

**COMIC DEVELOPMENT AS A MEDIA
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS EDUCATION LITERACY
THEMES OF FOREST AND LAND FIRE (KARHUTLA)**

Muhammad Habib Halwi¹⁾, Jaya Adiputra¹⁾, Munjiatun³⁾

Email : muhammad.habib1399@student.unri.ac.id¹⁾, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id²⁾
munjiatun@lecturer.unri.ac.id³⁾

Phone Number: +62 812-4661-2787

*Primary School Teacher Education Study Program
Department of Educational Sciences
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to find out the comparison of student difficulties. This study aims to develop comics as a literacy media for elementary school students with the theme of appropriate forest and land fires (KARHUTLA). This research is a type of research and development that refers to the ADDIE development model carried out at SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci, Pelalawan Regency in January 2022. This research was carried out with the stages of the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. In this study, researchers only carried out up to the development stage. The developed media is tested for feasibility with validation by language, design, and content experts. After validation, a limited trial was carried out with 13 students as the subject. The instrument used to collect data is a questionnaire. The results showed that the validation of linguists obtained an average score of 3.29 which was included in the very good category. The results of the validation of the design experts obtained an average score of 3.33 which was included in the very good category. The results of the content expert validation obtained an average score of 3.64 which was included in the very good category. The results of the limited test obtained an average score of 3.53 which was included in the very good category. Based on the results of these trials, comics media are suitable to be used as media for educational literacy for elementary school students.*

Key Words: *Comic Media Development, Forest and Land Fire Disaster (KARHUTLA)*

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA LITERASI EDUKASI SISWA SEKOLAH DASAR TEMA BENCANA KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN (KARHUTLA)

Muhammad Habib Halwi¹⁾, Jaya Adiputra¹⁾, Munjiatun³⁾

Email : muhammad.habib1399@student.unri.ac.id¹⁾, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id²⁾

munjiatun@lecturer.unri.ac.id³⁾

Nomor HP: +62 812-4661-2787

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui perbandingan kesulitan siswa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar dengan tema bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA) yang layak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dilakukan di SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan pada bulan Januari 2022. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap development (pengembangan). Media yang dikembangkan diuji kelayakannya dengan validasi oleh ahli bahasa, desain, dan konten. Setelah dilakukan validasi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan subjek 13 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 3,29 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 3,33 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli konten memperoleh skor rata-rata 3,64 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji terbatas memperoleh skor rata-rata 3,53 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media komik layak untuk digunakan sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media Komik, Bencana Kebakaran Hutan Dan Lahan (KARHUTLA)

PENDAHULUAN

Kebakaran hutan di Indonesia saat ini dipandang sebagai bencana regional dan global. Hal ini disebabkan oleh dampak dari kebakaran hutan yang sudah menjalar ke negara-negara tetangga dan gas-gas hasil pembakaran yang diemisikan ke atmosfer (seperti CO₂) berpotensi menimbulkan pemanasan global (Adinugroho W.C., 2005).

Salah satu dampak yang terjadi akibat adanya kebakaran hutan adalah adanya kabut asap. Kabut asap akibat kebakaran hutan di Riau telah meresahkan dan mendatangkan penyakit bagi warga. Sejumlah rumah sakit terutama Puskesmas yang ada di Pekanbaru dibanjiri pasien Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA), terutama anak-anak dan orang tua yang daya tahan fisiknya sangat lemah dan harus menghirup udara yang sudah tidak sehat akibat asap kebakaran hutan. Kabut asap sendiri sudah melanda hampir seluruh wilayah di Riau, seiring dengan maraknya terjadi kebakaran hutan (Suryani, 2012).

Masalah kabut asap yang ditimbulkan oleh kebakaran hutan di Indonesia khususnya masyarakat Riau menjadi masalah yang pelik dalam setiap tahunnya. Anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan yang paling berisiko terkena dampak bencana tersebut. Kerentanan mereka terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang resiko-resiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana.

Dengan demikian perlunya upaya dan kebijakan yang bersifat preventif masih harus ditingkatkan. Pendidikan tentang kebencanaan kepada anak sekolah sangat diperlukan karena terkadang hal tersebut luput diupayakan. Dalam mitigasi bencana, anak bisa dijadikan *social marketer*. Artinya mengajarkan anak sedini mungkin belajar soal pengetahuan kebencanaan. Mereka bisa berfungsi sebagai agen perubahan. Meskipun anak rentan terhadap bencana tapi dia bisa diberdayakan dan mempunyai kemampuan luar biasa untuk bertahan sekaligus melindungi diri dari bencana (untuk diri sendiri maupun orang yang berada di sekitarnya). Kenyataan yang terjadi, kemampuan literasi siswa Indonesia baik dalam membaca, sains, maupun matematika masih sangat rendah. Sebagai contoh mulai tahun 2000-2012 kemampuan literasi sains siswa Indonesia berada pada ranking 10 terbawah dari jumlah negara yang mengikuti PISA (*Programme for International Student Assessment*).

