

Buku Cerita Bergambar Bermuatan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD

Nilawan Sahbana Putri, Khairun Nisa, Nurwahidah

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: gwenzea@gmail.com

Abstract

This research aims to develop teaching materials in the form of picture story books on Indonesian language subjects for class V students at SD Negeri 43 Ampenan. The type of research used in this research is Research and Development using the ADDIE model approach (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research was carried out at Ampenan 43 State Elementary School, Mataram, West Nusa Tenggara. This research and development produced picture story book teaching materials which were designed using one of the design applications, namely the Canva design application. The data used was obtained from material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires and student response questionnaires. Validation questionnaires from material experts and media experts were used to measure the suitability of picture story book teaching materials and student response questionnaires were used to measure the practicality of picture story books. The components of a picture story book consist of a cover, foreword, table of contents, instructions for use, main material, story content, student activity pages and author history. Based on the results of the research that has been carried out, it is known that the validation results by material experts obtained a score of 85.4% in the "valid" category and the validation results from media experts obtained a score of 91% in the "very valid" category. The practical aspect of picture story book teaching materials obtained a score in the field trial of 88.3% in the practical category. Based on these results, it can be concluded that the picture story book teaching materials are valid and practical to use in classroom learning activities.

Keywords: Reading, Development, Picture story books

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas V di SD Negeri 43 Ampenan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Reasearch and Development* dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 43 Ampenan, Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan bahan ajar buku cerita bergambar yang didesain menggunakan salah satu aplikasi desain yaitu dengan aplikasi desain Canva. data yang digunakan di peroleh dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket respon peserta didik. Angket validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar buku cerita bergambar dan angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur kepraktisan buyku cerita bergambar. Komponen buku cerita bergambar terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi pokok, isi cerita, halaman aktivitas peserta didik dan riwayat penulis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 85,4% dengan kategori "valid" dan hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 91% dengan kategori "sangat valid". Aspek kepraktisan bahan ajar buku cerita bergambar memperoleh nilai pada uji coba lapangan sebesar 88,3% dalam kategori praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar buku cerita bergambar valid dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Kata Kunci: Membaca, Pengembangan, Buku ceita bergambar

Article History:

Received 2023-06-15

Revised 2023-10-23

Accepted 2023-11-06

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5690

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan keinginan melakukan kegiatan membaca yang tinggi pada diri manusia. Hal ini dikarenakan adanya perhatian lebih terhadap kegiatan membaca dalam diri seseorang. Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat maju menuntut peserta didik memiliki kemampuan khususnya pada kemampuan membaca, sehingga peserta didik mempunyai pengetahuan yang luas agar mampu bersaing serta mengikuti perkembangan zaman. Pada era pendidikan 4.0 minat membaca peserta didik khususnya peserta didik pada tingkat sekolah dasar perlu ditingkatkan (Wulanjani & Anggraini, 2019). Membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dan informasi yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata. Melalui kegiatan membaca, manusia akan banyak memperoleh informasi tentang berbagai hal. Membaca merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya kegiatan membaca merupakan kegiatan yang sedikit diminati oleh masyarakat. Hal ini berdasarkan data hasil survei yang dari *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, bahwa Indonesia berada pada ranking ke 62 dari 70 negara, yang berarti negara Indonesia menjadi 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi yang rendah (Rahmadanita, 2022). Fenomena tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas V di SDN 43 Ampenan ditemukan bahwa rendahnya kesadaran dan karakter gemar membaca pada siswa kelas V khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh kurang menariknya bahan ajar yang digunakan guru serta minimnya sumber bacaan dan perpustakaan dialihfungsikan sebagai kelas sehingga kehilangan fungsi utamanya sebagai ruang baca.

