

Deskripsi Penggunaan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Hilmi Aziz

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: mashilmiymashilmi@gmail.com

Dessy Setyowati

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: dessysetyowati03@gmail.com

Ady Setiawan

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: ady@unukalbar.ac.id

Korespondensi penulis: *mashilmiymashilmi@gmail.com

Abstract: Teachers still use the conventional approach (lectures) and lack the use of learning media used in the teaching and learning process. This results in students being less motivated to learn so that there are still many students who are not fluent in reading, some are not paying attention to the teacher when explaining, talking to their classmates, ignoring when the teacher tells them to do assignments. The method used in this research uses a descriptive method with a qualitative approach. This research provides a precise description and explanation of the conditions or symptoms encountered. Data collection technique. The data collection technique used in this research is Document Study. Characteristics of pictorial media: In the first characteristic, the program is equipped with a 2D animation application which can create animated cartoons, interactive animations, games, company profiles, presentations, video clips, movies, web animations and other applications as many as 15 articles out of the 20 articles that have been analyzed, this shows that the presentation is 75% fulfilled regarding these characteristics. The second characteristic is that the image media program is equipped with interactive buttons with movies or certain objects. 12 articles out of the 20 articles that have been analyzed, show a 60% presentation regarding these characteristics. The third characteristic is that the image media is equipped with a program that can make changes in color transparency, 8 of the 20 articles analyzed showed a percentage of 40% regarding this characteristic. Furthermore, there is a fourth characteristic, namely image media equipped with animation that can follow a predetermined path. The researchers got 11 out of 20 articles which showed a percentage of 55% regarding this characteristic. Furthermore, finally, there are characteristics of flash programs that are equipped with vector-based animation which has flexibility in creating vector objects, 20 of the 20 articles that have been analyzed, this shows that the percentage is 100% fulfilled regarding these characteristics.

Keywords: Description, Use, Illustrated Story Media

Abstrak. Guru masih menggunakan Pendekatan Konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan Media Pembelajaran yang di gunakan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan Siswa kurang termotifasi untuk belajar sehingga masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca ada pula yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan, berbicara sama teman sebangku, mengabaikan jika guru menyuruh mengerjakan tugas. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan yang tepat mengenai keadaan atau gejala yang dihadapi. Teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu Studi Dokumen. Karakteristik media bergambar pada karakteristik pertama program dilengkapi dengan aplikasi animasi 2D yang dapat membuat animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi lain sebanyak 15 artikel dari 20 artikel yang sudah dianalisis, hal tersebut menunjukkan presentasi terpenuhi 75% mengenai karakteristik tersebut. karakteristik kedua program media gambar dilengkapi tombol interaktif dengan movie atau objek tertentu sebanyak 12 artikel dari 20 artikel yang sudah dianalisis, menunjukkan presentasi 60% mengenai karakteristik tersebut. karakteristik yang ketiga yaitu media bergambar dilengkapi dengan program yang dapat membuat perubahan transparansi warna terdapat 8 dari 20 artikel yang di analisis menunjukkan persentase 40% mengenai karakteristik tersebut. Selanjutnya ada karakteristik yang ke empat yaitu media gambar dilengkapi dengan animasi yang dapat mengikuti alur yang telah ditetapkan peneliti mendapatkan 11 dari 20 artikel yang menunjukkan persentase 55% mengenai karakteristik tersebut. Selanjutnya yang terakhir ada karakteristik flash program di lengkapi animasi berbasis vector yang mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor sebanyak 20 dari 20 artikel yang sudah dianalisis, hal tersebut menunjukkan presentase terpenuhi 100% mengenai karakteristik tersebut.

Kata Kunci: Deskripsi, Penggunaan, Media Cerita Bergambar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa yang berfungsi untuk menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga harus dikemas dengan menarik. Media pembelajaran sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan persepsi indra media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio visual (Abi Hamid, 2020).

Dilihat berdasarkan jenisnya, ada beberapa macam media yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu media audio *visual*. Media audio *visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Contoh media pembelajaran audio visual adalah film atau gambar yang hidup. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar dari siswa. Menurut Gusnarib (2021)

Maka dari itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di SD adalah media visual.

