Pengembangan Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen

Sayfudin Nur Rohman[1]✉, Mindaudah[2]
(1,2) Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Jombang

✉ Corresponding author
(sayfudinnurrohman99@gmail.com)

Abstrak

Belum adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu siswa dalam menulis cerpen dan sulitnya siswa dalam menentukan tema cerpen menjadi problem mendasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam pembelajaran menulis cerita kelas V SDN Jombang IV, menjelaskan hasil kemenarikan media dan efektifitas penggunaan media. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) model Borg and Gall dengan menggunakan enam langkah tahapan dan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid berdasarkan hasil uji ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, selain itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan menarik serta terdapat hasil perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diujikan kepada siswa kelas V SDN Jombang IV. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: *Pengembangan*, *Media Pembelajaran*, *Buku Bergambar*, *Menulis Cerpen*, *Kelas V*

Abstract

The absence of Indonesian learning media that can help students in writing short stories and the difficulty of students in determining the theme of short stories are the fundamental problems of this study. This study aims to develop picture book media with the theme of interesting experiences in learning to write stories in grade V SDN Jombang IV, explaining the results of media attractiveness and the effectiveness of media use. In this study, using the type of Research and Development (RnD) research model Borg and Gall using six steps of stages and types of quantitative and qualitative data. The results of this study show that the developed media is valid based on the test results of material experts, media experts and learning experts, showing that the developed media is effective and interesting and shows significant differences before and after being tested on grade V students of SDN Jombang IV. Based on the results obtained, it is expected to be a reference for the development of other learning media.

Keyword: *Development*, *Learning Media*, *Picture Books*, *Short Story Writing*, *Class V*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar atau SD merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku sekolah dasar para siswa mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan dilakukan di kemudian hari. Terkait hal tersebut, peran guru sangat penting untuk memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya (Seftiani et al., 2022)

Salah satu keterampilan menulis yang harus dipelajari anak sejak usia dini yakni keterampilan menulis dan memahami sastra anak. Sastra merupakan sesuatu yang menarik yang dapat memberikan hiburan mampu memupuk dan menanamkan rasa keindahan (Yustiorini et al., 2020). Banyak anak di zaman sekarang tidak begitu memahami apa itu sastra padahal dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dicantumkan dalam kurikulum siswa harus mencapai tujuan dalam pembelajaran diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki salah satunya yakni kesadaran diri untuk atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri dan sikap positif siswa terhadap karya sastra (Ismi, 2024).

Dengan adanya pembelajaran sastra di sekolah dasar yang ditanamkan sejak dini dapat menjadi titik masuk pendidikan karakter pada anak. Disamping itu, siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan dengan pembelajaran sastra siswa bisa menanamkan budi pekerti baik dan mudah memahami sebuah kehidupan dari pengalaman orang lain (Khair, 2018). Namun yang terjadi di kelas, kemampuan siswa dalam menulis cerpen masih rendah. Pembelajaran menulis cerpen di SD dihadapkan pada berbagai kendala. Kendala tersebut yaitu minat siswa kurang, siswa kesulitan menemukan ide atau inspirasi, siswa kesulitan mendapatkan imajinasi, siswa kesulitan menemukan kata pertama dalam cerpen, siswa kesulitan mengembangkan ide menjadi cerpen. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Ayu Nuraini bahwa faktor penyebab kesulitan siswa dalam menulis cerpen adalah susah berimajinasi, tidak menguasai klimaks, penokohan, alur yang ada dalam sebuah cerpen (Kosasih et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SDN Jombang IV. Alasan pemilihan lokasi pada sekolah tersebut karena sebagian siswa kelas V SDN Jombang IV memiliki ketertarikan yang masih rendah terhadap materi menulis cerpen. Selain itu, diperoleh gambaran kondisi siswa awal sebelum penelitian pada saat proses pembelajaran menulis cerita pendek berlangsung. Terlihat siswa tidak terlalu antusias dalam pembelajaran sehingga kegiatan menulis cerpen di kelas menjadi kurang menarik. Siswa belum sepenuhnya memahami konsep menulis cerpen anak. Sekolah belum mempunyai media yang membantu siswa dalam pembelajaran sastra cerita pendek. Dari hasil hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri Jombang IV juga dapat diketahui terdapat banyak siswa yang masih kurang terampil dalam menulis cerpen dengan memperhatikan unsur tema, alur, tokoh, dan amanat. Berdasarkan informasi yang diperoleh, perlu suatu media ajar yang dapat membangkitkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen sehingga siswa antusias dan terampil dalam menulis suaru cerpen.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan pengembangan produk media buku bergambar dan mengetahui efektivitas penggunaan media buku bergambar. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, membantu dan memotivasi siswa dalam menulis cerpen, keaktifan siswa, dan lebih mudah melihat kinerja siswa dengan menggunakan buku bergambar. Hal ini sejalan dengan penelitian Trera Nabilah Oktaviani mengenai Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Siswa Kelas III Sekolah Dasar bahwa adanya media buku cerita bergambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena siswa dapat lebih kreatif dalam menuangkan ide dan lebih aktif dalam pembelajaran (Oktaviani, 2021). Oleh karena itu, manfaat adanya media buku cerita bergambar tidak hanya pada teks dongeng fabel melainkan dapat bermanfaat pada teks cerpen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jombang IV dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D).* Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedur yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis buku bergambar pada mata pelajaran bahasa indonesia pokok bahasan menulis cerita pendek ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sebagai ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas V SDN Jombang IV. Pemilihan SDN Jombang IV sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) siswa belum sepenuhnya memahami konsep menulis cerita pendek, (2) sekolah belum mempunyai media yang membantu siswa dalam pembelajaran

