

Pengembangan Inovasi Literasi, Numerasi, Administrasi, dan Teknologi di SDN Kertamukti 01 Melalui Program Kampus Mengajar Batch 1

Akmal Rizki Gunawan Hasibuan

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

akmalgunawangulen@gmail.com

Acep Mulyadi

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

acepmulyadi@gmail.com

Alya Rekha Anjani

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

alyarekha503@gmail.com

Rabiyannur Lubis

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

r4biyannurlubis@gmail.com

Anggitha Rozinah Adani

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

anggitha70@gmail.com

Abstract

The "Teaching Campus" program has only started to be implemented at the end of 2020, where the target is students, especially at the elementary school level. The purpose of this study is to find out literacy-numeration learning, technology and administration inovation in the COVID-19 period. This study uses a qualitative descriptive method which is subject to 303 students at SDN Kertamukti 01, Cibitung. Data were collected using documentation and observation techniques. The result showed that COVID-19 pandemic had impact and there were constraints on learning for learners and teachers because learnig is done online. The first program implemented was training on the application of technology for online learning to teachers at SDN Kertamukti 01, such as using the Kahoot, Quizizz and Canva applications. The next program is home-visit teaching and programs in the field of administration, such as the preparation of one-sheet lesson plans, updating school accreditation and making school logos for correspondence and others. With this situation, all remain vigilant and keep themselves in accordance with health protocols recommended by the government to avoid the coronavirus.

Keyword: Education, Covid-19 Pandemic, Teaching Campus, Learning

Pendahuluan

Ternyata tidak hanya sistem yang bisa meruntuhkan sendi-sendi pendidikan dalam suatu negara, melainkan juga pandemi COVID-19 yang kini merata melanda berbagai belahan di dunia. Bahkan sebelum adanya pandemi pun pendidikan di Indonesia tidaklah dalam keadaan baik-baik saja atau dengan kata lain memprihatinkan. Dari mulai kualitas pembelajaran yang masih kurang, pembaruan kurikulum dan keefektifan metode yang digunakan pendidik dalam pembelajaran (Gainau et al., 2021). Jadi, tidak perlu kaget saat pandemi merayapi Indonesia sejak Maret 2020, sektor pendidikan pun menjadi korban yang kena imbasnya.

Pada pertengahan tahun 2020, COVID-19 mulai merebak di Indonesia, pemerintah menerapkan sistem Belajar Dari Rumah (BDR). Hal itu kemudian semakin membuat kualitas pembelajaran pada siswa di Indonesia kian meluncur tajam. Orang tua semakin bingung untuk mengajarkan anaknya karena tidak semua orang tua mengenyam pendidikan sebagai guru. Ditambah siswa pada masa dewasa ini sudah mengenal teknologi gadget yang mengakibatkan mereka lebih memilih bermain dibanding belajar. Juga guru yang terbatas oleh jarak tidak bisa mengajar langsung serta mengontrol langsung para murid-muridnya. Situasi ini juga berdampak pada ketidaktercapaiannya kompetensi-kompetensi inti dan dasar yang telah ditetapkan kurikulum Indonesia. Kebijakan dalam pendidikan di masa pandemi pun terus disoroti, terutama peran menteri pendidikan Nadiem Makarim dengan jargonnya “merdeka belajar”. Belajar memang merupakan hak seluruh warga negara demi melahirkan pemuda-pemudi bangsa yang berkualitas. Karena pada prinsipnya bangsa yang maju terlahir dari pendidikan yang berkualitas. Salah satu kebijakan yang dicanangkan oleh pemerintah untuk mengurangi dampak COVID-19 pada sektor pendidikan di Indonesia adalah adanya pilihan menerapkan kurikulum darurat bagi para penyelenggara pendidikan yang melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh atau disingkat PJJ.

Pembelajaran Jarak Jauh ini diterapkan secara daring (dalam jaringan) yang mana guru dan murid melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumahnya masing-masing. Kebijakan ini memang cukup efektif bagi para pendidik dan peserta didik yang sudah melek teknologi. Namun, kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh justru menjadi hambatan lagi karena di daerah pelosok masih susah mencari jaringan, kuota bahkan ponsel pun tidak punya.

