

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Buku Cerita Anak Tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar

Dini Nur'andini¹, Khodijah², Seni Apriliya³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: dininurandini612@gmail.com¹, hodijah 2007@gmail.com², seni_april@upi.edu³

Abstract

This study is to develop children's books on art buildings as a refractive bag for elementary school students. The study is aimed at designing the design of children's fairy tales, understanding their eligibility and making the final product of the children's fairy tales. According to preliminary research, students of an art building called the sperm are still very low, and some students did not know that they should have fewer art galleries. On the other hand, in the 2013 curriculum, students should own that students should be aware of social and cultural diversity within the state according to the basic capacity strength of the social science load of the 0-year. An interesting and educational children's book may be used as an alternative to the city designation of Slowborough. This study involving the government Tasikmalaya town that is Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata; college student of UPI Kampus Tasikmalaya; teacher and student of SDN Sambong Permai, SDN 1 Kalangsari, SDN 1 Nagawangi and SDN Pahlawan as respondent's.. The research method used is the design method of the international society. Data collection techniques are conducted through interviews, agencies, and document surveys. The study conditionally produced children's novel products for art buildings. We took the feasibility test by looking at the results of the verification tests and observing the reaction of teachers and student. The children's novel product for the benchmark art building was conceived by displaying materials about the pleasant Cape Town library. It involves interesting images that can be used in the fourth grade and positive recombination between teachers and elementary school students.

Keywords: children's story book, landmark, art buildings

Abstrak

Penelitian ini merupakan pengembangan buku cerita anak tentang gedung kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan buku cerita anak, mengetahui kelayakan, dan menghasilkan produk akhir buku cerita anak tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, pengetahuan siswa tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya masih sangat rendah dan sebagian siswa tidak mengetahui tentang adanya Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya. Di sisi lain, pengetahuan tersebut perlu dimiliki oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV pada kurikulum 2013 bahwa siswa harus mengetahui keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat. Buku cerita yang bersifat menghibur dan mendidik dapat dijadikan sebagai alternatif pengenalan *landmark* Kota Tasikmalaya kepada siswa. Penelitian ini melibatkan pemerintahan kota Tasikmalaya yaitu Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata; mahasiswa UPI Kampus Tasikmalaya, serta guru dan siswa sekolah dasar SDN Sambong Permai, SDN 1 Kalangsari, SDN 1 Nagawangi dan SDN Pahlawan sebagai responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, dan studi dokumentasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Educational Design Research* (EDR) model Reeves. Penelitian ini menghasilkan produk buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya yang telah diuji kelayakannya dengan melihat hasil validasi, serta respons guru dan siswa. Produk buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya di susun dengan memuat konten tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya yang disertai dengan ilustrasi gambar yang menarik sehingga layak digunakan di kelas IV SD serta mendapat respons positif dari guru dan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Buku Cerita Anak, Landmark, Gedung Kesenian

PENDAHULUAN

Landmark atau citra kota secara umum dapat diartikan sebagai penanda. Dalam suatu kawasan keberadaan suatu *landmark* berfungsi untuk orientasi diri bagi pengunjung. *Landmark* dapat berupa bentuk alam bukit, gunung, danau dan lembah. Dalam perkembangannya *landmark* dapat berupa gedung, monumen, menara, tempat ibadah, tata kota dan alur jalan. Gedung kesenian dengan nama resmi Gedung Kesenian Kota Tasikmalaya merupakan *landmark* Kota Tasikmalaya, berdasarkan hasil wawancara kepada Uum Umayah sebagai Kabid Kebudayaan dan Kesenian di Disporabudpar Kota Tasikmalaya pada tanggal 11 Desember 2018. Gedung Kesenian didirikan tahun 1998 oleh Pemerintah Kabupaten Tasikmalaya pada masa kepemimpinan Bupati H. Suljana Wirata Hadisubrata dan diresmikan pada tanggal 25 Agustus 1998 oleh Gubernur Jawa Barat R. Nuriana. Karena pada saat itu belum adanya pemekaran wilayah Kota Tasikmalaya. Pada tahun 2016, Gedung Kesenian dilimpahkan dan mengalami peralihan (*transisi*) kepemilikan dari Pemerintah Kabupaten Tasikmalaya kepada pemerintah Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada tanggal 6-8 Desember 2018 kepada responden di Tasikmalaya yang dibagi menjadi 2 klasifikasi yaitu siswa Sekolah Dasar kelas IV dari 4 Sekolah Dasar yakni SDN Sambong Permai, SDN 2 Nagarawangi, SDN Pahlawan dan SDN 1 Kalangsari dan mahasiswa dari UPI Kampus Tasikmalaya. Hasil angket menunjukkan bahwa pengetahuan siswa Sekolah Dasar tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya lebih rendah dibanding dengan mahasiswa.

