

## PENGEMBANGAN BIG BOOK BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT *SIMPLE SENTENCE* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Yusrah<sup>1</sup>, Nurul Hasanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum

Corresponding Author : [yusrah.mpd@gmail.com](mailto:yusrah.mpd@gmail.com)

### **Abstract**

*This research aims to determine the effectiveness of the implementation of the Big Book through tests on small group and large group tests. This Big Book was compiled using Research & Development method. Data collection was carried out in 3 MIN Langkat. The research phase is defining, designing, developing, and disseminating. The feasibility level of media expert validators was obtained by 86.87 design experts, 88.3 material experts and 87.3 language experts. Limited trial results 71.80. While the large group trial at 3 MIN in Langkat was obtained 89.00. The significant test is  $0.000 < 0.005$  where  $H_a$  is accepted.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan Big Book melalui tes pada uji kelompok kecil dan kelompok besar. Big Book ini disusun menggunakan metode RnD Research & Development. Pengambilan data dilakukan di 3 MIN Kabupaten Langkat. Fase penelitian adalah mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Tingkat kelayakan dari validator ahli media diperoleh 86.87 ahli design 88.3 ahli materi dan 87.3 ahli bahasa. Hasil uji coba terbatas 71,80. Sedangkan uji coba kelompok besar pada 3 MIN di kabupaten Langkat di peroleh 89.00. Dan Signifikan test sebesar  $0,000 < 0,005$  dimana  $H_a$  diterima.

### **Article History**

Received: 2022-10-19

Reviewed: 2022-10-30

Published: 2022-12-28

### **Keywords**

Media, Character, Simple Sentence

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 2022-10-19

Direview: 2022-10-30

Disetujui: 2022-12-28

### **Kata Kunci**

Media *Big Book*, Karakter, Kalimat Sederhana

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang terjadi di masyarakat saat ini sangat timpang antara pertumbuhan dan perkembangan intelektual dengan moral peserta didik yang tidak berimbang. Pendidikan yang terjadi hanya mengarah pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik. Keadaan seperti ini membuat peserta didik terbelenggu dalam bayang-bayang angka yang harus dicapai sebagai syarat untuk terpenuhinya Kriteria Ketuntasan Minimal. Sehingga terjadilah banyak dampak negatif seperti kemerosotan moral. Kemerosotan moral ini disebabkan

kurangnya pendidikan karakter yang didapat siswa baik di rumah maupun sekolah. Siswa SD merupakan karakter yang aktif dan mampu memahami dan mengingat suatu materi pelajaran dengan cepat jika diberikan objek pembelajaran yang konkrit daripada objek yang abstrak (Hasanah, 2019a). Juhana mengatakan untuk mencapai keberhasilan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak, guru harus memahami karakteristik anak dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak baik secara materi maupun pendekatan pembelajaran

(Juhana, 2014). “Guru adalah kunci keberhasilan dalam pembelajaran” (Trianingrum & Airlanda, 2017). Untuk mempelajari beberapa tema mata pelajaran bahasa Inggris, siswa harus mempelajari dan menguasai berbagai kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan kata benda sederhana dan konkret, kata sifat dan kegiatan yang sudah diketahui siswa. Hal ini disebabkan kosakata bahasa Inggris memiliki perbedaan antara menulis, membaca dan maknanya, kurangnya media pembelajaran bahasa Inggris, guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran untuk menuliskan kosakata yang dipelajari, desain bahan ajar dalam buku teks dari berbagai penerbit buku tidak mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan oleh pemerintah, keterbatasan waktu dalam pembelajaran bahasa Inggris yang hanya 2 jam pembelajaran setiap minggunya, sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi membosankan dan sulit untuk dipahami dan dipelajari oleh siswa. Masalah tersebut juga menyebabkan nilai ujian tengah semester hanya 30% siswa yang mencapai nilai KKM (6,00). Penggunaan papan tulis sebagai media pembelajaran bahasa Inggris sebenarnya tidak menjadi masalah. Hanya saja sebagai pembelajaran dengan bahasa asing, tentunya media yang jauh lebih menarik seperti kartu, blok huruf dan buku besar bergambar akan meningkatkan hasil belajar dan juga motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, tentunya guru harus memiliki trik atau teknik yang lebih kreatif untuk mendukung penggunaan media tersebut. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama atau sekolah menengah atas. Suyanto menyatakan bahwa ada beberapa media sederhana yang dapat digunakan oleh *English for Young Learners*