Memang tak dapat dimungkiri, pembelajaran tatap muka masih lebih banyak keunggulan, seperti membentuk disiplin mental pada siswa, memudahkan pemberian kekuatan, memudahkan proses penilaian bagi pendidik, dan sebagai wadah interaksi langsung antara pelajar dengan pelajar lainnya (Hasanah et al., 2020: 42), dibandingkan Pembelajaran Jarak Jauh. Namun, dalam situasi pandemi tidak lagi banyak yang bisa dilakukan agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung. Karena jika para siswa kehilangan waktu belajarnya, entah sepekan, sebulan bahkan bertahun-tahun pun akan berdampak buruk. Istilah untuk menyebut keadaan itu adalah *learning loss*. Menurut Kaffenberger, *learning loss* merupakan kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara (Rahmat et al., 2021).

Berdasar dari pemaparan di atas yang kemudian dirintis program Kampus Mengajar angkatan 1 yang bertujuan untuk menghadirkan mahasiswa sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi serta membantu pembelajaran pada masa pandemi, utamanya untuk SD di daerah 3T. Berpegang pada prinsip gotong royong dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama di masa pandemi, tidak bisa hanya pemerintah yang bergerak, maka program Kampus Mengajar ini melibatkan peran mahasiswa dan mahasiswi dari seluruh universitas negeri dan swasta di Indonesia.

Berdasarkan observasi di lapangan bersama kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SDN Kertamukti 01 ditemukan bahwa pandemi COVID-19 ini sangat berdampak pada kegiatan belajar-mengajar. Selama pandemi para guru hanya memberikan pelajaran melalui WhatsApp berupa video berisi materi atau *link* materi yang ada di YouTube. Selain itu, untuk tugas siswa diberikan juga melalui WhatsApp yang kemudian dikumpulkan sepekan sekali ke sekolah, sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas ponsel, guru memberikan tugas secara luring yang bisa diambil siswa di sekolah. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 di salah satu sekolah dasar negeri yang

terdampak pandemi, tepatnya di pelosok Cibitung, SDN Kertamukti 01.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif yang mana subjeknya adalah 303 siswa dan siswi dari SDN Kertamukti 01. Objek dari penelitian ini adalah pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 di SDN Kertamukti 01. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengamatan dan dokumentasi. Kemudian data yang dikumpulkan secara kualitatif yang mana peneliti berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan pada para siswa dan guru di SDN Kertamukti 01. Penyusunan penelitian ini dimulai dari tahap reduksi data, tahap penyajian data lalu terakhir tahap penarikan simpulan serta verifikasi. Penelitian ini didasarkan pada situasi lapangan selama 3 bulan kegiatan Kampus Mengajar berlangsung.

Hasil

Program Kampus Mengajar sendiri menyasar sekolah-sekolah dasar di daerah 3T dan terutama sekolah-sekolah yang belum berakreditasi A. Fokus utama dari program ini adalah pengembangan inovasi dalam bidang literasi, numerasi, administrasi dan teknologi di sekolah-sekolah penempatan. Adapun sekolah yang menjadi penempatan penulis adalah SDN Kertamukti 01 yang berlokasi di Cibitung, Wanasari, Bekasi. Setelah mahasiswa mendapatkan surat izin pelaksanaan Kampus Mengajar di SDN Kertamukti 01 dari pihak Dinas Pendidikan, penulis dan mahasiswa lainnya menyambangi sekolah tersebut untuk menemui kepala sekolahnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kertamukti 01, ternyata selama pandemi, pembelajaran di SDN Kertamukti 01 hanya dilakukan via Whatsapp dan YouTube. Hal ini semakin memprihatinkan ketika para siswa yang mengikuti pembelajaran di WhatsApp per kelasnya hanya sekitar 5-10 orang dari total 30 siswa. Beragam alasan para siswa yang tidak bisa hadir belajar daring, mulai dari tidak ada fasilitas untuk mengakses, seperti ponsel, kuota, dan susah sinyal hingga tidak mengetahui cara menggunakan ponsel atau aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu para guru mengakali untuk siswa yang terkendala hal tersebut agar sepekan sekali mengambil tugas ke sekolah, kemudian dikumpulkan saat pekan depannya sekaligus untuk meminta tugas selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang masih dihadapi oleh mereka. Dari mulai media pembelajaran yang masih menggunakan aplikasi WhatsApp saja, lalu para peserta didik yang terkendala tidak memiliki fasilitas ponsel, terkendala jaringan, dan terkendala kuota internet. Melihat kondisi itu, penulis dan tim mahasiswa lain mengusulkan untuk mengadakan kunjungan rumah. Kami, para guru dan mahasiswa mendatangi rumah para siswa untuk mengejar ketertinggalan pelajaran. Karena pada dasarnya, bagi para siswa tersebut lebih mudah mengerti atau paham materi pelajaran jika diajarkan secara tatap muka langsung, bukan melalui ponsel. Ketika kami bertemu dengan para siswa, utamanya kelas 2 dan 3 masih ada yang belum mengenal huruf apalagi membaca. Selain itu mereka juga masih belum paham terkait materi numerasi, seperti dasar Matematika penjumlahan dan perkalian masih tertukar serta pengurangan dan pembagian yang belum mereka ketahui.

