

## Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pemburu Mamut Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar

Ahmad Syafei<sup>1\*</sup>, Dian Nuzulia Armariena<sup>2</sup>, Sylvia Lara Syaflin<sup>3</sup>

Program Studi PGSD<sup>1,3</sup>, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia<sup>2</sup>, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: [ahmadsyafei0305@gmail.com](mailto:ahmadsyafei0305@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Hal yang menjadi latar belakang peneliti yaitu pada SD Negeri 68 Palembang di kelas III yang mana media yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim di gunakan atau di terapkan serta teknologi yang belum di manfaatkan semaksimal mungkin. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital untuk siswa kelas III di sekolah dasar yang valid, praktis, serta memiliki efek potensial. Adapun metode penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono dan dideskripsikan secara terperinci dari tahap GBIM, *flowchart*, pengembangan produk validasi para ahli materi, media dan bahasa, serta pengujian kepada siswa. Hasil analisis data menunjukkan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital termasuk kategori "sangat valid" berdasarkan lembar angket validasi para ahli dengan nilai rata-rata 88,5 % dan termasuk kategori "sangat praktis" berdasarkan pengujian skala kecil dengan lembar angket siswa dengan nilai rata-rata 83% serta termasuk kategori "sangat efektif" berdasarkan pengujian skala besar dengan memberikan soal berupa *protest* dengan nilai rata-rata 80%, maka dari itu disimpulkan penggunaan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, cerita bergambar, Bahasa Indonesia*

### Abstract

The research background is at SD Negeri 68 Palembang in class III where the media that attracts students' interest in the learning process is minimally used or used and technology that has not been utilized as much as possible. The purpose of this study is to produce a digital-based picture book of mammoth hunters for grade III students in elementary schools that is valid, practical, and has potential effects. The research method is Research and Development using the Borg and Gall model which has been decided by Sugiyono and described in detail from the GBIM stage, flowchart, product development validation by material, media and language experts, as well as testing for students. The results of data analysis showed that the digital-based mammoth hunter picture book was in the "very valid" category based on the expert validation questionnaire sheet with an average value of 88.5% and included in the "very practical" category based on small-scale testing with student questionnaire sheets with an average of - an average of 83% and included in the "very" category based on a large-scale test by giving about an average score of 80%, therefore the key to the use of picture story books that are effectively used in the teaching and learning process.

**Keywords:** *Development, picture story, Indonesian language*

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat, karena sebagai makhluk sosial secara naluri manusia terdorong untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, baik untuk menyatakan pendapat maupun untuk mempengaruhi orang lain, demi kepentingan sendiri maupun kepentingan kelompok (Armariena, 2016, hal. 84).

Membaca adalah suatu proses yang digunakan oleh pembaca untuk memperoleh suatu pesan yang hendak di sampaikan penulis ke pembaca. Munaf dalam (Sadijah, 2021, hal. 1309) membaca mempunyai peranan sosial yang amat penting dalam kehidupan manusia sepanjang masa, karena membaca itu suatu alat komunikasi yang sangat di perlukan dalam suatu masyarakat kebudayaan. Dalam proses pembelajaran tentunya membaca adalah suatu hal yang harus di kuasai setiap siswa karena membaca secara langsung akan berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran.

Di Sekolah Dasar ada tahapan-tahapan dalam membaca hal itu di dapat kaitkan dengan penelitian Bromley dalam (Rakimahwati, Rivda Yetti dan Syahrul Ismet, 2018, hal. 5) kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap yaitu 1) tahap fantasi; 2) tahap pembentukan konsep diri; 3) tahap membaca gambar; 4) tahap pengenalan bacaan; 5) tahap membaca lancar.

