

Pendidikan Ramah Anak Berbasis Literasi Digital Sebagai Upaya Mengantisipasi Kekerasan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Sekarwangi Kecamatan Cibadak Kabupaten Sukabumi

Eskar Tri Denatara ^{1,*}, Suharjuddin ¹, Iskandar Zulkarnaen ², Iwan Abadi ³, Vera Rimbawani ⁴, Putri Ayuni Agustina ¹, Angger Basuki ², Salahuddin Al Ayubi ¹

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; e-mail: denatara@dsn.ubharajaya.ac.id, suharjuddin@dsn.ubharajaya.ac.id, 202010615044@mhs.ubharajaya.ac.id, 202010625010@mhs.ubharajaya.ac.id

² Fakultas Teknik; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; e-mail:

iskandar.zulkarnaen@dsn.ubharajaya.ac.id, anggerbasbasuki@gmail.com

³ Fakultas Teknik; Universitas Langlangbuana Bandung; e-mail: iwanabadi@unla.ac.id

⁴ Fakultas Hukum; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; e-mail: rimbawani@ubhara.ac.id

* Korespondensi: e-mail: denatara@dsn.ubharajaya.ac.id

Submitted: 10/10/2023; Revised: 31/10/2023; Accepted: 20/11/2023; Published: 05/12/2023

Abstract

The problem of sexual violence, one of the triggers of which is interaction on a number of social media platforms and the low level of digital literacy to be able to exercise self-control not to access pornographic content, has become a problem that in the last 2 years has become a problem that needs attention. Therefore, it is necessary to carry out massive education and use the suggestopedia method to implement Child-Friendly Education based on Digital Literacy. The role of educators is very important in providing supervision and assistance to children in using digital technology. Without proper supervision or assistance, children and teenagers are very vulnerable to being exposed to negative content such as pornography and pornographic action or other cybercrime spread on the internet or other impacts from inappropriate use of information technology. The suggestopedia approach is the right choice because the information is conveyed using relaxation and concentration techniques which can help students manage subconscious sources and store the information obtained in deep memory. This effort is a new breakthrough carried out by paying attention to the thinking characteristics of children and adolescents combined with the concept of digital literacy. As a first step, this activity was carried out at SDN 10 Cibadak to develop a digital literacy community prototype, by presenting material and following up with monitoring digital literacy pocket books which could be implemented comprehensively in Sekarwangi Village, Cibadak District, Sukabumi Regency.

Keywords: Child-Friendly Education, Digital Literacy, Sexual Violence

Abstrak

Permasalahan kekerasan seksual yang salah satu pemicunya yaitu interaksi pada sejumlah platform media sosial dan rendahnya literasi digital untuk dapat melakukan *selfcontrol* untuk tidak mengakses konten yang berbau pornografi menjadi permasalahan yang dalam 2 tahun terakhir menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian. Karenanya, perlu dilakukan sebuah edukasi yang masif dan menggunakan metode sugestopedia untuk mengimplementasikan Pendidikan Ramah Anak berbasis Literasi Digital. Peranan pendidik sangat penting dalam memberikan pengawasan dan pendampingan anak dalam menggunakan teknologi digital. Tanpa pengawasan maupun pendampingan yang baik anak dan remaja sangat rentan terpapar konten-konten negatif seperti pornografi dan pornoaksi atau *cybercrime* lainnya yang tersebar di internet atau dampak lain dari penggunaan teknologi informasi yang

Available Online at <http://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>

tidak sebagaimana mestinya. Pendekatan sugestopedia menjadi pilihan tepat dikarenakan informasi disampaikan dengan teknik relaksasi dan konsentrasi yang dapat membantu para pembelajar mengelola sumber-sumber bawah sadar dan menyimpan informasi yang didapat dalam ingatan secara mendalam. Upaya ini merupakan terobosan baru yang dilakukan dengan memperhatikan karakteristik berpikir anak-anak dan remaja yang dipadukan dengan konsep literasi digital. Sebagai langkah awal, kegiatan ini dilaksanakan di SDN 10 Cibadak untuk mengembangkan prototype masyarakat literasi digital, dengan cara pemaparan materi dan ditindaklanjuti dengan monitoring buku saku literasi digital yang dapat diimplementasikan secara menyeluruh di Desa Sekarwangi, Kecamatan Cibadak, Kabupaten Sukabumi.