Dari segi guru-guru yang mengampu pelajaran pun masih terbelang gagap teknologi, terbukti dari mereka yang hanya menggunakan media WhatsApp untuk menunjang

pembelajaran dan hanya membagikan *link* pembelajaran yang sudah ada di YouTube. Mereka pun belum mengetahui media pembelajaran daring yang menarik yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran daring, seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Canva* dan *Powtoon*. Padahal aplikasi-aplikasi tersebut dapat membantu para guru dalam berinovasi pada pembelajaran di masa pandemi, sehingga para siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan dalam bidang administrasi, para guru masih merekap absen secara manual dan menggunakan RPP yang berlembar-lembar, padahal kini pemerintah sudah mulai menerapkan RPP selembat. Tidak hanya itu, di SDN Kertamukti 01 ini juga belum memiliki logo sekolah yang biasanya digunakan dalam surat atau keperluan administrasi lainnya dan akreditasi sekolah ini di Dapodik belum diperbarui oleh pihak operator.

Pembahasan

Setelah kami mendapatkan gambaran situasi pembelajaran pada masa pandemi di SDN Kertamukti 01 dari pihak kepala sekolah dan guru-guru mata pelajaran, kami mengusulkan untuk mengadakan pembelajaran ke rumah-rumah siswa. Karena pada saat itu peserta didik masih belum diizinkan masuk sekolah sama sekali dan masih belajar di rumah masing-masing. Para guru juga menyambut baik rencana tersebut kemudian tiap wali kelas membagi jadwal peserta didik yang akan dilakukan kunjungan rumah.

Penulis dan tim mahasiswa yang bertugas membagi jadwal mengajar sesuai tingkatan kelas. Tiap tingkat kelas dibawah oleh satu sampai dua mahasiswa. Dan penulis sendiri ditempatkan untuk mengajar kelas 3 dalam tiga hari selama sepekan, yaitu Senin, Rabu, dan Jum'at. Teknis mengajarnya, mahasiswa mendatangi dua rumah siswa dalam sehari, yang mana setiap rumahnya dihadiri oleh 5-10 siswa.

Pelaksanaan Homevisit

Pertemuan pertama oleh wali kelas diantarkan ke salah satu rumah siswa untuk diajarkan. Pada mulanya penulis mengukur kemampuan siswa terlebih dahulu, apakah mereka sudah bisa membaca, menulis dan berhitung. Namun, nyatanya tidak banyak siswa yang sudah lancar membaca, bahkan beberapa dari mereka ada yang belum mengenal huruf. Melihat itu kami tidak memerintah untuk membaca, tetapi kami melaksanakan kegiatan *read aloud*. Kami membacakan bacaan yang ada di buku dan mereka mendengarkan, metode *read aloud* ini bermanfaat untuk membangun keterampilan literasi siswa (Yumnah, 2017).

Beranjak dari sana, kami ingin mengukur kemampuan siswa dalam bidang menulis. Selembat kertas kami bagikan pada setiap siswa yang hadir, kemudian kami siapkan alat tulis. Kemudian tugas mereka adalah menuliskan kata yang telah kami ucapkan (kegiatan imla). Betapa terkejutnya, ketika kata "ibu" yang kami dikte, beberapa dari mereka menuliskan "idu". Tidak hanya sampai di sana, kami pun mencoba menyebutkan kata lain, "Juni", tetapi mereka masih menuliskannya "Luni". Berdasarkan kasus ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa masih ada beberapa siswa yang mungkin sudah mengenal huruf, tetapi masih tertukar saat menuliskannya. Kalau pun dari mereka ada yang sudah mengenal, menghafal huruf, tetapi belum lancar saat membaca dan menuliskannya.



Gambar 1. Potret belajar literasi dan numerasi di rumah para siswa

Selain mengukur kemampuan siswa dalam bidang literasi, kami juga mengukur kemampuan berhitung, terutama penjumlahan, pengurangan dan perkalian terlebih dahulu. Kami memulai dengan pertanyaan yang paling mudah, yaitu perkalian dari angka satu, ternyata dari mereka masih ada yang mengira satu dikali satu adalah dua. Setelah pembelajaran selesai, ada orang tua yang menghampiri kami dan mengutarakan kondisi yang dialami anaknya dengan mengatakan “Anak saya kalau di rumah sulit disuruh belajar, jadi membaca saja masih dieja”.

Pada pertemuan selanjutnya, agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat mendorong siswa agar lebih kreatif (Endang & Syafrudin, 2020), kami menyiapkan media lilin untuk mengajarkan literasi dan numerasi pada para siswa. Kami membagi kelompok kecil, tiap kelompok terdiri dari lima siswa. Setiap siswa diberikan satu buah plastisin untuk dibentuk sesuai apa yang kami perintahkan nanti. Mekanisme pembelajaran kali ini adalah dua kelompok siswa diadu untuk siapa yang paling cepat merangkai kata yang diperintahkan menggunakan plastisin itu. Misalnya, kami meminta kata “lampu”, kemudian masing-masing kelompok siswa harus mengubah plastisin yang dimilikinya menjadi susunan kata itu. Setiap anggota kelompok siswa dituntut untuk berpikir huruf apa yang harus dibentuknya, permainan sambil belajar ini juga mendorong kerja sama tim.



Gambar 2. Pengaplikasian media pembelajaran plastisin untuk literasi dan numerasi

Selain membentuk plastisin menjadi huruf yang kemudian tersusun menjadi sebuah kata, kami juga masih menggunakan plastisin untuk media pembelajaran numerasi. Masih dengan kelompok yang sama, pada babak berikutnya mereka

diadu untuk menjawab soal matematika. Teknisnya, kami menyebutkan soal penjumlahan dan pengurangan pada kedua kelompok, kemudian kelompok yang paling cepat dan tepat menjawab, kelompok merekalah yang menang.

Menjadi seorang pendidik dituntut juga untuk mengadakan variasi dalam pengajaran. Terutama bagi para siswa sekolah dasar yang umumnya mudah bosan dan lebih suka bermain. Karena itu kami mengusung media ular tangga calistung dan permainan origami. Permainan ular tangga sendiri berfungsi untuk mengatasi kejenuhan siswa selama belajar (Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017). Teknis permainannya adalah setiap siswa bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang diperoleh. Dengan begitu mereka akan belajar untuk menghitung dan menuliskan huruf yang mejadi tempat pemberhentian pionnya itu di buku. Setelah giliran melempar dadu dan menjalankan pion, mereka pun harus memilih soal matematika yang ada pada origami. Dan yang mencapai *finish* duluanlah pemenangnya.



Gambar 3. Antusiasme siswa-siswi belajar dan bermain ular tangga calistung

Pelatihan Teknologi dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Penulis dan tim mahasiswa lainnya yang bertugas di SDN Kertamukti 01 juga tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran. Melihat penerapan teknologi untuk pembelajaran masih hanya menggunakan aplikasi *chat*, *Whatsapp*, kami mengusulkan untuk mengadakan kegiatan pelatihan bagi para guru terkait aplikasi pembelajaran yang bisa menarik di masa pandemi saat ini. Media pembelajaran yang kami kenalkan untuk pembuatan soal pelajaran adalah *Quizziz* dan *Kahoot*. Sedangkan media yang dapat digunakan untuk membuat video materi pelajaran adalah *Canva* dan *Powtoon*. Diharapkan dengan mengenalkan beberapa aplikasi pembelajaran di atas dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi para siswa selama belajar di rumah.



