media Madani.
- Wina Sanjaya. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Zainal Arifin. 2017. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