yaitu: *circular card, flip card, flash, dan big book* (Suyanto & Hariyanto, 2010). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus diikuti dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sehingga siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata dan menyerap materi pelajaran dengan mudah. Media yang dibutuhkan peserta didik adalah media yang menarik dan dapat mengajak peserta didik untuk lebih kreatif dalam pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan dan mengingat pentingnya pembelajaran berkarakter di SD, maka pengembangan Big Book berbasis karakter dalam pelajaran Bahasa Inggris sangat perlu untuk dilakukan. Mengingat Big Book berbasis karakter masih sangat jarang, pengembangan jenis Big Book berbasis karakter ini sangat relevan dengan Kurikulum 2013 yang mewajibkan pembelajaran di SD dengan mengutamakan sikap sosial dan spiritual (Berkarakter).

Aqib menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong belajar (Hasanah, 2019). Senada dengan pendapat di atas Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad, 2013). Asyar mengatakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahamisebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyampaikan pesan dari sumber yang direncanakan, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif” (Asyar, 2012). Djamarah dan Zain juga mengungkapkan bahwa “media

pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah & Zain, 2010).” Schramm menyatakan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. media adalah alat yang dapat digunakan untuk belajar (Sinclair & McH, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperlancar penyampaian informasi dari guru kepada siswa untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Big Book adalah buku cerita pendek yang didalamnya terdapat 10-15 halaman yang berisi gambar-gambar disertai tulisan dan disesuaikan dengan tema yang akan dibuat dalam mediabig book (Astari dkk., 2016). Buku besar dalam bahasanya adalah buku yang berukuran besar di dalamnya yang didalamnya terdapat gambar-gambar berukuran besar dan tulisan yang berukuran besar pula. Yang dimaksud buku besar adalah buku bacaan yang memiliki gambar dan ukuran tulisan yang besar (Oktavia, 2016). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Big Book adalah buku bacaan berukuran besar yang memiliki gambar dan tulisan berukuran besar, sederhana, berwarna-warni yang disukai anak-anak, dan dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru. Oktavia mendeskripsikan tiga jenis Big Book, yaitu sebagai berikut; (a) Big Book yang hanya menampilkan gambar; (b) Buku Besar yang menampilkan gambar dan beberapakosakata yang menunjukkan label gambar (beberapa kata); (c) Big Book yang menampilkan potongan-potongan cerita halaman demi halaman dengan kalimat yang sangat sederhana (USAID, 2014). USAID mengatakan untuk pembelajaran bahasa yang

lebih efektif dan sukses, sebuah Big Book harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (a) Cerpen 10-15 halaman; (b) Pola kalimat yang jelas; (c) Arti gambar; (d) Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas; (e) Alur cerita mudah dipahami (Kemendikbud, 2010). USAID menjelaskan bahwa ada beberapa langkah dalam pembuatan Big Book, yaitu; (a) Siapkan kertas ukuran minimal 8-10 halaman atau 10-15 halaman, spidol warna, lem dan kertas HVS; (b) Menentukan topik cerita; (c) Mengembangkan cerita topik menjadi cerita utuh dalam kalimat pendek; (d) Menentukan gambar atau ilustrasi untuk setiap halaman; (e) Membuat desain cerita dan gambar/ilustrasi; (f) Menulis kalimat pendek pada kertas HVS; (g) Tempelkan setiap kalimat pada halaman sesuai dengan gambar/ilustrasi; (h) Menentukan judul; (i) Ide cerita Big Book dapat diambil dari peristiwa yang terjadi sehari-hari dalam kehidupan siswa atau informasi penting yang berisi pengetahuan, prosedur, atau jenis teks lain yang sesuai dengan tema di setiap kelas sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan (USAID. 2014).

