

# Aplikasi Pembuat Buku Cerita Berbasis Web

Muhammad Fadhilah Mulyana

Departments Of Informatics

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Indonesia

14523270@students.uii.ac.id

**Abstraksi**— Pendidikan dini yang baik seperti menulis dan membaca merupakan hal yang penting untuk membentuk masyarakat yang baik. Namun kegiatan seperti menulis dan membaca bagi masyarakat Indonesia masih terbilang kurang diminati sehingga dapat mengakibatkan kualitas SDM yang rendah. Solusi yang dapat diberikan dari masalah yang ada yaitu dengan mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan sarana bagi masyarakat untuk dapat membuat suatu tulisan agar masyarakat dapat belajar dan dapat terbiasa dalam hal menulis dan membaca. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan minat membaca dan menulis bagi masyarakat Indonesia. Aplikasi tersebut dikembangkan dalam bentuk aplikasi web agar lebih efektif dan mudah diakses. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat tulisan dan memiliki fitur untuk menyediakan rekomendasi aktiva atau asset berupa gambar yang mendukung dan sesuai dengan teks yang dimasukkan.

**Kata kunci**— aplikasi web, menulis, membaca, buku cerita.

## I. PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu kegiatan yang terkadang dianggap sulit dan menjadi permasalahan pada jenjang pendidikan, padahal menulis telah diajarkan di bangku sekolah dasar. Sama halnya dengan membaca, terkadang membaca dianggap sulit dilakukan padahal membaca merupakan referensi untuk menulis. Pada penelitian yang dilakukan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) dalam programnya yaitu Programme for International Student Assessment (PISA) di tahun 2009 menyebutkan, bahwa budaya literasi (menulis dan membaca) masyarakat Indonesia memiliki index poin yang cukup baik yaitu sebesar 402 poin. Namun pada penelitian yang sama ditahun 2015 Indonesia mengalami penurunan poin menjadi 397. Hal ini menunjukkan bahwa literasi membaca pada masyarakat Indonesia mengalami penurunan dari tahun 2009 dan terbilang masih memiliki poin yang cukup rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain yang memiliki rerata index poin sebesar 400 [9].

Tingkatan rendah yang dimiliki masyarakat Indonesia dalam hal menulis dan membaca dapat mengakibatkan keterpurukan pendidikan yang akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang buruk. Hal ini akan berakibat kepada negara Indonesia itu sendiri karena negara tersebut hanya akan dapat menghasilkan tenaga kerja kasar/buruh. Maka dari itu belajar literasi sangatlah penting dilakukan sejak dini, karena literasi merupakan penentu keberhasilan dalam kegiatan belajar [15]. Keterampilan pembelajaran menulis

permulaan disajikan bersama dengan membaca permulaan yang biasa sering di sebut (Membaca dan Menulis Permulaan). Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu mengenal huruf. Sedangkan kemampuan menulis permulaan tidak jauh beda dengan kemampuan membaca permulaan.

Umumnya tujuan dari menulis dan membaca adalah meningkatkan kemampuan dalam mengolah informasi yang diperoleh lalu mengungkapkannya melalui tulisan. Selain itu tujuannya ialah agar pembaca dapat lancar dalam membaca dan memahami suatu tulisan. Namun terkadang pembaca cepat merasa jenuh dalam belajar sesuatu. Oleh karena itu untuk meningkatkan semangat dalam menulis dan membaca adalah mengajarkan mereka menulis suatu buku cerita yang berasal dari ide mereka, karena keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulisan [16]. Namun hanya saja saat ini media yang mudah digunakan untuk menulis dan membaca suatu cerita masih sedikit untuk ditemui.

Berdasarkan penjelasan diatas dibutuhkan suatu media yang dapat memberikan wadah bagi masyarakat untuk dapat menulis suatu cerita. Media tersebut direncanakan berupa aplikasi berbasis web. Aplikasi tersebut memberikan wadah untuk menulis suatu cerita dan wadah untuk membaca cerita. Aplikasi tersebut juga menyediakan aktiva-aktiva atau assets berupa gambar-gambar yang dapat mendukung jalannya suatu cerita yang dituliskan. Untuk memudahkan dalam menuliskan cerita maka terdapat fitur yang memberi rekomendasi gambar atau aktiva yang cocok dengan cerita yang dituliskan. Aplikasi akan secara otomatis mendeteksi teks yang diketikan dan menampilkan gambar apa saja yang tepat untuk jalan cerita yang dituliskan. Hasil cerita yang telah selesai dituliskan dapat dibagikan dan dibaca oleh semua orang yang terdaftar pada aplikasi, sehingga masing-masing pengguna baik dari kalangan kanak-kanak maupun kalangan dewasa dapat saling berbagi suatu cerita. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam menulis dan membaca dari kalangan anak-anak hingga dewasa, juga dapat meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia.

