

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEMARI PINTAR BERBASIS
LITERASI DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Siska Aprilliani
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Siska150497@gmail.com

ABSTRACT

This development research aims to develop smart cabinet media in the reading ability of third grade elementary school students and to determine the feasibility of smart cabinet media in reading skills third grade elementary school students. The research method used is the Research and Development (R&D) method. The Research and Development (R&D) method is a research method used in research to produce certain products and test the effectiveness of the product. This R&D Research produce a product in the form of smart cabinet learning media in the reading ability of class III students. The research design used refers to the research steps and developments that have been developed by Sugiyono are problem analysis, data collection, product design, validation of expert test designs, product revisions, and product trials (limited trials). Data collection techniques were carried out by questionnaires, observations and documentation. To test the feasibility of this learning media, an expert validation trial was conducted. Expert validation was carried out by media experts, linguists, and material experts as well as learning observations in elementary school with the research subject being 10 third grade students at SDN Gabus 3. From the data obtained, this smart cabinet media got an average expert validation score of 94% so it got the "very decent" category and got an average score of 93.6% from the student response questionnaire data and was included in the "very good" category. So it can be concluded that this smart wardrobe learning media is feasible to use.

Keywords: Media development, smart cabinet media, reading ability, and elementary school.

ABSTRAK

penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III SD dan untuk mengetahui kelayakan media lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III SD. Metode penelitian yang dipergunakan yakni metode Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk (uji coba terbatas). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi serta dokumentasi. Untuk menguji kelayakan

media pembelajaran ini , dilakukan uji coba validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta observasi pembelajaran di sd dengan subjek penelitian yaitu 10 siswa kelas III SDN Gabus 3. Dari data yang diperoleh media lemari pintar ini mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 94% sehingga mendapat kategori "sangat layak" dan mendapat rata-rata skor sebesar 93,6% dari data angket respon siswa dan masuk dalam kategori "sangat baik". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lemari pintar ini layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan media, media lemari pintar, kemampuan membaca, dan sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Seiring perubahan zaman, semakin hari semakin canggih dalam segi manapun ketika ingin melakukan segala sesuatunya. Dalam hal inipun di bidang pendidikan dengan era perkembangan zaman sangatlah membantu dengan menggunakan metode ataupun media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berlangsung supaya mudah tercapai. Pendidikan adalah hak dan kewajiban warga negara dan harus diwujudkan melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal karena pendidikan menjadi landasan harapan untuk dapat mendidik secara di sengaja, terencana dan bersyarat untuk hidup di negara yang tinggal di dalam atau di luar sekolah disesuaikan melalui mekanisme peraturan tertulis yang berlaku.

Pendidikan layak dimiliki oleh seluruh warga negara karena memiliki hak yang sama, salah satunya adalah pendidikan formal seperti pendidikan dasar di lembaga yang pemerintah kelola, serta diselenggarakan secara formal selama enam tahun mulai dari kelas satu hingga enam sekolah dasar.

Pada proses pelaksanaannya, peserta didik harus menguasai banyak materi atau mata pelajaran wajib dengan salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, dan mengemukakan pikiran. Namun pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan menuntut menuntut setiap peserta didik memiliki kemampuan membaca dan menulis dengan tujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat bersaing serta mengikuti perkembangan zaman.

Kemampuan membaca memiliki andil dan merupakan salah satu penentu sukses tidaknya seseorang, hal ini disebabkan karena semua akses informasi dan ilmu pengetahuan yang dimiliki selalu berkaitan dengan kegiatan membaca (Rohman, 2017).

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis, namun seiring berjalannya waktu definisi itu menjadi lebih luas. Menurut (Abidin, dkk 2018:66). Literasi merupakan

kemampuan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, berpikir kritis mengenai ide-ide serta kemampuan dalam menggunakan bahasa dan gambar. Literasi tentu menjadi hal penting dalam pembelajaran karena, peserta didik harus memiliki kemampuan membaca untuk memahami sebuah tulisan. Literasi merupakan fokus utama dalam pembelajaran khususnya kelas rendah. Harapannya dengan adanya pembelajaran literasi kemampuan membaca, menulis peserta didik dapat menjadi lebih baik, dan lebih berminat dalam membaca. Selain itu, guru juga dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Pada kemampuan membaca terdapat 12 media pembelajaran menurut Inovasi. Media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi diantaranya bigbook, minibook, jurnal harian, puisi akrostik, media gambar, dinding kata, gambar bercerita, lemari pintar, pop up book, kalender cerita, grafik organizer dan poster. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan isi atau materi pelajaran sehingga proses kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru saja melainkan berpusat kepada peserta didik artinya ialah peserta didik menjadi lebih banyak berbicara daripada guru. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik

menjadi lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini sejalan dengan Hamalik dalam Hosnan (2014:111) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka megaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran.

Pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan, media yang dipilih adalah media lemari pintar. Pemilihan media tersebut karena dapat membuat peserta didik lebih aktif dan mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis. Secara khusus media lemari pintar di dalamnya tersusun kata-kata yang kemudian disusun menjadi sebuah suku kata, sehingga ketika peserta didik mampu membaca maka dapat mendukung kemampuan menulis peserta didik, setelah itu keunikan dari media pembelajaran lemari pintar ini seperti peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipergunakan yakni metode Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Penelitian R&D ini menghasilkan

produk berupa media pembelajaran lemari pintar dalam kemampuan membaca peserta didik kelas III. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono (2015:409) yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk (uji coba terbatas).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi serta dokumentasi. Pengumpulan data dapat menggunakan berbagai teknik atau metrik pengumpulan data yang cocok untuk meneliti karakteristik data yang terkumpulkan oleh narasumber penelitian. Selanjutnya dilakukan uji coba pada media pembelajaran berupa lemari pintar. Angket adalah alat berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus di jawab oleh narasumber pada petunjuk pertanyaan yang ingin diisi. (Sanjaya, 2013:255). Angket pada penelitian menggunakan angket tertutup. Data yang diambil dalam angket ini bertujuan agar mengetahui validasi kelayakan produk yang digunakan dalam kelas terhadap produk pengembangan. Angket ditujukan antara lain kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan peserta didik. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Tujuan observasi yaitu untuk mengamati dengan cara menggunakan lembar pengamatan

aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data dengan observasi ini yaitu untuk mengetahui keterlaksanaan rancangan kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP terutama pada saat penggunaan media. Sedangkan dokumentasi digunakan agar perolehan data yang diperkuat melalui hasil kuesioner. Dokumentasi lengkap dilakukan oleh penelitian agar dapat melihat catatan atau arsip. Selain itu, persiapan dokumentasi diperlukan dalam pemberian gambaran secara visual terkait aktivitas peserta didik antara lain foto atau video yang diambil selama proses uji coba terbatas. Dokumentasi dilakukan untuk pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran lemari pintar berbasis literasi dalam kemampuan membaca peserta didik di kelas 3 sekolah dasar. Rentang waktu penelitian ini dilakukan selama kurun waktu 2 bulan di mulai pada semester 2 tahun ajaran 2021-2022. Pengembangan produk lemari pintar berbasis literasi yang di kembangkan sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas 3 di SDN Gabus 3.

Media pembelajaran lemari pintar berbasis literasi dalam

kemampuan membaca merupakan penelitian serta pengembangan untuk membantu peserta didik kelas 3 SD dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media merupakan suatu alat komunikasi yang di gunakan guru untuk menyampaikan pesan pesan yang terdapat dalam media tersebut. Menurut Hamid jojo dalam hosnan (2014 : 3). Suatu alat yang di pergunakan dalam rangka proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa lemari pintar merupakan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan untuk merupakan sebuah materi yang akan di sampaikan oleh guru kepada siswa agar siswa lebih memahami pembelajaran guru harus membawa media pembelajara, agar siswa mengerti apa yang di sampaikan oleh gurunya. Dalam memahami media pembelajaran siswa di tuntut untuk menjawab pertanyaan yang di sampaikan oleh guru kepada siswa, dan guru membuat beberapa kelompok dan menjawab pertanyaan. Penggunaan media lemari pintar dapat memberikan banyak keuntungan yaitu bahannya mudah di cari. Dapat menumbuhkan minat dan keaktifan belajar siswa serta dapat memperjelas makna dari bahan ajar yang akan di sampaikan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran lemari pintar yang berbasis literasi di lakukan dengan enam tahapan. Enam tahapan tersebut menurut Sugiono (2015 :409) yaitu analisis masalah,

pengumpulan data, desain produk, validasi desain uji ahli, revisi desain, dan uji coba produk. Analisis masalah berupa wawancara dan observasi. Wawancara di lakukan untuk mengetahui permasalahan terkait keterampilan membaca siswa, wawancara dilakukan pada guru kelas III SD dan siswa. Setelah melakukan wawancara, kemudian peneliti melakukan observasi yang dapat di jadikan sebagai nilai tambahan dalam pembuatan media pembelajaran lemari pintar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah di lakukan dapat di ambil kesimpulan bahwa masalah yang terdapat pada sekolah dasar tersebut adalah kekurangan penggunaan media pembelajaran, sehingga kegiatan proses belajar mengajar kurang efektif. Di buktikan ketika siswa di perintahkan gurunya membaca masih banyak siswa yang mengalami kesusahan membaca materi saja tersebut.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data sangat penting untuk menganalisis kebutuhan terhadap produk yang di kembangkan pada tahap ini peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis materi serta analisis belajar mengajar. Pada tahap analisis materi di lakukan materi pemetaan kompetensi (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang sesuai dengan media pembelajaran lemari pintar. Setelah itu KD akan di jadikan perangkat pembelajaran meliputi bahan ajar dan media. Berdasarkan pemetaan KI – KD

