

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SDN WANAJAYA 05  
KABUPATEN BEKASI**

Mutia Nur Aina<sup>1</sup>, Ira Restu Kurnia<sup>2</sup>  
Universitas Pelita Bangsa, Bekasi<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>mutianuralina1905@gmail.com , <sup>2</sup>kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id

**ABSTRACT**

*The low narrative writing skills of grade IV students can be influenced by the lack of innovation in the use of learning media in the classroom. There is a need for interesting learning media so that students can be more interested in writing narratives. This research aims to develop learning media such as children's story comic media to improve narrative writing skills in grade IV students in elementary schools. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. For the validity test, three experts were assessed, namely material experts with a percentage of 100%, linguists with a percentage of 74.00%, and media experts with a percentage of 100%. In addition to the acquisition of three experts, to determine the feasibility also used assessments from the responses of educators and students, as for the responses of educators produced a percentage of 94.50%, and those produced by student responses produced 94.30%. So it can be said that children's story comic media can be declared very valid and very suitable to be used for learning in the classroom. As for testing the effectiveness, the assessment was taken from the Pretest and Post-test. The pre-test produced a percentage of 40.00% and the Post-test obtained a percentage result of 82.00%. So it can be said that children's story comic media is very effective to be used for learning in the classroom.*

*Keywords: learning media, children's story comics, narrative writing skills, development*

**ABSTRAK**

Rendahnya keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV dapat dipengaruhi karena kurangnya inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas. Diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih tertarik lagi dalam menulis narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk uji kevalidan dilakukan penilaian tiga ahli yaitu ahli materi dengan presentase yang diperoleh 100%, ahli bahasa dengan presentase 74.00%, ahli media dengan presentase 100%. Selain perolehan tiga ahli, untuk mengetahui kelayakan juga menggunakan penilaian dari respon pendidik dan peserta didik, Adapun dari respon pendidik menghasilkan presentase 94.50%, dan yang dihasilkan oleh respon peserta didik menghasilkan 94.30%. Maka dapat dikatakan

bahwa media komik cerita anak dapat dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan untuk menguji keefektifan bahwa penilaian diambil dari Pre-test dan Post-test. Pre-test menghasilkan presentase 40.00% dan Post-test mendapatkan hasil presentase 82.00%. Maka dapat dikatakan bahwa media komik cerita anak sangat efektif untuk digunakan pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci : media pembelajaran, komik cerita anak, keterampilan menulis narasi, pengembangan

### **A. Pendahuluan**

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi yang semakin pesat. Adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya perubahan dalam dunia pendidikan yaitu sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Hal ini didukung oleh pendapat (BSNP, 2006) bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Keberhasilan guru dalam melakukan manajemen kelas sangat berpengaruh dalam menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif

tentunya akan membawa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik pula (Kunia et al., 2023).

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Bahasa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa juga dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara ucapan (lisan) maupun tertulis. Untuk itu terdapat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan antara lain: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan terakhir keterampilan menulis. Keterampilan dalam menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk menuangkan ide kepada pembaca melalui rangkaian kata-kata.

Narasi adalah tulisan yang menceritakan sebuah kejadian. Di dalamnya terdapat pelaku, jalan cerita

(alur), tema cerita, dan latar cerita. Dalam keterampilan menulis narasi siswa membutuhkan media pembelajaran supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Lebih lanjut, (Ary Nur Wahyuningsih, 2011) media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berupa komik. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber pembelajaran. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Pada penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Mei 2023 melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi, diketahui jika kemampuan menulis narasi siswa masih kurang. Hal ini dikarenakan guru tidak memakai media pembelajaran apapun saat mengajar. Sebagian besar siswa hanya mempergunakan buku guru dan buku siswa sebagai media belajar sehingga siswa tidak memiliki pemahaman yang jelas akan cara menulis narasi yang menyebabkan siswa kesulitan menyusun kata dan kalimat.

Hasil evaluasi yang dilakukan di kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi turut mendukung permasalahan yang telah dipaparkan dimana diketahui bahwa hasil belajar menulis narasi siswa di tahun 2023 banyak yang tidak mencapai KKM dimana dari jumlah 30 siswa hanya 10 siswa dengan persentase 40% yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM dan dinyatakan telah mampu menulis narasi dengan baik, sedangkan 20 siswa lainnya dengan persentase 60% mendapatkan nilai dibawah KKM dan dinyatakan belum 6 mampu menulis narasi dengan baik. Nilai Rata-rata yang diperoleh yakni 63,2 dengan nilai maksimal 85 dan minimal 55. Nilai hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mencapai tujuan menulis narasi secara optimal.

Berdasarkan dari masalah tersebut, peneliti berupaya memberikan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah media komik cerita anak dan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi “.