Kata kunci: Pendidikan Ramah Anak, Literasi Digital, Kekerasan Seksual

1. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan terjadinya perubahan yang sangat cepat dan fundamental, serta bersifat disruptif yakni mengganti tatanan lama yang sudah ada selama bertahun-tahun dengan tatanan baru. Saat ini hampir sebagian besar aktivitas manusia terbantu dengan adanya internet dan berbagai teknologi canggih. Sementara di belahan dunia lain, Jepang dengan mengembangkan konsep Society 5.0 yang mengedepankan manusia sebagai kontrol utama dalam teknologi. Bila dulunya pekerjaan dilakukan secara all by oneself tapi di Era Society 5.0 mengarah pada network assisted. Selain itu, pekerjaan yang sifatnya terlalu umum seakan mulai tergantikan dengan teknologi yang lebih aman. Jepang melakukan di banyak hal, salah satunya dengan penggunaan autonom car yang menggunakan Internet of Things (IoT) (Susanto, 2023). Cara kerjanya akan membaca semua objek dengan puluhan sensor yang terpasang di dalam kendaraan tersebut. Penerapan autonom car berdampak terhadap jumlah pekerja seperti sopir pun mulai tergantikan. Selain itu pengemudi atau penumpang bisa menentukan rutenya sendiri. Tidak perlu fokus pada jalan karena kendaraan akan mengarahkan ke lokasi yang dituju. Konsep autonom car juga saling berinteraksi antar kendaraan lainnya, sehingga mengurangi kecelakaan di jalan raya.

Bidang lainnya yang mengalami disrupsi adalah bidang kesehatan. Jepang terkenal dengan jumlah angka harapan hidup yang tinggi. Di satu sisi itu tanda sebuah negara makmur, hanya saja jumlah masyarakat tua rentan terserang penyakit pasti tidak sedikit. Hal yang paling menyulitkan bagi mereka saat harus pergi ke klinik atau Rumah Sakit saat berobat. Dokter pun sudah memiliki data biometrik pasien, sehingga ia bisa mengetahui keluhan penyakit pasiennya. Proses analisa penyakit pasien dilakukan dengan Deep Learning, alhasil proses diagnosis lebih cepat dan tepat. Bila butuh penanganan lebih lanjut, barulah akan ada autonom car yang akan menjemput pasien secara mandiri hingga ke rumah sakit. Obat dari resep dokter akan dikirimkan via drone setelah pasien tiba di rumah. Praktis dan mudah sekaligus bisa menambah usia harapan hidup masyarakat Jepang lebih panjang.

Kedua gambaran di era disrupsi tersebut semakin menegaskan bahwa kehidupan manusia sudah amat dekat dengan teknologi cyber. Hidup masyarakat Indonesia tidak bisa dijauhkan dari penggunaan teknologi berbasis internet. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) dan Polling Indonesia jumlah pengguna internet di Indonesia

pada 2018 bertambah 27,91 juta (10,12%) menjadi 171,18 juta jiwa. Artinya penetrasi pengguna internet di tanah air meningkat menjadi 64,8% dari total penduduk yang mencapai 264,16 juta dan 28% penduduk Indonesia menggunakan smartphone sebagai representasi penggunaan teknologi yang mengalami peningkatan 2% dari tahun sebelumnya dengan dominasi penggunaannya adalah generasi milenial dan Alpha. Hal ini, menjadi indikator bahwa Indonesia berpeluang menjadi salah satu negara yang berpotensi untuk mengembangkan internet of things (IOT). Big Data dan Internet of Things memberikan gambaran yang jelas kepada perusahaan mengenai tingkah laku dan selera masyarakat. Namun, di sisi lain menimbulkan ancaman privasi yang dapat disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan rentan terhadap potensi kekerasan seksual.