muatan yang sesuai dengan penggunaan media lemari pintar adalah R&D adalah energi dan perubahan ciri-ciri makhluk hidup yang merupakan materi bahasa Indonesia pada tema energi dan perubahan nya subtema 3 pembelajaran 6. Sedangkan dalam analisis belajar mengajar di lakukan wawancara dengan guru. Dimana proses belajar mengajar penggunaan media sangat minim dan jauh dari kata inovasi dalam media pembelajarannya. Sehingga sangat perlu penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Adanya data yang di peroleh dari tahap sebelumnya peneliti melakukan kegiatan desain produk yang di sesuaikan dengan kebutuhan siswa yaitu mendisain produk berupa media lemari pintar berbasis literasi mendisain media harus memperhatikan produser pembuatannya. Dalam pembuatan media lemari pintar langkah pertama adalah membuat lemarnya terlebih dahulu, setelah jadi maka diberi warna dan motif supaya menarik ketika di lihat oleh siswa. Selanjutnya adalah membuat kosakata atau kalimat yang sesuai dengan materi pembelajaran yaitu energy perubahan dan ciri – ciri mahluk

hidup, setelah jadi kosa kata atau kalimat yang telah di buat di taruh dalam lemari sesuai dengan tempatnya.

Setelah selesai melakukan tahapan desain produk. Tahap selanjutnya adalah validasi desain uji ahli. Media pembelajaran lemari pintar belum di ketahui kelayakannya sehingga di butuhkan uji ahli produk oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya sebelum melakukan uji ahli validasi produk. Instrument yang di gunakan validasi terlebih dahulu agar instrument yang telah di buat dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya dan juga dapat di ketahui kekuatana dan ketepatan dalam segala aspek penilain.

Instrument penilaian validasi produk yang telah di validasi dengan di nyatakan layak di uji kemudian di sebarakan oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya untuk memberikan penilaian terhadap desain media lemari pintar. Terdapat tiga orang ahli validator media lemari pintar yang di kembangkan yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi media lemari pintar yang di kembangkan menunjukan bahwa materi yang di gunakan sudah baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa, serta tidak memiliki revisi apapun.

Tabel 1.1 Hasil Validasi Tim Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor		Total
		Ahli materi I	Ahli materi II	
1	Format	10	10	20

2	Kedalaman materi	24	23	47
3	Bahasa	5	5	10
Jumlah		39	38	77
NP (%)		$\frac{39}{40} \times 100$ 97 %	$\frac{38}{40} \times 100$ 95 %	$\frac{77}{80} \times 100$ 96 %
Rata – rata		96 %		
Kategori nilai		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel dan penelitian validasi materi di atas menunjukkan bahwa dari ahli materi 1 di peroleh jumlah nilai 39 dari 8 pertanyaan dengan presentasi 97%. Adapun dari ahli materi 2 di peroleh jumlah nilai 38 dari 8 pertanyaan dengan presentasi 95%. Sehingga dapat dikategorikan “sangat layak”.

Tabel 1.2 hasil Validasi Tim Bahasa

NO	Aspek Penilaian	Skor		Total
		Ahli bahasa I	Ahli bahasa II	
1	Kesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	10	8	18
2	Komunikatif dan interaktif	19	20	39
3	Kesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	9	8	17
Jumlah		38	36	74
NP (%)		$\frac{38}{40} \times 100$	$\frac{36}{40} \times 100$	$\frac{74}{80} \times 100$

	% = 40 95 %	% = 40 90 %	% = 80 92 %
Rata – rata	92 %		
Kategori nilai	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel dan penelitian validasi bahasa di atas menunjukkan bahwa dari ahli bahasa 1 di peroleh jumlah nilai 38 dari 8 pertanyaan dengan presentasi 95%. Adapun dari ahli bahasa 2 di peroleh jumlah nilai 36 dari 8 pertanyaan dengan presentasi 90%. Sehingga dapat dikategorikan “sangat layak”.

Tabel 1.3 hasil Validasi Tim Media

NO	Aspek Penilaian	Skor		Total
		Ahli materi I	Ahli materi II	
1	Tampilan media	19	19	38
2	Isi	17	18	35
3	Penyajian data	15	14	29
Jumlah		51	51	102
NP (%)		$\frac{51}{55} \times 100$ % = 92 %	$\frac{51}{55} \times 100$ % = 92 %	$\frac{102}{110} \times 100$ % 92 %
Rata – rata		92 %		
Kategori nilai		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel dan penelitian validasi media di atas menunjukkan bahwa dari ahli media 1 di peroleh jumlah nilai 51 dari 11 pertanyaan dengan presentasi 92%.