## II. REVIEW WEBSITE SEJENIS

Terdapat beberapa *website* yang dapat menulis buku cerita. *Website* tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam pembuatan aplikasi pembuat buku cerita pada penelitian tugas akhir ini. Berikut merupakan *review website* tersebut.

Tabel 1.1. Perbandingan Website Sejenis

	Storyjumper	Mystorybook	Storybird
<b>Pengguna</b>			
Registrasi pengguna	Ada	Ada	Ada
Notifikasi	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Halaman akun	*Ada	Tidak ada	*Ada
Edit akun	*Ada	Tidak ada	*Ada
Buat cerita	*Ada	Ada	*Ada
Baca cerita	Ada	Ada	Ada
Subscribe pengguna lain	Tidak ada	Tidak ada	*Ada
<b>Pencarian cerita</b>			
Kotak pencarian	Ada	Tidak ada	Ada
Kategori cerita	Ada	Tidak ada	Ada
<b>Halaman membuat cerita</b>			
Menambah teks	*Ada	Ada	*Ada
Menambahkan gambar/properti	*Ada	Ada	*Ada
Menggambar pada cerita	Tidak ada	Ada	Tidak ada
Simpan cerita	*Ada	*Ada	*Ada
Cetak cerita	*Ada	*Ada	*Ada
<b>Kelebihan lain</b>			
Bahasa Indonesia	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Tutorial	Ada	Ada	*ada
Iklan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
	Storyjumper	Mystorybook	Storybird

Berdasarkan hasil review pada beberapa aplikasi sejenis, dapat dilihat bahwa belum ada yang memiliki tampilan dengan berbahasa Indonesia. Maka dalam ini terdapat kelemahan dari aplikasi-aplikasi tersebut yang dapat digunakan sebagai pembeda. Dengan ini akan dibuat aplikasi pembuat buku cerita dengan berbahasa Indonesia dan akan memiliki fitur unggulan berupa rekomendasi asset cerita. Berikut merupakan tabel perencanaan fitur aplikasi.

Tabel 1.2 Perencanaan Fitur Aplikasi

	Rencana Fitur	Keterangan
<b>Pengguna</b>		
Registrasi pengguna	Ada	
Notifikasi	Tidak ada	
Halaman akun	*Ada	Halaman profil dan Home bagi pengguna
Edit akun	*Ada	
Buat cerita	*Ada	Halaman yang berisi fitur aplikasi untuk membuat cerita
Baca cerita	Ada	
Subscribe pengguna lain	Tidak ada	
<b>Pencarian cerita</b>		
Kotak pencarian	Ada	
Kategori cerita	Tidak ada	
<b>Halaman membuat cerita</b>		
Menambah teks	*Ada	
Menambahkan gambar/properti	*Ada	
Menggambar pada cerita	*Ada	
Simpan cerita	*Ada	

Cetak cerita	*Ada	
<b>Kelebihan lain</b>		
Bahasa Indonesia	Tidak ada	
Tutorial	Ada	
Iklan	Tidak ada	
<b>Fitur tambahan</b>		
Rekomendasi Asset	*Ada	Memberikan rekomendasi <i>asset</i> ketika pengguna menuliskan teks cerita
Cek kata pada cerita	*Ada	Mengecek setiap kata jika terdapat kata yang masuk ke dalam kata yang terlarang
Menambahkan <i>asset</i>	*Ada	*ada
Iklan	Tidak ada	Tidak ada

### III. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode studi pustaka. Metode studi pustaka merupakan suatu metode dalam pencarian informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui media internet, buku, jurnal, artikel ilmiah, dan lain sebagainya. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari bahan – bahan yang berhubungan dalam pengembangan layanan lokasi. Bahan penelitian tersebut meliputi penerapan *text pre-processing* [4] [6] [10] [13] [14], penggunaan *library fabricjs* [1], dan penggunaan framework laravel [11].