Pembiasaan gemar membaca dapat ditanamkan sejak dini oleh semua pihak, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Membaca merupakan salah satu aspek penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang banyak berfokus pada bacaan sehingga selain buku guru dan buku siswa di butuhkan juga buku pendamping sebagai sumber belajar dan bahan ajar tambahan di kelas. Menurut Widodo dan Jasmadi dalam (Lestari, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan dan menanamkan karakter gemar membaca pada peserta didik. bahan ajar buku cerita bergambar memuat materi pokok pikiran. Dengan adanya ilustrasi gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar sangat mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Bahan ajar buku cerita bergambar akan didesain menggunakan aplikasi desain modern yaitu aplikasi canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang banyak sekali menyediakan fitur-fitur yang mudah digunakan oleh pemula. Kehadiran aplikasi canva sangat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan kreatif bagi peserta didik (Resmini et al., 2021).

Dalam 5 tahun terakhir, penelitian yang mengembangkan bahan ajar bergambar telah banyak dilakukan sebelumnya. Khalifah & Kristin (2021) dalam penelitiannya mengembangkan bahan ajar cerita bergambar tematik untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Kurniawati & Koeswanti (2020) juga pernah mengembangkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian serupa juga pernah dilakukan Apriliani & Radia (2020) yang berhasil mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa SD.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan mengembangkan buku cerita bergambar bernuansa karakter gemar membaca untuk kelas V SD. penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar buku cerita bergambar yang layak digunakan untuk menumbuhkan karakter gemar membaca pada peserta didik kelas V SDN 43 Ampenan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan penelitian *research and development (R&D)* dengan model pendekatan *ADDIE*. Dalam model *ADDIE* memiliki lima tahap utama yaitu *analysis, desain, development, implementation,*

evaluation(Maydiantoro, 2021). Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 43 Ampenan, Mataram, Nusa Tenggara Barat pada bulan Agustus tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 15 orang. Instrument penelitian adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket kepraktisan peserta didik. Pemetaan tabel kriteria kevalidan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan termuat dalam tabel 1.

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

No	Nilai	Kriteria	Kriteria
1	90% - 100%	Sangat Valid	Sangat praktis
2	75% - 89%	Valid	Praktis
3	65% - 74%	Cukup Valid	Cukup Praktis
4	55% - 64%	Kurang Valid	Kurang praktis
5	0%-54%	Tidak Valid	Tidak praktis

Diadaptasi: Arikunto(dalam Pradiani, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa bahan ajar buku cerita bergambar mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan produk bahan ajar buku cerita bergambar ini telah melalui lima tahapan *ADDIE*. Adapun penjabaran proses dan hasil pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan masalah dasar yang ada. Terdapat dua cakupan analisis yang digunakan yaitu analisis materi dan analisis kebutuhan produk. Pada analisis materi, peneliti menggunakan materi Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Buku Tematik Kelas V Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”, sub tema 3 pembelajaran 3 yang akan termuat didalam tabel 2. Materi pokok bahasan adalah menentukan pokok pikiran. Materi tersebut dipilih agar pada kegiatan membaca peserta didik mampu menemukan intisari dan informasi dari sumber bacaan. Selanjutnya, pada analisis produk, produk bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar buku cerita bergambar tentang “Kejayaan Bahari Masa Lalu” yang bersumber dari buku tematik peserta didik. bahan ajar buku cerita bergambar adalah buku ajar yang disertai dengan gambar-gambar ilustrasi yang mewakili isi atau informasi yang hendak disampaikan sehingga memudahkan anak dalam memperoleh informasi dari suatu bacaan. Pembuatan desain pada bahan ajar buku cerita bergambar ini menggunakan salah satu aplikasi desain modern yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur desain yang mampu mempermudah dalam proses mendesain sesuatu. Setiawati et al (2022) menyatakan bahwa canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kesulitan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Tabel 2. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis	3.1.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis 3.1.2 Menceritakan kembali pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
4.1 menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis dan visual.	4.1.1 Mempresentasikan kembali menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis dan visual.

