

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA FOR MORAL AND RELIGIOUS BEHAVIOR FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT AL-HUSNA TK PEKANBARU

Santi Tarigan¹, Zulkifli N², Enda Puspitasari³

Email: santi.tarigan5150@student.unri.ac.id, zulkifli.n@lecture.unri.ac.id

enda.puspitasari@lecture.unri.ac.id

Phone Number: +62 822-5027-1908

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Department of Education Sciences
Faculty of Teaching and Education
University of Riau*

Abstract: *This study aims to determine the development of digital comic media from media design to the formation of moral and religious behavior of children aged 5-6 years at TK Al Husna Pekanbaru. The type of research used is R&D which is to develop products used in education and learning. This study uses data collection techniques through observation and interviews. Data analysis is quantitative descriptive. The subjects of this study were 5 children, because it used a limited trial. The results of the study indicate that the development of digital comic media for the formation of moral and religious behavior in early childhood is appropriate to be used as an educative learning medium.*

Keywords: *Digital Comic Media, Moral And Religious Behavior, Early Childhood*

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK PERILAKU MORAL DAN AGAMA BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-HUSNA PEKANBARU

Santi Tarigan¹, Zulkifli N², Enda Puspitasari³

Email: santi.tarigan5150@student.unri.ac.id, zulkifli.n@lecture.unri.ac.id

enda.puspitasari@lecture.unri.ac.id

Nomor HP: +62 822-5027-1908

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan media komik digital dari desain media untuk pembentukan perilaku moral dan agama anak usia 5-6 Tahun di TK Al Husna Pekanbaru Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D merupakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 5 orang anak, karena menggunakan uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital untuk pembentukan perilaku moral dan agama anak usia dini layak untuk dijadikan media pembelajaran yang edukatif.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Perilaku moral dan Agama, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan dituntut menyediakan insan yang memiliki jiwa yang terampil, berintelektual yang tinggi, memiliki keterampilan, dan berbudi pekerti baik. Sektor pendidikan yang berkualitas baik merupakan indikasi yang paling dominan untuk menunjukkan kemajuan peradaban sebuah bangsa. Karakter anak usia dini yang unik memberikan banyak kesempatan kepada orang tua, pendidik dan orang terdekat anak dalam memberikan contoh perilaku yang nantinya akan ditiru anak (Susanto, 2011).

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan dalam lembaga PAUD adalah aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral. Nilai Agama dan Moral (NAM) perlu ditanamkan sejak usia dini untuk bekal anak di usia tumbuh kembang selanjutnya. Khasanah (2017) mengatakan bahwa terdapat beberapa tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun diantaranya: 1) Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, 2) berbicara sopan, 3) menghormati guru dan orang yang lebih tua, 4) mau terbiasa menunggu antrian, 5) menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan salah. Beberapa waktu terakhir, berbagai fenomena perilaku negatif sering terlihat dalam keseharian anak melalui surat kabar, televisi, atau media sosial, misalnya kurangnya sopan santun, meniru adegan kekerasan, dan meniru perilaku yang tidak pantas dilakukan oleh anak. Sehingga pada saat anak belajar disekolah terbawalah perilaku negatif tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mempelajari lebih dalam tentang komik digital sekaligus mengembangkan perilaku sesuai moral dan agama pada anak sehingga peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Pembentukan Karakter (Perilaku Moral dan Agama) Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al Husna Pekanbaru”**.

Media pembelajaran itu adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam memberikan pengetahuan/wawasan kepada anak dalam proses pembelajaran agar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan tanpa menggunakan banyak waktu untuk menjelaskan.

