



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Buku Cerita Tempat Bersejarah “Makam Godog” sebagai Bahan Ajar Membaca di Sekolah Dasar

Chitra Pratiwi¹, Aan Kusdiana², Ahmad Mulyadiprana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: chitraaaap@gmail.com¹, aankusdiana0612@gmail.com², ahmad.mulyadiprana62@gmail.com³

Abstract

Makam Godog is the Tomb of Raden Kiansantang or famous by the name of Prabu Kiansantang who according to local history of West Java is the son of Prabu Siliwangi king of the Padjajaran kingdom. This Makam Godog story can be used as teaching material for reading in elementary schools in accordance with the revised edition of the 2013 curriculum because the contents of the story contain culture. However, based on the results of interviews it was found that teaching material reading stories about historical places in the Garut area was less varied and contained only one or two well-known historical places, so students' knowledge of historical places in the Garut area was quite low. Based on this, the development of teaching materials was developed to produce a story book product about a historical place called the Makam Godog. The development of reading teaching materials was carried out with the aim to introduce Godog's Tomb as a historical place in the Gurut area by using the Reeves model design-based research method (DBR). The subjects of this research is a fourth grade elementary school student. The data was collected out using interview and observation techniques during the preliminary study and documentation study. The data obtained were analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and data conclusion. The initial product of a story book can be declared feasible based on the results of trials and validation from experts. The product trial was conducted at Sindangratu 4 Elementary School, Wanaraja district, Garut.

Keywords: Storybook, Makam Godog, local culture, Teaching materials, Elementary School

Abstrak

Makam godog merupakan makam dari Raden Kiansantang yang menurut sejarah lokal daerah Jawa Barat merupakan anak dari Prabu Siliwangi raja dari kerajaan Padjajaran. Cerita makam godog ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar membaca di sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi karena isi dari cerita tersebut memuat mengenai budaya. Namun berdasarkan hasil wawancara ditemukan fakta bahwa bahan ajar membaca cerita mengenai tempat bersejarah yang terdapat di daerah garut kurang variatif dan hanya memuat satu atau dua tempat bersejarah yang sudah terkenal saja sehingga pengetahuan siswa mengenai tempat bersejarah di daerah garut tersebut cukup rendah. Berdasarkan hal tersebut dilakukan pengembangan bahan ajar yang menghasilkan produk buku cerita mengenai tempat bersejarah bernama Makam Godog. Pengembangan bahan ajar membaca ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih mengenalkan Makam Godog sebagai tempat bersejarah di daerah Gurut dengan menggunakan metode design based research model Reeves. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi pada saat studi pendahuluan serta studi dokumentasi. Data yang didapatkan dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Produk awal buku cerita dapat dinyatakan layak berdasar hasil uji coba dan validasi dari para ahli. Uji coba produk ini dilakukan di SDN 4 Sindangratu, kecamatan wanaraja kabupaten Garut.

Kata Kunci: Buku cerita, Makam Godog, Kearifan lokal, Bahan ajar, Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap individu dapat mengetahui segala sesuatu dengan baik

melalui serangkaian proses yang ditempuhnya. Segala sesuatu tersebut dapat disebut sebagai ilmu dan dapat dipelajari

melalui proses belajar. Menurut Abdillah (2002: 60) belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu dimana dalam setiap kegiatannya memiliki tujuan yang ingin dicapai, salah satu tujuan tersebut yaitu untuk mendapatkan perubahan dalam berbagai aspek kecerdasan.

Berbicara tentang belajar terutama di sekolah dasar erat kaitannya dengan mata pelajaran. Adapun salah satu dari mata pelajaran tersebut yakni Bahasa Indonesia. Pada umumnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan itu, Resmini, dkk (2009: 28) menyatakan bahwa "Hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD merupakan 1) bentuk penerapan kurikulum, (2) bentuk pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia, dan 3) upaya peningkatan kemampuan siswa SD mulai dari kelas I sampai kelas VI SD dalam mencapai tujuan mata pelajaran tersebut". dalam Resmini, dkk (2009: 28) tujuan dari

pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dicapai oleh siswa agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengomunikasikan kembali isi pembelajaran secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.
2. Dengan menggunakan bahasa Indonesia siswa sudah dianggap mampu menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
3. Siswa memiliki kemampuan untuk memahami bahasa Indonesia dengan baik sehingga mampu meningkatkan kecerdasan intelektual dan kehidupan bersosial.
4. Siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik sehingga menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan kehidupan beresosal.
5. Siswa dapat mengapresiasi karya sastra dan menggunakannya sebagai penambah wawasan untuk meningkatkan pengetahuan dalam berbahasa.
6. Siswa mampu menjadikan bahasa Indonesia sebagai ciri khas budaya intelektual Indonesia dengan cara menghargai sastra Indonesia.