Menyikapi permasalahan tersebut perlu adanya media literasi edukasi pembelajaran yang menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Salah satu media literasi edukasi yang dapat digunakan yaitu komik. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005: 51). Perpaduan antara gambar dan alur cerita dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk membaca. Komik juga dapat memudahkan anak untuk mengimajinasikan isi dan cerita yang disampaikan. Oleh karena itu, memanfaatkan komik sebagai media dalam memberikan materi kebakaran hutan dan lahan adalah pilihan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Melalui komik ini diharapkan anak-anak setingkat Sekolah dasar memiliki kemampuan yang lebih luas mengenai upaya penanggulangan bencana, khususnya bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA). Komik ini berisi pengetahuan umum mengenai kebakaran hutan serta penjelasan mengenai upaya yang dilakukan saat kebakaran hutan terjadi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Komik Sebagai Media Literasi**

Edukasi Siswa Sekolah Dasar. Tema Bencana Kebakaran Hutan Dan Lahan (KARHUTLA)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan uji coba terbatas di kelas V SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci yang beralamat di Jl. Keluarga Komplek Perumahan BTN, Kecamatan Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan, Riau 28300. Penelitian dan Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and developmen*). Hasil dari penelitian ini nantinya adalah berupa produk komik dalam tema kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA). Adapun penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2015) model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam desain pengajaran panduan untuk menghasilkan sebuah desain yang efektif (Rusdi, 2018). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *development* (pengembangan). Pada tahap desain, pengembangan validasi oleh dosen serta uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui alasan yang melatarbelakangi komik ini dibuat. Tahap ini menerangkan tentang 3 tahap analisis yaitu analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa dan analisis lingkungan belajar

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan pada saat validasi ahli dan uji coba produk. Angket yang diisi oleh responden akan dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan. Angket kelayakan komik dikembangkan terdiri dari aspek tampilan dan content. Pada tahap validasi produk, aspek tampilan dinilai oleh ahli desain sedangkan aspek *content* dinilai ahli bahasa. Komik yang dirancang dinilai oleh kedua ahli, lalu akan dilakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan. Setelah desain komik selesai direvisi kemudian diuji coba terbatas. Kelayakan komik juga dapat dilihat dari respon siswa. Data respon siswa yang didapat, kemudian dianalisis dan disimpulkan.

a. Analisis Data Uji Validasi Komik

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, serta guru sebagai ahli praktisi. Aspek peneliti yang dinilai dibuat dalam skala Likert dengan skor 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan dalam melakukan penilaian terhadap komik yang dirancang. Angket berisi tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa pernyataan sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Setiap pernyataan tersebut mempunyai skor yang berbeda. Berikut tabel pedoman yang digunakan dalam pemberian skor.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Sumber: Sugiyono, 2017

Setelah data terkumpul, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan rumus yang mengadaptasi dari (Arikunto, 2006) sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

x = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah Penilai

Setelah data berupa skor didapatkan, langkah selanjutnya yaitu mengkonversi data kuantitatif yaitu skor rata-rata dari setiap aspek menjadi data kualitatif. Perubahan skor menjadi skala empat pada pengkategorisasian menurut

Tabel 2. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif berskala 4

No	Rentang Skor	Rentang Skor	Kategori
1	$x \geq M + 1,5 SD$	$x > 3,25$	Sangat Baik
2	$M \leq x < M + 1,5 SD$	$2.50 < x \leq 3.25$	Baik
3	$M - 1,5 SD \leq x < M$	$1.75 < x \leq 2.50$	Cukup
4	$M - 1,5 SD \geq x$	$x \leq 1.75$	Kurang

Keterangan:

M : Mean

: $\frac{1}{2}$ (maksimum ideal + minimal ideal)

SD : Standar Deviasi

: $\frac{1}{6}$ (maksimal ideal – minimal ideal)

- Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan media komik dapat dinyatakan :
1. Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 3.25 – sampai dengan 4.00
 2. Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 2.50 sampai dengan 3.25 dan seterusnya.