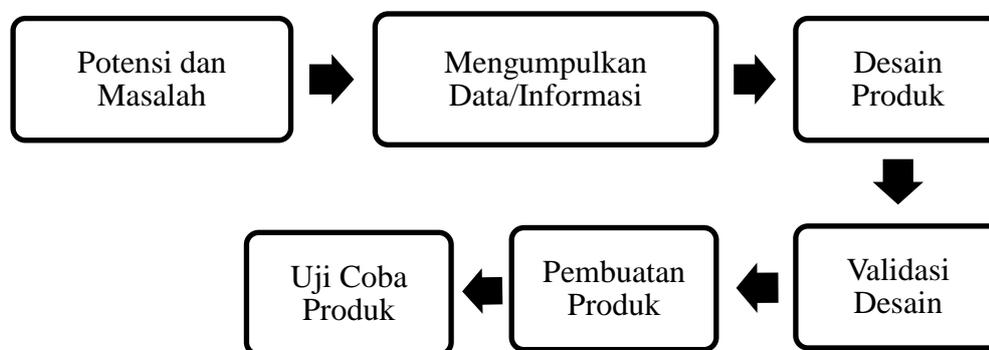
Media komik digital merupakan visualisasi dari suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang telah tersusun rapih dan bermakna dalam bentuk aplikasi di komputer. Komik dapat mengilustrasikan suatu pembelajaran untuk mempermudah contoh nyata dari suatu bahan ajar yang terkadang tidak bisa dibawa/dihadirkan langsung oleh guru/pendidik dalam proses pembelajaran. Komik juga dapat menumbuhkan minat dan semangat anak dalam belajar karena pembelajaran yang tercipta lebih menarik dari biasanya, dikarenakan ilustrasi berwarna, alur cerita yang pendek, serta tokoh kartun yang ada dapat menarik perhatian anak secara efektif untuk mengikuti proses pembelajaran.

Daryanto (2013), mengemukakan pendapat bahwa komik secara umum diartikan sebagai bentuk animasi/kartun yang menampilkan karakter dengan perwatakannya dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan ilustrasi gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi anak dan sumber belajar tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Husna Pekanbaru. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu terhitung dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2023. Produk media komik digital yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran dukatif yang layak untuk anak usia 5-6 tahun. Menurut Sugiyono (2010) R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berorientasi pada produk.

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2016). Berikut hasil penyederhanaan tahapan penelitian dan pengembangan tersebut:



Adapun subjek penelitian ini ialah anak usia dini yang berusia 5-6 tahun berjumlah 5 orang di Tk Al-Husna Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian ialah penilaian komik digital berdasarkan aspek materi, tampilan dan efektivitas media. Jenis data yang diperoleh dari validasi adalah kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematik atau statistika. Data-data yang diperoleh peneliti dengan cara observasi, angket, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam Widoyoko, 2016) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Lembar instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media dan instrument uji coba terbatas.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa komik digital. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk dari penelitian ini berupa media berbasis teknologi yang bernama media komik digital. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk melihat apakah media komik digital layak digunakan untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 Tahun. Pengembangan ini mengacu pada beberapa model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016) tahapan tersebut diantaranya adalah: potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

1) Deskripsi Hasil Validasi Produk Penilaian Materi\

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi oleh 2 validator dari dosen Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Riau yaitu Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi, M.Psi dan Dr. Dra. Rita Kurnia, M. Ed sebagai ahli 2, yang menilai lembar penilaian yang berupa angket, berikut tabel hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator pada produk disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK	SKOR FAKTUAL	SKOR IDEAL	MEAN	%	Kriteria
1	Materi	7	8	3,5	87,50%	Sangat Layak
2		7	8	3,5	87,50%	Sangat Layak
3		8	8	4	100,00%	Layak
4		6	8	3	75,00%	Sangat Layak
5		7	8	3,5	87,50%	Sangat Layak
6		7	8	3,5	87,50%	Sangat Layak
7		7	8	3,5	87,50%	Sangat Layak
8		7	8	3,5	87,50%	Sangat layak
9		8	8	4	100,00%	Sangat Layak
10		6	8	3	75,00%	Layak
11		8	8	4	100%	Sangat layak
JUMLAH		78	88			
MEAN				39		
%					88,64%	Sangat Layak

Sumber: Olahan Data Penelitian (Lampiran)

Berdasarkan persentase yang diperoleh pada uji kelayakan media komik digital adalah 89%. Berarti dari hasil persentase yang didapat, kelayakan pada Media Komik Digital dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

2) Deskripsi hasil validasi produk penilaian media

Validasi media bertujuan untuk menilai hasil produk yang dibuat dan berfungsi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada uji kelayakan media komik digital adalah 86%. Berarti dari hasil persentase yang didapat, kelayakan pada Media Komik Digital dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

3) Deskripsi hasil validasi Materi penilaian pendidik

Validasi pendidik dilakukan dengan memberikan produk media *E-pop* beserta angket lembar penilaian yang masing-masing memiliki indikator. Lembar validasi diisi oleh 5 guru yang sudah memiliki sertifikasi pendidik.