Karakter adalah cerminan diri seseorang dari cara bersikapnya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia istilah “karakter” berarti sikap-sikap kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Karakter baik atau buruk seseorang dapat dilihat dari kebiasaan sehari-hari dalam bersikap (Kemendikbud, 2010). Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Menurut Lickona karakter yang

tepat bagi pendidikan terdiri dari nilai operatif, nilai dalam tindakan yang meliputi tiga bagian yang saling berhubungan yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan moral dan perilaku moral. Sementara itu Wiyani mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa (Wiyani, 2013). Sejalan dengan pendapat-pendapat diatas Zubaedi berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah usaha sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk, nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun untuk semua masyarakat atau warga negara secara keseluruhan (Zubaedi, 2012). “Dengan adanya pendidikan karakter diharapkan mampu mengembalikan rasa nasionalisme pada diri peserta didik” (Setyowati dkk., 2019).

Niehues, dkk menyatakan kalimat adalah sekelompok kata yang disatukan untuk mengartikan sesuatu. Kalimat adalah satuan dasar bahasa yang mengungkapkan suatu pikiran yang utuh (Niehues & Alex, 2013). Ini dilakukan dengan mengikuti aturan dasar tata bahasa sintaksis. Sebuah kalimat lengkap setidaknya memiliki subjek dan kata kerja utama untuk menyatakan pemikiran yang lengkap. Dalam bahasa Inggris dan banyak bahasa lainnya, kata pertama dari kalimat tertulis memiliki huruf kapital dan akhir kalimat ada titik. Wieting, dkk menyatakan bahwa kalimat adalah kalimat adalah sekelompok kata yang apabila dituliskan dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan titik, tanda tanya, atau tanda seru. Sebagian besar kalimat mengandung subjek dan kata kerja (Wijiningsih dkk., 2017). Ketika kita menulis atau berbicara, kita dapat menggunakan berbagai jenis kalimat untuk mengungkapkan apa yang ingin kita katakan. Ada empat jenis kalimat utama dalam bahasa

Inggris: deklaratif, interogatif, imperatif, dan seruan (Andvik, 2010).

Untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan (Evendy, 2018). Briggs (Aji, 2016) model adalah konsep perangkat yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi. Model pengembangan Big Book pada penelitian ini menggunakan model Dick and Carey dikarenakan tahapannya sistematis dan sesuai dengan kebutuhan. Model ini dikembangkan berdasarkan penelitian Robert Gagne yang menyatakan bahwa perilaku manusia sangat kompleks dan lebih banyak dikontrol oleh proses mental internal daripada rangsangan dan penguatan dari luar (Qoriah, 2017). Model Dick & Carey merupakan model pengembangan yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (System Approach) dan terdiri atas beberapa komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktifitas pembelajaran yang lebih besar [24]. Selanjutnya komponen sekaligus langkah-langkah dari model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick, Carey & Carey [18] adalah (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) analisis instruksional, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi, (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif. Berikut ini adalah gambar dari alur pengembangan Dick and Carey.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berasal 3

sekolah MI sederajat di Kabupaten Langkat. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Riset and Developmet*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD/ MI di kecamatan Selesai. Objek pada penelitian ini adalah Big Book berkarakter. Pelaksanaan penelitian mengacu pada model pengembangan Dick and Carrey yang memiliki 10 tahapan. Evaluasi formatif pada penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu uji

coba ahli (*expert review*), evaluasi satu lawan satu (*one to one evaluation*), dan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) untuk meninjau kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Untuk memperoleh produk berupa Big Book Berkarakter yang dapat meningkatkan kemampuan membuat simple sentence pada siswa Sekolah Dasar, maka dilakukan pengumpulan data melalui:

**Tabel 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran**

No	Target	Metode	Instrumen	Subjek
1	Tingkat kevalidan media interaktif	Angket	Lembar Angket	Ahli Materi Ahli Media Ahli Desain Pembeajaran
2	Observasi terhadap Media yang dikembangkan	Wawancara dan Catatan Terstruktur	Catatan/Notes	Guru/ Siswa
3	Tes kemampuan membuat simple sentence	Tes pilihan berganda	Soal Open Ended	Siswa

Data yang diperoleh dari angket validasi para ahli dianalisis dengan menggunakan rumus adalah sebagai berikut:

$$Vmt = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vd = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vmd = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{Vma + Vd + Vmt}{3} = \dots \%$$

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Interaktif**

Skor	Tingkat Kevalidan
------	-------------------

86 % - 100%	Sangat Valid
70% - 85%	Cukup Valid
60% - 69%	Tidak Valid
0% - 59%	Sangat Tidak Valid

Tingkat kemampuan berpikir kritis dapat dihitung menggunakan rumus, misal tingkat kemampuan membuat simple sentence tiap aspek adalah P.

$$P = \frac{A}{B} \times 100$$

Kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori pada tabel 3 berikut.

