

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Putri Ismaya¹, Petrus Paulus Mbette Suhendro², Iva Sarifah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

¹mayaputri095@gmail.com, ²petrus@unj.ac.id, ³ivasarifah@unj.ac.id

ABSTRACT

The research aims to develop a Picture Storybook learning medium for teaching simple sentence writing to second grade elementary school students. This research is a development study using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data in this study were obtained through interviews, observations, and questionnaires. The validation results from the media expert showed feasibility with a percentage of 98,3%, from the material expert 95%, and from the language expert 90%. The average validation score from all experts was categorized as very good. The trial results by students showed a one-to-one test result of 96,6%, a small group test of 99%, and a field test of 92,5%. The average result from all student trials was categorized as very good. Thus, it can be concluded that the developed Picture Storybook learning medium can be used as a learning medium for writing simple sentences with sentence elements of subject (S), predicate (P), and object (O) in the second grade of elementary school.

Keywords: *Picture Storybook, Simple Sentences, Writing Beginnings.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun data pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan kelayakan dengan persentase 98,3%, dari ahli materi memperoleh persentase 95%, dan dari ahli bahasa memperoleh persentase 90%. Rata-rata dari hasil validasi para ahli dikategorikan pada kriteria sangat layak. Hasil uji coba oleh siswa menunjukkan hasil uji *one to one* sebesar 96,6%, uji coba *small group* 99%, dan uji coba *field test* 92.5%. Rata-rata dari uji coba kepada siswa dikategorikan pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Cerita Bergambar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menulis kalimat sederhana dengan unsur-unsur kalimat subjek (S), predikat (P), dan objek (O) di kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Kalimat Sederhana, Menulis Permulaan.

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa sangat penting bagi semua individu, karena keterampilan berbahasa berfungsi sebagai model untuk perkembangan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa, dan bahasa adalah alat komunikasi yang paling penting (Magdalena dkk., 2021). Dalam Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang saling berkaitan dan apabila salah satu keterampilannya tidak optimal akan saling memengaruhi keterampilan lainnya, yaitu keterampilan membaca, mendengarkan atau menyimak, menulis, dan berbicara. Menulis adalah bentuk ekspresi keterampilan dan keahlian bahasa terakhir yang dipelajari setelah membaca, berbicara, dan mendengar (Iskandarwassid & D. Sunendar, 2011). Oleh sebab itu, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena melibatkan penguasaan berbagai kemampuan berbahasa.

Materi kalimat sederhana mulai dipelajari di kelas II. Kalimat sederhana adalah kalimat yang mengandung informasi inti dan memiliki pola kalimat dengan dua unsur, yaitu subjek (S) dan predikat

(P). Pola kalimat ini juga dapat diperluas dengan unsur tambahan seperti objek (O) dan keterangan (K) (Hadiana dkk., 2018). Saat menulis siswa juga harus memperhatikan kelengkapan unsur tata bahasa seperti bentuk kata atau susunan kalimat, penggunaan ejaan yang tepat, dan tanda baca yang tepat. Untuk itu, dalam muatan Bahasa Indonesia di SD, kemampuan menulis harus dilatih agar siswa dapat menguasainya dengan baik dan bermanfaat untuk kehidupan (Sukma & Puspita, 2023). Dengan kata lain, kemampuan menulis juga menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya.

Dari hasil observasi kelas, angket siswa dan wawancara dengan guru di kelas II SDN Klender 10 Pagi ditemukan permasalahan dan kebutuhan siswa dalam menulis kalimat sederhana berpola S-P-O. Masalah yang ditemukan adalah sebagian siswa masih salah dalam menentukan predikat pada kalimat sederhana, siswa masih melakukan kesalahan dalam menulis susunan S-P-O, kosakata siswa masih terbatas, dan siswa sulit menemukan ide untuk dijadikan kata S-P-O yang saling berhubungan. Munculnya masalah

tersebut dikarenakan siswa masih kesulitan memahami dan membedakan unsur-unsur kalimat secara tepat, selain itu sesuai dengan hasil wawancara bersama guru kelas II, media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan penjelasan di papan tulis. Hal tersebut berbanding terbalik terhadap data hasil angket yang menunjukkan 93% siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran visual dengan gambar, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai optimal.