Dalam proses pembelajaran membaca adalah suatu hal yang harus di kuasai setiap siswa, namun membaca dalam proses pembelajaran banyak mengalami kendala pada siswa itu sendiri, mengapa demikian, karena dalam membaca kebanyakan siswa tidak berminat, cepat bosan atau kurang menariknya media bacaan yang siswa baca, seperti guru mengajar hanya menggunakan media papan tulis dan buku. dengan metode ceramah, hal tersebut saya temukan pada saat observasi pada SD Negeri 68 Palembang di kelas III yang mana media yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim di gunakan atau di terapkan serta teknologi yang belum di manfaatkan semaksimal mungkin.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan. Sumber belajar tidak hanya sebatas pada bahan dan alat, tetapi juga mencakup tenaga, biaya dan fasilitas (Syafliin, 2022, hal. 1517).

Hal ini juga berdampak pada prestasi literasi Indonesia yang selalu berada di level bawah literasi negara lain. PIRLS ( *progress in international reading literacy study* ) merupakan studi literasi membaca untuk siswa sekolah dasar kelas IV yang di koordinasikan oleh IEA ( *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* ) IEA berkedudukan di Amsterdam, Belanda. PIRLS selenggarakan setiap lima tahun sekali, yaitu pada tahun 2001, 2006, 2011 dan seterusnya, indonesia mulai berpartisipasi pada PIRLS 2006 yang di ikuti 45 negara, (Musfiroh, 2016, hal. 4). Dalam hal ini kajian literasi terhadap siswa SD Indonesia menunjukkan hasil yang rendah, yakni pada level 41 dari 45 peserta PIRLS dengan skor 405 (IEA, 2011), PISA 2012 menunjukkan siswa indonesia berada pada peringkat ke-64 dengan skor rata-rata 396 dari skor rata-rata. (Musfiroh, 2016, hal. 2)

Meskipun studi PIRLS pada tahun 2011 hanya di fokuskan pada kompetensi literasi siswa kelas IV, hal tersebut tetap memberikan informasi posisi prestasi siswa SD di Indonesia di bandingkan dengan prestasi siswa sebaya di seluruh dunia. Menurut Faizah dalam (Dharma, 2019, hal. 56) secara umum tujuan dari literasi sekolah ini adalah untuk mengarahkan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat melalui pembudayaan ekosistem literasi.

Dalam hal ini perlu diatasi dengan kekreatifitasan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat. Dalam penelitian (Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono, 2020, hal. 24) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran, guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami oleh siswa dengan baik. (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, hal. 24) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat manusia mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat membantu atau mempermudah siswa dalam menangkap materi yang di berikan oleh guru pada saat proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar kelas.

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan media buku cerita bergambar. Penelitian yang di lakukan oleh (Farenda M. F., 2018) menghasilkan media buku cerita bergambar untuk literasi pembelajaran sains di sekolah dasar yang sangat valid dan sangat praktis. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini adalah persamaannya menghasilkan media buku cerita bergambar untuk literasi pembelajaran, perbedaannya yaitu penelitian yang di lakukan Mas Fitira Farenda hanya sampai valid dan praktis sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih di perbarui lagi yaitu sampai efek potensial.

Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh (Kartika Sari & Wardani, 2021) menghasilkan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di Sekolah Dasar yang memenuhi syarat dan layak untuk di gunakan. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini adalah persamaannya yaitu sama-sama menghasilkan media buku cerita bergambar, perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu yaitu lebih mengutamakan meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh (Taringan, 2018) menghasilkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca. Adapun

persamaan dan perbedaan dari penelitian ini adalah persamaan yaitu sama-sama menghasilkan media buku cerita bergambar, sama-sama untuk meningkatkan minat baca siswa, perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nova Triana Tarigan dilakukan untuk siswa kelas IV di sekolah dasar sedangkan yang peneliti lakukan dilakukan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Dari, 2021) menghasilkan media buku cerita bergambar yang berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran tema VII Kelas IV SD/MI .yang sangat menarik dan sangat layak dijadikan media pembelajaran. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini adalah persamaan sama-sama menghasilkan media buku cerita bergambar, sama-sama membuat media yang semenarik mungkin, perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Septi Olan Dari yaitu penelitian yang berbasis pendidikan dan dilakukan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dilakukan pada siswa kelas III di Sekolah Dasar.