2. Design

Tahap ini merupakan tahap mendesain tampilan awal bahan ajar buku cerita bergambar menggunakan aplikasi canva dan perancangan instrumen penelitian. Desain tampilan awal menggunakan gambar-gambar nyata yang ada di aplikasi canva. Bahan ajar buku cerita bergambar ini dicetak menggunakan

kertas *Art Papper* yang berukuran kertas A4 dengan jumlah halaman keseluruhan yaitu 14 halaman. Bagian-bagian desain tampilan awal dari bahan ajar buku cerita bergambar ini yakni desain cover, desain kata pengantar, daftar isi, isi buku cerita bergambar, daftar pustakan dan biografi penulis. Bagian isi buku cerita bergambar menceritakan tentang masa lalu nenek moyang bangsa Indonesia merupakan seorang pelaut. Beberapa kerajaan-kerajaan zaman dahulu melakukan kegiatan perdagangan melalui jalur laut dan berakhir pada masuknya bangsa Belanda yang melakukan penjajahan di negeri ini.

Tulisan judul buku cerita bergambar menggunakan jenis tulisan *Was Monster* dengan ukuran tulisan yaitu ukuran 74 dan isi buku menggunakan *gill sans MT* ukuran 13. Pemilihan jenis *font*, ukuran *font* serta warna dasar pada desain awal menyesuaikan dengan isi cerita yang dikembangkan. Cerita yang dikembangkan dalam bahan ajar buku cerita bergambar berjudul “Kejayaan Bahari Masa Lalu”. Pada desain awal buku cerita bergambar tersebut menggunakan warna dasar biru muda dengan tema gambar tentang laut. Gambar yang digunakan menggunakan gambar nyata yaitu beberapa gambar kerajaan zaman dahulu di Indonesia. Berikut desain tampilan awal bahan ajar buku cerita bergambar dalam gambar 1.



Gambar 1. Desain Awal Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket kepraktisan. Adapun aspek penilaian oleh validasi ahli media terdapat tujuh aspek penilaian yaitu kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan bahan ajar dan pemaparan yang logis, penggunaan bahasa, perwajahan, ilustrasi dan kelengkapan komponen. Ahli materi memberikan penilaian terhadap dua aspek penilaian yaitu kelayakan penyajian media dan kelayakan penyajian materi. Angket kepraktisan memuat empat aspek penilaian yaitu bahasa, organisasi penyajian, isi dan penggunaan.

3. Development

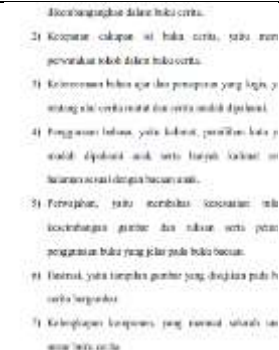
Bahan ajar yang telah didesain dan dicetak selanjutnya divalidasi oleh (2) ahli materi dan (1) ahli media. Penilaian bahan ajar buku cerita bergambar dilakukan dengan menunjukkan bahan ajar buku cerita bergambar kepada ahli untuk divalidasi. Penilaian oleh ahli materi berdasarkan 12 butir pernyataan yang disajikan oleh peneliti sesuai dengan aspek penilaian materi. Hasil uji materi disajikan di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rata tiap Indikator	Hasil persentase	Kriteria
Kelayakan penyajian media	29	32		
Kelayakan isi materi	53	64	85,4%	Valid

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi bahan ajar buku cerita bergambar memperoleh nilai dengan persentase sebesar 85,4% dalam kategori “ valid”. Terdapat beberapa saran dan masukan terhadap bahan ajar buku cerita bergambar dari validator ahli materi. Berikut saran dan masukan oleh ahli materi yang termuat pada tabel 4.