Mengacu pada analisis kebutuhan, solusi yang dapat ditawarkan adalah adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa menulis kalimat sederhana dengan pemilihan kata dan susunan unsur S-P-O yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD yang sedang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran perlu bersifat konkret dan mudah diamati seperti melalui gambar, cerita, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal tersebut sejalan dengan teori *Dual*

Coding oleh Clark Paivio (1991) yang menyatakan bahwa adanya keterkaitan antara teks dan gambar mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Teori ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan verbal seperti buku cerita bergambar sangat sesuai dengan perkembangan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang sudah menerapkan penggunaan media konkret dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar menunjukkan tingkat kelayakan, Sayfudin dan Mindaudah (2024) memperoleh hasil validasi sebesar 80%–86% dari para ahli. Oktaviani dan Rukmi (2023) mendapatkan hasil validasi media sebesar 93,75%, kepraktisan sebesar 90%, dan efektivitas dengan nilai N-Gain 0,5–0,6. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Rizma dkk. (2024), dengan skor validasi ahli di atas 82% dan respon siswa 87,79%. Penelitian oleh Fikriana dkk. memperoleh penilaian ahli 88, penilaian siswa 86, dan N-Gain 0,71–0,72. Sejalan dengan temuan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media buku cerita bergambar “Petualangan Lulu dan

Gudang Predikat” yang menampilkan kalimat berpola S-P-O dengan tiga bab cerita yang berbeda, penandaan warna berbeda pada tiap unsur S-P-O, dilengkapi halaman “Gudang Predikat” untuk memperkaya kosakata, serta latihan evaluasi, sehingga pembelajaran menulis kalimat sederhana menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di kelas dan solusi yang dapat ditawarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk keterampilan menulis kalimat sederhana berpola S-P-O pada siswa kelas II SD serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang dibatasi sampai tahap uji kelayakan produk, tidak sampai pada tahap implementasi luas atau uji efektivitas. Metode penelitian dan pengembangan adalah pendekatan ilmiah untuk melakukan penelitian, desain, pembuatan, dan uji coba produk, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan,

Produksi, dan Pengujian) (Sugiyono, 2023). Prosedur pengembangan mengadopsi model *Anaylisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Penelitian dilakukan di kelas II SDN Klender 10 Pagi yang berjumlah 31 siswa. Adapun teknik pengumpulan data untuk penelitian ini yang pertama adalah validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa bertujuan untuk menguji kevalidan dari media dengan perhitungan Skala Likert. Kedua, angket tanggapan diberikan kepada siswa setelah belajar menggunakan media buku cerita bergambar yang kemudian dihitung dengan Skala Guttman. Setelah mendapatkan data kuantitatif berupa persentase kelayakan, data kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tiga tahap model Miles Huberman & Saldana (Miles, Huberman, Saldana, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation). Berikut merupakan hasil pengembangan di tiap tahapannya:

1. *Analysis*

Dari hasil observasi kelas, angket siswa dan wawancara dengan guru ditemukan permasalahan dan kebutuhan siswa dalam menulis kalimat sederhana berpola S-P-O. Masalah yang ditemukan adalah sebagian siswa masih salah dalam menentukan predikat pada kalimat sederhana, siswa masih melakukan kesalahan dalam menulis susunan S-P-O, kosakata siswa masih terbatas, dan siswa sulit menemukan ide untuk dijadikan kata S-P-O yang saling berhubungan. Pada tahap analisis juga dilakukan evaluasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan masalah di lapangan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memastikan kesesuaian antara kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan media pembelajaran yang akan dibuat.

2. *Design*

Pada tahap *design*, peneliti memulainya dari Menentukan materi yang didasarkan pada CP dan TP kelas II SD. Selanjutnya adalah tahap penyusunan naskah, peneliti merancang alur cerita, tokoh, latar, narasi, dialog sederhana, isi Gudang Predikat, dan Mari Berlatih. Tahap merancang ilustrasi merupakan salah satu tahapan yang paling penting. Peneliti menggunakan aplikasi Procreate, rancangan dimulai dari membuat sketsa ilustrasi yang meliputi tokoh, latar, dan elemen tambahan yang diperlukan untuk mendukung visualisasi cerita.

Gambar 1 Proses Sketsa



Pada tahap *design* juga dilakukan evaluasi untuk melihat kesesuaian antara rancangan naskah, alur cerita, ilustrasi dengan materi dan tujuan pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan untuk

mengidentifikasi kekurangan atau ketidaksesuaian pada tahap perancangan sebelum pewarnaan ilustrasi.