sastra cerita pendek. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapat data dari penelitian ini yakni meliputi: (1) Wawancara, (2) Angket, (3) Tes. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V SDN Jombang IV. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga teknik, yaitu: (1) Analisis isi pembelajaran, (2) Analisis deskripsi, (3) Analisis Hasil Tes.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase (Arikunto 2010:256)

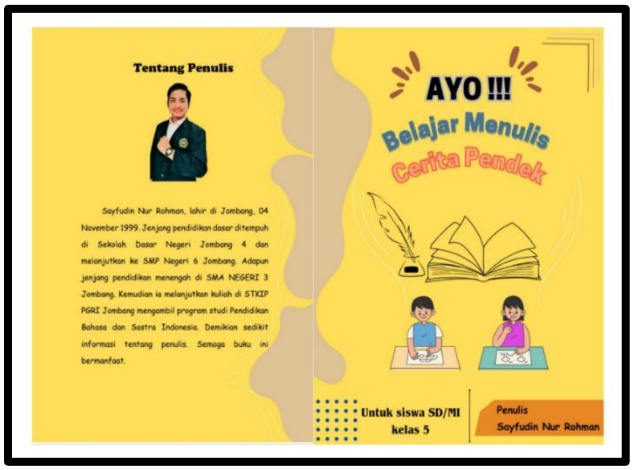
Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak Revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang Valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik

Pengembangan media buku bergambar dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dengan penyusunan buku bergambar menggunakan canva app yang menghasilkan bentuk desain buku bergambar, dan pada tahap akhir terdapat tahap validasi dari ahli materi, ahli desain, dan juga ahli pembelajaran untuk menentukan kelayakan media buku bergambar yang telah dikembangkan. Media pembelajaran buku bergambar yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, diantaranya yakni: halaman depan (cover), kata pengantar, daftar isi, tentang buku cerita bergambar, kompetensi dasar dan kompetensi inti, visi dan motivasi buku bergambar, pemicu ide, memupuk minat menulis, materi tentang cerpen, perintah tugas, ayo bertugas, dan daftar pustaka. Dalam pengembangan media pembelajaran ini siswa diposisikan sebagai subyek dengan melatih dan mengarahkan siswa dari berbagai sisi. Hasil pengembangan media pembelajaran buku bergambar ini digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran menulis cerpen.

Pengembangan media buku bergambar ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian ahli isi/materi, penilaian ahli desain media, dan penilaian dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Jombang IV yang telah menggunakan media buku bergambar yang dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Adapun hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi tolak ukur untuk menyempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.