Dalam hal ini pembuatan media buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital, peneliti menggunakan *Aplikasi Adobe Photoshop* sebagai pembuatan desain, warna, cerita, teks, dan sketsa buku cerita bergambar.

*Adobe Photoshop* merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, desain grafis, menggambar, dan menciptakan sebuah karya *Original* dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto, Andi dalam (Sakti, 2017, p. 332). *Aplikasi Adobe Photoshop* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali pula ia digunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya teks atau tulisan, Suyati dalam (Sakti, 2017, p. 332).

Adapun sebagai berikut kelebihan dari *Adobe Photoshop*, membuat tulisan dengan *Effect* tertentu, membuat tekstur dan material yang beragam, mengedit foto dan gambar yang sudah ada, memproses materi *Web*. Sedangkan kelemahan dari *Adobe Photoshop* dalam menciptakan *Image* adalah *Adobe Photoshop* hanya bisa digunakan untuk menciptakan *Image* yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi *Photoshop* sekarang ini spesifikasi komputer untuk menjalankan *Adobe Photoshop* juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula.

Berdasarkan uraian dan penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis digital sebagai salah satu bahan ajar yang mampu menumbuhkan minat dalam membaca pada siswa.

Merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran, guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami oleh siswa dengan baik. Berbagai ahli telah menjelaskan mengenai media pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum dalam (Kuncahyono, 2018, hal. 10) media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. (Wulandari, 2018, hal. 10) media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat di artikan sebagai alat yang di gunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong proses terjadinya pembelajaran yang di sengaja, bertujuan dan terselesaikan Sumanto dalam (Haryono, 2015, hal. 10)

Fungsi media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2017, hal. 11) dijelaskan bahwa, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Media memiliki beberapa fungsi dalam membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu :

- a. Mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa;
- b. Memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit di amati langsung;
- c. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya;
- d. Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistik;
- e. Menumbuhkan keinginan dan minat baru siswa;
- f. Menumbuhkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar;
- g. Siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu yang nyata sampai abstrak;
- h. Memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, medeskripsikan benda. (Haryono, 2015, hal. 11).

Pada umumnya buku cerita bergambar merupakan buku bacaan yang di dalamnya terdapat cerita yang di sertai dengan gambar, gambar pada buku menggambarkan suasana di dalam cerita baik itu dalam bentuk

dogeng, legenda ataupun cerita binatang, Menurut (Farenda M. F., 2018, hal. 7). Buku cerita bergambar adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat cerita yang di sertai dengan gambar yang mampu memudahkan guru menyampaikan materi dan mampu memudahkan siswa dalam pemahaman materi, juga mampu membantu siswa menumbuhkan minat dalam membaca. menurut pendapat Nurjanah & Hakim dalam (Kartika Sari & Wardani, 2021, hal. 1970) yang berpendapat buku cerita bergambar itu tergolong layak di manfaatkan sebagai media dalam proses belajar untuk siswa kelas rendah.

Pengembangan penelitian (*research and development*) R&D, adalah proses untuk mengembangkan produk baru, dan juga dapat mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat di pertanggungjawabkan, Sukmadinata dalam (Kartika Sari & Wardani, 2021, hal. 1971). Menurut Hanafi dalam (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) penelitian (*research and development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu barang dan kemudian di uji keefektifannya. Sedangkan menurut Mulyana dalam (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) penelitian (*research and development*) adalah suatu jenis penelitian yang membuat atau mengembangkan produk baru dengan langkah-langkah tertentu.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan (*Research and Development*) R&D, adalah proses untuk mengembangkan produk baru, dan juga dapat mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat di pertanggung jawabkan, Sukmadinata (Kartika Sari & Wardani, 2021, hal. 1971). Menurut Hanafi dalam penelitian (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu barang dan kemudian di uji keefektifannya. Sedangkan menurut Mulyana (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) penelitian (*Research and Development*) adalah suatu jenis penelitian yang membuat atau mengembangkan produk baru dengan langkah-langkah tertentu.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan ini menggunakan *prosedural*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk baru dari hasil produk yang sudah ada dan dapat disempurnakan kembali. Sehingga dapat menunjang pembelajaran disekolah. Produk tersebut bernama buku cerita bergambar berbasis digital yang berisikan gambar dan warna dipadukan dengan materi pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 kompetensi dasar 4.4 pertumbuhan hewan di Sekolah Dasar.