Gedung Kesenian sebagai *landmark* kota Tasikmalaya harus dilestarikan agar tetap terjaga eksistensinya khususnya dalam mempertahankan kebudayaan dan kesenian Kota Tasikmalaya, walaupun sudah banyak tempat-tempat baru yang dianggap lebih menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan Uum Umayah Kabid Kebudayaan Disporabudpar Kota Tasikmalaya, sebenarnya selalu diadakan upaya pengenalan Gedung Kesenian Kota Tasikmalaya secara rutin satu tahun sekali oleh Pemerintah Kota Tasikmalaya melalui kegiatan Kibar Budaya yang dikhususkan untuk siswa-siswa Sekolah Dasar menampilkan kreasi seni. Namun pengenalan yang dilakukan tidak menyeluruh kepada seluruh siswa Sekolah Dasar Kota Tasikmalaya, melainkan hanya beberapa

siswa perwakilan tiap Sekolah dari 10 Kecamatan yang ada di Kota Tasikmalaya yang dapat mengikuti kegiatan Kibar Budaya ini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya kepada siswa Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya adalah melalui karya sastra. "Sastra adalah karya manusia baik berbentuk lisan maupun tulisan yang memiliki daya estetika atau menimbulkan rasa haru (indah, kagum, benci, cinta, sayang, simpati, dan wujud emosional lainnya) dan mempunyai pesan yang ingin disampaikan kepada pembacanya" (Jauhari, 2013, hlm. 130). "Sedangkan karya sastra adalah suatu media atau alat untuk menyampaikan pesan kepada pembaca" (Jauhari, 2013, hlm. 129). Karya sastra yang digunakan untuk mengenalkan Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya adalah berbentuk buku cerita. Pemilihan karya sastra berbentuk buku cerita ini karena sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa Sekolah Dasar yang berada pada rentang usia 7-12 tahun.

Pada usia tersebut, siswa belajar membaca dan senang membaca buku-buku bacaan yang sederhana sesuai dengan karakteristik dan perkembangan usianya. seperti buku cerita. "Buku-buku bacaan yang menampilkan cerita yang sederhana, baik

menyangkut masalah yang dikisahkan, cara pengisahan, maupun jumlah tokoh yang dilibatkan" (Nurgiyantoro, 2013, hlm. 53).

Buku bacaan yang ditujukan untuk anak harus sesuai dengan sasaran pembacanya yaitu anak, buku cerita anak dituntut untuk dikemas dan disajikan dalam bentuk yang berbeda dengan buku cerita untuk dewasa agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Isi buku cerita anak harus disesuaikan untuk anak-anak selaku pembacanya. Perkembangan anak akan sesuai dengan tahap periode perkembangannya jika disuguhi buku bacaan yang sesuai dengan tahap perkembangan emosional dan intelektual anak. Jadi buku cerita anak harus sengaja ditulis dan dibuat untuk dibaca oleh anak-anak, sehingga dapat menanamkan nilai-nilai dan moral yang baik untuk anak.

