

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PROBLEM  
QUESTIONS PERKEMBANGBIAKAN GENERATIF HEWAN KELAS VI  
SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPA Kelas VI Sekolah  
Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan



oleh

Fika Khairunnisa Az Zahra

NIM 1800723

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PROBLEM  
QUESTIONS PERKEMBANGBIAKAN GENERATIF HEWAN KELAS VI  
SD**

(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Pembelajaran IPA kelas VI Sekolah  
Dasar)

Oleh:

Fika Khairunnisa Az Zahra

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

©Fika Khairunnisa Az Zahra  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**FIKA KHAIRUNNISA AZ ZAHRA**

1800723

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS PROBLEM QUESTION PERKEMBANGBIAKAN  
GENERATIF HEWAN KELAS VI SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

**Pembimbing I**



**Novi Yanthi, S.Si. M.Pd**

NIP. 198211172006042001

**Pembimbing II**



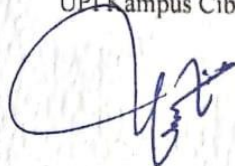
**Nurul Hidayah, M.Pd**

NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd**

NIP. 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS  
*PROBLEM QUESTION* PERKEMBANGBIAKAN GENERATIF HEWAN KELAS  
VI SD**

**FIKA KHAIRUNNISA AZ ZAHRA  
NIM 1800723**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran “Komik Digital Berbasis *Problem Question* Perkembangbiakan Generatif Hewan” pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik digital perkembangbiakan generatif hewan dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar serta bagaimana respon pengguna terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik digital perkembangbiakan generatif hewan dalam pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (Desain dan Pengembangan). Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini melibatkan ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli bahasa sebagai validator, serta guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 98,6% dalam kategori “Sangat Layak”, dari ahli materi sebesar 82,3% dalam kategori “Sangat Layak, dan dari ahli bahasa sebesar 90,0% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari respon pengguna yaitu guru dan siswa mendapatkan nilai sebesar 98,0% dan 92,2%.

Kata Kunci: Desain dan Pengembangan, Komik Digital, Berbasis *Problem Question*, Perkembangbiakan Generatif Hewan

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA BASED ON  
PROBLEM QUESTION GENERATIVE BREEDING OF ANIMALS CLASS VI  
SD**

**FIKA KHAIRUNNISA AZ ZAHRA**

**NIM 1800723**

**ABSTRACT**

This research is a research on the development of learning media "Digital Comics Based on Problem Question Generative Breeding of Animals" in science subjects in class VI elementary schools. This study aims to describe the process of developing digital comic learning media for generative breeding of animals in science learning in grade VI elementary schools and how users respond to the use of digital comic learning media generative breeding of animals in science learning in grade VI elementary schools. The research method used is Design and Development. The design of this study uses the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research involves learning media experts, material experts and linguists as validators, as well as teachers and students. The results of this study showed an assessment from learning media experts of 98,6% in the "Very Feasible" category, from material experts by 82,3% in the "Very Worthy" category, and from linguists by 90,0% in the "Very Worthy" category. The result of the user response was that teachers and students got scores of 98,0% and 92,2%.

Keywords: Design and Development, Digital Comics, Problem-Based Questions, Generative Breeding of Animals

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	
MOTTO .....	
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.1.3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	11
2.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	12
2.1 Komik Digital .....	13
2.2.1 Pengertian Komik .....	13
2.2.2 Pengertian Komik Digital .....	15
2.2.3 Elemen-elemen Komik .....	15
2.2.4 Jenis-jenis Komik .....	18
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Komik .....	21
2.2.6 Potensi Pemanfaatan Komik Digital dalam Pembelajaran IPA .....	22
2.3 <i>Problem Questions</i> dalam Pembelajaran IPA .....	23
2.4 Materi Perkembangbiakan Hewan Generatif .....	26
2.5 Karakteristik Siswa Kelas VI SD .....	29
2.6 Penelitian Relevan .....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian .....	32
3.2 Prosedur Penelitian .....	32
3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	37
3.4 Teknik Analisis Data .....	40
3.5 Penarikan Kesimpulan .....	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan .....	42
4.1.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Problem Question</i> Perkembangbiakan Generatif Hewan .....	42
4.1.2 Respon Pengguna Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Problem Questions</i> Perkembangbiakan Generatif Hewan .....	68
4.2 Pembahasan .....	70