Ada banyak jenis pendekatan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau yang biasa dikenal R&D yaitu penelitian yang mengembangkan produk baru, dan dapat mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat di pertanggung jawabkan, Sukmadinata dalam (Kartika Sari & Wardani, 2021, hal. 1971). Penelitian *Research and Development* merupakan penelitian yang menghasilkan suatu barang dan kemudian diuji keefektifannya, Hanafi dalam (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) Sedangkan menurut, Mulyana dalam (Zuriyani & Widyaiswara, 2020, hal. 2) penelitian *Research and Development* adalah suatu jenis penelitian yang membuat atau mengembangkan produk baru.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang ada selama penelitian, berupa dokumen foto, sarana dan prasarana sekolah, data siswa serta catatan-catatan selama penelitian.

### **2. Angket**

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang disiapkan oleh peneliti untuk dipergunakan memperoleh informasi dari responden. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui dari para responden yaitu ketiga validasi ahli, uji coba *Small Group*, dan uji coba pemakaian produk berupa buku cerita bergambar berbasis digital untuk kelas III pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 kompetensi dasar 3.4 pertumbuhan hewan.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Peneliti menggubakan teknik analisis data untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu produk buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis

digital yang valid dan praktis serta memiliki efek potensial dalam proses belajar mengajar di kelas III SD. Penyebaran produk ini di sebarakan ke SD Negeri 68 Palembang melalui pembagian *file* pdf dan ppt kepada siswa serta guru melalui aplikasi pesan *whatsapp* agar mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa.

Dibawah ini merupakan desain akhir dari buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital yang telah melalui 10 tahapan model pengembangan *Borg and Gall* yang telah dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial penggunaannya dalam proses belajar mengajar pada kelas III SD Negeri 68 Palembang.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital berbantu *smart phone* muatan materi Bahasa Indonesia tema 1 kompetensi dasar 3.4 mencermati kosakata dalam teks kebutuhan ( makanan dan tempat hidup) pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III SD Negeri 68 Palembang. Buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital ini mempunyai kelebihan seperti mudah digunakan kapan saja, buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital sangat menarik, banyak warna dan gambar di dalamnya serta dipadukan dengan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya Bahasa Indonesia.

Buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital telah melewati tahap demi tahap, diteliti dan dikembangkan menggunakan jenis penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan) dengan model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh sugiyono, memiliki 10 tahap yaitu : 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba produk 7) Revisi produk 8) Uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) Produksi massal.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan observasi ke SD Negeri 68 Palembang serta wawancara dengan beberapa guru kelas III mendapatkan informasi bahan ajar yang digunakan, serta metode dalam proses belajar mengajar. Pada tahap pengumpulan data peneliti menganalisis sumber belajar yang dapat menunjang pengembangan produk yang diperoleh dari sumber yang relevan. Kemudian tahap desain peneliti melakukan susunan GBIM, *flowchart* serta merancang produk menggunakan aplikasi *adobe photoshop* yang kemudian hasil dari produk di susun ke aplikasi *Powerpoint* berupa file, agar siswa dan guru mudah menggunakan dan mengaksesnya.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli, buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital dari ahli materi diperoleh hasil rata-rata 88,5 % mendapatkan kriteria sangat valid, kemudian validasi ahli media buku cerita pemburu mamut berbasis digital diperoleh hasil rata-rata 95 % mendapatkan kriteria sangat valid. Pada tingkat pencapaian dan kualifikasi dari hasil yang didapat, produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil dari uji kepraktisan terhadap produk buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital berbantu *smart phone* yang dilakukan pada uji coba skala kecil dengan menyebarkan angket kepada 8 orang siswa kelas III A di SD Negeri 68 Palembang diperoleh hasil yang baik dengan nilai rata-rata 83% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil uji efek potensial buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital yang dilakukan uji coba pemakaian skala besar yang melibatkan 20 orang siswa kelas III B SD Negeri 68 Palembang diperoleh hasil rata-rata 80% dengan kriteria sangat efektif untuk penggunaan media buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital dalam proses belajar mengajar. Efek potensial dari penggunaan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital dilihat dari hasil tuntasnya nilai yang melebihi KKM (70), dari 20 Orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 2 orang siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Buku cerita bergambar pemburu mamut memiliki kelebihan sangat menarik perpaduan materi, gambar serta warna sangat mudah untuk dipahami oleh siswa pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian dan pengembangan ini sudah menghasilkan produk bahan ajar berupa buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital yang sudah diuji kevalidan dan kepraktisannya serta efek potensial terhadap siswa untuk digunakan. Berdasarkan komentar saran dan penilaian dari para ahli dan siswa menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital telah dikembangkan dengan manfaat serta kegunaannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti tentang pengembangan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital dengan paduan materi Bahasa Indonesia tema 1 kompetensi dasar 3.4 mencermati kosakata dalam teks tentang kebutuhan (makanan dan tempat hidup) pertumbuhan dan

perkembangan makhluk hidup, untuk siswa kelas III di SD Negeri 68 Palembang disimpulkan sebagai berikut :

1. Bahan ajar berupa buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital pada saat proses belajar mengajar muatan materi Bahasa Indonesia dinyatakan valid oleh beberapa para ahli antara lain ahli materi, media, dan bahasa, sehingga buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Bahan ajar berupa buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital muatan materi Bahasa Indonesia dinyatakan praktis, setelah dilakukan uji coba skala kecil kepada 8 siswa dengan menyebarkan angket respon kepada siswa, sehingga buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital dinyatakan layak dalam proses belajar mengajar.
3. Bahan ajar berupa buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital muatan materi Bahasa Indonesia dinyatakan sangat efektif dalam penggunaan proses belajar mengajar, setelah dilakukan uji coba pemakaian skala besar dengan memberikan soal berupa *protest* 15 soal pilihan ganda kepada siswa kelas III B SD Negeri 68 Palembang, sehingga penggunaan buku cerita bergambar pemburu mamut berbasis digital sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armariena, D. N. (2016). *Campur Kode Dalam Diskusi Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Sebagai Pembelajaran Bahasa*. Wahana Didaktika Vol. 14 No.3 September 2016 : 83-96.
- Dari, S. O. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Tema VII Kelas IV SD/MI*. Jurnal Pendidikan.
- Dharma, A. (2019). *Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013*. Journal For Lesson and Learning Studies.
- Farenda, M. F. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.
- Haryono. (2015). *Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Jurnal Pendidikan.
- Kartika, S, L. D., & Wardani, K. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.
- Musfiroh, T. (2016). *Konstruksi Literasi Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.
- Rakimahwati., Rivda, Y & Syahrul, I. (2018). *Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman*. Jurnal Pendidikan.
- Rizki, W., & Bambang, S, S. (2020). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Sadijah, N. A. (2021). *Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Di SDN Cilewo Telagasari*. Jurnal Pendidikan.
- Sakti, H. G. (2017). *Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis*. Jurnal Pendidikan.
- Sanjaya. (2017). *Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Jurnal Pendidikan.
- Syaflin, S. L. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol. 8 No. 4, Oktober 2022
- Taringan, N. T. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan.*
- Wulandari. (2018). *Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Jurnal Pendidikan.*
- Zuriyani, E., & Widyaiswara. (2020). *Penelitian Research And Development (R & D) : Alternatif Pengembangan Profesi Widyaiswara. Jurnal Pendidikan.*