Literasi diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis yang dikenal dengan sebutan melek aksara atau keberaksaraan (Cooper J. David, 1993), walaupun literasi tidak selalu diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam baca tulis, tetapi secara lebih luas diartikan sebagai bentuk kepekaan manusia dalam menanggapi perubahan yang terjadi. Kemampuan tersebut diyakini dapat membentuk pribadi yang mandiri dan mampu menyesuaikan dirinya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan demikian, kesadaran berliterasi menandakan sebuah masyarakat sudah maju (modern), sebagai sebuah keharusan pada abad 21, yakni masyarakat dituntut jadi literat (melek). Literat yang dimaksud di sini adalah kemampuan untuk: 1) mengakses informasi secara efisien dan efektif, 2) mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, 3) menggunakan informasi secara akurat dan kreatif.

Pada rentang tahun 2011-2015, hasil penelitian beberapa lembaga survey menyatakan kemampuan literasi penduduk Indonesia masih rendah. Program International Reading Literacy Study (PIRLS) pada tahun 2011 (tahun terakhir PIRLS mengikutsertakan Indonesia sebagai salah satu partisipannya), memperlihatkan hasil yang kurang baik, yakni Indonesia mendapat peringkat ke 40 dari 49 negara yang disurvei atau peringkat 41 dari 45 negara dengan kondisi Distribusi Prestasi Membaca (DPM) Indonesia secara signifikan lebih rendah dari skala 500 (titik tengah/ standar skala PIRLS) (Anies R. Baswedan, 2014; Mullis et al., 2012)

Literasi di Indonesia dapat dikatakan sebagai permasalahan bangsa Indonesia sekaligus sebagai upaya solutif dalam mempersiapkan masyarakat yang sejahtera. Bentuk literasi yang perlu ditingkatkan dalam pengembangannya adalah literasi digital. Literasi digital dianggap sebagai prioritas yang harus dikembangkan dalam menghadapi peluang kemajuan bangsa di era revolusi digital 4.0 disamping peningkatan kemampuan literasi lainnya, seperti: (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi finansial, serta (5) literasi budaya dan kewargaan.

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat- alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai proses intelektual yang terkait dengan literasi digital menjadi tiga kategori: (a) menemukan dan mengonsumsi konten digital, (b) membuat konten digital, dan (c) mengkomunikasikan konten digital. Ketiga proses intelektual tersebut sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Revolusi digital saat ini menuntut perubahan cara guru dalam mendidik siswa, akibat semakin masifnya digitalisasi di berbagai sektor kehidupan sehingga merubah pola pikir, interaksi sosial, dan gaya hidup generasi muda. Oleh karena itu, bersikap terbuka dan tekad untuk terus belajar adaptif terhadap perkembangan zaman menjadi sebuah keniscayaan bagi pendidik.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis permasalahan tersebut, kami tertarik untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Implementasi Pendidikan Ramah Anak Berbasis Literasi Digital Sebagai Upaya Mengantisipasi Kekerasan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar di Desa Sekarwangi Kecamatan Cibadak Kabupaten Sukabumi". Sasaran pengabdian kami adalah siswa SDN 01 Cibadak.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah metode sugestopedia melalui kaji tindak partisipatif karena program pelatihan ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar di SDN Bekasi Jaya VII Kota Bekasi dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan terhindar dari kekerasan seksual yang dipicu oleh pemanfaatan internet secara tidak literat. Metode kaji tindak partisipatif diharapkan dapat menciptakan siswa sekolah dasar yang literat dalam penggunaan teknologi untuk meringankan tugas manusia dalam berbagai aspek kehidupan.