Tabel 2. Hasil Validasi Pendidik

NO	ASPEK	SKOR FAKTUAL	SKOR IDEAL	MEAN	%	Kriteria
1	Relevansi	33	36	11,00	91,67%	Sangat Layak
2	Fisik	12	12	4,00	100,00%	Sangat Layak
3	Tampilan	53	60	17,67	88,33%	Sangat Layak
4	Penggunaan	31	36	10,33	86,11%	Sangat Layak
JUMLAH		129	144			
MEAN				154		
					89,58%	Sangat Layak

Sumber: Olahan Data Penelitian (Lampiran)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor dengan persentase 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Komik Digital dikategorikan “Sangat Layak”. Validator pendidik menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk dikembangkan.

4) Pembuatan produk

Setelah dilakukannya perbaikan pada desain yang valid, maka langkah selanjutnya membuat desain menjadi sebuah produk. Dalam hal ini, produk yang dibuat adalah media komik digital.

5) Uji coba produk

Uji coba produk media komik digital menggunakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 06 Juni 2023. Uji coba terbatas ini dilakukan bertujuan untuk media komik digital terutama dalam pembentukan perilakumoral dan agama bagi anak usia dini. Berdasarkan uji coba terbatas yang diamati oleh peneliti bahwa komik digital yang dimainkan oleh anak yaitu menarik, menyenangkan, dan menambah pengetahuan anak tentang perilaku moral dan agama pada anak usia dini.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Tingkat ketertarikan anak terhadap media komik digital	1	20	20	100%	Sangat Layak
2	Kemudahan penggunaan media komik digital terhadap anak usia 5-6 tahun	1	15	20	75%	Sangat Layak
3	Kepraktisan penggunaan media komik digital untuk anak usia 5-6 tahun	1	15	20	75%	Sangat Layak
4	Tingkat pemahaman anak dengan tujuan penggunaan media komik digital	1	17	20	85%	Sangat Layak
5	Ketepatan cerita pada media komik digital mampu meningkatkan perilaku moral dan agama pada anak	1	18	20	90%	Sangat Layak
6	Dapat membedakan perbuatan-perbuatan yang benar dan salah	1	20	20	100%	Sangat Layak
7	Dapat mengetahui segala kegiatan diawali dengan berdoa	1	20	20	100%	Sangat Layak
8	Anak mengetahui cara menghormati orang yang lebih tua	1	20	20	100%	Sangat Layak
9	Anak mampu menunggu antrian dalam setiap kegiatan	1	20	20	100%	Sangat Layak
Total		9	165	180		
Rata-rata					93%	Sangat Layak

Sumber: Olahan Data Penelitian (Lampiran)

Penelitian pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk Media Komik Digital untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 tahun. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Sugiyono,

2016) yang terdiri dari sepuluh tahapan.

Pembahasan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 6 tahapan, penyederhanaan dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.. Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah melihat potensi dan masalah yang ada. Diketahui bahwa ada beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran yang digunakan yakni media yang digunakan dalam pembelajaran tidak menarik, dan tidak bervariasi sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui pengamatan selama kegiatan observasi, salah satu fenomena yang terjadi di lapangan adalah 1) anak cenderung masih belum mau menunggu antrian, 2) anak masih belum mau mendengarkan perkataan guru dan orang tua, 4) guru masih belum mampu menyediakan media yang menarik minat anak karena masih menggunakan media lama yang cenderung tidak ada unsur teknologi kekinian (kearah digital).

Belajar dari permasalahan di atas, maka peneliti telah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berbasis komik digital. Produk ini dinamakan Media Komik Digital Untuk Pembentukan Perilaku Moral dan Agama bagi anak usia dini. Produk ini dirancang khusus untuk mengembangkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun. Terdapat berbagai materi yang perilaku-perilaku yang baik dan tidak baik didalam cerita komik digital tersebut untuk menjadi acuan bagi anak tentang perilaku yang boleh ditiru dan tidak. Didalam komik digital ini berisi tentang cerita keseharian anak dimana dari alur cerita menggambarkan berbagai situasi yang akan menarik perhatian anak serta menimbulkan imajinatif anak. Media komik ini sangat bagus untuk mengembangkan perilaku moral dan agama pada anak karena materi yang terdapat dalam media komik ini sangat sederhana dan tingkat kesulitannya disesuaikan oleh usia anak. Sehingga pada saat anak menggunakannya anak merasa *enjoy* dan tidak merasakan kesulitan.dengan adanya media komik digital ini bukan mengajarkan anak untuk malas membaca, akan tetapi membantu meningkatkan daya imajinatifnya melalui materi serta gambar yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak. Diharapkan media komik digital ini dapat membantu anak dalam proses pembelajaran agar tidak mudah bosan (Elfani,2019).