Adapun dari ahli media 2 di peroleh jumlah nilai 51 dari 11 pertanyaan dengan presentasi 92%. Sehingga memiliki kategori “sangat layak”.

Tabel 1.4 Hasil Observasi Pembelajaran di SD

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan media	20
2	Isi	19
3	Penyajian media	15
Jumlah		54
NP (100%)		$54 \times 100 \% =$ 98% 55
Kategori nilai		Sangat Layak

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di SD dapat di ambil kesimpulan bahwa media lemari pintar berbasis literasi yang di kembangkan memperoleh kategori nilai sangat layak. Hal ini di buktikan dengan nilai rata – rata keseluruhan 98% yang menunjukkan kriteria “sangat layak”.

Setelah itu media pembelajaran lemari pintar melakukan uji coba produk . Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran lemari pintar yang sudah di kembangkan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Tabel 1.6

Data Angket Respon Siswa

No	Responden	Indikator			Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		Tampilan Media	Isi	Penyajian Media			
1	Responden 1	15	22	15	52	94%	Sangat Baik
2	Responden 2	14	25	15	54	98%	Sangat Baik
3	Responden 3	12	23	15	50	90%	Sangat Baik

4	Responden 4	13	24	13	50	90%	Sangat Baik
5	Responden 5	13	24	14	51	92%	Sangat Baik
6	Responden 6	14	22	15	51	92%	Sangat Baik
7	Responden 7	14	25	15	54	98%	Sangat Baik
8	Responden 8	15	23	14	52	94%	Sangat Baik
9	Responden 9	15	24	13	52	94%	Sangat Baik
10	Responden 10	13	24	15	52	94%	Sangat Baik
Skor		138	236	144	518	936	Sangat Baik
Nilai Akhir		92%	94%	96%	94%	93,6%	

Hasil analisis data angket respon siswa diatas dikatakan bahwa media pembelajaran lemari pintar yang telah di uji cobakan mendapatkan presentase 93,6% termasuk kategori “ sangat baik”.

Hasil akhir dari peneliti dan pengembangan ini berupa produk pembelajaran lemari pintar berbasis literasi masuk kategori sangat layak dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran lemari pintar berbasis literasi yang dikembangkan dengan menggunakan metode R & D yang mengacu pada

model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang memiliki enam tahapan. Pada saat melakukan uji coba produk dilakukan dengan cara langsung di kelas, walaupun siswa yang hadir hanya 30 - 50% dari jumlah siswa keseluruhan di kelas. Hal ini disebabkan karena masih dalam suasana covid-19, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang siswa kelas III SD. Pembelajaran dengan menggunakan media lemari pintar berjalan dengan lancar dan siswa sangat antusias ketika sedang menggunakan media pembelajaran lemari pintar tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi desain yang telah dilakukan dengan para ahli mencapai persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat

layak. Sedangkan pada angket respon siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 93,6 % dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan validasi desain dan angket respon siswa dapat dikatakan bahwa media pembelajaran lemari pintar sangat layak diterapkan pada pembelajaran di kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y, dkk. (2018). Pembelajaran Literasi. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasbullah. (2010). Otonomi Pendidikan. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Hidayah, A. (2017). Jurnal Penelitian dan Penalaran (THE INFORMATION LITERACY) Tipe The Big. Pena. Vol. 4, 623-635.

Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam pembelajaran abad. Bogor: Galia Indonesia.

Hosnan, M. (2016). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam pembelajaran abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

Ismail, T. (2020). Pengaruh Media Papan Pintar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Tunagrahita Ringan Kelas IV Di SLBACD Pertiwi Kota Mojokerto. Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL). Vol 1 (2), 148-153.

Jamaludin, U. (2017). Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi

Guru dan Mahasiswa. Bekasi: CV. Nurani.

Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Peserta didik Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 (2), 11-21.

Mile, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di kelas I SD Negeri 1 Palu. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol 4 (4), 259-269.

Oktaviani, D. (2020). Pengembangan Media Lemari pintar Berbasis Literasi Sains Di SDN 011 Tarakan. Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter). Vol 2 (2), 1-6.

Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: pustaka Belajar.

Riduwan. (2009). Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta.
Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas. (2006). Bandung: Permana.

Rohman, S. (2017). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 4 (1), 151-174.

- Sanjaya, W. (2016). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sardiman. (2011). Interaksi Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: IKIP SMG Press.
- Sudjana, N. (2015). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI. (2009). Manajemen Pendidikan. Bandung : Alfabeta