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Problem Question</i> Perkembangbiakan Generatif Hewan .....	70
4.2.2 Respon Pengguna Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Problem Questions</i> Perkembangbiakan Generatif Hewan	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI .....	75
5.1 Simpulan.....	75
5.2 Implikasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	85
RIWAYAT HIDUP.....	145

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. Jurnal Kajian Teknologi dan Pendidikan. 1(1), 12-13.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90. Retrieved from <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400/258>
- Aiman, U., & Ahmad, R. A. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Flobamorata*, 1(1), 1-5. Retrieved from <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/195/154>
- Aindriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Prosiding DPNPM*, 5(1). <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/229>
- Anggraeni, P., Sopandi, W., dan Widodo, A. (2010). Profil Pertanyaan Inkuiri Guru pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2), 75-86.
- Arikunto, S., & Saffrudin. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Artawan, I.M., Sudarman, M., dan Suyadnya, I.M.A. (2017). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android. *E-Journal SPEKTRUM*, 4(2).
- Arum, D. M., Suryaningtyas, W., & Soemantri, S. (2022). Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(1), 24-36. Retrieved from <https://jet.or.id/index.php/jet/article/view/127/34>
- Batubara, H.H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chrystanti, Y. C., & Sukadi. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Jurnal Speed -*



- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3), 23-29. Retrieved Januari 9, 2022, from <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1203>
- Carrol, F., & Kop, R. (2016). Colouring The Gaps in Learning Design: Aesthetics and the Visual in Learning. *International Journal of Distance Education Technologies*, 1(4), 92-103.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Data, T. P. (2015). Instrumen Penelitian: Kisi kisi Instrumen.
- Ekayani, N. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Elliason, N., Karlson, K.G., dan Sorensen, H. (2017). The Role of Questions in The Science Classroom – How Girls and Boys Respond to Teacher’s Questions. *International Journal of Science Education*, 39(4), 433-452.
- Ginanjari, G.G. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Laporan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372-379.
- Goold, P.R. (2022). *The Legal Judgement: A Novel Twist on The Classic Law School Problem Questions*. Taylor and Francis Research. Doi: <https://doi.org/10.100/03669400.2021.2000232>
- Hidayah, N. dan Ulva, R.K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Hobri., Adeliyanti, S., Fatekurahman., Wijaya, H.T., Oktavianingtyas, E., Putri, I.W.S., dan Ridlo, Z.E. (2021). *E-Comic Mathematics Based on STEM-CC and Its Effect on Student Creative Thinking Ability*. Journal of Physics: Conference Series.
- Hosler, J., dan Boomer, K.B. (2011). *Are Comic Books and Effective way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science?*. CBE Life Sciences Education, 10(3), 309-317.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.

- Inaltekin, T. dan Goksu, V. (2019). *Evaluation of Student's Use of Visual Learning Representations in Science Classes: A Case Study from Turkey*. Journal of Education Science, Environment and Health, 5(2).
- Ishchenko, T., Stepanenko, T.A., dan Akimova, M.O. (2020). Problem Based Questions in The Development of Theoretical Thinking. *Utopia Y Praxis Latinoamericana*, 25(10), 445-459.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96. doi:<http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemendikbud. (2018). *Buku Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khotimah, H., Supena, A., dan Hidayat, N. (2019). *Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual*. Journal Pendidikan Anak, 8(1), 17-28.
- Krusemark, R.E. (2016). *Comic Books In The American College Classroom: A Study of Student Critical Thinking*. Journal of Graphic Novels and Education, 2(1), 1-25.
- Laksmi, N. P., & Suniasih, N. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 56-64. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Lestari, F.P., Ahmadi, F., dan Rochmad, R. (2021). *The Implementation of Mathematics Comic through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character*. European Journal of Education Research, 10(1), 487-508.
- Maulana, R.W. dan Kurniasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 8(2) 102-108.
- Meidyawati, S., dan Ws, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SDN 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283-295.