Peneliti membuat sebuah produk berupa Media komik Digital untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 tahun dan media ini belum pernah di buat dan di gunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dibuat dan dikembangkan tersebut divalidasi oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan ahli pada bidangnya, juga tiga orang guru taman kanak-kanak yang telah sertifikasi. Validator melakukan pengamatan mengenai kesesuaian masing-masing item dengan cakupan isi yang terdapat dalam produk, setelah itu validator mengkoreksi produk berupa saran dan masukkan untuk perbaikan produk yang dikembangkan Friska Apriyani (2018).

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka pengembangan media komik digital untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 tahun telah valid dan layak untuk diuji cobakan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media komik digital untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 tahun. Hasil kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembentukan perilaku moral dan agama bagi anak usia 5-6 tahun. Media komik digital ini didesain menggunakan gambar animasi yang menarik sesuai dengan tokoh pada cerita. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi pada beberapa langkah tahapan penelitian saja. Tahapan pertama pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan observasi, tahap kedua membuat desain konsep produk yang akan dibuat dan mendesain sesuai dengan kebutuhan dalam pembentukan perilaku moral dan agama anak usia 5-6 tahun, tahap ketiga menganalisis kelayakan media komik digital yang dilakukan melalui validasi produk oleh para ahli media, materi, dan respon pendidik.
2. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari dua tim ahli yaitu ahli materi sebesar 89% dan ahli media sebesar 86% yang berarti media komik digital “layak” untuk dikembangkan. Respon media komik digital oleh pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 90% yang menyatakan “layak”. Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase sebesar 93%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembentukan perilaku moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Pekanbaru.

Rekomendasi

Media pembelajaran berupa media komik digital perlu tindak lanjut dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya agar semakin lebih baik lagi dan dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun atau usia lainnya dengan cakupan penggunaan yang lebih luas, tentunya lebih dibutuhkan lagi peneliti lainnya untuk mengembangkan penelitian ini. Peneliti merekomendasikan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan kembali media komik digital agar penggunaannya dapat lebih dijangkau oleh masyarakat luas serta bagi sekolah-sekolah lain dan peneliti dapat membuat penelitian lainnya tentang media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak usia dini.
2. Bagi peneliti lainnya, dapat mengembangkan produk media pembelajaran komik digital menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi anak usia dini.
3. Bagi tenaga pendidik atau guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Anik Lestarinigrum. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Kediri* : Cv. Adjie Media Nusantara, H. 3-4.
- Asti, I. (2017). Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 51–64.
- Badru Zaman Dkk, 2015. *Media Dan Sumber Belajar Tk*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Mengingatnkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233—242
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2011). “Media Pembelajaran”. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Setiawati, G. A., & Ekayanti, N. W. (2021). Bermain Sains Sebagai Metode Yang Efektif Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 126. <https://doi.org/10.25078/Pw.V6i2.2391>
- Elfiani, L., Taufik, M., & Baiduri, B. (2019). The Development Of Audio-Based Pop-Up Book Media On Two-Dimensional Rectangular For Junior High School Students. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 44. <https://doi.org/10.22219/Mej.V3i1.8420>.
- Fauzidin. 2016. “Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A Tk Kartika Salo Kabupaten Kamar”. *Jurnal Paud Tambusai*. Volume 2 Nomor 1.
- Fitria, T. N., & Heliawan, Y. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Prodi S1 Akuntansi Dalam Memahami Buku, Ebook Dan Artikel/Jurnal Akuntansi Berbahasa Inggris. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 17(02), 1–13.

- Gumelar, M..S. 2011. ‘Comic Making’. Jakarta: Pt Indeks.
- Guslinda Dan Rita Kurnia, (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2017. “*Pendidikan Anak Usia Dini*”. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Versaci, R. (2001).How Comic Books Can Change The Way Our Students See Literature: One Teachers Perspective.English Journal, 91(2), 61—67.
- Yuliana, A. (2019). *Pengembangan Media Pontung Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Karya Inovatif Di Wilayah Kelurahan Serdang Jakarta Pusat)*. Universitas Negeri Jakarta.
- Yunus Abidin. (2013). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Pt Refika Aditama.