Gambar 1. Desain Produk Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik

Kualitas Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Bahasa Indonesia

No	Kriteria	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian topik dengan pengembangan media pembelajaran	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Keruntutan penyajian pembelajaran menulis cerpan	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Indikator	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Kompetensi Dasar	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian isi cerpen dengan gambar	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan isi materi untuk motivasi siswa	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Ketepatan penggunaan ilustrasi	80%	Valid	Tidak Revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	80%	Valid	Tidak Revisi

Validasi isi/materi media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang bahasa Indonesia yaitu Diana Mayasari S.Pd, M.Pd yang saat ini berkedudukan sebagai dosen di STKIP PGRI Jombang. Hasil validasi yang telah diberikan oleh ahli isi/materi menunjukkan hasil persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku bergambar ini mempunyai nilai kualifikasi yang baik dari segi isi/materi, tidak diperlukan revisi yang besar akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan komentar dan saran dari ahli isi/materi untuk menjadikan media pembelajaran buku bergambar ini lebih baik lagi dari segi kualitas isi pembelajarannya.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Kriteria	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Desain cover sesuai dengan isi materi	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas V	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas V	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Gambar sesuai dengan materi	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Gambar yang digunakan manarik dan nyata	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Tata letak gambar menarik	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Tata letak tulisan sesuai	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Ukuran gambar pada buku tepat	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Warna pada buku menarik siswa	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Layout pada buku menarik	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Analisis desain media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang desain terutama desain dalam buku pembelajaran. Dalam validitas desain pembelajaran, peneliti memilih Dr. Fitri Resti Wahyuniarti, M.Pd sebagai validasi desain media yang saat ini berkedudukan sebagai dosen STKIP PGRI Jombang. Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli desain media mendapatkan persentase 86% yang berarti bahwa media pembelajaran buku bergambar ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik dari segi desain.

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Buku Bergambar

No	Kriteria	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Evaluasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis cerpen	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian gambar/ ilustrasi dengan materi	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Peran media pembelajaran dalam Bahasa Indonesia	80%	Valid	Tidak Revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	84%	Valid	Tidak Revisi

Selain validasi isi/materi dan desain media pembelajaran, juga dilakukan validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Dalam hal ini penilaian dilakukan oleh Linda Yuliati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Jombang IV. Secara keseluruhan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh presentasi 84 %. Pencapaian persentase tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk bergambar ini layak untuk digunakan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Kriteria	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran di mulai menggunakan buku bergambar ?	98%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia tentang menulis cerpen dengan menggunakan media buku bergambar?	81%	Valid	Tidak Revisi
3	Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran menulis cerpen?	91%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Apakah materi pembelajaran menulis cerpen pada buku bergambar menarik ?	88%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran menulis cerpen dalam buku bergambar ?	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Bagaimana kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada buku bergambar ?	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Bagaimana kualitas teks yang digunakan pada buku bergambar ?	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Apakah kamu paham materi menulis cerpen menggunakan media buku bergambar ini ?	81%	Valid	Tidak Revisi
9	Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media buku bergambar ini sangat besar ?	73%	Valid	Tidak Revisi
10	Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dengan materi ?	96%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	JUMLAH	87%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Kemenarikan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media buku bergambar pada materi menulis puisi dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 12 siswa dengan melalui satu tahap penilaian. Penilaian kemenarikan pada produk pengembangan media pada siswa, dilakukan satu tahap bertujuan untuk memperkuat tingkat kemenarikan media yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDN Jombang IV yang berjumlah 12 responden dengan pencapaian persentase 87 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku bergambar pada siswa kelas V sudah mencapai kriteria sangat menarik dan sangat valid.

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test

NO	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai	Keterangan
		A	B	C	D	E			
1	A I P	3	2	2	2	3	12	48	Belum Tuntas
2	A D S	2	3	2	3	3	13	54	Belum Tuntas
3	A Z P H	3	3	2	2	3	13	52	Belum Tuntas
4	A N H	3	2	3	3	3	15	56	Belum Tuntas
5	A P F	3	2	2	3	3	13	52	Belum Tuntas
6	A K S F	4	3	3	3	3	16	64	Belum Tuntas
7	M R	2	3	3	3	3	14	56	Belum Tuntas
8	M Z A	4	3	3	3	3	16	64	Belum Tuntas
9	M P	4	2	3	3	4	16	64	Belum Tuntas
10	N A P	4	3	3	2	3	15	60	Belum Tuntas
11	S D M	3	2	3	3	2	13	52	Belum Tuntas
12	S A A	3	2	3	3	3	14	56	Belum Tuntas
Jumlah Skor							170	678	
Rata-rata							56		