Setelah studi pustaka dilakukan, maka penelitian masuk kedalam proses lanjutan. Adapun proses lanjutan dalam penelitian ini adalah:

#### A. Analisis Kebutuhan

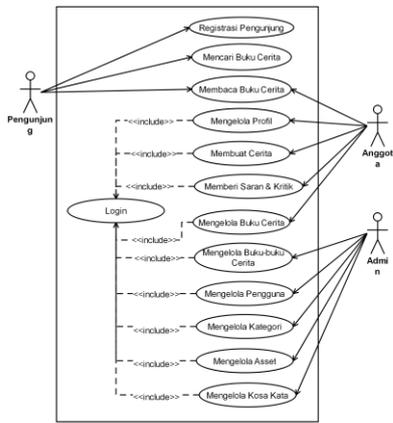
Analisis kebutuhan merupakan tahapan analisa terhadap masalah untuk mendapatkan solusi penyelesaian. Terdapat beberapa analisis kebutuhan yang dilakukan pada penelitian kali ini, diantaranya adalah analisis kebutuhan sistem, analisis pengguna, analisis kebutuhan proses dan analisis kebutuhan antarmuka. Pada analisis kebutuhan sistem yaitu memuat masalah tentang fitur dan *tool* yang dibutuhkan. Analisis pengguna memuat penjelasan jenis pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Analisis kebutuhan proses memuat penjelasan proses – proses yang terdapat pada aplikasi.

#### B. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan dalam menggambarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Terdapat beberapa rancangan yang dibuat pada penelitian ini adalah *use case diagram*, *schema relationship diagram*, *flowchart diagram*, dan rancangan antarmuka.

##### 1) Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. *Use case diagram* ditunjukkan pada Gambar 1.

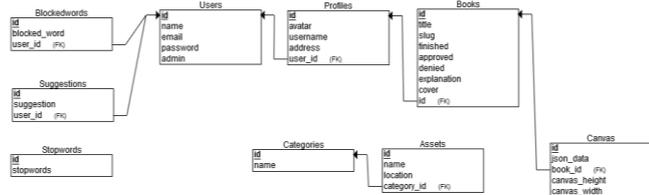


Gambar 1. Usecase Diagram

Terdapat tiga aktor yang terlibat pada aplikasi yakni pengunjung, anggota, dan admin. Pengunjung adalah pengguna yang belum terdaftar sebagai anggota yang hanya dapat membaca buku cerita, sedangkan anggota merupakan pengguna yang telah terdaftar sebagai anggota yang dapat menggunakan fitur lebih seperti membuat cerita atau mengunduh cerita. Admin merupakan pengguna yang mengatur isi konten dari aplikasi seperti mengatur buku, asset, dan sebagainya.

2) Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram merupakan diagram yang menjelaskan relasi antara entitas dalam perancangan basis data. Tiap entitas memiliki atribut yang merepresentasikan suatu tabel yang berisi berbagai kolom. Adapun entity relationship diagram ditunjukkan pada Gambar 2.

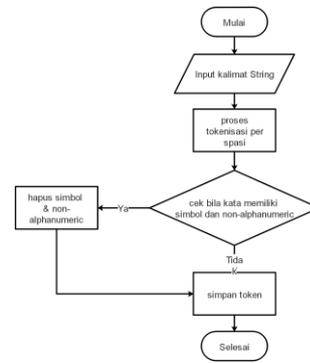


Gambar 2. Schema Relationship Diagram

Gambar 2 menjelaskan struktur tabel dan tipe data setiap atribut. Hampir keseluruhan tabel saling berelasi dengan tabel lainnya, kecuali tabel stopwords yang tidak memiliki relasi dengan tabel lain.

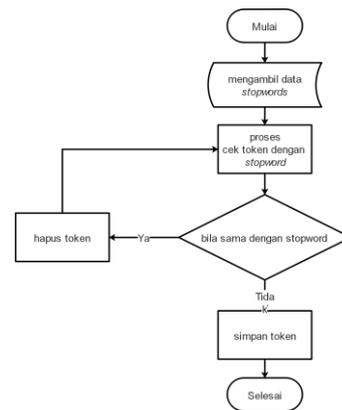
3) Flowchart Diagram

Flowchart diagram merupakan diagram yang menjelaskan proses alur kerja dari aplikasi. Dalam hal ini flowchart yang ditampilkan yaitu flowchart dari penerapan text pre-processing pada aplikasi. Adapun beberapa flowchart diagram ditunjukkan pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7.



