

PENGEMBANGAN BUKU BUDI PEKERTI BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 17 LUBUKLINGGAU

Imelda Wahyuni¹, Hamdan² & Yuni Krisnawati³
Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan Indonesia
Email: imeldawahyuni16@gmail.com¹, hamdan@unpari.ac.id² &
yunikrisnawati.stkippgri@gmail.com³

Abstrak

Pada penelitian ini bertujuan mengembangkan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar Pada Siswa Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Teknis pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data kevalidan menggunakan rumus *Aiken's V* kepraktisan menggunakan skala likert, dan efektivitas menggunakan *N- gain score*. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa lembar angket, soal tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan penilaian dari ahli media yang memperoleh hasil 0,97, ahli bahasa 0,82, dan ahli materi 0,96. Berdasarkan hasil rekapitulasi kepraktisan guru, *one to one*, *small group* dengan klasifikasi sangat tinggi sebesar 97,04%, serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan skor N-Gain pada uji coba kelompok besar sebesar 0,71 dengan klasifikasi tinggi. Simpulan utama penelitian ini adalah produk yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam materi sahabat dari seberang kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau.

Kata kunci: Pengembangan; Buku Budi Pekerti; Cerita Bergambar; Bahasa Indonesia; Sekolah.

Abstrac

In this study aims to develop a valid, practical, and effective picture story-based character education book for students in grade III of elementary school. The method used is R&D using the ADDIE model. The research subjects were grade III students of SD Negeri 17 Lubuklinggau. Data collection techniques were observation, interviews, tests, and documentation. While the data analysis technique for validity used the Aiken's V formula, practicality used a Likert scale, and effectiveness used an N-gain score. The instruments used were questionnaires and written questions. The results showed that the media had a very high level of validity with assessments from media experts who obtained results of 0.97, language experts 0.82, and material experts 0.96. Based on the results of the recapitulation of teacher practicality, one to one, small group with a very high classification of 97.04%, and effective in improving student learning outcomes based on the N-Gain score in large group trials of 0.71 with a high classification. The main conclusion of this research is that the product developed is proven to be valid, practical, and effective so that it is suitable for use in the material of friends from across class III of SD Negeri 17 Lubuklinggau.

Key words: Development; Character Book; Illustrated Stories; Indonesian; Languages; Schools.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam proses pembelajaran tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa. Menurut Rahman (2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ilmu pendidikan”. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia. Mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk membentuk sikap peserta didik lebih baik. Pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sedemikian rupa, sehingga tingkah-laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Hal ini memberikan arah dan fokus menetapkan tujuan pembelajaran membantu pendidik dan peserta didik memahami arah dan fokus dari proses belajar mengajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terarah. Menurut Pane & Dasopang (2017) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Artinya pembelajaran merupakan hal yang penting bagi peserta didik. Melalui pembelajaran peserta didik mampu menumbuhkan nilai-nilai budi pekerti pada diri peserta didik untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang akan dikaji, maka terlebih dahulu akan dipaparkan pembelajaran bahasa indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang esensial di sekoalah dasar, dan pembelajaran bahasa Indonesia juga wajib dalam pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada kemampuan berbahasa, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik, melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Hal ini peserta didik dapat belajar memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks, sehingga nilai

budi pekerti dapat disisipkan dalam materi pembelajaran, seperti cerita rakyat, dongeng, atau teks naratif yang mengandung pesan moral. Harsiati (2018) mengatakan bahwa menguraikan pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial melalui teks yang bermuatan karakter. Artinya pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana efektif untuk menanamkan sikap jujur, sopan santun, dan tanggung jawab.