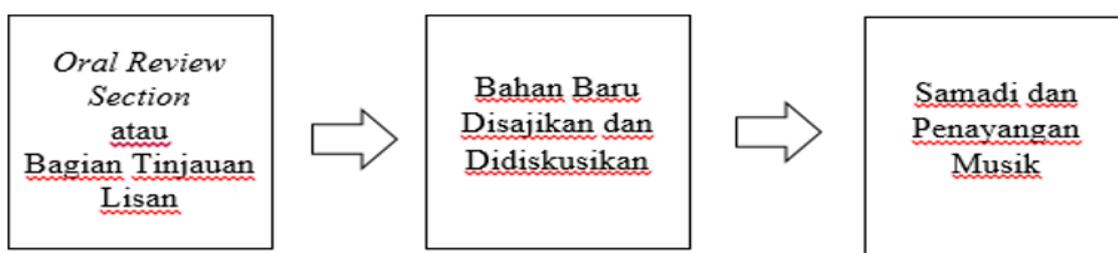
Metode sugestopedia ini berasal dari Bulgaria. Metode ini pertama kali dikembangkan oleh seorang pendidik, psikoterapi, dan ahli fisika bernama George Lozanov sekitar tahun 1978. Lozanov percaya bahwa teknik relaksasi dan konsentrasi akan menolong para pelajar membuka sumber bawah sadar mereka dan memperoleh serta menguasai kuantitas kosakata yang lebih banyak dan juga struktur-struktur yang lebih mantap daripada yang mereka pikirkan (Tarigan & Guntur, 1993). Lozanov mendasarkan metode ini pada berbagai disiplin ilmu seperti yoga, musik klasik, parapsikologi, dan terapi otogenetik, yang menurut dugaan dapat meningkatkan percepatan pembelajaran 5 sampai 50 kali dari yang biasa. Melalui latihan dengan teknik khusus, para siswa dimungkinkan untuk mengembangkan supermemoriesnya dan mempelajari kuantitas materi bahasa yang lebih besar dalam waktu yang sangat singkat.

Metode sugestopedia pada dasarnya berawal dari metode sugestology atau sugestopedia. Landasan yang paling dasar dari metode sugestopedia adalah manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu sugesti. Faktor sugesti yang utama adalah pendekatan yang digunakan guru, kewibawaan, prestis dan wewenang guru yang menerapkan pendekatan itu, kepercayaan dari pihak siswa terhadap gurunya, kedwiperasan komunikasi, dan seni musik (Aziz, 2010).

Metode sugestopedia memiliki empat prinsip dasar untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Keempat prinsip tersebut adalah sebagai berikut, (1) adanya kelas yang kondusif. Ruang belajar ditata dengan menggunakan karpet untuk siswa “lelahan”. (2) Adanya musik. Berdasarkan teknik superlening music yang tempo nya lambat dapat menurunkan gelombang otak dan detak jantung sehingga memicu reaksi yang lebih dalam. (3) adanya relaksasi, siswa diajak melakukan relaksasi dengan teknik utama menarik napas dalam-dalam dan menahannya di perut serta menghembuskannya lewat mulut. Di samping itu siswa diajak konsentrasi dan memusatkan pikiran dengan membayangkan sesuatu. (4) Adanya penghilang sugesti negatif. guru berusaha meningkatkan motivasi siswa dengan cara menyatakan bahwa siswa harus menghilangkan perasaan tidak mampu. Pada pelaksanaannya dilakukan daring atau tatap muka, akan menyesuaikan dengan penerapan kondisi new normal yang belum yang ditetapkan oleh pemerintah.

Penggunaan musik dalam kelas yang menciptakan suasana tenang diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap lebih banyak informasi (Norland & Pruet-Said, 2006). Teknik relaksasi dan konsentrasi akan menolong siswa membuka sumber bawah sadar dan memperoleh serta menguasai kuantitas kosakata yang lebih banyak dan juga struktur-struktur yang lebih mantap dari pada yang mereka pikirkan (Bancroft, 1976). Sementara itu, metode sugestopedia ini juga dikenal sebagai pembelajaran dan pembelajaran sugestif-Akseleratif atau Metode Lazanov (Meier & Dave, 2002).

Adapun kelebihan metode sugestopedia menurut (Tarigan & Guntur, 1993) diantaranya dapat (1) memberikan ketenangan dan kesantiaian; (2) menyenangkan atau menggembirakan; (3) mempercepat proses pembelajaran. Mengingat pentingnya edukasi literasi digital maka materi yang telah dirancang harus tersampaikan dengan baik, metode sugestopedia merupakan metode yang paling tepat agar tujuan tersebut tercapai. Adapun Langkah-langkah umum sugestopedia oleh (Bancroft, 1976) terdiri dari tiga bagian seperti pada Gambar 1.