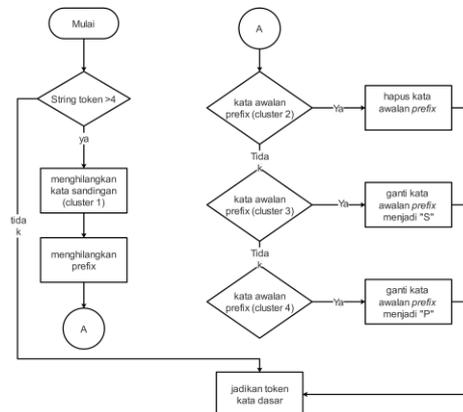
Gambar 3. Flowchart Diagram Tokenisasi

Gambar 3 memuat flowchart diagram yang menjelaskan cara kerja dari algoritma tokenisasi. Tokenisasi merupakan salah satu tahapan dari text pre-processing untuk memotong suatu data string menjadi data yang terbagi per kata.



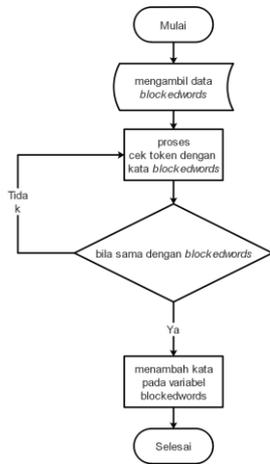
Gambar 4. Flowchart Diagram Stoplist

Gambar 4 memuat flowchart diagram dari algoritma stoplist, yaitu penghapusan kata yang tidak berguna dari data tokenisasi. Penghapusan dilakukan dengan mengecek apakah data token sama dengan data kata yang tidak berguna pada database, jika sama maka akan dilakukan penghapusan. Hasil dari data tersebut yang nantinya akan digunakan pada proses selanjutnya.



Gambar 5. Flowchart Diagram Stemming

Gambar 5 memuat *flowchart diagram* untuk alur kerja algoritma *stemming*. *Stemming* merupakan tahap akhir dari *text pre-processing* yang pada prosesnya dilakukan pencarian kata dasar dari suatu kata. Setelah proses *stemming* selesai maka data yang dihasilkan akan digunakan untuk mencari rekomendasi asset.



Gambar 6. Flowchart Diagram Blockwords

Gambar 6 merupakan *flowchart* dari algoritma *blockwords*. *Blockwords* bukan bagian dari *text pre-processing* melainkan hanya diterapkan untuk memberikan fitur pada pengguna admin agar dapat memblokir suatu cerita yang mengandung suatu kata tertentu.

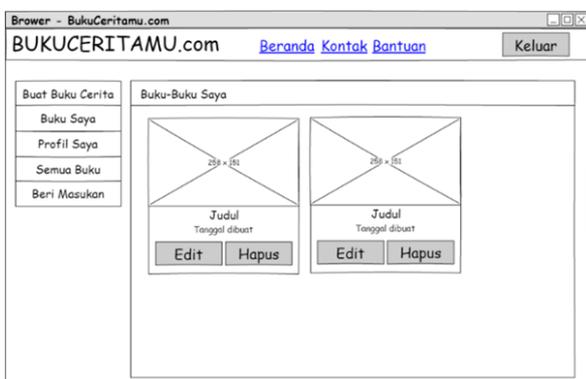


Gambar 7. Flowchart Diagram Fitur Rekomendasi

Gambar 7 memuat *flowchart diagram* dari pencarian rekomendasi asset. Data hasil dari proses *stemming* digunakan dengan mencocokkan pada data asset yang berada pada *database*. Jika terdapat kesamaan maka data pada *database* akan digunakan untuk dijadikan rekomendasi *asset*.