Pembelajaran pendidikan budi pekerti merupakan gabungan dari dua kata, yakni “budi” dan “pekerti”. Budi dalam bahasa sastra berarti kesadaran, budi pengertian, pikiran, dan kecerdasan. Kata pekerti berarti aktualisasi penampilan, pelaksanaan atau perilaku. Dengan demikian, budi pekerti berarti kesadaran yang ditampilkan oleh seorang dalam berperilaku. Fauziyyah, dkk (2024) mengatakan bahwa budi pekerti merupakan integrasi pemikiran dengan perasaan yang nantinya dimunculkannya dalam bentuk tindakan manusia, dimana akan memunculkan tindakan kebiasaan atau perilaku tanpa suatu pertimbangan. Artinya pendidikan budi pekerti yang dilakukan di keluarga dan sekolah hendaknya saling mendukung sehingga dapat saling mengisi dan saling melengkapi, dengan demikian pendidikan budi pekerti akan lebih bermakna.

Menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik merupakan langkah yang sangat penting dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Pendidik juga harus memahami pembelajaran budi pekerti membentuk karakter, sikap, berpikir kritis, dan percaya diri, sikap-sikap ini sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik mampu mengembangkan diri, mengekspresikan diri dengan nilai-nilai karakter yang

positif. Nursidik (2019) beberapa karakteristik siswa SD antara lain: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada media buku budi pekerti dipilih karena media buku tersebut memiliki kemampuan yang kuat untuk menyampaikan nilai-nilai moral secara mendalam dan tersrtuktur. Dibanding media lain, buku budi pekerti memungkinkan penyajian isi yang sistematis, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik pengembangan peserta didik. Cerita bergambar di dalam buku membuat peserta didik lebih tertarik, membantu peserta didik memahami nilai-nilai moral melalui cerita dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Buku ini secara efektif menanamkan moral dengan cara yang alami melalui teladan perilaku tokoh dalam cerita. Selain itu, buku ini tidak memerlukan alat tambahan, dan dapat digunakan berkali-kali dibanding media lain. Tujuan dari penggunaan buku budi pekerti ini yaitu untuk mendukung peserta didik dalam memahami nilai-nilai seperti nilai kejujuran, peduli, kerja sama, dan tanggung jawab dengan cara yang menyenangkan. Buku ini juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Buku budi pekerti berguna untuk membuat proses belajar menjadi menarik dan bernilai. Oleh karena itu, pendidik dapat dengan mudah menerapkan nilai-nilai moral melalui cerita yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan cara ini, buku budi pekerti menjadi sarana yang sederhana namun sangat efisien dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik

diketahui belum ada bahan bacaan budi pekerti di sekolah sehingga dibutuhkan bahan bacaan buku budi pekerti yang kreatif dan inovatif. Sedangkan dari peserta didik membutuhkan buku yang kreatif dan inovatif yang menanamkan nilai-nilai moral. Pembelajaran budi pekerti di sekolah dasar terdapat hambatan diantaranya belum maksimalnya media di sekolah. Berdasarkan faktor itu difokuskan pengembangan media yang lebih menarik dan inovatif, sehingga mampu mengefektifkan belajar peserta didik. Dan hasil observasi dan wawancara peserta didik kurang dalam minat literasinya, maka dari itu Penulis mengembangkan buku budi pekerti berbasis cerita bergambar tujuannya untuk meningkatkan literasi peserta didik dan menanamkan nilai-nilai budi pekerti serta menumbuhkan karakter yang lebih baik.

Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa seorang pendidik yang baik harus tau bagaimana cara mengajar, memahami karakter peserta didik dan mengerti tujuan pengajaran. Sutiyono (2018) menerangkan bahwa dapat mewujudkan hasil didikan yang mempunyai pengetahuan yang mumpuni secara intelektual maupun budi pekerti untuk membangun bangsa. Widyastuti (2020) tingkah laku ini lah yang memunculkan perbuatan-perbuatan dengan perasaan seketika dan mudah tanpa memerlukan lagi pemikiran dan pertimbangan lain. Sedangkan menurut Kamus Besar Indonesia istilah budi pekerti diartikan sebagai tingkah laku, perangai, akhlak, dan watak. Apriansah, (2019) mengatakan bahwa pendidikan budi pekerti yang dimaksud merupakan upaya untuk membekali peserta didik melalui kebiasaan, bimbingan dan pengajaran yang berisi nilai-nilai perilaku manusia yang dapat diukur melalui norma agama,

norma hukum, tata krama dan sopan santun, serta norma budaya atau adat istiadat. Artinya pendidik tidak hanya menjadi penyampai nilai moral, tetapi juga teladan dan fasilitator yang membimbing peserta didik memahami makna perilaku baik. Maka dari itu penggunaan media yang kreatif akan membantu peserta didik terlibat secara aktif dan emosional dalam belajar dan dengan dukungan media yang menarik dan peran pendidik yang optimal.