Tabel 4. Revisi Ahli Materi

Aspek	Desain Awal	Desain Akhir	Masukan dan Saran	Revisi Peneliti
Penggunaan gambar			Menggunakan bentuk yang konsisten	Desain awal: menggunakan dua gambar yang berbentuk persegi dengan ujung persegi tumpul dan ujung persegi lancip. Desain akhir: menggunakan gambar ilustrasi omvak lautan dan perahu berlayar.
Paragraf			Proporsi gambar dengan kalimat yang menyertainya juga harus konsisten, tidak perlu terlalu banyak halaman, tetapi setiap halamannya berisi dan padat	Desain awal: Terdapat halaman banyak gambar dan paragraf tidak terlihat. Desain akhir: Menggabungkan isi paragraph dan tanpa disertai dengan gambar.
Halaman refleksi	Tidak ada kalimat pemancing di akhir bacaan		Berikan kalimat pertanyaan yang memancing anak untuk membaca kembali bahan ajar yang dikembangkan	Desain awal: tidak ada halaman kalimat pemancing untuk anak membaca kembali. Desain akhir: Menambahkan halaman untuk menarik minat anak untuk membaca kembali.
Petunjuk penggunaan			Belum ada petunjuk penggunaan buku dalam buku bacaannya	Desain awal: Tidak ada halaman petunjuk penggunaan buku. Desain akhir: Menambahkan halaman petunjuk penggunaan bagi siswa dan guru yang belum ada pada desain sebelumnya
Jenis font(tulisan)			Gunakan font yang lebih menarik namun tidak menyulitkan untuk dibaca	Desain awal: menggunakan font <i>gill sans MT</i> . Desain akhir: Menggunakan font <i>abril fatface</i>

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator terhadap bahan ajar buku cerita bergambar peneliti memilih merubah desain secara keseluruhan dan melengkapi komponen bahan ajar. Pada desain awal peneliti menggunakan gambar nyata dalam buku cerita dan setelah direvisi peneliti menggunakan gambar ilustrasi pada bahan ajar buku cerita bergambar. Bahan ajar buku cerita bergambar kemudian divalidasi dari segi tampilan media. Penilaian dilakukan oleh ahli media berdasarkan 14 pernyataan yang disajikan oleh peneliti sesuai dengan aspek penilaian media. Hasil uji validasi disajikan di tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Kecermatan isi	3	4	91%	Sangat valid
Ketepatan cakupan isi	3	4		
Ketercernaan bahan ajar dan pemaparan yang logis	8	8		
Penggunaan bahasa	11	12		
Perwajahan	7	8		
Ilustrasi	15	16		
Kelengkapan komponen	4	4		

Berdasarkan penilaian oleh ahli media bahan ajar buku cerita bergambar memperoleh nilai persentase sebesar 91,0% dalam kategori “sangat valid”. Tidak ada masukan dan saran dari ahli media terhadap bahan ajar buku cerita bergambar yang dikembangkan. Hal ini berarti bahan ajar buku cerita bergambar valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

4. Implementation

Pada tahap implementasi produk bahan ajar buku cerita bergambar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media serta telah direvisi oleh peneliti serta sudah dinyatakan valid dapat digunakan atau diujikan pada proses pembelajaran dikelas. Uji coba bahan ajar buku cerita bergambar yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba lapangan yang berjumlah 15 orang peserta didik. Peneliti membagikan angket kepraktisan kepada peserta didik untuk mengukur kepraktisan bahan ajar buku cerita bergambar yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan disajikan di tabel 7.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar

No	Indikator / Pernyataan	Skor
1	Kata- kata yang digunakan sederhana	56
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	55
3	Kosa kata yang digunakan tidak membingungkan	48
4	Alur cerita menarik untuk dibaca sampai selesai	54
5	Alur cerita mudah dipahami dengan adanya ilustrasi	55
6	Isi cerita mudah dipahami dengan adanya ilustrasi	52
7	Isi cerita menarik minat membaca	50
8	Warna buku cerita menarik, tidak terlalu gelap dan tidak terlalu terang	49
9	Buku cerita mudah digunakan	57
10	Buku cerita mudah dibawa kemana saja	54
Total skor yang diperoleh		530
Nilai Persentase		88,3%

Berdasarkan hasil persentase hasil dari angket kepraktisan terhadap bahan ajar buku cerita bergambar yang diujikan pada uji coba lapangan yang berjumlah 15 orang peserta didik mendapatkan hasil sebesar 88,3% dalam kategori “praktis” hal berarti menerima respon yang sangat baik dari peserta didik.

5. Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian ini. Tahap evaluasi diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari guru dan peserta didik. Hasil uji coba bahan ajar buku cerita bergambar yang dikembangkan mendapat masukan dan saran dari guru dan peserta didik. Saran dan masukan dari guru dan

peserta didik adalah saran yang positif. Uji coba lapangan memperoleh persentase nilai kepraktisan sebesar 88,3% dalam kategori “Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa produk telah mencapai hasil ketercapaiannya sehingga menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Contoh masukan dan saran terhadap media bahan ajar buku cerita bergambar dari peserta didik yang disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Masukan dan Saran Peserta Didik

Saran tersebut merupakan salah satu saran positif terhadap bahan ajar buku cerita bergambar. Pada tahap evaluasi berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik, bahan ajar buku cerita bergambar banyak menerima masukan yang positif sehingga tidak ada revisi pada tahap evaluasi terhadap bahan ajar buku cerita yang dikembangkan oleh peneliti.

Bahan ajar berupa buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Evaluasi ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar ini, yang dibuat menggunakan platform desain grafis Canva, telah memenuhi standar indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, kelengkapan materi ajar telah diatur dengan urutan indikator yang sesuai, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara sistematis dan terarah.

Desain buku cerita bergambar yang dikembangkan juga dinilai baik dan menarik, mencakup elemen-elemen seperti bentuk dan ukuran huruf yang sesuai, gambar-gambar, video, dan animasi yang disajikan dengan cara yang menarik dan relevan dengan materi, serta pemilihan warna yang sesuai dan menarik. Penekanan pada aspek keberagaman media pembelajaran ini telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Ardianti et al., 2019; Aufa et al., 2021; Purnamasari et al., 2020). Pembuatan media pembelajaran ini juga memperhatikan kesesuaian dengan kompetensi yang diatur dalam kurikulum yang berlaku, sejalan dengan penelitian lain yang menyelediki pentingnya konsistensi antara materi pembelajaran dan kurikulum (Gever et al., 2021; Megawati & Utami, 2020; Saripudin et al., 2018).

Dari segi kelayakan isi, buku cerita bergambar ini dinilai valid. Evaluasi ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan telah memenuhi standar Kurikulum 2013, mengacu pada kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Kejelasan kompetensi dan indikator pencapaian tersebut memiliki peran penting dalam memudahkan siswa dalam proses belajar, sesuai dengan penemuan-penemuan penelitian terdahulu (Fitriyana et al., 2020; Kamelia, 2019). Dengan demikian, buku cerita bergambar ini dianggap sebagai sumber belajar yang valid dan efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, memastikan pemahaman dan motivasi siswa secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan yang melibatkan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menunjukkan pendekatan yang terstruktur dan membuahkan hasil yang positif. Dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan peserta didik dalam proses pengembangan, bahan ajar ini telah disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan pengguna, menciptakan produk yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.

- Apriliyani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., Saptono, S., & Alimah, S. (2019). A Needs Assessment of Edutainment Module with Ethnoscience Approach Oriented to the Love of the Country. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 153–161. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.13285>.
- Aufa, M. N., Rusmansyah, R., Hasbie, M., Jaidie, A., & Yunita, A. (2021). The Effect of Using E-Module Model Problem Based Learning (PBL) Based on Wetland Environment on Critical Thinking Skills and Environmental Care Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 401–407. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i3.732>.
- Farhrohman O.(2017) Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Prim J Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. ;9(1):23-34.
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*.
- Gever, V. C., Tunca, E. A., Boluwatife, A. A., Nwogbo, V. C., & Chinweobo-Onuoha, B. N. (2021). Visual Media and Learning: Effect of Interactive Television Instruction as an Intervention Strategy for Improving the Critical Thinking Skills and Disposition of Out-of-School Nomadic Children in Nigeria. *Learning and Motivation*, 76. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2021.101767>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34– 38
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061-3072.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktika Taubidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29-42.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Megawati, & Utami. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456-1469.
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-Module as an Emergency-Innovated ILearning Source during the Covid-19 Outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33292/petier.v3i1.53>.
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 54-61.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 270.
- Resmini, S., Satriani, I., Raffi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Adimas Siliwangi*. 4 (2) Juli, 2021.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.
- Saripudin, E., Sari, I. J., & Mukhtar, M. (2018). Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i1.3316>.