3. *Development*

Tahap *development* dibagi menjadi tiga, praproduksi, produksi, pascaproduksi. Tahap praproduksi meliputi penyiapan naskah cerita, Gudang Predikat, dan Mari Berlatih yang memperhatikan *layout*, penyiapan sketsa ilustrasi, lalu mewarnai sketsa, juga penentuan jenis kertas yang digunakan dalam proses pembuatan buku, sehingga tahap produksi dapat berjalan secara sistematis dan terarah.

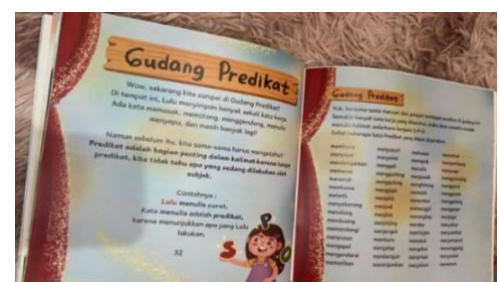
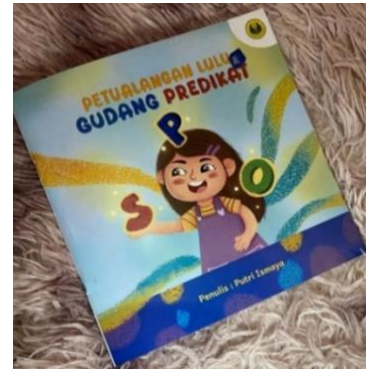
Gambar 2 Pewarnaan Sketsa



Selanjutnya tahap produksi, yaitu pencetakan setelah seluruh isi, ilustrasi, dan tampilan buku dinyatakan siap, sehingga produk buku cerita bergambar dapat digunakan di tahap selanjutnya. Buku

dicetak ukuran 20 cm x 20 cm, softcover, isi buku menggunakan bookpaper, berjumlah 21 lembar atau 42 halaman penuh warna.

Gambar 3 Buku Dicetak





Tahap pascaproduksi dilakukan setelah buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat dicetak sebagai produk awal. Pada tahap ini, produk akan diuji validasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan memperoleh penilaian serta masukan sebagai penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa dalam proses validasi ini dinilai oleh dua orang dosen ahli bidang media dan ahli pendidikan Bahasa Indonesia dari program studi PGSD Universitas Negeri Jakarta. Adapun hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 98,3% dengan kategori sangat layak. Validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat

layak. Hasil validasi oleh ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, media pembelajaran buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat memperoleh persentase rata-rata keseluruhan 94,4% dengan kategori sangat layak. Adapun kritik dan saran yang diberikan adalah: a) Buku wajib mencantumkan nama dosen pembimbing dalam buku cerita, dan Mari Berlatih hendaknya di luar buku cerita; b) Aktivitas menulisnya diperbanyak; c) Secara keseluruhan dari aspek bahasa buku ini sudah tepat.

4. Implementation

Implementasi dilakukan melalui tiga tahapan uji coba, yaitu *one to one* sebanyak 3 orang siswa, *small group* sebanyak 10 orang siswa, dan *field test* sebanyak 16 orang siswa. Peneliti memberikan kuesioner 10 butir pertanyaan menggunakan skala Guttman dengan kategori penilaian jawaban berupa “Ya” bernilai 1 dan “Tidak” bernilai 0.

Adapun hasil uji coba perseorangan (*one to one*) kepada 3 orang siswa kelas II SD diperoleh persentase 96,6% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan 10 orang siswa diperoleh hasil 99% dengan kategori sangat layak. Uji coba lapangan (*field test*) kepada 16 orang siswa kelas II didapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat layak. Hasil keseluruhan tanggapan siswa diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil rekapitulasi data persentase kelayakan media buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat dari para ahli dan uji coba kepada siswa, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 95,2% dengan kategori sangat layak, dan hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran.

Evaluasi pada tahap implementasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* yang bertujuan untuk mengetahui jika terjadi kendala pada saat pelaksanaan uji coba. Adapun kendalanya adalah siswa memerlukan arahan saat mengerjakan, dan sebagian siswa lebih fokus pada ilustrasi dibanding teks.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi kesimpulan sekaligus menilai kelayakan akhir produk buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD. Evaluasi yang dilakukan melibatkan saran dari dosen pembimbing dan para ahli. Adapun evaluasi tersebut yaitu: a) Menghapus kata "Ajaib" pada judul buku; b) Mari Berlatih dipisah dari isi

buku; c) Menyertakan nama dosen pembimbing di dalam identitas buku; d) Menambahkan aktivitas menulis pada Mari Berlatih.