Menurut Apriliani & Radia (2020) menerangkan bahwa cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambaran untuk mewakili cerita agar saling berkaitan. Jiwandono (2022) Hasil Penulisan menunjukkan bahwa : 1) buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB dinyatakan layak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil Penulisan ahli media ahli materi yang memperoleh masing-masing skor 65 dengan persentase 86% dan menepati kategori “sangat layak”. 2) buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB mendapatkan respon positif dari siswa berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa dengan perolehan persentase 88% dengan kategori “sangat baik” dan hasil uji coba kelompok besar terhadap 26 siswa. Artinya cerita bergambar tidak hanya mengembangkan karakter peserta didik, Tetapi juga meningkatkan minat peserta didik dalam membaca. Maka dari itu, media ini layak dikembangkan dalam pembelajaran budi pekerti di sekolah dasar terutama di SD Negeri 17 Lubuklinggau.

Metode

Model Pengembangan

Model pengembangan yang dapat digunakan dalam Penulisan pengembangan adalah model ADDIE

(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Slamet (2022) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis. Rohaeni (2020) dan Hidayat (2022) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan gabungan untuk *Analyze, Design, Development, Implement dan Evaluate*. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

Metode Penulisan yang digunakan dalam Penulisan ini yaitu menggunakan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2022) mengatakan bahwa Penulisan dan pengembangan *research and development* merupakan metode Penulisan yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dari hasil produk tersebut. Lain halnya dengan pendapat Sa'adah (2022) dan Purnama & Sigit (2016) bahwa Penulisan dan pengembangan merupakan jenis Penulisan yang berguna untuk menghasilkan produk perangkat keras dan perangkat lunak melalui metode dan dilakukan melalui analisis kebutuhan. Tahapan pengembangan Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: 1) Analisis (Analisis Kebutuhan, Analisis Materi, Analisis Peserta Didik), 2) Tahap Perencanaan (*Design*), 3) Tahap Pengembangan (*Development*) (Validasi Tim Ahli, Revisi Produk), 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), dan 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yaitu tahap yang dilakukan untuk evaluasi pengembangan

media pengembangan buku budi pekerti berbasis cerita bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi (ahli bahasa, ahli media, ahli materi).

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba peserta didik dalam Penulisan dan pengembangan ini adalah siswa kelas III dan 26 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Dengan melalui tiga tahap yaitu uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field test*). Hal ini mengatakan uji coba kelompok besar melibatkan subjek kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan salah satu hal penting dalam Penulisan, sebab tujuan dari suatu Penulisan adalah memperoleh sebuah informasi. Dari banyaknya instrumen pengumpulan data, Penulis memilih berupa wawancara, angket dan tes sebagai instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam Penulisan pengembangan ini. Berikut penjelasan mengenai kedua instrumen tersebut.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah teknik yang dipakai untuk menganalisis data yang diperoleh saat Penulisan. Analisis data pada Penulisan ini bertujuan untuk dapat mengetahui tentang kualitas produk media pengembangan buku budi pekerti berbasis cerita bergambar yang dilihat berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar.