Adapun menurut Djuanda (2014: 192) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum 2013, menganut pembelajaran terpadu, sehingga pembelajarannya (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) harus diintergrasikan dalam suatu tema, bersama dengan mata pelajaran lainnya. Pendapat tersebut diperkuat dengan Permendikbud No 21 tahun 2016 mengenai kompetensi muatan bahasa Indonesia di kelas IV, yaitu:

"Memiliki kepedulian, rasa percaya diri, kedisiplinan, dan tanggung jawab

dalam pemanfaatan bahasa Indonesia, mengenal konteks budaya dan konteks sosial, satuan kebahasaan, serta unsur paralinguistic dalam penyajian teks, mengenal bentuk dan ciri berbagai teks sederhana, menganalisis informasi di dalam berbagai teks sederhana, menyajikan berbagai teks sederhana secara lisan, menyusun berbagai teks sederhana secara tertulis”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai untuk kelas IV dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial pada tema 1 mengenai “Indahnya Kebersamaan” khususnya pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia sebagai berikut:

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingi tahu tentang dirinya, makhluk ciptahan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain

KD3.1:Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan, atau visual.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan tan mencerminkan perilaku anaj beriman dan berakhlak mulia.

KD4.1:Menata Informasi yang didapatkan dari teks berdasarkan keterhubungan antara gagasan kedalam kerangka tulisan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam aspek membaca tidak hanya menyangkut pengajar dan peserta didik saja melainkan memuat hal-hal yang mendukung proses kegiatan itu sendiri. Salah satunya adalah bahan ajar. Menurut Prastowo dalam (Julia, dkk, 2017: 428) menyatakan:

Bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasi peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Selain itu, menurut *National Centre for Vocational Education Research Ltd / National Centre for Competency Based Training* dalam Majid (2008: 174) menyatakan bahwa “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis”. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat alat yang disusun secara sistematis dimana di dalamnya memuat materi ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran demi tercapainya

tujuan belajar. Sehingga bahan ajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Adapun jenis bahan ajar menurut Prastowo (2013 hlm, 306) dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat dan substansi (isi materi). Dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu 1) bahan ajar cetak (*printed*), 2) bahan ajar dengar (*audio*), 3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) dan 4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*).

Adapun bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut merupakan bahan ajar membaca yang memuat suatu cerita mengenai tempat bersejarah yang termasuk ke dalam kearifan lokal suatu daerah. Cerita tersendiri merupakan karya sastra yang penggunaannya menurut Lukens (dalam Nurgiyantoro, 2010:3) dapat memberi kesenangan dan pemahaman tentang kehidupan. Pemahaman-pemahaman tersebut dapat diperoleh melalui isi cerita yang menggambarkan karakter tokoh dan pesan moral yang terdapat pada cerita tersebut.

Dengan adanya bahan ajar membaca buku cerita mengenai tempat bersejarah, diharapkan siswa mengetahui mengenai ragam kearifan lokal daerah setempat khususnya makam godog. Dengan

mengetahui ragam kearifan lokal di daerah tersebut, diharapkan siswa dapat melestarikan serta menjaga kearifan lokal tersebut agar tidak hilang dimakan zaman. Makam Godog sendiri merupakan situs bersejarah yang terletak di Desa Lebak Agung, Kecamatan Karangpawitan, Garut. Makam Godog dijadikan situs bersejarah di daerah garut karena memiliki nilai sejarah lokalnya tersendiri. Makam Godog ini merupakan makam dari Prabu Kiansantang yang oleh warga setempat disebut dengan Syekh Sunan Rohmat Suci.