Persentase	Kategori
90,00 ≤ P ≤ 100	Sangat Tinggi
80,00 ≤ P < 90,00	Tinggi
65,00 ≤ P < 80,00	Sedang
55,00 ≤ P < 65,00	Rendah
P < 90,00	Sangat Rendah

Sedangkan untuk mengukur kemampuan membuat simple sentencesiswa secara individu misal Q maka dihitung dengan rumus ;

$$Q = \frac{x}{y} \times 100$$

Untuk mencari persentase untuk masing-masing kategori tingkat kemampuan membuat simple sentence siswa sesuai dengan perhitungan berikut:

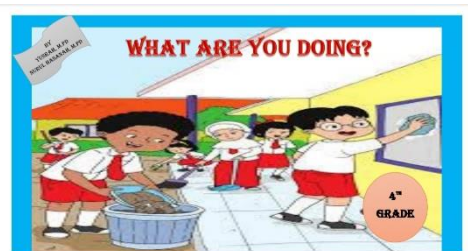
$$R_i = \frac{n_i}{N} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mengukur kemampuan membuat simple sentence siswa secara keseluruhan menggunakan rumus dibawah;

$$S = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

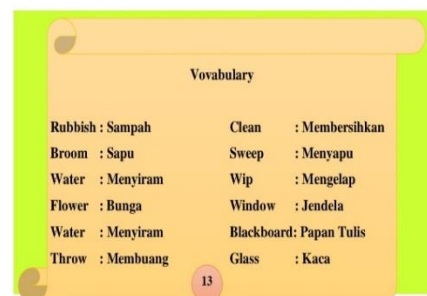
Media big book berbasis *karakter* yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar yang telah disajikan berikut;



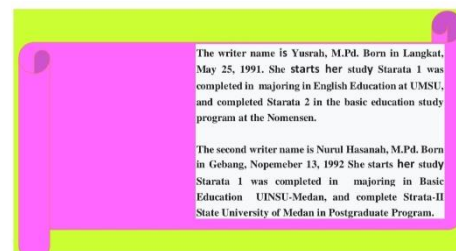
**Gambar 1. Tampilan Cover Buku**



**Gambar 2. Tampilan Menu**



**Gambar 3. Tampilan Vocabulary**



**Gambar 4. Tampilan Cover Belakang**

Berdasarkan pengujian produk terhadap uji kevalidan dan uji kepraktisan diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Para Ahli

Data diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh 3 validator yaitu 3 ahli materi, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli tata bahasa. Rata-rata persentase hasil dari validasi terhadap para ahli disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4. Konversi Skor**

Validator	Persentase
-----------	------------

Ahli Materi	80,3%
Ahli Media	88,9%
Ahli Desain Pembelajaran	90,2%
Rata-rata	<b>86,46</b>

Berdasarkan data hasil perhitungan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 3 ahli menunjukkan bahwa media valid. Bahkan rata-rata yang diberikan validator sebesar 86,46% menunjukkan kategori sangat valid.

b. Hasil Uji Coba *Small group*

Media Big Book berbasis *discovery* karakter ini diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan di MIN 2 Langkat dengan menggunakan angket respon siswa untuk dinilai dan diberikan komentar. Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Data Analisis Angket Respon Siswa Pada Kelompok Kecil**

No	Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	40	80%	Praktis
2	40	80%	Praktis
3	33	66%	Praktis
4	40	80%	Praktis
5	40	80%	Praktis
Jumlah	189	77,2%	Praktis

Rata-rata yang diperoleh dari rekapitulasi kepraktisan bahan ajar pada kelompok kecil sesuai Tabel 5 sebesar 77,2% yang memenuhi kategori praktis.

c. Hasil Uji Coba *Field Test*

Pelaksanaan *field test* atau uji coba lapangan diujicobakan di 3 Sekolah MI yaitu MIN 2 Langkat, MIN 12 Langkat, dan