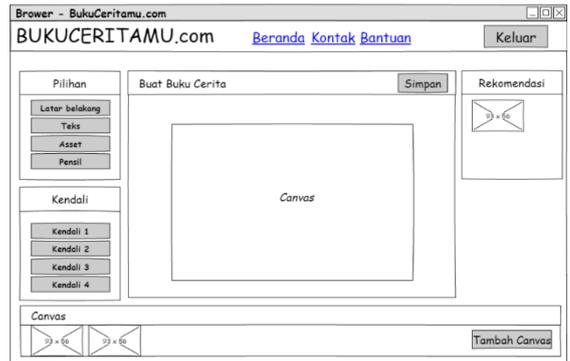
#### 4) Rancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka memuat desain gambar antarmuka yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *web*. Adapun beberapa rancangan antarmuka ditunjukkan pada

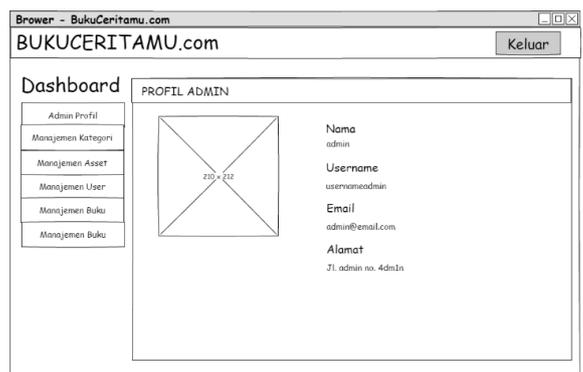


Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10.

Gambar 8. Rancangan Halaman Beranda Anggota



Gambar 9. Rancangan Membuat Cerita

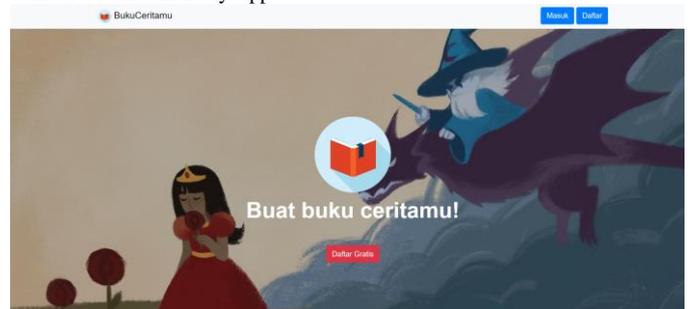


Gambar 10. Rancangan Halaman Profil

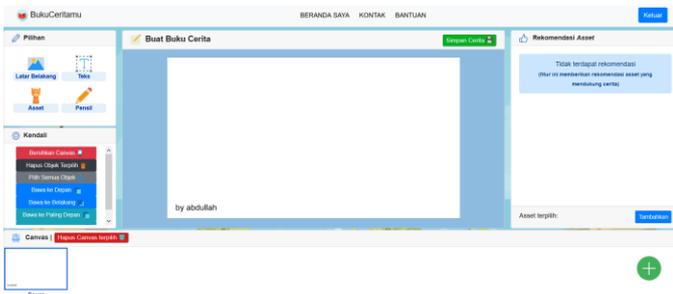
## IV. HASIL DAN IMPLEMENTASI

Pengembangan Aplikasi Pembuat Buku Cerita ditujukan agar dapat memberikan sarana bagi pengguna untuk dapat membuat suatu buku cerita. Adapun gambaran hasil dari aplikasi dapat dilihat pada Gambar 11, Gambar 12, Gambar 13.

Gambar 11. Halaman My App



Gambar 11 merupakan hasil dari halaman index aplikasi ketika pengguna mengakses situs aplikasi.



Gambar 12. Halaman Membuat Buku Cerita

Gambar 12 memuat halaman pada saat pengguna ingin membuat buku cerita. Halaman akan menampilkan canvas dan pilihan-pilihan dari fitur aplikasi.



Gambar 13. Halaman Membaca Buku Cerita

Gambar 13 merupakan tampilan pada saat pengguna memilih untuk membaca buku. Aplikasi akan menampilkan canvas-canvas yang berisi cerita dari pengguna atau dari pengguna lainnya.

