

PENGEMBANGAN *WORDLESS PICTURE BOOK* UNTUK PEMBELAJARAN BERCERITA KELAS II SEKOLAH DASAR

Syifa Monica

Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Surel: Syifamnc@gmail.com

Abstract: This research and development aim to produce a product in the form of a wordless picture book for teaching storytelling for the second grade of elementary school. The method used in this research is research and development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Respondents in this study consisted of media experts, media experts for images for children, and material experts. Due to the Covid-19 pandemic, user trials can only be carried out on a one-to-one trial consisting of three grade II elementary school students who live close to the researcher. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, and questionnaires. The test results for developing wordless picture books were obtained 91.07% for media experts, 100% for material experts, 100% for picture media experts for children. 100% user trial results for the one-to-one stage. This shows that the wordless picture book developed is included in the “very good” category so it is suitable for use in teaching storytelling for class II Elementary School.

Keywords: Wordless Picture Book, teaching storytelling

Abstrak: Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku bergambar tanpa kata untuk pembelajaran bercerita kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Responden dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli media gambar untuk anak, dan ahli materi. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, uji coba pengguna hanya dapat dilaksanakan pada uji coba *one to one* yang terdiri dari tiga peserta didik kelas II sekolah dasar yang berdomisili dekat dengan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil uji coba pengembangan buku bergambar tanpa kata diperoleh 91,07 % untuk ahli media, 100% untuk ahli materi, 100% untuk ahli media gambar untuk anak. Hasil uji coba pengguna 100% untuk tahap *one to one*. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku bergambar tanpa kata yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bercerita kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Wordless Picture Book*, Pembelajaran Bercerita

PENDAHULUAN

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Dasar pengembangan kurikulum 2013 adalah adanya tuntutan kompetensi masa depan, yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang

berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat atau minatnya, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan (Kasim, 2014). Adanya pengembangan kurikulum 2013 tentunya menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk bisa menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Pada

kurikulum 2013, kemampuan berkomunikasi dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan berbahasa atau *language skills* dalam kurikulum di sekolah mencakup 4 keterampilan, yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2015). Satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik adalah keterampilan berbicara karena dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik mampu mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat (Hidayati, 2018). Keterampilan berbicara merupakan satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif (Mulyati, 2008). Artinya, suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan secara lisan sehingga gagasan-gagasan yang ada di dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan gagasan, pikiran, atau perasaannya secara alami kepada orang lain. Selama kegiatan belajar di sekolah, guru dapat menciptakan berbagai pengalaman yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berbicara, misalnya melalui kegiatan bercerita.

Bercerita menurut Bachri (dalam Ningsih, 2014) adalah menuturkan suatu kejadian yang mengisahkan tentang perbuatan yang dilakukan secara lisan kepada orang lain untuk membagikan suatu pengalaman dan pengetahuan. Bercerita dapat diartikan sebagai suatu tuturan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu

hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Bercerita adalah suatu cara menyampaikan atau menguraikan suatu peristiwa atau kejadian melalui kata, gambar, atau suara yang diberikan beberapa penambahan improvisasi dari pencerita sehingga dapat memperindah jalannya cerita (Yaumi, 2013). Bercerita merupakan sebuah bentuk kegiatan berbicara yang dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Bentuk kegiatan bercerita bermacam-macam, seperti menceritakan pengalaman, menceritakan kembali sebuah cerita, ataupun menceritakan kejadian sehari-hari. Menurut Yanuar, Bercerita dapat melatih kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak, memperkaya kosakata, mengenalkan bentuk-bentuk ekspresi dan emosi, menstimulasi daya ingat dan kreativitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan menghafal (Yanuar, 2012). Selain itu, kegiatan bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara (Azmi, 2019).

Media digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, media juga dijadikan sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik dan menjaga perhatian peserta didik selama pelajaran berlangsung (Laksana & Widiastika, 2017). Guru sebaiknya dapat mengembangkan media yang menarik dan inovatif agar dapat memberikan stimulus bercerita kepada peserta didik. Bercerita dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi berupa gambar objek, gambar cerita ataupun buku cerita

(Nurgiyantoro, 2010). Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media yang baik dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Melalui media gambar dapat memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Penggunaan gambar ataupun buku cerita merupakan media yang paling efektif untuk pembelajaran bercerita karena dapat memotivasi peserta didik supaya berpikir kreatif dan mengembangkan perbendaharaan kata, serta membantu peserta didik agar mudah memahami cerita dan dapat menceritakan kembali isi cerita dengan tepat (Faizah, 2009). Selain itu menurut (Torr & Clugston, 1999) Buku cerita bergambar dapat mendorong pemahaman anak tentang bahasa, mengembangkan rasa ingin tahu dan pertanyaan-pertanyaan anak, serta mendukung pembangunan pengetahuan baru bagi anak. Penggunaan media yang tepat, menarik, dan inovatif akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dalam pembelajaran bercerita.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 29 Oktober 2019 di kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat diperoleh data sebagai berikut: Media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran bercerita masih cenderung monoton dan kurang menarik. Guru menggunakan gambar dari cerita yang terdapat di buku atau gambar yang diunduh dari internet. Kurangnya stimulus berupa media gambar yang menarik serta keterbatasan ilustrasi yang terdapat di buku membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat alur pada saat bercerita. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru belum terampil dalam mengembangkan media bercerita

sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik mengalami kesulitan serta kurang termotivasi dan tidak antusias