MIS HAMAS. Tepatnya di kelas 5. Tahap ini hanya akan melihat bagaimana kepraktisan dari bahan ajar dari sudut pandang siswa. Kepraktisan dilihat pada pelaksanaan dikelas yaitu diukur melalui respon siswa terhadap kegiatan belajar menggunakan media yang telah dikembangkan. Hasil uji coba lapangan disajikan pada Tabel 6. yaitu:

**Tabel 6. Data Analisis Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan**

No	Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	39	78%	Praktis
2	43	86%	Sangat Praktis
3	40	80%	Praktis
4	42	84%	Sangat Praktis
5	42	84%	Sangat Praktis
6	35	70%	Praktis
7	41	82%	Sangat Praktis
8	40	80%	Praktis
9	42	84%	Sangat Praktis
10	44	88%	Sangat Praktis
Jumlah	408	81,6%	Sangat Praktis

Rata-rata yang diperoleh dari rekapitulasi kepraktisan Media Big Book berbasis karakter pada uji lapangan sesuai tabel 6 sebesar 81,6% yang memenuhi kategori sangat praktis.

d. Hasil Perkembangan Kemampuan membuat simple sentences

Hasil Rata-rata yang diperoleh dari rekapitulasi perkembangan kemampuan membuat kalimat sederhana berdasarkan pretest yang telah dilakukan dengan nilai 40,55 dan post test dengan nilai 89,00 dengan signifikan  $0,000 < 0,0005$  Ha. Berdasarkan data kemampuan membuat kalimat sederhana terlihat meningkat setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis karakter yang memperoleh hasil uji signifikan  $0,000 < 0,005$  dengan Ha diterima dan  $H_0$  diterima.

## SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: 1) Media Big Book berbasis karakter yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli media diperoleh 86,87 ahli design 88,3 ahli materi dan 87,3 ahli bahasa.. Dengan demikian media yang dikembangkan memiliki kriteria valid dan layak digunakan. 2) Media Big Book berbasis karakter mampu mengembangkan kemampuan membuat kalimat sederhana dengan nilai rata-rata 89,00 dengan kategori sangat tinggi. 3) Media Big Book berbasis karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat praktis karena keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Big Book berbasis karakter dapat terlaksana dengan sangat baik.

## DAFTAR RUJUKAN

Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick

And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119–126.

Andvik, E. (2010). *Sentence Types And Sentence Moods*. Cina: A Grammar of Tshangla.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Astari, N., Pudjawan, & Astara. (2016). Pemanfaatan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. *E Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 476–489.

Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Evendy, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kontekstual pada Materi Kearifan dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 271–277.

Hasanah, N. (2019a). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 24–34.

Hasanah, N. (2019b). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 24–30.

Juhana. (2014). Teaching English to Young Learners: Some Points to be Considered. *Asian Journal of Education and e-Learning*, 2(1), 2321–2454.



- 
- Kemendikbud. (2010). *Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Niehues, W., & Alex. (2013). An MT Error-Driven Discriminative Word Lexicon using Sentence Structure Features. *Journal of the Eighth Workshop on Statistical Machine Translation*, 5(1), 512–520.
- Oktavia, J. (2016). Big Book dalam Pembelajaran Reading Comprehension untuk Mengembangkan Critical Reading Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Antologi UPI*, 7(2), 1–9.
- Qoriah, Y. (2017). The Development Prehistoric of Jember Tourism Module using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1), 98–115.
- Setyowati, S., Ariyani, Y. D., & Rusiyono, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Nasionalisme Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Trucuk, Bantul. *ESJ (Elementary School Journal)*, 9(3), 248–256.
- Sinclair, & McH, J. (2014). *The Phrase, The Whole Phrase And Nothing But The Phrase*. Amsterdam: Phraseology.
- Suyanto, & Hariyanto. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya: Rosda.
- Trianingrum, E., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *ESJ (Elementary School Journal)*, 7(2), 246–257.
- USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK , Pembelajaran Literasi Awal di LPTK*. USAID.
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, & Sumarmi. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal. *Jurnal pendidikan*, 2(8), 1030–1036.
- Wiyani, S. (2013). *Pendidikan Berbasis Karakter*. Bandung: Kencana Pustaka.
- Zubaedi, M. (2012). *Analisis Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN Cileunyi*. 7(5), 19–25.