Data kualitatif diperoleh dari berbagai saran dan masukan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap pengembangan buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat yang dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga komponen yang berlangsung secara bersamaan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun datanya adalah berupa saran terkait kelengkapan identitas buku, kesesuaian isi buku cerita, relevansi dengan aspek menulis, dan ketepatan bahasa. Mengacu hasil penyajian data, buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana berpola S-P-O sesuai dengan penilaian uji coba dan masukan dari para ahli, juga penilaian tanggapan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data persentase kelayakan media

buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat dari para ahli dan uji coba kepada siswa, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 95,2% dengan kategori sangat layak, dan hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Data tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi pada diri mereka sendiri. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar sebagai media menulis kalimat sederhana berpola S-P-O mendukung capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase A yaitu peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar menunjukkan tingkat kelayakan, Sayfudin dan Mindaudah (2024) memperoleh hasil validasi sebesar 80%–86% dari para ahli.

Oktaviani dan Rukmi (2023) mendapatkan hasil validasi media sebesar 93,75%, kepraktisan sebesar 90%, dan efektivitas dengan nilai N-Gain 0,5–0,6. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Rizma dkk. (2024), dengan skor validasi ahli di atas 82% dan respon siswa 87,79%. Penelitian oleh Fikriana dkk. memperoleh penilaian ahli 88, penilaian siswa 86, dan N-Gain 0,71–0,72. Sejalan dengan temuan tersebut, buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat dalam penelitian ini memperoleh skor kelayakan rata-rata 95,2% dengan kategori sangat layak.

Bersumber pada pengamatan saat uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat di kelas II, terlihat antusias siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Berikut merupakan beberapa kelebihan produk: 1) Buku ini menggunakan bahasa sederhana, alur cerita runtut, serta ilustrasi menarik yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas II SD, serta memuat tiga cerita dengan latar berbeda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari untuk menjaga minat baca siswa; 2) Setiap kalimat sederhana berpola S-P-O ditampilkan

dengan warna teks berbeda dan didukung ilustrasi yang relevan sehingga membantu siswa memahami unsur kalimat secara visual, dilengkapi pula dengan Gudang Predikat untuk memperkaya kosakata serta halaman Mari Berlatih yang berisi 13 soal latihan menulis kalimat sederhana berpola S-P-O.

Buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat juga memiliki beberapa kekurangan yaitu: 1) Adanya potensi kerusakan karena jenis kertas yang tidak terlalu tebal; 2) Dibutuhkan arahan guru agar siswa tidak hanya berfokus pada warna tetapi juga memahami fungsi unsur kalimat; 3) Variasi latihan yang masih terbatas; 4) Belum tersedianya lembar evaluasi atau rubrik penilaian khusus sehingga guru perlu menyiapkan instrumen penilaian tambahan.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE ini menghasilkan media pembelajaran buku cerita bergambar Petualangan Lulu dan Gudang Predikat yang dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran menulis kalimat sederhana di kelas II SD. Hasil yang

diperoleh dari validasi ahli media adalah 98,3%, ahli materi diperoleh persentase 95%, dan ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori ketiganya adalah sangat layak. Melalui uji coba kepada siswa yang diukur dengan kuesioner memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,6% pada uji coba perseorangan, 99% pada uji coba kelompok kecil, dan 92,5% pada uji coba lapangan, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Proses pembelajaran dan saran yang dapat peneliti berikan terkait penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar selanjutnya yaitu, mengembangkan buku cerita bergambar dengan variasi tema, tingkat kesulitan, dan jangkauan subjek penelitian yang lebih luas agar memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfiana, R., Umam, N. K., Alfiansyah, I., & Bakhtiar, A. M. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Fikriana, Herpratiwi, Rusminto, N. E., & Samhati, S. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 212–219.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Capaian Pembelajaran & ATP – Fase A: Bahasa Indonesia (SD–SMA)*. Diakses 29 Oktober 2025, <https://guru.kemdikbud.go.id/>.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV Di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2261–2273.
- Rohman, S. N., & Mindaudah. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen. *Journal Of Education Research*, 5(2), 2442–2449.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). *Keterampilan Membaca Dan Menulis: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.