Sumber: Bancroft (1976)

Gambar 1. Langkah-Langkah Umum Sogestopedia

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan Abdimas ini merupakan bagian dari giat Gebyar Tridharma Perguruan Tinggi Keluarga Besar Polri tahun 2023, kolaborasi antara Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Universitas Bhayangkara Surabaya, dan Universitas Langlangbuana. Giat kolaborasi ini mengambil tema Pemberdayaan Masyarakat Desa Sekarwangi Kecamatan

Cibadak Kabupaten Sukabumi dan dilaksanakan selama 5 hari mulai tanggal 9-13 Oktober 2023. Selama berkegiatan seluruh peserta dengan total lebih kurang 100 orang terdiri dari dosen pembimbing dan mahasiswa dari masing-masing kampus tinggal di kawasan Renzo Dynamix Edupark, sebuah kawasan eks tambang yang dikelola oleh Prof Hermawan Sulisty, PhD yang juga merupakan Kepala Pusat Kajian Keamanan Nasional (Puskamnas) Ubhara Jaya. Adapun tahapan pelaksanaan program pengabdian yang akan dilaksanakan dalam tiga tahap utama diantaranya (1) Pra-Pelaksanaan (2) Pelaksanaan (3) Evaluasi dan Pelaporan. Untuk mengetahui gambaran lebih jelas terkait ketiga tahapan pengabdian ini, berikut uraiannya di bawah ini.

3.1. Pra Pelaksanaan

Pemilahan dan inventarisasi permasalahan mengenai literasi digital dilakukan melalui kegiatan observasi lapangan tentang penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari di berbagai elmen masyarakat. Selain itu dilakukan mini survey terhadap siswa sekolah dasar dalam pemanfaatan teknologi yang pernah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penentuan topik permasalahan didasarkan pada hasil analisis observasi dan survei yang dilakukan di Kota Bekasi, selain itu perumusan topik dilakukan dengan cara mengaitkan fenomena/isu hangat terjadi. Penentuan topik masalah dilakukan melalui kajian induktif teori-teori yang relevan sehingga penulis menyusun bentuk sosialisasi literasi digital bagi siswa sekolah dasar sebagai upaya mewujudkan masyarakat literat melalui pendidikan formal.

Penyusunan dan pengajuan proposal ini merupakan tahapan teknis yang dilakukan penulis dalam mencari sumber dana yang digunakan untuk operasionalisasi selama kegiatan pengabdian berlangsung.

Pengembangan Sumber, Alat, dan Bahan Pelatihan sumber, alat, bahan pelatihan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan selama proses sosialisasi literasi digital yang disesuaikan dengan kondisi new normal.

3.2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahapan yang sangat fundamental karena berisi uraian teknis selama proses pengabdian ini berlangsung. Metode yang digunakan secara khusus selama proses pelaksanaan pengabdian ini adalah metode melalui kaji tindak partisipatif dengan harapan dapat mewujudkan masyarakat yang literat dalam menggunakan teknologi saat ini.

3.3. Evaluasi dan Pelaporan

Ada beberapa tahapan dalam evaluasi dan pelaporan kegiatan pelatihan ini, diantaranya: a) Tabulasi dan analisis data hasil pelatihan dan pendampingan melalui isian yang terdapat pada buku pendoman literasi digital; b) Penyusunan laporan pelatihan dan pendampingan; c) Penyusunan artikel hasil sosialisasi literasi digital; d) Pembuatan desain spanduk (banner) hasil sosialisasi literasi digital; e) Seminar dan publikasi ilmiah.

Dalam pelaksanaan kegiatan, kesiapan guru dan siswa dalam interaksi dengan metode sugestopedia memiliki peranan yang sangat penting. Adapun tujuan mempersiapkan siswa

adalah untuk: a) mengajak siswa keluar dari mental pasif atau resisten, b) menyingkirkan rintangan belajar, c) merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, d) memberi siswa perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran, e) menciptakan siswa aktif untuk berpikir, tumbuh, dan mencipta, f) mengajak keluar dari keterasingan dan masuk dalam komunitas belajar (Meier & Dave, 2002).