Tabel 7. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Test

NO	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai	Keterangan
		A	B	C	D	E			
1	A I P	5	4	4	5	4	22	88	Tuntas
2	A D S	4	5	4	5	4	22	88	Tuntas
3	A Z P H	5	4	4	5	4	22	88	Tuntas
4	A N H	5	4	5	5	5	24	96	Tuntas
5	A P F	5	4	4	5	5	23	92	Tuntas
6	A K S F	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
7	M R	4	4	5	4	5	22	88	Tuntas
8	M Z A	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
9	M P	5	5	5	5	5	25	100	Tuntas
10	N A P	5	5	5	4	5	24	96	Tuntas
11	S D M	4	5	5	4	5	23	92	Tuntas
12	S A A	5	4	5	5	5	24	96	Tuntas
Jumlah Skor							281	1.124	
Rata-rata							93		

Efektivitas produk pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang diimplementasikan terhadap siswa kelas V SDN Jombang IV yang berjumlah 12 siswa. Sebelum produk digunakan, masing-masing siswa melakukan pre-test untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi cerita pendek. Selanjutnya diteruskan melakukan post-test terhadap 12 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media buku bergambar. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 56 dan rata-rata nilai post-test adalah 93. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih baik dari nilai pretest. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji t yang menjelaskan bahwa thitung >ttabel . Perolehan thitung mendapatkan hasil 0.107 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%) pada

tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat koefisien (dk= 11) menunjukkan nilai 1,725 yang disebut dengan ttabel. Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada *pre-test* siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media buku bergambar dalam menulis puisi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa menangkap ide dan membentuk gagasan baru dalam penulisan alur puisi yang akan dibuat sehingga memudahkan bagi siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan buku bergambar diawali dengan mendesain bentuk buku bergambar melalui *canva apps*, proses validasi produk dan penentuan kelayakan produk. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori valid dengan persentase 80% oleh ahli isi, 94% ahli desain dan 76% ahli pembelajaran, media pembelajaran memiliki kemenarikan sesuai dengan hasil angket dengan persentase 85% dan sangat efektif sesuai dengan hasil perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa dengan perolehan *pre-test* 52 dan *post-test* 833 yang kemudian dihitung menggunakan uji t-test dengan perolehan hasil thitung > ttabel atau 0,107>1,725 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membimbing, memotivasi, dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, terima kasih diucapkan kepada tim journal ofeducation research yang telah menerbitkan artikel hasil penelitian ini. Semoga publikasi ini membawa manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki, P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Metode Conference Writing Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 1 Punung. *JH (Jurnal Humaniora)*. https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/jh/article/download/775/609

Edowati, D., & Diaz, N. (n.d.). *Pengembangan Media Buku Bergambar Bertema Tugasku Sehari-Hari Dalam Pembelajaran Selodono Ringinrejo Kediri*.

Ismi, D. D. L. (2024). Pengaruh PBI bermuatan literasi emosi terhadap literasi emosi peserta didik kelas IV SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *7*(1), 164–169. https://doi.org/10.22460/collase.v7i1.22119

Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 81. https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261

Kosasih, A. N., Pendidikan, M., Indonesia, B., Pendidikan, M., Indonesia, B., Isnaini, H., Pendidikan, M., & Indonesia, B. (2023). Problematika Menulis Teks Cerpen Pada Proses. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, *1*(1), 51–60.

Oktaviani, T. N. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2261–2273.

Putri Fatimah Pita. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 42 Pontianak Kota. *Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 1707–1715.

Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat” SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *4*(2), 509–517. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307

Seftiani, S., Sesrita, A., & Suherman, I. (2022). Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *1*(2), 125–138. https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2486

Sukarto, S., Emiliana, E., & Sumiadi, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa Pada Siswa Kelas 1 Sdn Mumbul Sari. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *6*(2), 244–246. https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1435

Yustiorini, Y., Shobirin, M., & Rinjani, E. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perjuangan Para Pahlawan. *MAGISTRA: Media Pengembangan*

Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman, *11*(2), 187–201. https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3944