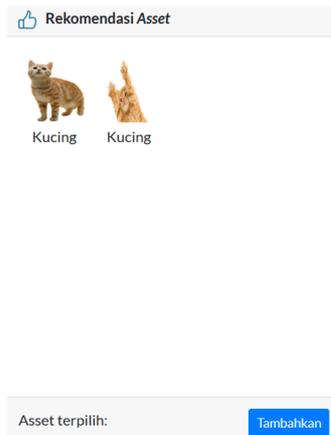
```
// ALGORITHM FOR GIVING ASSET RECOMENDATION
// get all the matching token with asset and
make the HTML
    if(checkText.length>0){
        for(var i = 0; i < checkText.length; i++){
            for(var j = 0; j < allAssets.length;
j++){

if(allAssets[j].name.toLowerCase().indexOf(checkText
[i]) >= 0 && checkText[i] != ""){

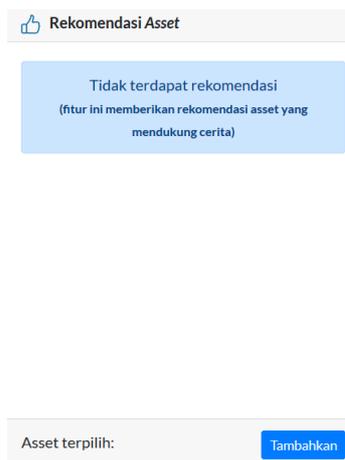
allRecommendedAssets.push(allAssets[j]);
        console.log('Ada: '+checkText[i]+'
didalam: '+ allAssets[j].name);
            }
        }
    }
    // console.log(allRecommendedAssets);
    // console.log(allAssets);
    $('#recommendLoader').hide();
    if(allRecommendedAssets.length>0){
        // make the html
        for(var i = 0; i <
allRecommendedAssets.length; i++){
            $('.recommendedAssets').append(`
                <div class="my-div-thumbnail"
onclick="getRecommendAsset(this)">
                    
                <span class="my-thumbnail-
label">\`+ allRecommendedAssets[i].name + `</span>
            </div>`);
        }
        $('#recommendLoader').hide();
        $('#div.recommendedAssets').show();
    }else{
        $('#recommendLoader').hide();
        $('#recommendInfo').show();
    }
}
```

Gambar 14. Contoh Sumber Kode Pencarian Fitur

Gambar 14 memuat contoh kode sumber untuk melakukan pencarian rekomendasi asset. Pada tahap ini proses *text pre-processing* dianggap telah selesai dan hasil dari proses telah ada. Maka dilakukan pencarian asset. Jika terdapat data yang sama maka akan ditampilkan gambar asset pada antarmuka, jika tidak terdapat rekomendasi maka akan menampilkan pesan tidak terdapat rekomendasi seperti pada Gambar 15 dan Gambar 16.



Gambar 15. Terdapat Rekomendasi



Gambar 16. Tidak Terdapat Rekomendasi

## V. HASIL PENGUJIAN

Tahapan pengujian dilakukan sesuai dengan rancangan pengujian yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah aplikasi telah dapat berjalan dengan baik.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian

No	No. UC	Aktivitas	Hasil	Kesimpulan
1	UC-1	Registrasi Pengunjung	Menampilkan info pendaftaran berhasil	Berhasil
2	UC-2	Login	Menampilkan info berhasil login	Berhasil
3	UC-3	Mencari Buku Cerita	Menampilkan hasil pencarian pengguna	Berhasil
			Menampilkan info hasil pencarian gagal	Berhasil
4	UC-4	Membaca Buku Cerita	Menampilkan Buku Cerita	Berhasil

			Yang dipilih	
5	UC-5	Mengelola Profil	Menampilkan info berhasil	Berhasil
6	UC-6	Membuat Cerita	Menampilkan info berhasil	Berhasil
7	UC-7	Memberi Saran & Kritik	Menampilkan info berhasil	Berhasil
8	UC-8	Mengedit Cerita	Menampilkan info berhasil mengedit	Berhasil
		Mengunduh Cerita	Mengirimkan file PDF pada pengguna	Berhasil
		Menghapus Cerita	Menampilkan konfirmasi terhadap penghapusan	Berhasil
9	UC-9	Memberikan Izin	Menampilkan konfirmasi terhadap pengizinan	Berhasil
		Memberikan komentar	Menampilkan info berhasil	Berhasil
		Menolak Buku	Menampilkan konfirmasi terhadap penolakan	Berhasil
		Menghapus Buku	Menampilkan konfirmasi terhadap penghapusan	Berhasil
10	UC-10	Mengelola Pengguna	Menampilkan konfirmasi terhadap penghapusan	Berhasil
11	UC-11	Menambah Kategori	Menampilkan info berhasil menambah	Berhasil
		Mengedit Kategori	Menampilkan info berhasil mengedit	Berhasil
		Menghapus Kategori	Menampilkan konfirmasi terhadap penghapusan	Berhasil
12	UC-12	Menambah Asset	Menampilkan info berhasil menambah	Berhasil
		Mengedit Asset	Menampilkan info berhasil mengedit	Berhasil
		Menghapus Asset	Menampilkan konfirmasi terhadap penghapusan	Berhasil
13	UC-13	Menambah Kosa Kata	Menampilkan info berhasil menambah	Berhasil
		Mengedit Kosa Kata	Menampilkan info berhasil mengedit	Berhasil
		Menghapus Kosa Kata	Menampilkan info berhasil menambah	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 bahwa semua pengujian terhadap *use case* berhasil dilakukan. Sistem memberikan respon yang sesuai dengan rancangan pengujian berdasarkan masukan yang diberikan.