Namun pada kenyataannya, ditemukan fakta dilapangan bahwa penggunaan bahan ajar membaca cerita khususnya mengenai tempat bersejarah yang terdapat di daerah Garut belum optimal sehingga perlu dioptimalkan dengan cara membuat produk buku cerita mengenai tempat bersejarah khususnya makam Godog. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan 25 orang siswa kelas IV SDN Sindangratu 4 didapatkan data bahwa sebanyak 17 orang siswa tidak mengetahui situs bersejarah Makam Godog dan sebanyak 8 orang mengetahui situs bersejarah Makam Godog. Artinya dari total seluruh siswa kelas IV yang berhasil di wawancara, sebanyak 68% tidak mengetahui mengenai Makam Godog.

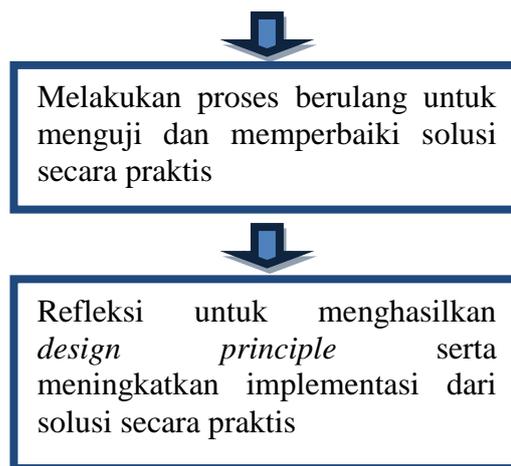
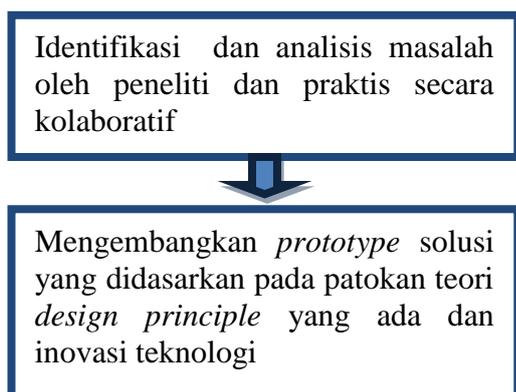
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR). Menurut Plomp (2007:13) dalam (Lidinillah, 2012) menyatakan bahwa:

Design research adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan system) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Berdasarkan definisi tersebut, *DBR* dapat diartikan sebagai sebuah proses penelitian yang digunakan untuk pemecahan suatu masalah dilapangan melalui pengembangan suatu produk atau teori dengan mengintegrasikan desain dan metode ilmiah dalam penelitiannya.

Adapun subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Sindangratu 4 dengan menggunakan prosedur penelitian model Reeves yang memiliki empat tahap seperti bagan yang dikutip dalam Lidinillah (2012:11) sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model Reeves (Lidinillah, 2012: 11)

Berdasarkan prosedur penelitian model Reeves, penelitian ini diawali dengan tahap identifikasi dan analisis masalah dengan cara melakukan studi pendahuluan berupa wawancara kepada peserta didik serta guru mengenai bahan ajar membacar berbasis kearifan lokal khususnya tempat bersejarah di kota Garut. Setelah melakukan wawancara selanjutnya peneliti melakukan studi literature untuk memahami teori-teori terkait permasalahan yang ditemukan dan untuk menganalisis solusi yang akan dikembangkan.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan rancangan produk yang didasarkan pada teori sehingga produk yang dihasilkan dapat dijadikan solusi. Setelah produk selesai selanjutnya produk tersebut akan divalidasi oleh validator. Uji validasi ini dilakukan dengan menguji kelayakan produk tersebut oleh para ahli. Para ahli akan menilai kekurangan dan kelayakan produk tersebut sehingga nanti akan diketahui apa yang

menjadi kekurangan pada produk tersebut untuk diperbaiki. Selanjutnya produk yang sudah diperbaiki tersebut dapat diuji cobakan di sekolah.