Kriteria kelayakan produk mengacu pada pendapat sukardjo seperti yang di kutip dari (Miyarso, 2009) bahwa suatu produk yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa memperoleh nilai mal termasuk dalam kriteria baik.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ini merupakan penelitian pengembangan yang dimaksudkan membuat sebuah produk berupa komik bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA). Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Developmen (R&D)*. menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2015). Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam desain pengajaran panduan untuk menghasilkan sebuah desain yang efektif (Rusdi, 2018). Akan tetapi, peneliti membatasi penelitian mulai dari menganalisis, kemudian mendesain komik, dan berakhir pada tahap pengembangan.

Tahapan pertama pengembangan komik yaitu, analisis yang berkaitan dengan analisis lingkungan dan analisis situasi. Menurut Sugiono (2016: 38) yaitu, “analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan”. Pada tahapan awal pengembangan penelitian, dimulai dengan menganalisis bencana alam yang sering terjadi khususnya di daerah Provinsi Riau, yakni kebakaran hutan (KARHUTLA). Kemudian melihat dari tingkat kemampuan literasi siswa di Indonesia yang rendah berdasarkan data dari tahun 2006 berada pada peringkat ke 48 dari 56 negara, tahun 2009 peringkat 57 dari 65 negara, dan tahun 2012 turun menjadi 60 dari 65 negara. Skor rata-rata literasi yang diperoleh siswa Indonesia juga masih jauh dibawah rata-rata internasional yaitu 500 (litbang.kemdikbud.go.id).

maka sangat perlu bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah bahan bacaan yang menarik sekaligus mengedukasi agar siswa memiliki minat membaca yang tinggi. Mullis dalam Hayat & Yusuf 2010 mengungkapkan anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan menunjukkan sikap yang lebih positif dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki masalah dalam kegiatan membacanya. Maka salah satu upayanya yakni dengan menciptakan komik sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar bertemakan kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA). Dilanjutkan dengan mengidentifikasi terhadap ketersediaan buku bacaan yang mengedukasi tentang bencana alam. Identifikasi ketersediaan buku komik ini dilakukan di SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci.

Tahapan analisis selanjutnya yakni berupa analisis cerita dan analisis karakteristik siswa. Pada analisis isi cerita, dilakukan perancangan alur tempat, waktu dan susana cerita yang dikembangkan kedalam sebuah desain komik serta tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita. Analisis isi cerita juga membantu merancang pembuatan pengembangan dialog setiap panel dari komik. Tahapan kedua menganalisis karakteristik siswa . Secara umum analisis karakteristik siswa dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan usia . Tahapan usia pengguna telah dikembangkan oleh Jean Piaget, misalnya tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Setiap anak berdasarkan tahap perkembangan usianya memiliki batasan kemampuan dalam proses belajar. Pengelompokkan usia lainnya juga dikenal dengan istilah usia psikologis, usia biologis dan usia kronologis. Usia

biologis didasarkan pada kesehatan tubuh seseorang, usia psikologis didasarkan pada keterangan psikologis atau kejiwaan seseorang dan usia kronologis didasarkan pada tahun kelahiran.

Adapun sebab mengapa siswa yang dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Hal ini didasarkan pada teori perkembangan koognitif Jean Piaget. Dalam tahap Operasi konkret membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pada level opsional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikkan operasi konkret ini. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya (Aisyah, 2013).

analisis karakteristik siswa ini juga dilihat dari bahan bacaan yang senang dibaca oleh siswa yaitu cerita yang singkat, bergambar, dan berimajinasi. Pada tahapan operasional konkrit, anak sudah mampu memahami logika secara stabil, mampu mengklasifikasikan warna sederhana, dan dapat mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan. Pada tahapan ini kemungkinan berimplikasi pada pemilihan bahan bacaan untuk anak berupa bahan bacaan yang menampilkan cerita berbagai objek gambar secara bervariasi, menampilkan cerita yang sederhana baik masalah yang dikisahkan maupun jumlah tokoh yang dilibatkan (Kurniaman, Otang, 2018).

Tahapan kedua dalam pengembangan komik yaitu, tahap rancangan (*Design*). Menurut Sugiono (2016:38) “ Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.” Pada tahap ini, komik yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan unsur-unsur struktural (Nurqiyantoro, 2005). Unsur-unsur struktural itu berupa penokohan, alur, serta tema dan moral. Kemudian Pada tahap desain komik ini menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, terdiri dari sampul, kata pengantar, deskripsi cerita, isi cerita, data penulis komik dan data pembimbing.