## **B. Metode Penelitian**

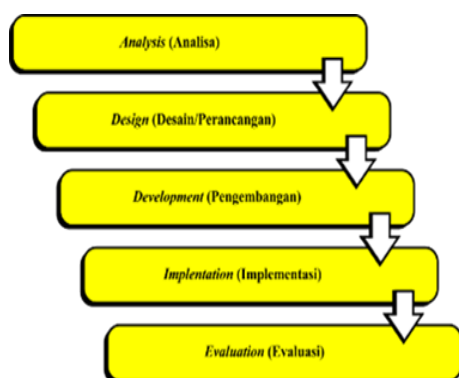
Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sukmadinata, 2013) *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud adalah komik cerita anak pada pembelajaran menulis narasi. Pembuatan produk diawali dengan pemberian kuisisioner tentang kebutuhan media diberikan kepada siswa dan guru. Pengujian produk diberikan kepada tim validator yang terdiri dari ahli materi, bahasa serta media.

Menurut (Hikmah & Damayanti, 2021) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang diterapkan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu kemudian melakukan penelitian terhadap keefektifan produk tersebut. Dalam dunia Pendidikan, penelitian pengembangan atau *Research and Development* diartikan

sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang dihasilkan dengan tujuan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah (Hanafi, 2017). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik cerita anak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi Di Jl. Majapahit Raya Kp. Ciringgeng Barat Rt 001/ Rw 008 Ds.Wanajaya Kec.Cibitung Kab.Bekasi. Waktu pelaksanaan penelitian awal pada tahun ajaran 2022/2023 dalam rentang waktu 22 Mei 2023.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Langkah-langkah rencana pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut : Analisis (*Analysis*), yaitu tahapan mengetahui permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian

menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Perancangan (*Design*), yaitu tahapan merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi Bahasa. Pengembangan (*Development*), yaitu tahapan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Implementasi (*Implementation*), yaitu tahapan melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Evaluasi (*Evaluation*), yaitu tahapan dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan untuk mengukur kualitas produk dan ketercapaian tujuan media kepada peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan menganalisis data yang didapat selama penelitian.



**Gambar 1. Rancangan Model Pembelajaran ADDIE**

Dalam penelitian ini, peneliti menguji instrument dengan menerapkan angket dan lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta melibatkan satu pendidik untuk menilai kelayakan media berupa komik cerita anak, dan 30 siswa kelas IV untuk menguji keefektivan media komik cerita anak terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi.

Data hasil validasi ahli materi, ahli Bahasa, ahli media diperoleh melalui hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

*P* : Nilai akhir

*F* : Jumlah skor total hasil validasi

*N* : Jumlah skor maksimal

Data hasil skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi**

Kriteria	Presentase
Sangat Valid	81 % - 100 %

Valid	61 % - 80 %
Cukup Valid	41 % - 60 %
Kurang Valid	21 % - 40 %
Tidak Valid	0 % - 20 %

(Sumber : Sugiyono, 2017)

Data hasil uji coba terbatas mengenai respon pendidik dan peserta didik terhadap efektivitas peningkatan keterampilan menulis narasi siswa dihasilkan dengan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Dari hasil skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat ketertarikan peserta didik dengan kriteria sebagai berikut :

**Table 2. Kriteria Hasil Efektivitas Media**

Kriteria	Presentase
Sangat Efektif	81% - 100%
Efektif	61% - 80%
Cukup Efektif	41% - 60%
Kurang Efektif	21% - 40%
Tidak Efektif	0% - 20%

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Analisis data yang dilakukan menggunakan data deskriptif. Dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari validator. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, data yang diperoleh diubah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor keseluruhan

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

Kriteria	Presentase
Sangat layak	81,25% < skor ≤ 100%
Layak	62,5% < skor ≤ 81,25%
Cukup layak	43,75% < skor ≤ 62,5%
Tidak layak	25% < skor ≤ 43,75%

(Sumber: Sudijono dan Ernawati, 2013)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tahapan pertama adalah tahapan analisis yang merupakan tahapan awal bagi peneliti. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas IV SDN Wanajaya 05. Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, ditemukan masalah terhadap kurangnya keterampilan menulis narasi pada siswa, dikarenakan kurangnya media pembelajaran di dalam kelas mereka hanya menggunakan media seadanya yang di sediakan di dalam kelas tersebut. Sehingga peneliti akan membuat sebuah produk yaitu komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa IV.

Tahap kedua perancangan atau desain adalah tahapan dimana menentukan judul komik, isi materi, karakter tokoh, desain atau warna pada komik, kesimpulan. Tahap desain ini adalah tahapan merancang sebuah komik yang akan dibuat, sehingga diperlukan tahap pengembangan produk selanjutnya.

Salah satu contoh tahapan desain bagian cover komik sebagai berikut.



**Gambar 2. Tahapan Desain Cover Komik**

Tahapan ketiga adalah tahap pengembangan, tahapan dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media komik cerita anak: Pembuatan media komik dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

**Table 4. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Validator	Hasil	Presentase
Ahli Materi	Sangat Valid	100%
Ahli Bahasa	Valid	74%
Ahli Media	Sangat Valid	100%
<b>RATA-RATA</b>		92.10%
<b>KATEGORI</b>		Sangat Layak

Setelah mendapatkan kritik dan saran serta penilaian pada angket, maka peneliti melakukan perbaikan terhadap media komik cerita anak dengan hasil masukan dari ahli validator. Penyempurnaan dilakukan dari segala aspek, baik pada tulisan dialognya, maupun penambahan KI dan KD. Hal ini membuat media komik cerita anak siap digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Tahap keempat adalah tahapan implementasi dimana pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk secara terbatas kepada subjek uji coba setelah direvisi oleh validator. Adapun subjek uji coba adalah 30 siswa.