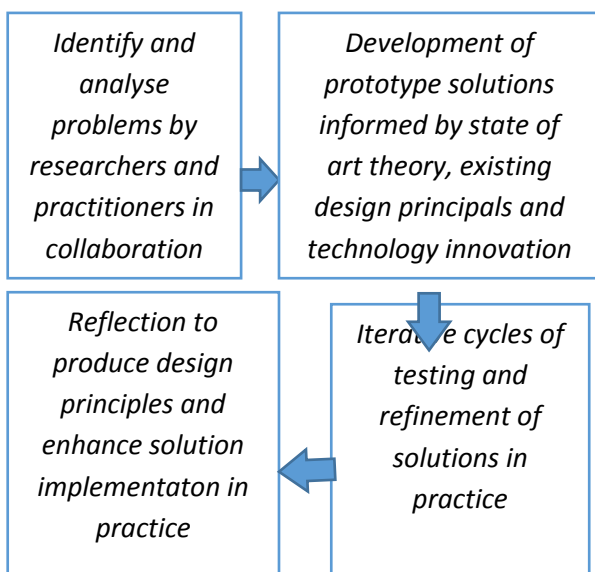
Dari penjelasan sebelumnya, maka penulis ingin maka penulis akan mengembangkan dan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Anak Tentang Gedung Kesenian Sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya Untuk Siswa Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Educational Design Research*. Pengertian

Educational Design Research (EDR) menurut Plomp, Tjeer, dkk. (2010, hlm. 13) *Educational design research* adalah Desain penelitian pendidikan dianggap sebagai studi sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi belajar-mengajar dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah masalah pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan.

Langkah-langkah penelitian *Educational Design Research* digambarkan oleh Reeves (2006, dalam Plomp, 2010) desain penelitian sebagai berikut:



Identifikasi dan Analisis Masalah oleh Peneliti dan Praktisi Secara Kolaboratif.

Dalam tahap ini, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah melalui studi pendahuluan ke lapangan yakni ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Tasikmalaya dan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tasikmalaya dan sekolah dasar yang menunjang terhadap fokus penelitian dengan cara wawancara, angket dan studi dokumentasi. Aspek yang diteliti adalah *landmark* di Kota Tasikmalaya dan ketersediaan buku cerita anak di Perpustakaan kota dan sekolah dasar di Tasikmalaya. Selain itu, peneliti mengumpulkan informasi mengenai konten cerita anak yang dapat mendukung permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahan pada penelitian ini adalah belum tersedianya bahan bacaan dalam bentuk buku cerita anak tentang *Landmark* Gedung Kesenian Kota Tasikmalaya untuk siswa sekolah dasar, akibatnya pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya sangat rendah.

Mengembangkan Solusi yang Didasarkan pada Patokan Teori, *Design Principle* yang Ada dan Inovasi Teknologi.

Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya. Peneliti mengembangkan produk berbentuk buku cerita anak

Melakukan Proses Berulang untuk Menguji dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis.

Tahapan ini dilaksanakan setelah produk telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah. Setelah diketahui kekurangan dari produk buku cerita anak yang telah di uji coba kemudian diperbaiki kembali. Dengan memperbaiki produk, maka peneliti mendapatkan solusi untuk memperbaiki pengembangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya.

Refleksi untuk Menghasilkan *Design Principle* serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi Secara Praktis.

Pada tahapan ini dilakukan untuk merefleksi dan melihat kemungkinan kelemahan yang masih ada dalam produk yang dapat diperbaiki sehingga produk hasil pengembangan dapat memberikan kontribusi sesuai dengan harapan. Dan pada tahapan ini dihasilkan produk akhir setelah dilakukan uji coba dan validasi oleh praktisi ahli. Adapun yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya.