- Mooed, A. (2013). Science Investigation That Best Supports Students Learning: Teacher's Understanding of Science Investigation. *International Journal of Environmental & Science Education*, 8, 537-559.
- Mumtahanah, N. (2014). *Penggunaan Media Visual dalam Pemelajaran*. AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman, 4(1).
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16. Retrieved Januari 8, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/228882831.pdf>
- Nindyana, D.G., dan Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. *Jurnal Barik*. 3(2), 1-14.
- Nur'aini, F. (2016). *Teknis Analisis SWOT*. (N.P): Anak Hebat Indonesia.
- Nurjanah, S., dan Sumarmi. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Cita Citaku Kelas IV di MI Al Busyro. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31-42.
- Ntobuo, A., Arbie., dan Amali, L.N. (2018). *The Dovelopment of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246-251.
- Olson, J. (2008). *The Comic Strip as a Medium for Promoting Science Literacy*, Northridge. California State University.
- Pakpahan, A.F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis..
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923.g1574>
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 Tentang KI dan KD Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

- Praptiningtyas, C. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan Melalui Model Pembelajaran *Gallery Walk* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 106-112.
- Purnama, U.B., Mulyoto., Ardianto, D.T. (2015). Penggunaan Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Teknodika*, 11(2)
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ramli, M. (2012) *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antarsari Press.
- Rapp, D.N. (2011) *Comic Book's Latet Plot Twist: Enhancing Literacy Intruction*. Phi Delta Kappan, 93(4), 64-67
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14-18. Retrieved from <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>
- Rohmawati, N.E., Wibisono, G., dan Ed, M. (2017). Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945. 1-5..
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks Permata Pri Media.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Scott, F.J. (2016) *A Simulated Peer Assesmet Approach to Improve Students Performance Innumerical Problem Solving Questions in High School Biologi*. *Journal of Biological Education*. 51(2), 107-122.
- Setiyorini, N.D. (2018). Pembelajaran Kontekstual IPA melalui Outdoor Learning di SD Alam Ar Ridho Semarang. *Journal of Education*, 1(1).
- Smart, J.B., dan Marshall, J.C. (2013). Interaction Between Classroom Discourse, Teacher Questioning, and Student Cognitivite Engagement in Middle School Science. *Journal of Science Teacher Education*, 24, 249-267.
- Subini, N. (2017). *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Yogyakarta: Javalitera.
- Suyono, A. (2018) Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMAN 3 Tapung. *Jurnal Peka* 6(1)

- Sumerta, I. W., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Lagu Daerah terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 50-62. Retrieved Januari 8, 2022, from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/18085/10779>
- Rhedana, I.W., Suadarna., dan Sudiatmika, A.A. (2018). *Student's Critical Thinking Skills in Chemistry Learning Using Local Culture-Based 7E Learning Cycle Model*. *International Journal of Instruction*, 11(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyudin, A.Y., Daud, J., Simamora, M.W., Pratiwi, I.W., & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah. *Journal of Social and Technology for Community Service (JSTCS)*, 1(1), 1-32. Retrieved from <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/673>
- Wardani, T.K. (2012). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Journal Unnes*, 4(2) 230-243.
- Wibowo. (2019). *Komik Iklan*. *Jurnal Dekave*, 12(2) 54-57.
- Widodo, A. (2006). Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 139-148.
- Widiyastuti, T., Slamet, S., dan Kurniawan, S.B. (2021). *Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS*. Atlantis Press, No 534.
- Wiegerova, A., dan Navratilova, H. (2017). *Let,s Not Be Scared of Comics (Researching Possibilities of Using Conceptual Comics in Teaching Natiure Study in Kindergarden)*. *Procedia – Soc. Behav, Sci*, No 237.

- Wicaksono, A.G., Jumanto., Irmade, O. (2020). *Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 10(2), 215-226. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/5lyjnnng2szai3h6ka6ybyo4t3i/access/wayback/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/download/6384/pdf>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Young Ha., dan Hyunjoo Im. (2020). The role of an Interactive Visual Learning Tool and its Personalizability in Online Learning: Flow Experience. *Online Learning*, 24(1), 205-226.
- Zamzami, A., Martaningsih, S.T., dan Supriyanto, A. (2021). *Buku Ajar Mengenal Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan*. Sukabumi: Farha Pustaka.