Setelah diuji coba, selanjutnya produk kembali di revisi untuk merefleksi apakah pada saat uji coba masih terdapat kekurangan atau tidak. Kekurangan yang ada selanjutnya diperbaiki agar sesuai dengan kriteria yang ditentukan sehingga menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar mengenai cerita tempat bersejarah yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan bacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil

Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa fakta. Pertama, kurikulum yang digunakan di SDN IV Sindangratu yaitu Kurikulum 2013, dalam melaksanakan belajar dan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 guru di sekolah dasar ini menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai pedoman pembelajaran. Selain buku guru dan buku siswa, guru pun mencari referensi mengenai materi pembelajaran di situs yang tersedia di internet. Pada proses pembelajaran jika diperlukan terkadang bisa menggunakan tayangan video dari laptop guru yang disambungkan pada infokus, selain itu guru

pun sering menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, alat peraga serta eksplorasi di lingkungan sekolah.

Dalam penggunaan bahan ajar, guru biasanya terfokus pada buku guru dan buku siswa serta lembar kerja siswa yang umumnya digunakan oleh kelas tinggi pada saat melaksanakan praktikum. Menurut Prastowo (2013: 307) bahan ajar ini termasuk ke dalam bahan ajar jenis cetak (*Printed*). Sementara ketersediaan bahan ajar membaca cerita yang memuat materi mengenai kearifan lokal khususnya tempat bersejarah daerah Garut di sekolah ini masih sedikit dan hanya terfokus pada cerita tempat yang sudah banyak dikenal masyarakat.

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran umumnya guru mengajar sama seperti biasanya dimana pembelajaran diawali dengan pendahuluan yang mencakup berdoa, mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu wajib nasional, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian berlanjut pada kegiatan inti pembelajaran serta evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran. Saat pelaksanaan proses pembelajaran pun guru menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang akan disampaikan.

Selain itu, ditemukan permasalahan mengenai penggunaan bahan ajar membaca cerita khususnya mengenai tempat bersejarah yang terdapat di daerah Garut belum optimal sehingga perlu dioptimalkan.

Sebagai solusi dari pemecahan masalah, peneliti merancang sebuah produk berupa buku cerita bermuatan kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar membaca khususnya membaca cerita untuk anak. Adapun menurut Tarigan (1995: 5) menyatakan bahwa cerita anak merupakan karya tulis yang memuat pengalaman anak dan dapat dimengerti oleh anak. sehingga buku cerita ini nantinya akan memuat tentang cerita makam Godog yang ditulis menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak serta dirancang dengan desain yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Pengembangan Desain Produk

Rancangan pengembangan buku cerita tempat bersejarah ini didasarkan pada analisis kompetensi dasar bahasa Indonesia dalam tema Indahnyanya Kebersamaan di kelas IV semester I. Adapun pembahasan dari rancangan yang telah dibuat sebagai berikut:

1) Menentukan Tema

Tema yang digunakan pada buku cerita ini mengenai perjalanan Radi dan kawan-kawan mengunjungi Makam Godog.

2) Menentukan Tokoh

Tokoh yang dibuat dalam buku cerita ini terdiri dari 7 tokoh yaitu Radi (Tokoh utama dari cerita), teman-teman Radi (Dina, Budi, Doni dan Melisa), Pak Sobirin (Ketua RT sekaligus yang mengatur dan mengkondisikan keberangkatan menuju makam Godog) dan Pak Sulaiman yang berperan sebagai penjaga Makam Godog.

3) Menentukan Plot/Alur cerita

Alur yang digunakan pada buku cerita tempat bersejarah ini yaitu alur maju.

4) Membuat Naskah Cerita

Naskah cerita ditulis menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak menggunakan *Ms. Word*.

5) Membuat Ilustrasi

Sebelum buku cerita dibuat, ilustrasi gambar untuk memperjelas buku cerita terlebih dahulu dibuat. Ilustrasi gambar ini dibuat secara manual menggunakan pensil dan kertas A4. Setelah sketsa untuk ilustrasi dibuat, selanjutnya sketsa tersebut difoto lalu digambar ulang menggunakan aplikasi Medibang Paint.