Tahapan ketiga dalam pengembangan komik yaitu, tahap pengembangan (*Development*). Menurut Sugiyono (2016: 38) “Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk”. hasil pengembangan media komik ini disesuaikan dengan karakteristik komik yang menarik minat pembaca, berwarna, dan tulisan yang jelas, serta lebih banyak memuat gambar dibandingkan teks. Menurut Hurlock, komik dapat digunakan dalam mengembangkan kepribadian anak. Hal ini karena ketika seorang anak sedang membaca komik, dia tidak hanya melihat gambaran visual atau teksnya saja, akan tetapi dia juga memperhatikan detail ekspresi dan karakter dari tokohnya. Hal ini dibuktikan dengan uji coba terbatas yang dilakukan peneliti, terhadap komik yang dibuat. Dari 13 siswa yang diujikan, terdapat satu orang siswa yang menilai media komik dengan kategori baik, dan dua belas orang siswa lainnya menilai dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan media komik pada uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 3,53 dan ini termasuk kategori sangat baik.

Dari hasil pengembangan, komik juga divalidasi oleh satu orang ahli design dan bahasa serta satu orang ahli konten. Pada validasi ahli bahasa dan design, mendapat skor akhir, rata-rata 3.29 dan 3,33 dengan mengalami dua kali validasi dan perbaikan. Sedangkan untuk validasi konten hanya mengalami satu kali validasi dengan skor rata-rata 3,64. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa komik yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar khususnya tema bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA).

Setelah media komik dikembangkan dengan melalui tahap uji kelayakan dengan penilaian validasi ahli bahasa, desain dan ahli konten. Kemudian dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas 5 SD Negeri 013 Pangkalan Kerinci. Hasil uji coba mendapatkan skor rata-rata 3,53 dan termasuk pada kategori sangat baik. Guru sebagai praktisi juga memberikan penilaian yaitu memperoleh skor rata-rata 3,80 dan termasuk pada kategori sangat baik. Setelah tahap akhir pengembangan media komik harapannya akan didapatkan media komik yang layak digunakan sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar khususnya tema bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian adalah dalam memilih suatu media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu yang berkaitan dengan relevansi pengadaan media, kelayakan pengadaan media, dan kemudahan pengadaan media. Pengembangan komik sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar. tema bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA) agar dapat memperoleh kriteria layak harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan atau rancangan penelitian yang harus dilakukan. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan mengadaptasi dari model ADDIE. Dalam prosedur pengembangan terdapat lima langkah. Dari lima langkah yang ada, penelitian ini dilakukan sampai pada langkah pengembangan. Dengan melakukan langkah-langkah tersebut maka pengembangan komik sebagai media literasi edukasi siswa sekolah dasar tema bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA) yang dihasilkan menjadi layak untuk dipergunakan sebagai bahan bacaan. Dari hasil penilaian dari validator bahasa memperoleh skor rata-rata 3,29 dikategorikan layak. Data aspek penilaian ahli desain memperoleh skor rata-rata 3,33 dikategorikan layak. Data aspek penilaian ahli konten memperoleh skor rata-rata 3,64 dikategorikan sangat layak. Hasil keseluruhan dari penilaian oleh validator pengembangan komik bencana kebakaran hutan dan lahan (KARHUTLA) adalah sangat layak dengan skor 3,42.

Rekomendasi

Hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti selanjutnya, dapat melakukan uji coba lapangan dengan subjek yang lebih banyak dan evaluasi terhadap komik. Sehingga, mengetahui tingkat ketercapaian komik sebagai bahan bacaan untuk menunjang kegiatan literasi edukasi. Menumbuhkan ide baru untuk mengembangkan komik kedalam pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, N., Unaenah, E. (2018). *Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD*. Attadib journal of elementary education, vol 3. no 2, desember 2018. <https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.414>.
- Fadila, Abi. (2016). *Perbandingan Hasil Pelajar Matematika Antara Penggunaan Media Berbasis Komputer Dan Cetak*. Jurnal e-Dumath. Vol 2. No 1. Januari 2016.
- Nini Subini. (2011). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jogjakarta: Javalitera.

Kandou, T. R. (2014). Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Sunarno, S. (2015). *Efektivitas Media Audiovisual Dan Media Berbasis Teks (Cetakan) Terhadap Hasil Belajar Chest Pass*. Jurnal penjakora, Vol.2, No.4, april 2015.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/penjakora/article/view/11307>.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.