**Tabel 5. Rekapitulasi Pre-test Keefektivan Keterampilan Menulis Narasi**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1.	AAF	4
2.	AH	5
3.	AK	5
4.	AZ	4
5.	DA	3
30.	DAP	7
<b>JUMLAH</b>		120
<b>PRESENTASE</b>		40.00%

Berdasarkan tabel 5. hasil rekapitulasi pre-test keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari menulis narasi berdasarkan media yang ada di kelas seperti : media buku saja dinyatakan “Kurang efektif” dengan presentase 40.00%.

**Tabel 6. Rekapitulasi Post-test Keefektivan Keterampilan Menulis Narasi**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1.	AAF	8
2.	AH	9
3.	AK	10
4.	AZ	8
5.	DA	8
30.	DAP	8



<b>JUMLAH</b>	246
<b>PRESENTASE</b>	82.00%

Berdasarkan table 6. hasil rekapitulasi post-test keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV. Di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari keefektivan menulis narasi berdasarkan media komik cerita yang peneliti kembangkan dinyatakan “Sangat Efektiv” dengan presentase 82.00%.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Komik Cerita Anak Oleh Guru Kelas IV**

No	Aspek Kelayakan	Respon Pendidik
		Jumlah Skor
1.	Tampilan	10
2.	Penyajian Media	20
3.	Isi	13
4.	Bahasa	9
<b>JUMLAH</b>		52
<b>RATA-RATA</b>		94.50%
<b>KATEGORI</b>		Sangat Valid

Berdasarkan table 7. penilaian media komik cerita anak dari respon pendidik dapat dinyatakan “Sangat valid” dengan nilai presentase 94,50% yang berarti media yang

dikembangkan sudah terbilang valid dan layak untuk uji cobakan dengan masukan kritik dan saran dari respon pendidik.

Tahapan kelima adalah tahap evaluasi dimana pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan untuk mengukur kualitas produk dan ketercapaian tujuan media kepada peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Tahap ini dilakukan evaluasi berupa revisi media komik cerita anak dari hasil penilaian 3 tim validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan media komik cerita anak kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi dapat disimpulkan sebagai berikut : Berdasarkan uji coba validasi terhadap pengembangan media pembelajaran oleh tiga validator, yaitu ahli materi diperoleh 100%, ahli media 100%, ahli bahasa 74.00%. Dengan rekapitulasi rata-rata 92.10% dapat dikategorikan sangat valid. Sehingga media pembelajaran komik cerita anak dapat digunakan dalam

pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan hasil respon pendidik dan peserta didik, media pembelajaran komik cerita anak dapat dikategorikan sangat valid dan sangat layak dengan hasil presentase respon pendidik 94.50%, dan respon peserta didik 94.30%. Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik maka media pembelajaran komik cerita anak layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Selanjutnya, hasil uji coba produk sebelum maupun sesudah untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, Pre-test mendapatkan hasil perolehan dengan presentase 40.00% dengan itu dinyatakan "Kurang Efektif". Sedangkan untuk Post-test mendapatkan hasil perolehan dengan presentase 82.00% dengan itu dinyatakan "Sangat Efektif". Dengan kesimpulan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik cerita anak dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A. M. A. L. I. A. "Pengaruh media komik cerita anak terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes." Undergraduate (S1) thesis (2020).
- BSNP. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Dalman, H. 2012. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Febriandari, E. I. (2015). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.
- Kurtanto, Niknik M. (2013). Cermat dalam Berbahasa Teliti dalam Berpikir. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Semi, Atar. (2003). Menulis Efektif. Padang: Angkasa Raya, 2003.
- Setyosari, Punaji. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Prenada Media
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. "Dalam Metode Penelitian Pendidikan." Bandung: Remaja Rosdakarya (2013).
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Alpian, Y. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar

- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 6(2), 85-93.
- Suparno. 2011. *Bagaimana Menulis Lintas Kurikulum*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Amalia, N. (2019). Pengaruh Citra Merek, Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Konsumen Mie Endess Di Bangkalan). *Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis*, 6(2), 96-104.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323-330.
- Hanafi, Hanafi. "Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4.2 (2017): 129-150.
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Terampil*.
- Izzaty, Rita Eka, Yulia Ayriza, and Farida Agus Setiawati. "Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar." *Jurnal Psikologi* 44.2 (2017): 153- 164.
- Kamal, S. S. L. B. A. (2019). Research paradigm and the philosophical foundations of a qualitative study. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(3), 1386-1394.
- Purnama, Sigit. "Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4.1 (2016): 19-32.
- Rahayu, D., Narimo, S., Fathoni, A., Rahmawati, L. E., & Widiyasari, C. (2020). Pembentukan Karakter Siswa Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 109-118.
- Saputro, Anip Dwi. "Implementasi manajemen mutu terpadu di sekolah/madrasah." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 5.2 (2015).