6) Membuat Cover

Sebelum buku cerita dibuat, cover untuk buku cerita terlebih dahulu dibuat. Pada cover depan buku cerita terdapat Judul, Ilustrasi gambar dan nama pembuat. Sedangkan pada Cover belakang ditambah synopsis cerita untuk menarik minat anak. Cover dibuat menggunakan Aplikasi Medibang Paint serta Canva. Untuk ilustrasi

pada cover ini menggunakan vector dari website freepik yang kemudian ditambah dengan gambar lain yang dibuat oleh peneliti menggunakan Medibang Paint. Setelah gambar pada cover selesai selanjutnya peneliti menggunakan Canva untuk mengedit cover agar lebih menarik.

7) Pembuatan Cerita

Setelah naskah cerita, ilustrasi gambar serta cover untuk buku cerita selesai selanjutnya dilakukan pembuatan buku cerita yang disusun mulai dari cover, keterangan mengenai buku cerita, kata pengantar serta cerita itu sendiri kemudian ditutup dengan informasi penulis. Untuk pembuatan buku cerita ini menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Contoh produk buku cerita yang sudah dicetak.

3. Kelayakan Produk

Untuk mengetahui kelayakan produk buku cerita ini, produk diuji dan dinilai menggunakan Expert Judgement. Expert

Judgement dilakukan dengan cara para ahli diberikan lembar Validasi yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing sehingga lembar Validasi yang diberikanpun berbeda-beda. Lembar Validasi ini pun ditentukan sesuai dengan kebutuhan dari produk yang telah dibuat.

Setelah dilakukan validasi maka selanjutnya produk dapat diuji cobakan pada peserta didik. Uji coba ini dilakukan melalui dua tahap dimana tahap pertama untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah optimal atau belum. Setelah tahap pertama selesai, maka data yang terkumpul dari hasil uji coba tahap pertama tersebut kemudian dikaji ulang untuk menghasilkan produk yang baik. Setelah itu kemudian dilakukan uji coba tahap kedua sebagai tindak lanjut revisi pada tahap sebelumnya. Uji coba ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari hasil uji coba sebelumnya sehingga akan menghasilkan produk akhir berupa buku cerita mengenai tempat bersejarah yang layak digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan rancangan produk buku cerita tempat bersejarah Makam Godog sebagai bahan ajar membaca di kelas IV Sekolah Dasar didapatkan simpulan sebagai berikut:

Naskah cerita ditulis menggunakan Ms Word, Produk buku cerita didesain menggunakan aplikasi *Medibang Paint* dan *Canva*. Adapun beberapa ilustrasi menggunakan vector yang tersedia pada website freepik. Buku cerita dirancang sesuai dengan tema, tokoh, alur cerita, ilustrasi gambar, isi cerita dan cover yang disesuaikan dengan anak. Produk Buku Cerita tersebut kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli dengan menggunakan teknik *Expert Judgment*. Teknik ini digunakan untuk menguji serta menilai produk yang telah dirancang sehingga produk tersebut layak untuk diuji cobakan. *Expert Judgment* ini dilakukan dengan cara Para ahli diberikan lembar validasi sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Setelah divalidasi selanjutnya produk diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan sebanyak 2 tahap dengan jeda waktu selama satu minggu. Uji coba tahap pertama dilakukan untuk mengetahui hasil serta kekurangan dari produk buku cerita tersebut sehingga peneliti dapat mengetahui apa saja yang harus diperbaiki agar produk tersebut menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2002). *Pengertian Belajar dari Berbagai Sumber (Belajar dan Pembelajaran)*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Balai pustaka.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang PRESS.
- Dr. Julia, S. M. (2017). "Membangun Generasi Emas 20145 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional". *Prosiding Seminar Nasional* (p. 428). Sumedang: UPI Kampus Sumedang.
- Lidinillah, D. A.M. (2012). Design Research sebagai Model Penelitian Pendidikan. *Kegiatan Pembekalan Penulisan Skripsi Mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya*. Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.
- Luthfi, M. (n.d.). *Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia*. Retrieved 11 24, 2019, from <http://pmb.lipi.go.id/makam-keramat-godog-destinasi-bagi-penikmat-wisata-religi/>
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasional, D. P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi ketiga ed.). Jakarta: Balai Pustaka.

- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). *Sastra Anak: Persoalan Genre*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva PRESS.
- Resmini, N. dkk. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.