Partisipan yang terlibat antara lain pemerintah Kota Tasikmalaya Dinas

Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Tasikmalaya, *expert judgement*, pembimbing, ilustrator, guru dan siswa sekolah dasar, dan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merangkum Pengembangan Buku Cerita Anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya Untuk Sekolah Dasar ke dalam empat tahap, yakni: 1) Identifikasi dan analisis masalah, 2) Pengembangan produk, 3) Uji coba produk, 4) Refleksi produk. Deskripsi setiap tahap didasarkan pada rumusan masalah yang telah ditentukan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam bidang Pendidikan, yaitu Pengembangan Buku Cerita Anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya Untuk Sekolah Dasar dikhususkan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Langkah identifikasi dan analisis masalah pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan ke lapangan yakni ke beberapa dinas pemerintahan di kota Tasikmalaya dan sekolah dasar yang menunjang terhadap fokus penelitian dengan cara wawancara, kuesioner (angket), dan studi dokumentasi.

Buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya

merupakan sebuah produk yang di rancang berdasarkan kajian kurikulum dan analisis masalah di lapangan. Langkah-langkah penyusunan pengembangan buku cerita anak yaitu: Pertama, menentukan sasaran. Menentukan sasaran yang dimaksud adalah peneliti atau penulis harus mengetahui karakteristik pembaca yang akan menjadi objek buku yang akan dibuat. Kedua, menentukan kompetensi yang akan dikembangkan maksudnya yaitu peneliti atau penulis buku harus menelaah kurikulum untuk memahami kedalaman dan keluasan materi yang ada pada kurikulum. Ketiga, merumuskan struktur isi buku yang harus diperhatikan yaitu pemilihan isi yang harus menarik dan mudah diikuti serta dipahami siswa. Keempat mengumpulkan bahan-bahan pelajaran yaitu dalam rangka menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada kurikulum. Lima, penulisan naskah dalam menuliskan naskah peneliti atau penulis harus konsisten dengan desain yang dipersiapkan sebelumnya. Enam melakukan evaluasi dan uji coba dilakukan oleh ahli selanjutnya di uji cobakan kepada siswa.

Bahan bacaan yang dirancang untuk siswa tentunya disesuaikan dengan minat siswa, disajikan dengan menarik serta konten atau isi buku yang disediakan tidak jauh dari lingkungan sekitar siswa. Buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya di rancang

husus untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan Kompetensi Inti 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain. Kompetensi Dasar 3.2 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya), 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Serta Kompetensi Inti 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi Dasar 4.2 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan. 4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keanekaragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungan dengan karakteristik ruang.

Isi buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya ini berisi tentang pengetahuan khususnya

landmark yang ada di Kota Tasikmalaya disajikan dalam bentuk perjalanan tiga orang anak yang akan menyaksikan pertunjukan tari di Gedung Kesenian. Materi pelajaran yang relevan dengan buku ini diantaranya yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Naskah cerita dibuat berdasarkan tingkat pengetahuan dan pemahaman bahasa anak yang menarik dan mudah dipahami. Buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *landmark* Kota Tasikmalaya ini di konsultasikan kepada beberapa ahli dan di uji cobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

1. Rancangan Buku Cerita Anak tentang *Landmark* Gedung Kesenian Kota Tasikmalaya

Cerita anak disusun berdasarkan unsur instrinsik cerita yang dipilih. Unsur instrinsik pertama adalah tema. Tema pada buku cerita anak adalah kebersamaan. Unsur instrinsik kedua adalah tokoh dan penokohan. Tokoh terdiri atas tiga tokoh utama. Nama tokoh disesuaikan dengan nama kultur di Indonesia, khususnya daerah Sunda. Pada produk awal, nama tokoh yang digunakan belum menggambarkan kultur Sunda, yakni Zahra direvisi menjadi Sari dan dan Amar di revisi menjadi Syarif, kemudian ditambah tokoh Asep. Sebelum di susun menjadi sebuah buku cerita, penulis membuat *story line* yang isinya berupa gambaran dialog dalam cerita dan

gambaran latar tempat dan waktu dalam cerita.

2. Kelayakan Buku Cerita Anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba terhadap guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa buku cerita termasuk dalam kategori ideal dan layak digunakan siswa sekolah dasar, khususnya di kelas IV. Karena buku ini disusun dengan ilustrasi gambar yang menarik, pemilihan warna yang menarik, dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami siswa.