Pengembangan produk telah dikembangkan dengan tahapan sistematis dan relevan dengan metode *Research and Development* yang dibahas pada bab sebelumnya, serta disajikan melalui hasil penelitian yang dilaksanakan. Pengembangan produk ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk :

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis ini meliputi: analisis kebutuhan, analisis materi, analisis peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara langsung dengan Ibu SR selaku wali kelas III di SD Negeri 17 Lubuklinggau, terkait masalah yang terjadi di sekolah tersebut untuk mengetahui kebutuhan mengenai media pembelajaran yang digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Penulis menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam proses pembelajaran, metode apa yang digunakan, media pembelajaran apa yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas III di SD Negeri 17 Lubuklinggau, diketahui bahwa guru masih mengajar menggunakan model yang berpusat pada guru dengan strateg tanya jawab dan diskusi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti buku-buku cerita pendek dan buku penunjang abjad sehingga kurangnya bahan ajar dapat berdampak pada siswa yang pasif. Guru juga mengungkapkan bahwa mereka permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya literasi. Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar dapat dijadikan solusi dari permasalahan tersebut.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan pengamatan serta penilaian terhadap buku, terutama buku yang digunakan siswa kelas III di SD Negeri 17 Lubuklinggau yaitu buku Bahasa Indonesia penerbit kemendikbud. Analisis materi digunakan untuk menentukan materi dalam Penulisan. Data yang diperoleh akan dijadikan acuan sebagai bahan materi untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil Wawancara, Penulis disarankan untuk membahas pada BAB 8 “Sahabat dari Seberang” Topik B nilai budi pekerti dan karakter. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi.

Analisis Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis karakteristik siswa yang dijadikan landasan dalam pengembangan produk Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar. Pada Penulisan ini siswa yang menjadi subjek Penulisan adalah kelas III, di mana peserta didik kelas III memiliki usia antara 8 sampai 10 tahun. Sering kali menunjukkan ciri khas seperti fokus pada pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, rasa ingin tahu yang besar, dan mengembangkan minat pada mata pelajaran tertentu. Berdasarkan hasil observasi kelas III di SD Negeri 17 Lubuklinggau siswa mengungkapkan bahwa mereka cenderung tidak aktif proses pembelajaran diskusi.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat, mengembangkan dan menghasilkan draf Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar. Pada tahapan ini melibatkan langkah berikut: Perancangan produk dimulai dengan

pembuatan halaman sampul (*cover*), lembar identitas Buku Budi Pekerti dan bingkai isi menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dipilih karena aplikasi ini memiliki banyak fitur desain dan gambar yang dapat digunakan secara gratis, dan ada beberapa *premium*. Aplikasi Canva dapat diakses melalui *browser* pada link www.canva.com atau dapat diakses melalui aplikasi Canva yang dapat didownload pada situs resmi Canva. Hasil penulisan Buku Budi Pekerti yang dibuat kemudian *diexport* ke dalam bentuk format PD

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini terdiri dari pengembangan media, setelah rancangan telah direalisasikan menjadi produk berupa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar. Mashuri (2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Sapriyah (2021) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat mengikuti proses pembelajaran. Sementara Menurut Suryani, dkk (2018:3) mengatakan media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk dapat memberikan penyampaian materi ajar atau hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi produk yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu Bapak AN sebagai ahli bahasa yang akan melakukan validasi kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media. Bapak MNS sebagai ahli media yang

memvalidasi kesesuaian tampilan media yang dikembangkan. Ibu SR sebagai ahli materi. Kemudian produk yang telah divalidasi sesuai dengan saran validator ahli, maka Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar dapat diuji cobakan dan diterapkan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan uji coba kepraktisan guru, uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan media yang penulis kembangkan, dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui apakah media yang penulis kembangkan memiliki keefektifan.

Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan guru dilakukan pada bulan April 2026 dengan Ibu SR sebagai guru kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Sebelum mengisi lembar kepraktisan, guru diberikan produk Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, untuk memberikan penilaian dengan mengisi lembar kepraktisan berdasarkan apa yang di amati oleh guru. Pada lembar kepraktisan guru mengisi 9 butir penilaian menggunakan skala *likert* dengan jawaban sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Uji Coba One To One