## VI. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

- Berdasarkan review pada aplikasi yang sudah ada, dibangun aplikasi yang serupa dengan menggunakan bahasa Indonesia dan memiliki fitur tambahan berupa fitur rekomendasi asset untuk memudahkan penggunaan aplikasi dalam membuat cerita.
- Aplikasi yang dibangun dapat memudahkan pengguna dalam berkreasi membuat suatu tulisan dengan gambar ilustrasi yang mendukung. Pengguna juga dapat membaca cerita yang telah dibuat oleh pengguna lainnya. Sehingga pengguna dapat saling berbagi tulisan cerita.
- Aplikasi diharapkan dapat memicu dan meningkatkan minat menulis dan membaca bagi setiap kalangan masyarakat Indonesia dan dapat turut ikut dalam mendukung pendidikan Indonesia.

## REFERENCES

- [1] Fabric.js, "Fabric.js," 1 8 2018. [Online]. Available: <http://fabricjs.com/docs/>.
- [2] Yuliansih, "Literasi Indonesia Sangat Rendah," 15 12 2014. [Online]. Available: <https://www.republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah>.
- [3] W3schools, "W3schools," 1 Agustus 2018. [Online]. Available: <https://www.w3schools.com/>.
- [4] F. Z. Tala, A Study of Stemming Effects on Information Retrieval in Bahasa Indonesia, Amsterdam : Universiteit van Amsterdam , 2003.
- [5] V. A. T. Soetopo, Peran Kepadatan Tampilan Bacaan pada Layar Komputer terhadap Penggunaan Strategi Mendalam (In-Depth Strategy) pada Kegiatan Membaca Siswa-Siswi SMU, Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia., 1997.
- [6] M. U. Siswo, "Implementasi Stemmer Tala pada Aplikasi Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 18, No.1.*, pp. 41-45, Januari 2013.
- [7] Sentari, Pengaruh Strategi Belajar Mental Imagery terhadap Recall Bacaan, Skripsi. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, 2002.
- [8] T. E. Probawati, Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Metode Sugesti Imajinasi Lagu Pada Siswa Kelas V SDN Blimbing 3 Malang oleh Titik Eka Probawati, Malang: Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, 2014.
- [9] OECD, PISA 2015 Results (Volume I): Excellence and Equity in Education, Paris: OECD, 2016.
- [10] S. Mujilawati, "PRE-PROCESSING TEXT MINING PADA DATA TWITTER," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*, p. 49, 2016.
- [11] Laravel, "Eloquent: Getting Started," 9 8 2018. [Online]. Available: <https://laravel.com/docs/5.6/eloquent>.
- [12] B. Kurniawan, S. Effendi and O. S. Salim, "Klasifikasi Konten Berita Dengan Metode Text Mining," *JURNAL DUNIA TEKNOLOGI INFORMASI Vol. 1, No. 1*, pp. 14-19, 2012.
- [13] A. P. K. F. M. Irfan Ardhianto, "Penerapan Tokenisasi, Stopword Removal, dan Stemming," 22 September 2017. [Online]. Available: <https://aprianapanca.wordpress.com/2017/09/22/penerapan-tokenisasi-stopword-removal-dan-stemming/>.
- [14] W. P. Gaszella, "Makalah Tentang Tokenisasi, Stopword Removal, dan Stemming," 21 September 2017. [Online]. Available: <http://wellapudia.blogspot.com/2017/09/makalah-tentang-tokenisasi-stopword.html>.
- [15] K. Saputri, FAKTOR- FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LITERASI ANAK KELAS 1 SD NEGERI 20 BANDA ACEH, Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2017.
- [16] S. Abbas, Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar, Jakarta: DIRJENDIKTI, 2006.