3. Produk Akhir Buku Cerita Anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya

Produk akhir buku cerita anak yaitu berjudul "3 Sekawan dan Gedung Kesenian". Berjumlah 29 halaman termasuk cover depan, identitas buku, prakata, pengenalan tokoh, mengenal lebih dekat penulis, dan cover belakang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya dan telah dilakukan uji coba di SDN 1 Kalangsari, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Rancangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya

disusun untuk penunjang pembelajaran kelas IV dengan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Tahap perancangan buku cerita anak didasarkan pada metode *Educational Design Research* model Reeves. Pada tahap ini dihasilkan rancangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya. Setelah produk tersebut dirancang, dilakukan validasi produk oleh validator ahli untuk mengetahui validasi produk yang akan diujicobakan. Selanjutnya, dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli, maka dihasilkan produk buku cerita hasil validasi yang siap digunakan untuk uji coba.

2. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba masih terdapat kekurangan dalam pemilihan kata bagi siswa, kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya agar produk buku cerita ideal. Respons guru terhadap buku cerita anak yang telah dibuat memberikan respons positif dengan memberikan pernyataan bahwa produk buku cerita anak sudah sangat baik digunakan sebagai bahan bacaan siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV. Adapun respons dari siswa terhadap buku cerita anak yakni siswa senang karena dengan membaca buku cerita siswa dapat mengetahui tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya disertai pula dengan ilustrasi yang menarik.
3. Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota

Tasikmalaya. Proses pengembangan buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) studi pendahuluan; (2) pengembangan naskah cerita; (3) pengembangan ilustrasi; (4) analisis buku oleh *expert judgement*; (5) uji respons buku cerita anak; dan (6) analisis hasil uji respons. Model buku yang dikembangkan yakni buku cerita disertai ilustrasi gambar, dengan konten cerita mengenai Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya yang terdapat pada pembelajaran dalam kurikulum 2013 (revisi) untuk kelas IV sekolah dasar. Buku cerita anak menggunakan ukuran 23x20,5 cm. Buku cerita anak tersebut berjumlah 29 halaman termasuk sampul depan, sampul belakang, identitas buku, prakata, pengenalan tokoh cerita dan mengenal lebih dekat penulis. Jenis huruf yang digunakan yaitu Comic Sans MS. Panjang kalimat berkisar antara 4-20 kata dan panjang baris berkisar antara 8-10 baris setiap halamannya. Buku cerita anak menggunakan warna-warna cerah agar menarik minat siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa produk buku cerita anak tentang Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai:

1. Penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS di kelas IV kurikulum 2013 (revisi). Buku cerita ini dapat dijadikan buku pegangan siswa atau digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, dan umumnya dapat digunakan siswa sekolah dasar kelas tinggi.

2. Buku cerita dapat menjadi bahan bacaan menarik yang dapat mengenalkan Gedung Kesenian sebagai *Landmark* Kota Tasikmalaya kepada anak.
3. Buku cerita dapat menambah daftar bahan bacaan dalam bidang kesusastraan bagi anak-anak di perpustakaan.

Jauhari, H. (2010). *FOLKLOR Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sastra, dan Sejarah*. Bandung : Yrama Widya

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, S. (2016). "Indonesian Didactical Children's Literature As An Affirmation of Literacy at Primary School". Dalam M. Husni, Y. Febriani, dkk (Penyunting), *Proceeding International Conference on Elementary and Teacher Education (ICETE) 2016* (hlm. 196 – 201). Lombok: Universitas Hamzanwadi.
- Fachrurrazi, Soemardiono. (2014). Redesain Pelabuhan Balohan Sebagai *Landmark* Baru Kota Wisata Pulau Weh. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 3 (1) 1-5
- Hartati, T., Ernalis., & Churiah, Y. (2010). *Pendidikan Sastra dan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: UPI Press.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya