

PENGEMBANGAN BUKU SISWA DIGITAL BUKU CERITA BERGAMBAR SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS V SDN KALIBATA 11 PAGI

Sulistiyani Puteri Ramadhani¹, Ade Ayu Wulandari²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Trilogi
sulistyani@trilogi.ac.id¹, adeayuwulandari17@gmail.com²

Abstract: *This study aims to produce a digital student book based on picture story books that is theoretically valid and effective for use for grade 5 elementary school students. This research was conducted using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the product validation values that were validated by design experts were 83%, material experts 96% and linguists 90%. From this score, an average score of 89% is obtained, the textbook product is categorized as feasible to use. The level of product feasibility based on the one-on-one evaluation stage by the VB class teacher got a score of 100% and the small group trial by 20 class VB students at SDN Kalibata 11 Pagi got a score of 83%. From this score, the average score of 91% of the textbook products is categorized as feasible to use. With the existence of a picture story book-based textbook in which the book is dominated by interesting and fun pictures, it will have a positive impact on students. Students will really understand learning if they use textbooks based on picture story books.*

Keyword: *Student Textbooks, Digital Books, Picture Story Books.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku siswa digital berbasis buku cerita bergambar yang secara teori valid dan efektif untuk digunakan untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil nilai validasi produk yang divalidasi oleh ahli desain sebesar 83%, ahli materi 96% dan ahli bahasa sebesar 90%. Dari skor tersebut mendapatkan skor rata-rata sebesar 89%, produk buku ajar tersebut dikategorikan layak untuk digunakan. Tingkat kelayakan produk berdasarkan tahap evaluasi satu-satu oleh Guru kelas VB mendapatkan skor 100% dan uji coba kelompok kecil oleh 20 siswa kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi mendapatkan skor 83%. Dari skor tersebut mendapatkan skor rata-rata sebesar 91% produk buku ajar tersebut dikategorikan layak untuk digunakan. Dengan adanya buku ajar berbasis buku cerita bergambar yang didalam buku tersebut didominasi oleh gambar yang menarik dan menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Peserta didik akan sangat memahami pembelajaran jika memakai buku ajar berbasis buku cerita bergambar.

Kata Kunci: Buku Ajar Siswa, Buku Digital, Buku Cerita Bergambar.

PENDAHULUAN

Didalam pembelajaran tentunya ada tujuan dan hasil yang diinginkan pada tiap pendidik dan juga peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran tentunya sebuah kegiatan pembelajaran membutuhkan sebuah media atau alat berupa buku ajar yang akan berguna dalam kegiatan belajar dan mengajar sebagai sumber informasi dan sumber belajar.

Buku ajar yang baik adalah buku ajar yang bermanfaat dan juga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan pendidikan di sekolah dasar menurut (Ma'as Shobirin, 2016) pada hakikatnya mengacu pada tujuan pendidikan nasional serta memperhatikan tahap karakteristik perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah.

Maka dari itu dibutuhkannya sebuah buku ajar yang kreatif, inovatif dan juga komunikatif guna memperhatikan perkembangan karakteristik peserta didik. Peserta didik membutuhkan sebuah buku ajar yang dapat menyalurkan imajinasi, minat dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk membaca.

Kurikulum 2013 telah menyediakan materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran dalam bentuk buku pegangan siswa

dan buku pegangan guru. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan bagi setiap tenaga pendidik terutama guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat disusun dalam bentuk buku ajar.

Maka dari itu dibutuhkannya sebuah buku ajar yang kreatif, inovatif, dan juga komunikatif guna memperhatikan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Peserta didik membutuhkan sebuah buku ajar yang bisa menyalurkan imajinasi, minat dan juga bakat peserta didik.

Buku ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik karena didalamnya terdapat ilustrasi-ilustrasi yang bisa membuat peserta didik termotivasi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Buku ajar tersebut tidak hanya menyenangkan peserta didik sekaligus bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan buku ajar siswa digital berbasis buku cerita bergambar subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Kalibata 11 Pagi. Menurut (Ratnasari & Zubaidah, 2019) kehadiran buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak-anak, dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Buku cerita bergambar tersebut menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar

dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur cerita dan latar cerita.

Produk buku ajar digital berbasis buku cerita bergambar ini tidak hanya membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus membuat peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar menjadi antusias, pembelajaran menjadi menyenangkan, memotivasi siswa dalam belajar, dan akan membuat hasil belajar jauh lebih memuaskan.

Buku digital menurut (Ibnu Saefullah, 2017) buku digital atau buku elektronik adalah kumpulan susunan teks, gambar, video, dan suara dikemas satu format aplikasi yang dapat dibaca dengan alat elektronik tertentu. Artinya jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku digital berisikan informasi bersifat digital yang berwujud teks, bahkan dapat disisipkan dengan multimedia baik berupa gambar, suara, musik, dan video.

Buku digital dinilai sangat efisien untuk digunakan pada situasi pandemi (Covid 19) yang mengharuskan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dirumah menurut (Seamolec, 2014) Mempermudah proses memahami materi ajar karena File multimedia yang dapat langsung dimainkan untuk memperkaya konten buku sehingga membantu memahami materi ajar dengan lebih baik dan

cepat.

Pada situasi belajar dirumah yang dilakukan oleh para peserta didik seringkali membuat siswa kurang paham dalam memahami materi ajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan melakukan berbagai inovasi-inovasi baru yang sebelumnya belum dilakukan pada saat sekolah tatap muka. Penggunaan buku cerita bergambar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar.

Hal ini menurut hal ini menurut (Adipta et al., 2016) menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena hal berikut : (1) anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya untuk membantu memecahkan masalahnya; (2) cerita bergambar menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu; (3) cerita bergambar memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk sehari-hari;

Selanjutnya ; (4) cerita bergambar mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambar; (5) cerita bergambar tidak mahal dan tidak banyak diberikan buku lain; (7) cerita bergambar memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial; (8) dalam cerita bergambar tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani

dilakukan sendiri oleh anak-anak walaupun mereka ingin melakukannya;

(9) tokoh dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, sehingga menjadi tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasinya; (10) gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak. Melalui pengembangan buku ajar cerita bergambar ini peserta didik diharapkan bisa lebih memahami materi pembelajaran.

METODE

Lokasi penelitian terletak di SDN Kalibata 11 Pagi, yang berlokasi di Jl. Kalibata Tengah No.8, RW.3, Kalibata, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu selama 6 bulan dimulai sejak bulan Desember 2021 – Mei 2021.

Penelitian ini menggunakan Adapun penggunaan metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan *R n D* menurut (Sugiyono, 2017) atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun langkah-langkah pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut menggunakan metode ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*) pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan cara studi lapangan dan studi literatur yang akan digunakan untuk memperoleh informasi terhadap masalah-masalah yang ditemukan di lapangan.
2. Tahap Desain (*Design*) pada tahap ini peneliti membuat rancangan (*Story Board*) desain produk buku ajar berbasis buku cerita bergambar, dan membuat angket validasi produk untuk ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa.
3. Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* kemudian hasil desain produk dilakukan uji validasi oleh para ahli. Setelah mendapatkan penilaian dan saran, jika terdapat saran perbaikan maka peneliti memperbaiki sesuai saran dari para ahli tersebut kemudian produk bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba yaitu evaluasi satu-satu yang dilakukan oleh guru kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi dan Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), . pada tahap ini penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena peneliitian ini hanya

berfokus pada kelayakan dan kevalidan produk buku ajar yang dikembangkan. Oleh karena itu peneliti mengumpulkan data kelayakan produk pada tahap implementasi yang didapat dari angket siswa kelas V.

Analisis data pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Data Kualitatif kualitatif digunakan untuk menganalisis berdasarkan data yang telah diperoleh seperti hasil wawancara, observasi, dan kritik saran dari para ahli kemudian dikembangkan melalui kata-kata atau kalimat menjadi sebuah kesimpulan dalam penelitian. Hasil data kualitatif ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk pengembangan buku ajar berbasis buku cerita bergambar.
2. Data Kuantitatif digunakan untuk mengolah nilai dari angket-angket kuesioner produk pengembangan. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dalam hasil validasi produk yang dilakukan empat pakar/ahli, guru kelas VB SDN Kalibata 11 pagi, dan juga siswa kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan empat tingkatan yang telah ditetapkan sebagai acuan

Tabel 1.
Kriteria Skors Validasi dalam Pengembangan Buku Ajar

Skor			
4	3	2	1
Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat kurang baik

Peneliti melakukan analisis data dengan langkah-langkah berikut :

1. Analisis data ahli dilakukan dengan cara:
 - a. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus presentase yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk ini sebagai berikut:

$$f = \frac{p}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

F: Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

P: Angka presentase atau skors penilaian

N: Jumlah frekuensi/ skors maksimal

2. Hasil validitas yang diperoleh dari angket dari beberapa ahli yang diketahui presentasinya dapat dicocokkan dengan skala kelayakan seperti yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2.
Skala Kelayakan

Ha

Interval Skor	Kriteria Validasi
0%-39,99%	Tidak Layak
40%-59,99%	Kurang Layak
60%-79,99%	Cukup Layak
80%-100%	Layak

Jika nilai dari presentase produk sebesar minimal 60% maka produk pengembangan dianggap cukup layak dan bisa digunakan sebagai buku ajar dalam kegiatan belajar dan mengajar dikelas V.

1. Analisis data responden, hasil analisis data responden berupa angket digunakan untuk menentukan kategori layak atau tidaknya sebuah produk yang diteliti. Presentase kelayakan buku ajar dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase kelayakan digunakan untuk menentukan kategori layak tidaknya sebuah produk yang diteliti. Hasil tersebut dicocokkan dengan skala kelayakan seperti yang disajikan pada tabel 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angkanya sebagai berikut :

1. Tahap Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan cara studi lapangan dan juga studi literatur yang dilakukan pada siswa kelas V B di SDN Kalibata 11 Pagi. Adapun hasil dari tahap analisis adalah sebagai berikut :
 - a. Jumlah peserta didik kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi
 - b. Penggunaan buku ajar cetak yang difasilitasi oleh pemerintah
 - c. Guru hanya memberikan arahan ke siswa
 - d. Buku ajar yang digunakan penjabaran materi yang kurang bisa dipahami dan gambar dibuku tersebut monoton.
 - e. Buku cerita bergambar bisa digunakan karena akan meningkatkan minat membaca anak.
2. Tahap desain, pada tahap ini peneliti melakukan tahap desain produk pengembangan buku ajar berbasis buku cerita bergambar. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Buku ajar disusun mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar dilihat pada buku siswa, buku guru, silabus dan RPP pada siswa kelas V sekolah dasar.
 - b. Membuat rancangan (*Story Board*) buku ajar berbasis buku cerita bergambar.
3. Tahap pengembangan, pada tahap ini merangkai semua komponen seperti materi dan gambar (*Story Board*) yang dikemas menjadi sebuah buku ajar siswa menggunakan *software Adobe Photoshop*. Desain berupa *storyboard* yang telah dirancang berupa sketsa gambar tangan kemudian dijadikan file pdf lalu diubah menjadi gambar sketsa digital menggunakan aplikasi tersebut. Desain tersebut kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun hasil validasi sebagai berikut :
- 1) Hasil validasi ahli desain, proses validasi ahli desain dilakukan pada tanggal 28 Januari 2021 oleh Damar Ranga Putra, S.Sn,M.Ds. dengan hasil penilaian ahli desain dengan skor total 33, sedangkan skor yang diharapkan 40. Maka hasil kelayakan desain pada buku ajar berbasis buku cerita bergambar adalah 82,5% yang pada tabel termasuk kategori valid atau layak untuk diuji cobakan kepada siswa.
 - 2) Hasil validasi ahli materi, proses validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 15 Januari 2021 dan 29 April 2021 oleh Sukini, S.Pd (Guru SDN Kalibata 11 Pagi) dan Ricka Tesi Muskania,M.Pd (Sekretaris Prodi PGMI IAIN Pontianak) dengan hasil penilaian ahli materi 1 dengan skor total 35, sedangkan hasil dari penilaian ahli materi 2 dengan skor total 34, sedangkan yang diharapkan 36. Maka hasil kelayakan materi pada buku ajar berbasis buku cerita bergambar adalah 97,2% dan 94,4% dengan rata-rata skor 95,87% yang pada tabel termasuk kategori valid atau layak untuk diuji cobakan kepada siswa.
 - 3) Hasil validasi ahli bahasa, proses validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 13 April 2021 oleh Tika Septiana, M.Pd (Guru Bahasa Indonesia SMA Bakti Idhata) dengan hasil penilaian ahli bahasa dengan skor total 18 sedangkan skor yang diharapkan adalah 20. Maka hasil kelayakan bahasa pada buku ajar berbasis buku cerita bergambar

adalah 90% yang pada tabel termasuk kategori valid atau layak diuji cobakan kepada siswa.

4. Tahap Implementasi, pada tahap ini buku ajar yang telah selesai dikembangkan dan divalidasi oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*). Tahap ini dilakukan oleh Rahmatsyah, S.Pd (Guru kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi) pada tanggal 2 Mei 2021. Peneliti bisa bertemu langsung untuk menanyakan perihal pendapat, penilaian, dan kritik terhadap buku ajar yang sedang dikembangkan. Hasil dari penilaian guru kelas VB dengan skor total 36, sedangkan skor yang diharapkan adalah 36. Maka hasil pada buku ajar berbasis buku cerita bergambar adalah 100% yang pada tabel termasuk kategori valid atau layak digunakan.

- 2) Uji coba kelompok kecil. Tahap ini dilakukan pada tanggal 4 Mei 2021. Produk yang diujikan kepada siswa berupa produk buku ajar berbasis buku cerita bergambar yang berjudul "Belajar Bersama Penduduk Negeri Gronte" yang telah divalidasi oleh

ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan guru kelas VB. Uji coba ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas VB di SDN Kalibata 11 Pagi. Kegiatan uji coba ini dilakukan via daring (*Whatsapp chat dan Google Form*) dikarenakan situasi pandemi (Covid 2019) yang belum kunjung usai. Siswa diminta untuk melihat dan memahami isi dari produk buku ajar tersebut yang telah diberikan link via Whatsapp

<https://drive.google.com/file/d/1BKznOCavg47iVR0FGuF1tL/view?usp=driveopen>

<https://forms.gle/X1YWPgtKu3aU4EGs7>

setelah itu peneliti memberikan link angketkuesioner untuk diisi oleh siswa dengan jumlah skor total 599, sedangkan skor yang diharapkan adalah 720 maka jika dihitung dengan rumus presentase kelayakan mendapatkan skor 83% yang pada tabel kategori valid atau layak digunakan.

5. Tahap Evaluasi, pada tahap ini sudah dilakukan pada tahap ketiga pada penelitian ini yaitu pada tahap pengembangan pada point (b). Pada tahap evaluasi ini diperoleh penilaian responden terhadap produk buku ajar yang

dikembangkan yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 83% masuk dalam kategori valid atau layak digunakan. Buku ajar berbasis buku cerita bergambar dapat dilihat kualitas produknya berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli dan juga guru kelas VB. Berdasarkan hasil total dari penilaian validasi, evaluasi satu-satu dan uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 90% yang termasuk dalam kategori “Layak” digunakan

Pembahasan pada Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE. Peneliti melakukan 5 (lima) tahapan yang ada pada model AADIE. Hal yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan studi lapangan dan studi literatur. Selain itu, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, dan peneliti melakukan observasi awal guna mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai penggunaan buku ajar disekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru kelas dan juga peserta didik membutuhkan buku ajar yang bisa mengembangkan minat membaca siswa yang menjadi permasalahan siswa kurang memahami materi didalam buku ajar. Menurut penuturan dari guru kelas, siswa membutuhkan

buku ajar yang dapat memunjang materi yang pada buku yang sering digunakan materinya terlalu sedikit dan ringkas.

Adanya buku ajar digital berbasis buku cerita bergambar juga sangat membantu dalam meumbuhkan minat membaca siswa, selain itu ituasi pandemi (Covid 19) yang sangat mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan aktif dalam memberikan pemahaman terhadap materi kegiatan belajar dan mengajar. Siswa juga sangat senang jika menggunakan buku ajar berbasis buku cerita bergambar, selain terdapat gambar-gambar yang menyenangkan selain itu materi dikemas sangat menyenangkan. Buku cerita bergambar dinilai baik karena peserta didik pada umumnya (7-11 tahun) peserta didik sudah mulai berpikir operational kongkrit yang dimana penggunaan logika yang memadai sehingga membutuhkan buku ajar yang lebih konkret.

Isi yang terdapat dalam buku ajar digital berbasis buku cerita bergambar tersebut, menceritakan upaya penduduk negeri Gronte agar para anak kecil di Kota Murume menyukai sayur-sayuran. Selain itu, tentu tidak tertinggal materi-materi pembelajaran pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1. Perjuangan para penduduk negeri Gronte yang kehilangan serbuk malipayo lalu jatuh lembar-lembar kertas dari langit (Menjelaskan materi media elektronik dan media cetak). Tetapi,

Daunus sedang mengalami penyakit maag yang mengakibatkan tidak turunnya serbuk malipayo (Menjelaskan materi organ pencernaan).

Hasil dari pengembangan produk buku ajar digital berbasis buku cerita bergambar kemudian divalidasikan kepada beberapa ahli, yaitu ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan dengan hasil rata-rata 89% dengan kategori “Layak”. Hasil dari validasi tersebut menyatakan kelayakan jika produk diuji cobakan ke siswa kelas V SDN Kalibata 11 Pagi.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk dengan mengambil sampel kepada siswa kelas V (lima) B di SDN Kalibata 11 Pagi. Uji coba yang dilakukan merupakan uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 20 siswa di kelas lima. Hasil dari uji coba tersebut adalah 83% dengan kategori “Layak”.

Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti tidak terdapat saran yang diberikan terhadap produk buku ajar tersebut, sehingga tidak mengharuskan peneliti untuk melakukan revisi produk. Dengan hal itu, maka dinyatakan produk buku ajar berbasis buku cerita bergambar dengan judul “Belajar Bersama Penduduk Negeri Gronte” layak digunakan dari penggabungan hasil validasi, evaluasi satu-satu dan uji coba didapatkan kualitas buku ajar berbasis buku

cerita bergambar ini adalah 90% dalam kategori “Layak”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Buku ajar berbasis buku cerita bergambar yang dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Adapun langkah-langkahnya; 1) Tahap analisis; 2) Tahap desain; 3) Tahap pengembangan; 4) Tahap implementasi dan 5) Tahap Evaluasi.
2. Kualitas dari pengembangan buku ajar berbasis buku cerita bergambar dalam penilaian ahli mendapatkan skor rata-rata 89% dengan kategori “Layak”, penilaian evaluasi satu-satu oleh guru kelas VB mendapatkan skor 100% dengan kategori “Layak” dan hasil uji coba kelompok kecil kepada 20 siswa kelas VB SDN Kalibata 11 Pagi mendapatkan skor rata-rata 83% dengan kategori “Layak”. Hasil rekapitulasi penilaian keseluruhan mendapatkan hasil akhir skor rata-rata 90% dengan kategori “Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Hasanah, M., Dasar, P., & Malang, P. N. (2016). *PEMANFAATAN BUKU*

CERITA BERGAMBAR. 989–992.

Andi Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana.

Cakti Indra Gunawan. (2017). *Pedoman dan Strategi Menulis Buku Ajar dan Referensi Bagi Dosen*. IRDH.

Cici Marantika. (2019). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas III Min 7 Bandar Lampung [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. In *Jurnal Pendidikan*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Dina Gasong. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. DEEPUBLISH.

Dinda Ramadhani. (2017). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Aktivitas Sehari-hari Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II SLB Yapenas Kota Yogyakarta [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *Fakultas Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Nomor 1).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Ibnu Saefullah. (2017). *Membuat Buku Digital Mandiri*. Kainoe Books.

Ma'as Shobirin. (2016). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. DEEPUBLISH.

Mohamad Syarif Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Munajah, R. (2017). *Manajemen Kelas Untuk Sekolah Dasar* (Kiki Budiana (ed.)). Universitas Trilogi.

Noor Laila Alfu. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin. *Muadalah*, 2(2), 174–187.
<https://doi.org/10.18592/jsga.v2i2.477>

Punaji Setyosari. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. PT Kharisma Putra Utama.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>

Sa'dun Akbar. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

Seamolec. (2014). *Buku digital*.

<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2099>

Sectio, Y. (2019). Pendidikan. *Pendidikan*, 13.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131644620/penelitian/PENDIDIKAN+HAKKEKA T,+TUJUAN,+DAN+PROSES+Makalah.pdf>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA,cv.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. ALFABETA,cv.

Tim Jago Nulis. (2016). *Rahasia Menulis Buku Ajar*. Deepublish.

Widodo. (2016). Pengantar E-Book. *Pengantar e-book, april*, 4.
<http://widodo.staff.uns.ac.id/2016/05/02/pengantar-e-book/>

Yudi Hari Rayanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model AADIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Yuliana. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja [Universitas Islam Neheri Raden Intan]. In *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan* (Vol. 10, Nomor 1).