Media visual merupakan media pembelajaran yang hanya dapat dilihat oleh indra pengelihatan. Media visual dapat dibagi menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu contoh media dua dimensi adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi cerita atau teks narasi dan gambar ilustrasi yang saling terkait satusama lain dalam penyampaian pesan agar lebih jelas dan mudah untuk dimengerti. Selaras dengan teori Jean Piaget bahwa siswa SD masih berada pada tahap operasional konkrit (Marinda, 2020).

Kesulitan belajar bahasa yakni kesulitan yang dialami seseorang yang berkemampuan rata-rata ke atas, dalam memperoleh kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, yang mencakup penguasaan tentang bentuk, isi serta penggunaan bahasa. Seseorang yang mendapat kesulitan dalam berbahasa berarti ia mendapat kesulitan dalam berkomunikasi serta sulit mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Ia kurang mampu mengembangkan konsep yang dimilikinya karena kurangnya penguasaan kosakata dan keterbatasan bahasa yang dikuasainya.

Menurut hasil penelitian McCoy yang dikutip dalam Mantak Yuen, Peter Westwood, Gunter Wong (2008:110) mengenai prevalensi anak berkesulitan belajar, mengatakan bahwa *“The prevalence rate for students with specific learning difficulties is not high-probably in the order of 2% to 4% in English-speaking countries”*.

Keterampilan membaca sebagai salah satu kemampuan berbahasa memegang peranan penting agar seorang individu dapat mempelajari berbagai informasi, pengetahuan tertulis. Dalam masyarakat yang semakin maju, kemampuan membaca merupakan kebutuhan. Sebagian informasi disajikan tertulis dan hanya dapat diperoleh melalui membaca. Koran, majalah, resep obat, menu makanan, bahkan informasi visual melalui TV memerlukan kemampuan membaca. Untuk anak sendiri kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi.

Kreatifitas guru dalam mengajar salah satunya berupa metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran. Karena bagaimanapun juga pada masa sekarang ini dalam sebuah sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampai pesan pendidikan tampaknya memang sangat perlu dibantu dengan media pembelajaran, agar proses belajar mengajar pada khususnya dan proses pendidikan pada umumnya dapat berlangsung secara efektif. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah “bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca” (Azhar Arsyad, 2004:5).

Penggunaan media yang tepat untuk menambah peningkatan kemampuan membaca dan menyimak anak sangatlah penting. Salah satunya adalah media cerita bergambar. Penggunaan metode ini adalah dengan cara, dalam belajar anak dibacakan oleh guru sebuah buku cerita dan menceritakannya dengan sangat menarik sehingga anak tertarik terhadap isi dari buku cerita tersebut.

Selanjutnya guru bisa membagikan buku cerita pada anak didik agar anak membaca sendiri buku cerita tersebut dan disuruh menceritakan semampunya. Dengan begitu anak secara sukarela dan senang hati telah melakukan latihan membaca sekaligus menyimak. Hal ini disebabkan karena dongeng bersifat kreatif, imajinatif, dan emosional sehingga orang yang mendengar atau membaca dongeng akan merasa senang karena melibatkan emosi positifnya, yaitu perasaan senang dan penasaran.

Berdasarkan pengamatan dan kenyataan yang peneliti dapatkan selama observasi di sekolah SDI Miftahussholihin Guru masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang di gunakan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan Siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca ada pula yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan, berbicara sama teman sebangku, mengabaikan jika guru menyuruh mengerjakan tugas, sehingga prestasi belajar yang mereka peroleh kurang optimal

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Deskripsi Penggunaan Media Cerita bergambar Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan yang tepat mengenai keadaan atau gejala yang dihadapi. Menurut Sugiyono (2020:9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Menurut Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono (2020:7) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk katakata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran, menguraikan dan menafsirkan keadaan yang ada terkait Implementasi Penggunaan media cerita bergambar

Menurut Sugiyono (2019:318) dalam sebuah penelitian kualitatif, data dapat diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya mencapai titik jenuh. dalam hal ini analisis data kualitatif,

Sugiyono (2019:319) mengemukakan bahwa analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan saat observasi, dan bahan acuan yang lain, sehingga dapat dengan mudah dipahami, dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Paparan Hasil Data Karakteristik Media

Penelitian ini menggunakan 20 Artikel dengan judul serta permasalahan yang berbeda. Berikut hasil analisis dari 20 artikel tersebut. Karakteristik media gambar adalah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi empat jenis, yaitu media *audio*, media *visual*, media *audio visual*, dan multimedia. Dari karakteristik tersebut terdapat indikator-indikator yang ada pada media bergambar yang peneliti sangat perhatikan. Oleh karena itu indikator tersebut hasil dilihat 1 per 1 pada artikel untuk menentukan sebesar apa pengaruh pembelajaran menggunakan media gambar ini. Terdapat hasil dari temuan penelitian pada artikel yaitu.

Tabel 1 Rekapitulasi Indikator Hasil Analisis

Indikator	Ketersediaan		Persentase
	Ya	Tidak	
Relevansi	15	5	75%
Kemampuan Guru	12	8	60%
Kemudahan penggunaan	8	12	40%
Ketersediaan	11	9	55%
Kebermanfaatan	20	0	100%

Berdasarkan table diatas dapat dijelaskan bahwa indikator karakteristik media bergambar pada karakteristik pertama program dilengkapi dengan aplikasi animasi 2D yang dapat membuat animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi lain sebanyak 15 artikel dari 20 artikel yang sudah dianalisis.

Hal tersebut menunjukkan presentasi terpenuhi 75% mengenai karakteristik tersebut.karakteristik kedua program media gambar dilengkapi tombol interaktif dengan movie atau objek tertentu sebanyak 12 artikel dari 20 artikel yang sudah dianalisis, menunjukkan

presentasi 60% mengenai karakteristik tersebut. karakteristik yang ketiga yaitu media bergambar dilengkapi dengan program yang dapat membuat perubahan transparansi warna terdapat 8 dari 20 artikel yang di analisis menunjukkan persentase 40% mengenai karakteristik tersebut.

Selanjutnya ada karakteristik yang ke empat yaitu media gambar dilengkapi dengan animasi yang dapat mengikuti alur yang telah ditetapkan peneliti mendapatkan 11 dari 20 artikel yang menunjukkan persentase 55% mengenai karakteristik tersebut. Selanjutnya yang terakhir ada karakteristik flash program di lengkapi animasi berbasis vektor yang mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor sebanyak 20 dari 20 artikel yang sudah dianalisis, hal tersebut menunjukkan persentase terpenuhi 100% mengenai karakteristik tersebut.

Simpulan karakteristik yang tidak tampil atau terendah menunjukkan bahwa artikel yang di temukan kurang memberi informasi bahwa sebenarnya media gambar banyak sekali kegunaannya di bandingkan apa yang diberikan atau dijelaskan pada artikel yang peneliti temui tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian teori media gambar merupakan satu diantara Media interaktif. Hal tersebut sesuai rezeki (2018) berpendapat bahwa media gambar merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan. Romiszowski dalam Basuki dan Farida (2001) media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Arief Sadiman (2008) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Sutjiono 2005). Rayanda Asyar (2012) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga Hasil penelitian yang ditemukan perbedaannya tidak signifikan sehingga cukup banyak kecocokan dari temuan artikel yang diteliti. Media dengan menggunakan audio visual pada artikel yang di temukan juga banyak kesamaan sehingga sesuai dengan media pembelajaran yang interaktif.

Pada setiap artikel juga ditemukan bahwa media gambar adalah media yang interaktif yang dapat membantu siswa maupun guru dalam tercapainya sebuah pembelajaran yang diinginkan, media gambar juga menjelaskan kemampuan membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan dan dijelaskan juga pada setiap artikel yang ditemukan media gambar dapat membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner* menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Menurut suryani, setiawan, dan putria (2018) memberikan penjabaran mengenai media gambar yang merupakan *software* yang di adopsi oleh *Adobe* dari *macromedia*. Bahasa pemrograman yang diterapkan di media gambar yaitu bahasa pemrograman *Action script*. Menggunakan *Adobe Flash CS6* bisa membantu mengembangkan game, media, bahan ajar interaktif, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil dari kajian teori tersebut bahwa perbedaan dari kajian teori dan hasil artikel itu sesuai dengan hasil temuan yang peneliti teliti tersebut. Sehingga kajian teori ini sangat relevan dengan hasil dari penelitian.

Aplikasi media gambar memiliki banyak fitur sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, animasi secara bersamaan. Begitu juga dengan hasil kajian teori ini bahwa artikel yang diteliti dapat dengan jelas yaitu media bergambar adalah media interaktif yang dapat membantu suatu pembelajaran. Sehingga kajian teori ini tidak memiliki perbedaan melaikan persamaan dengan hasil penelitian.