Gambar 4. Pelatihan untuk para guru agar beradaptasi dengan teknologi

Membantu Administrasi Guru dan Sekolah

Beriringan dengan proses pembelajaran, kami juga membantu para guru untuk menyusun silabus, RPP dan format Belajar Dari Rumah atau BDR. Selain itu, para guru juga menyampaikan bahwa selama pandemi presensi siswa hanya menggunakan foto siswa ke grup Whatsapp. Berdasarkan itu, kami mengusulkan agar lebih mudah untuk direkap nantinya, lebih baik menggunakan *Google Form*. Saat kami menanyakan terkait logo sekolah pun mereka masih belum memilikinya, karena itu kami pun membantu mendesain logo sekolah sesuai filosofi yang dijelaskan Kepala Sekolah. Dan kami pun membantu memperbarui akreditasi sekolah yang masih tercatat “C” oleh Dapodik. Padahal mereka sudah memiliki surat akreditasi sekolah “B”.

Simpulan

Secara umum, rangkaian program Kampus Mengajar angkatan 1 yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa di SDN Kertamukti 01 selama 12 pekan dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran secara luring maupun daring selama situasi pandemi. Dapat diambil kesimpulan secara rinci sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran kunjungan rumah (*homevisit*) ternyata ditemukan ketertinggalan akademik para peserta didik dalam bidang literasi, numerasi dan teknologi. Dengan memfokuskan pembelajaran pada ketiga bidang itu, melalui berbagai inovasi media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membantu mempercepat pemahaman peserta didik.
2. Para guru di SDN Kertamukti 01 pun selama mengajar di masa pandemi hanya menggunakan teknologi perpesanan *online* (*WhatsApp*) dan video *YouTube*. Maka dari itu, diadakan pelatihan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *Kahoot*, *Quizizz* dan *Powtoon*.
3. Di SDN Kertamukti 01 pun dalam bidang administrasi belum menggunakan RPP satu lembar, belum ada logo resmi sekolah dan sistem presensi manual. Oleh karena itu para mahasiswa membantu mensosialisasikan tentang *Google Form* untuk presensi dan RPP selembarnya. Selain itu, mahasiswa mendesain logo resmi sekolah sesuai filosofi sekolah yang disetujui oleh kepala SDN Kertamukti 01.

Referensi

Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

- Sukabumi: CVJejak.
- Anugrah, Tengku Muhammad fajar. 2021. Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Terdampak Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-39.
- Anwar, Rosyida Nurul. 2021. Pelaksanaan Kampus mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(1), 210-219.
- Asdiniah, Euis Nur Amanah & Dinie Anggraeni Dewi. 2021. Urgensi Merdeka Belajar: Tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Terhadap Kebijakan Kampus mengajar. *JPKN*, 5(1), 25-26.
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, & Regina Lichteria Panjaitan. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Endang, Endang & Syafrudin Syafrudin. 2020. Penggunaan Media Playdough/Plastisin untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *Jurnal Pelangi*, 2(1), 75-113.
- Fauzi, Thuba Imam, Dwi Nur Umi Rahmawati, & Nurmaita Puji Astuti. 2021. Program Kampus Mengajar (PKM) sebagai Usaha Peningkatan Pembelajaran peserta Didik di SDN 127 Sungai Arang, Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. *Jurnal Budimas*, 3(2), 483-484.
- Gainau, B Marya, dkk. 2021. *Problematisasi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: PT.Kanisius.
- Hamzah, Rahma Ashari. 2021. Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program merdeka Belajar KEMDIKBUD di Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi*, 1(2), 1-2.
- Hasanah, Dian Ratu Ayu Uswatun, Hascaryo Pramudibyanto, Barokah Widuroyekti. 2020. Pendidikan Dalam Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-42.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 1*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khotimah, Nurafni Rahayu., Riswanto dan Udayati. 2021. Pelaksanaan Program Kampus mengajar di SDN 014 Palembang Sumatera Selatan. *Jurnal Sinar Sang Surya*, 5(2), 195.
- Munthe, H. 2021. Pengaruh Peran Serta Mahasiswa Program Kampus Mengajar dalam Pencegahan COVID-19 melalui Pembelajaran Luring Pembuatan Pemanfaatan Media Pembelajaran SD 173638 Pardamean. Kab.Toba. *Jurnal Mitra Prima*, 3(1).
- Nurhasanah, Anggun Diyan dan Heni Nopianti. 2021. Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. Bengkulu. *Jurnal UNILAK*, 3, 166-167.
- Rosita, Devi Ayu & Rini Damayanti. 2021. Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1). 42-49.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dharma Bhakti.
- Yumnah, Siti. 2017. Membudayakan Membaca dengan Metode Read Aloud. *Jurnal PancaWahana*, 12(1), 84-90.