Uji coba *one to one* dilakukan pada bulan april di kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau, dengan subjek 3 orang yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah. Pada pelaksanaan uji coba *one to one* penulis menjelaskan cara penggunaan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, selanjutnya siswa diberikan lembar kepraktisan dan dijelaskan bagaimana pengisian lembar kepraktisan berisi 10 pertanyaan menggunakan skala *likert* dengan jawaban ya atau tidak. Siswa

memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan untuk menjawab pertanyaan.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan pada bulan April di kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau, dengan subjek 8 orang yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah. Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil (*small group*) penulis menjelaskan cara penggunaan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, selanjutnya siswa diberikan lembar kepraktisan dan dijelaskan bagaimana pengisian lembar kepraktisan berisi 10 pertanyaan menggunakan skala *likert* dengan jawaban ya atau tidak. Siswa memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan untuk menjawab pertanyaan.

Uji Coba Kelompok Besar

Pengujian keefektifan dilakukan pada bulan April 2026 dengan subjek 26 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Pada uji kelompok besar penulis memberikan soal *pre-test* kepada siswa, kemudian penulis memberikan soal *post-test* kepada siswa setelah menggunakan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, soal yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda yang memiliki opsi 4 jawaban.

Tahap Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi ini penulis dengan bantuan dosen pembimbing melakukan evaluasi revisi dan perbaikan untuk menyempurnakan produk hasil validasi para ahli. Tahap ini merujuk pada hasil validasi, respon guru dan siswa berdasarkan hasil uji coba produk yang dikembangkan. Penulis juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan sudah mencapai standar kualitas yang diharapkan dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penerapannya

pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau.

2. Pembahasan

Hasil Uji Validasi

Ahli bahasa

Uji coba ahli bahasa dilaksanakan pada bulan april 2026 oleh Bapak AN memberikan penilaian terdiri dari 15 butir pernyataan. Ahli bahasa tidak memberikan kritik dan saran terkait produk yang dikembangkan. Selanjutnya, penilaian pada setiap aspek dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* untuk memastikan validitasnya. Berdasarkan tabel 4.3 dapat diuraikan dari analisis keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli bahasa terhadap Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar memperoleh nilai $V=0,82\%$ dengan Katagori sangat tinggi.

Ahli Media

Uji coba ahli media dilaksanakan pada bulan april 2026 oleh Bapak MNS hasil validasi ahli media disajikan pada tabel 4.4. Selanjutnya, skor penilaian pada setiap aspek yang diberikan validator ahli media dianalisis menggunakan rumus *aiken's V* untuk mengetahui kriteria kevalidan dalam aspek media. Hasil analisis penilaian validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5. Berdasarkan tabel 4.5 dapat dirumuskan dari analisis keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli media terhadap Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar memperoleh nilai $V=0,97$ dengan kategori sangat tinggi.

Ahli Materi

Uji validasi materi dilaksanakan pada bulan April 2026 oleh Ibu SR validasi dilakukan dengan penilaian angka validasi materi yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, tidak memberi kritik dan saran. Selanjutnya, skor penilaian pada setiap aspek yang diberikan

validator ahli materi dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* untuk mengetahui kriteria kevalidan dalam aspek media. Berdasarkan tabel 4.7 hasil analisis dari keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli materi terhadap Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, Memperoleh nilai $V=0,96$ dengan kategori sangat tinggi dapat dikatakan valid.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

Berdasarkan keseluruhan penilai kevalidan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, berikut rekapitulasi hasil penilaian ketiga validator yaitu ahli bahasa, media, dan materi dapat dilihat pada tabel 4.8. Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan produk yang dikembangkan berupa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar Valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan memperoleh jumlah 2,75 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas *Aiken's V* termasuk kedalam $> 2,75$ kategori sangat tinggi dan dapat dikatakan valid.

Hasil Uji Kepraktisan

Hasil Uji Coba Kepraktisan

Uji kepraktisan guru dilaksanakan pada tanggal April 2026, yang dilakukan oleh Ibu SR selaku guru kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan memberikan nilai pada lembar kepraktisan yang berisi 9 butir pernyataan. Berdasarkan tabel 4.9 diketahui jumlah skor total yang didapat dalam penilaian kepraktisan guru terhadap produk yang dikembangkan yaitu sebesar 41. Selanjutnya skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus kepraktisan. Berdasarkan tabel 4.10 maka diketahui Tingkat kepraktisan pada uji coba kepraktisan guru terhadap Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar dengan persentase rata-rata kepraktisan 91,11% dengan klasifikasi sangat praktis.