Karakteristik Media Bergambar

Karakteristik media bergambar sesuai dengan prabawati (2008) media gambar mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya:

- a. Program dilengkapi dengan aplikasi animasi 2D yang dapat membuat animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi lain.
- b. Program media gambar dilengkapi tombol interaktif dengan movie atau objek tertentu.
- c. Media gambar dilengkapi dengan program yang dapat membantu perubahan transparansi warna.
- d. Media gambar dilengkapi dengan animasi yang dapat mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e. Media gambar dilengkapi animasi berbasis vektor yang mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa karakteristik yang kurang diterapkan yaitu media gambar dilengkapi dengan animasi yang dapat mengikuti alur yang telah di tetapkan. Sedangkan karakteristik yang sering diterapkan yaitu program dilengkapi dengan aplikasi animasi 2D yang dapat membuat animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, *presentasi*, *video clip*, *movie*, *web* animasi dan aplikasi lain.

Adapun hasil persentase ketersediaan karakteristik terpenuhi 90% mengenai karakteristik tersebut, karakteristik kedua program media gambar dilengkapi tombol interaktif dengan movie atau objek tertentu sebanyak 11 artikel dari 20 artikel yang sudah dianalisis, menunjukkan presentase 55% mengenai karakterisistik tersebut, karakteristik yang ketiga yaitu media gambar dilengkapi dengan program yang dapat membuat perubahan transparan warna terdapat 6 dari 20 artikel yang dianalisis menunjukkan persentase 30% mengenai karakteristik tersebut.

Selanjutnya ada karakteristik yang ke empat yaitu media gambar dilengkapi dengan animasi yang dapat mengikuti alur yang telah ditetapkan peneliti mendapatkan 5 dari 20 artikel yang menunjukan persentase 25% mengenai karakteristik tersebut.

Selanjutnya yang terakhir ada karakteristik flash program dilengkapi animasi berbasis vektor yang mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor sebanyak 8 dari 20 artikel yang sudah dianalisis, hal tersebut menunjukkan persentase terpenuhi 40% mengenai karakteristik tersebut.

Kondisi Pembelajaran Yang Muncul

Kondisi pembelajaran yang muncul pada 20 artikel memiliki hasil yang positif semua dengan presentase diatas 90%.media gambar ini sangat berguna baik bagi pendidik maupun bagi pengajar karena mengalami pembelajaran yang tercapai.

Adapun kelebihan dan kelemahan hasil peneliti yaitu kelebihan dapat melihat hasil dari media pembelajaran media gambar pada artikel yang ditemukan, dapat melihat dari persamaan dan perbedaan pada setiap artikel yang ditemukan, dapat melihat hasil ulasan dari setiap artikel yang ditemukan, sedangkan masih kurangnya mendapat informasi yang lebih spesifik dari artikel, kurang rapinya tulisan dari artikel sehingga membuat orang perlu membaca ulang berkali-kali agar lebih paham.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan dan di uraikan mengenai penggunaan penggunaan media buku cerita bergambar dalam mengembangkan kemampuan membaca. Peneliti dapat simpulkan bahwa terbukti dengan penggunaan media buku cerita bergambar sangat efektif di gunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini terlihat dari bagaimana peneliti memperhatikan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan anak yaitu, anak mampu menyebutkan symbol huruf vokal dan konsonan, anak mampu menyebutkan suku kata atau mengeja kata, dan anak mampu menghubungkan suku kata menjadi kata sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman. 1999. *Kesulitan Siswa Membaca Permulaan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). *Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia dini
- Alice, Crow. Dan Lester D, Crow. (1992). *Educational Psychology*. New Jersey: Littlefeld Adams and Co.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 2). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdikbud. Asep Herry Hernawan. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta :Rineka Cipta
- AH. Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

- Djago Tarigan. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eka Mei Ratnasari, Enny Zubaidah, ” *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 3, September 2019.
- Elisabeth Tantiana Ngura, ” *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini TK Maria Virgo Kabupaten Ende*”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 5 No. 1, (Maret 2018).
- Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. (2019). *Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 4(3), 322–328.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 72. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tarigan, N. T. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca*. *Jurnal Curere*, 2, 141–150.
- Tjiptono, F. (2023). *Riset pemasaran*. Penerbit Andi.