Tugas guru selanjutnya adalah menyingkirkan rintangan belajar. Hal yang menjadi rintangan belajar adalah: a) tidak merasakan adanya manfaat pribadi, b) takut gagal atau aib sosial, c) takut akan perubahan dan pertumbuhan pribadi, d) tidak peduli terhadap topik pelajaran, e) benci dengan topik pelajaran, f) dipaksa hadir, g) punya masalah dan gangguan pribadi, h) merasa pelaku sudah tahu, dan i) merasa sudah bosan (Prasetya & Safitri, 2016). Dalam pelaksanaan pengabdian ini beberapa dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang dilaksanakan di Desa Sekarwangi Kecamatan Cibadak, Kabupaten Sukabumi dengan sasaran utama pada SDN 01 Cilandak dalam implementasi pendidikan ramah anak berbasis literasi digital sebagai upaya mengantisipasi kekerasan seksual mendapatkan kesimpulan bahwa banyak unsur dalam mempersiapkan siswa untuk menerima pengalaman belajar yang membuat dirinya agar merasakan kenyamanan dan terhindar dari adanya kekerasan seksual. Unsur-unsur tersebut antara lain: a) sugesti positif, b) lingkungan fisik yang positif, c) tujuan yang jelas dan bermakna, d) manfaat bagi siswa, e) sarana persiapan belajar sebelum pembelajaran dimulai, f) lingkungan sosial yang positif, g) keterlibatan penuh siswa, dan h) rangsangan rasa ingin tahu. Pembelajaran dengan pendekatan sugestopedia ini, menjadikan siswa di kelas akan merasa tenang, nyaman, menyenangkan, bermakna, bekerjasama, percaya diri, saling menghargai, saling mendorong, dan lebih bebas dan pembelajaran inilah yang diharapkan oleh siswa

dengan sesuai pada konsep pembelajaran ramah anak yang berbasis literasi digital dalam mengantisipasi kembali terjadinya kekerasan seksual pada siswa sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Ucapan Terimakasih kami sampaikan kepada beberapa pihak yang telah ikut berkontribusi bagi pelaksanaan Abdimas ini diantaranya; (1) Kami berterima kasih kepada Kepala SDN 01 Cibadak yakni Bpk Epi Mulyadi, S.Pd SD yang sudah memberikan izin melakukan abdimas dan bekerja sama dengan menjadi mitra abdimas kami; (2) dan kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Sekarwangi Bapak Abeng Baenuri yang dalam hal ini sudah memberi ruang kepada kami untuk dapat melaksanakan secara penuh kegiatan abdimas ini, (3) Serta kepada bapak/ibu dosen, rekan-rekan tim abdimas dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Universitas Langlang Buana Bandung, Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan Abdimas ini.

Daftar Pustaka

- Anies R. Baswedan. (2014). *Gawat Darurat Pendidikan di Indonesia pendidikan Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.*
- Aziz, F. (2010). *Pembelajaran Bahasa Asing: Metode Tradisional dan Kontemporer.* Jakarta : Bania Publishing., 2011.
- Bancroft, W. J. (1976). *Suggestology and Suggestopedia: The Theory of the Lozanov Method.* 56.
- Cooper J. David. (1993). *Literacy: Helping Children Construct Meaning.* (Second Edi).
- Meier, & Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook Panduan Kreatif Dan Efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan (Pertama).* Bandung : penerbit kaifa, 2002.
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., & Drucker, K. T. (2012). *PIRLS 2011 International Results in Reading.* In *TIMSS & PIRLS International Study Center.* http://timss.bc.edu/pirls2011/reports/downloads/P11_IR_FullBook.pdf%5Cpapers2://publication/uuid/048FDFAE-2EE0-4781-84C7-3EE8024C4C56
- Norland, D., & Pruet-Said, T. (2006). *A Kaleidoscope of Models and Strategies for Teaching English to Speakers of Other Languages.* Bloomsbury Publishing USA, 2006.
- Prasetya, D., & Safitri, K. (2016). *Metode Suggestopedia Sebagai Alternatif Dalam.* *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3), 868.
- Susanto, E. (2023). *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Dasar Di Era Society 5.0.* *Cendikia, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.1, No., 223–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i1.115>
- Tarigan, & Guntur, H. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Ed. 1, cet). Bandung : Angkasa, 1991.