Hasil Uji Coba One to One

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal April 2026, dengan siswa berjumlah 3 orang dengan kemampuan yang heterogen yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Uji Coba Kelompok Kecil Small Group

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal bulan April 2026, dengan siswa berjumlah 8 orang dengan kemampuan heterogen yaitu tinggi sedang dan rendah hasil respon siswa uji coba kelompok kecil terhadap Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar dapat dilihat pada tabel 4.12.

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Hasil keseluruhan penilaian Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang diberikan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.13. Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa rekapitulasi penilaian rata-rata tingkat kepraktisan pada uji kepraktisan guru, dan siswa terhadap Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar mencapai persentase 97,04%. Hasil ini termasuk dalam klasifikasi sangat praktis

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Penilaian uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal April 2026, dengan melibatkan 26 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar diterapkan pada pembelajaran kemudian dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk melihat keefektifannya. Hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kemudian dihitung hasil akhirnya serta rata-rata setiap tes. Data hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dengan rumus $N\text{-Gain}$ (g), kemudian hasil $N\text{-Gain}$ (g) diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari data hasil *pretest* dan *posttest*, serta memberikan ilustrasi yang lebih jelas terkait keefektifan Buku Budi Pekerti yang dikembangkan.

Analisis keefektifan hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Keefektifan

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	1125	2135
Nilai Terendah	20	60
Nilai Tertinggi	75	95
Rata-rata	43	82
<i>N-Gain</i>	0,75	
Kriteria	Tinggi	

Berdasarkan tabel 4.14 dikehui bahwa rekapiulasi *N- gain* hasil *pretest* dan *posttest* pada uji keefektifan terhadap Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar mencapai persentase 0,75. Hasil ini termasuk dalam kriteria tinggi.

Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dari penelitian ini mengembangkan deskripsi dari hasil analisis yang dilakukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dapat disajikan sebagai berikut:

Analisis Uji Coba Validasi

Ahli Bahasa

Uji coba validasi yang dilakukan oleh bapak AN. Dosen Universitas PGRI Silampari. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 15 pertanyaan, diperoleh nilai $V = 0,82$ Nilai ini masuk ke dalam klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat validpada aspek bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian dan mengatakan secara keseluruhan sudah baik serta produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Ahli Media

Uji coba validasi yang dilakukan oleh bapak MNS dosen Universitas PGRI Silampari. Sudjana & Rivai (2020) mengatakan bahwa cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan

dalam proses pembelajaran memiliki praktis,yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Melalui daya naral mereka dapat berimajinasi melihat buku cerita bergambar yang menyertakan teks atau gagasan yang memiliki pesan moral dan gaya yang menarik. Sedangkan menurut Nikolajeva & Scott (2020) mengatakan cerita bergambar merupakan karya yang menyampaikan narasi melalui dua saluran yaitu teks dan ilustrasi, keduanya membangun makna secara terpadu.Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 15 pertanyaan, diperoleh nilai $V=0,97$. Nilai ini masuk ke dalam klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat validpada aspek media. Ahli media memberikan penilaian dan mengatakan secara keseluruhan sudah baik serta produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Ahli Materi

Uji coba validasi yang dilakukan oleh ibu SR guru kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 10 pertanyaan, diperoleh nilai $V= 0,96$ Nilai ini masuk ke dalam klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat validpada aspek materi. Ahli media memberikan penilaian dan mengatakan secara keseluruhan sudah baik serta produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Rekapitulasi analisis penilaian validator

Berdasarkan penilaian keseluruhan yang telah dinilai oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, media, dan materi Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang telah dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 0,92 skor tersebut termasuk dalam kategori $>0,80$ yang diklasifikasikan tingkat validitas sangat

tinggi atau dapat dikatakan valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar ini sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan guru

Uji coba kepraktisan guru dilakukan pada April 2026 oleh guru kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau yaitu Ibu SR uji coba dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket yang terdiri dari 9 pertanyaan. Hasilnya menunjukkan persentase 91,11% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Guru memberikan penilaian dan saran yaitu penggunaan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada siswa terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Khususnya Materi Sahabat dari seberang. Berdasarkan tabel 4.15 dikehui bahwa Hasil analisis kepraktisan guru terhadap Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar mencapai persentase 91,11%. Hasil ini termasuk dalam kriteria sangat praktis

Uji coba one to one

Uji coba *one to one* dilakukan pada April 2026, dengan melibatkan 3 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau dengan kemampuan heterogen yaitu tinggi, sedang, rendah. Pengambilan menggunakan angket respon siswa berisi 10 pertanyaan. Siswa mengungkapkan bahwa menyenangkan, seru, dan suka dengan buku Budi Pekerti yang ditampilkan.

Uji Coba Small Goup

Uji coba *Small Group* dilakukan pada April 2026, dengan melibatkan 8 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau dengan kemampuan heterogen yaitu tinggi, sedang, rendah. Pengambilan menggunakan angket respon siswa berisi 10 pertanyaan. Siswa

mengungkapkan bahwa menyenangkan, seru, dan suka dengan buku Budi Pekerti yang ditampilkan. Adapun hasil dari uji kepraktisan ini dapat dilihat dari tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Analisis Kepraktisan Siswa Small Group

No	Siswa	Skor Yang Diperoleh	P
1	S1	10	
2	S2	10	
3	S3	10	
4	S4	10	
5	S5	10	
6	S6	10	
7	S7	10	
8	S8	10	
Jumlah		80	
Skor Rata-rata Keseluruhan		10	

Rekapitulasi Analisis penilaian kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar, yang telah diuji coba oleh guru dengan hasil 91,11% dan siswa dengan hasil skor rata-rata 10. Hasil uji coba guru dan siswa ini memperoleh skor rata-rata 97,04%. Skor tersebut termasuk dalam interval 81%-100%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis atau dapat dikatakan praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Buku Budi Pekerti berbasis Cerita Bergambar. Ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Uji Coba Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan melibatkan 26 siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau sebagai subjek penelitian. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dijelaskan bahwa skor rata-rata *pretest* yang diperoleh adalah 43 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 75. Dimana sebanyak 23 siswa belum mencapai KKTP dalam menjawab 20 butir soal, sisanya 3 siswa sudah mencapai KKTP. Setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar Materi Sahabat Dari Seberang.

Kemudian setelah siswa belajar menggunakan Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan, siswa diminta mengerjakan soal *posttest* memperoleh hasil rata-rata 82 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Artinya terdapat 1 siswa yang belum mencapai KKTP dikarenakan kemampuan membaca siswa yang masih kurang. Menurut Torau, dkk (2020) mengemukakan bahwa membaca merupakan sebuah proses yang bukan hanya sekadar mengucapkan tulisan saja, namun juga melibatkan berbagai kegiatan visual, psikolinguistik, berpikir, serta metakognitif. Peserta didik yang memiliki kemampuan baca yang rendah akan mengalami kesulitan memahami isi bacaan dan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran, dipengaruhi dengan faktor internal meliputi kemampuan kognitif, minat baca, motivasi belajar, serta penguasaan kosakata. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih lambat dalam menerima informasi, kurang mampu menjawab soal dengan tepat. Serta berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu kemampuan membaca sangat penting bagi peserta didik. Maka diketahui nilai *N-gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi sehingga berdasarkan rekapitulasi nilai *N-gain* dari rata-rata

pretest dan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

Simpulan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk dengan inovasi baru yaitu Buku Budi Pekerti Berbasis Ceita Bergambar untuk siswa kelas III Sekolah Dasar materi Sahabat Dari Seberang. Hasil penelitian disimpulkan bahwa: Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau di dapat berdasarkan hasil penelitian yang telah diisi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 0,82, ahli media 0,97, dan ahli materi 0,96. Produk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Disimpulkan bahwa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalm proses pembelajaran.

Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau di dapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba *one to one* dan *small group* memperoleh skor rata-rata 10 dan respon guru memperoleh 91,11%. Produk dalam kategori “Sangat Praktis dengan persentase 97,04%. Disimpulkan bahwa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan praktis dan layak untuk digunakan dalm proses pembelajaran. Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD Negeri 17 Lubuklinggau di dapat berdasarkan hasil *pre-test* yang memperoleh rata-rata 43 dan *post-tes* yangh memperoleh rata-rata 82. Dari kedua tes tersebut diperoleh menggunakan *N-gain* sebesar 0,75,

produk dalam klasifikasi “ Tinggi” Disimpulkan bahwa Buku Budi Pekerti Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anggela, D. L., Satria, T. G., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas IV Sd Negeri 46 Lubuklinggau. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2). <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1247>
- Apriansah, D., (2019). Pendidikan budi pekerti dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Apriliani & Radia (2020). Pengembangan media cerita bergambar dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penulisan: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, R., & Setyaningrum, W. (2022). Peran cerita bergambar dalam pengembangan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fauziyyah, N., dkk. (2024). Integrasi budi pekerti dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan Kotak Permainan Spinning Wheel pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 1(2), 4150. Retrieved <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161/110>
- Hamzah, A., dkk. (2022). *Media pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, T. (2022). *Desain pembelajaran ADDIE*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021) Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. doi: <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* [https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.6529\(2\),323-334](https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.6529(2),323-334).
- Ismawati, E. (2019). *Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Indriani, A. T., & Pratiwi, R. Y. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Multipel Representasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. *Orbital: Jurnal*

- Pendidikan Kimia. 7, <https://doi.org/10.21831/pep.v2i6i2.46834>
- Mashuri, M. (2019). Media pembelajaran inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/jtp.v2i1i2>
- Muzdhalifah, A. W. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis literasi sebagai praktik sosial pada siswa SD kelas III. *Jurnal Pendidikan/Artikel Penulisan*.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2020). *How picturebooks work*. New York: Routledge.
- Nursidik, R. (2019). *Karakteristik siswa sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purnama, S., & Sigit, D. (2016). Penulisan dan pengembangan pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwani, R. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter untuk pembelajaran membaca siswa SD kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019) Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahman BP., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–10. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/7757/4690>
- Ramadhani, N., Salminawati, S., & Halimsyah Rambe, A. (2025). Pengembangan buku bacaan berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 3 SD Muhammadiyah 18 Medan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesi*. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3687>
- Rishe, P., & Setyaningrum Krissandi, A. (2017). Buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rohaeni, A. (2020). Model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohaeni, A. (2020). Model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Sa'adah, L. (2022). *Penulisan dan pengembangan* (R&D). Malang: Literasi Nusantara.
- Sadiman, A. S., dkk. (2021). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satria, T. G. (2024). *Kinerja guru dalam memilih bahan ajar pada pembelajaran di SD*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Sapriyah. (2021). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Prosiding Seminar Nasional

- Pendidikan FKIP, 2(1), 470-477. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123-135. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2).
- Septianingsih, R. (2023). Media cerita bergambar dalam pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media pengajaran* (Cet. ke-14). Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penulisan pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif*. Surakarta: UNS Press.
- Suyadi. (2019). *Psikologi belajar anak usia dini*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarni, N. K., Sedana, I. M., & Handayani, N. N. L. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar dalam upaya meningkatkan minat baca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Widyacarya: *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*.
- Sutiyono. (2018). *Strategi pembelajaran inovasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriadi, Gito. (2021). *Statistik Penulisan Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Torau, Putri Nirwana, et al. Analisis kesulitan membaca pada siswa kelas III SD. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2022, 2.3: 380-399.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Guruan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Widyastuti, A. (2020). *Pendidikan budi pekerti*. Jakarta: Rineka Cipta.