Buku bergambar tanpa kata merupakan media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita di kelas. Buku bergambar tanpa kata atau *Wordless Picture Book* (WPB) adalah sebuah buku bergambar yang alur ceritanya dipaparkan secara jelas dan berurutan melalui gambar yang saling berkaitan dari halaman satu ke halaman selanjutnya (Jalongo, M.R, & dkk, 2002). Pendapat lain dikemukakan oleh (Arifiyanti & Ananda, 2018) Buku cerita bergambar tanpa teks menyajikan berbagai gambar yang sesuai isi cerita namun tidak menambahkan kalimat alur atau isi cerita dalam bentuk tulisan. *Wordless Picture Books* mengandung dialog, label, *onomatopeia*, dan teks yang digunakan sebagai perangkat pada awal dan akhir buku, simbol, dan tentu saja judul buku (Gusmuliana & Fitri, 2016). Selain itu menurut (Serafini, 2014) buku bergambar tanpa kata masih mengandung beberapa kata, seperti judul, nama penulis dan ilustrator, informasi hak cipta, dan uraian penulis buku. Buku bergambar tanpa kata menggunakan rangkaian gambar sebagai media utama penyampaian pesan. Fungsi gambar dalam cerita memiliki dua fungsi, yaitu: 1) memberikan pemahaman yang menyeluruh (*comprehension*), dan 2) memberikan rangsangan imajinasi (Chih, 2008). Stimulus berupa gambar inilah yang menjadi fokus peserta didik dalam bercerita. Selain itu, gambar yang terdapat di buku mendukung penambahan kosa kata baru kepada peserta didik sehingga dapat membantu untuk bercerita (Tarigan N. T., 2018).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa buku bergambar tanpa kata (*wordless picture book*) lebih efektif dalam menstimulasi produksi kosakata anak (Moreno, Reali, & Carreno, 2017).

Penggunaan buku bergambar tanpa kata sendiri belum digunakan oleh guru kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat pada saat pembelajaran bercerita dikarenakan perpustakaan sekolah belum memiliki koleksi buku tersebut. Buku cerita yang adapun memiliki teks yang panjang serta tidak menarik, bahkan jumlahnya terbatas dan tidak dalam kondisi yang baik. Selain observasi di SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat, peneliti juga melakukan

METODE

Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010).

Pada penelitian dan pengembangan ini, produk Buku Bergambar Tanpa Kata yang dikembangkan menggunakan tahap pengembangan model ADDIE. Tahap pengembangan model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Peneliti memilih tahap pengembangan model ADDIE karena model ini sistematis, mulai dari melakukan analisis, mendesain rancangan produk, mengembangkan produk buku cerita bergambar (yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi), mengimplementasikan buku cerita bergambar tanpa kata yang telah dibuat, dan mengevaluasinya,

observasi ke berbagai toko buku di daerah Kota Tangerang pada Januari 2020. Buku bergambar tanpa kata ternyata sulit ditemukan di toko-toko buku. Ada buku bergambar tanpa kata, tetapi tidak terintegrasi buku tematik kelas II SD sehingga tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran bercerita di kelas II SD.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian berbentuk *Research and Development (R&D)* dengan judul "Pengembangan Buku Bergambar Tanpa Kata untuk Pembelajaran Bercerita Siswa kelas II Sekolah Dasar".

selain itu produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran sehingga model ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan buku bergambar tanpa kata untuk pembelajaran bercerita kelas II sekolah dasar ialah observasi, wawancara dan kuesioner. Skala penilaian yang digunakan dalam kuesioner pengumpulan data adalah skala *likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Setelah peneliti memberikan kuesioner, maka dilakukan perhitungan dengan persentase. Peneliti menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Skor

Persentase	Data Kualitatif
0% - 25%	Kurang Baik
26% - 50%	Cukup Baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa buku bergambar tanpa kata untuk pembelajaran bercerita kelas II Sekolah Dasar. Buku bergambar tanpa kata yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi media yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran bercerita. Buku bergambar tanpa kata ini berpacu pada buku tematik kelas II SD tema 7 “Kebersamaan” Subtema 1 “Kebersamaan di Rumah” sehingga buku bergambar tanpa kata ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bercerita pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Buku ini menyajikan sebuah cerita mengenai kebersamaan dan sikap hidup rukun para semut saat mencari makan dan membuat sarang baru di pohon. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang cocok digunakan untuk pengembangan media pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil pengembangan yang dilakukan peneliti dalam setiap tahapnya akan dipaparkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis objek-objek yang digunakan dalam penelitian yaitu, a) proses pembelajaran bercerita pada kelas

II sekolah dasar, b) media yang digunakan dalam pembelajaran bercerita pada kelas II sekolah dasar, c) permasalahan dalam pembelajaran bercerita di kelas II sekolah dasar, dan d) karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan ialah wawancara kepada guru kelas II SDN Bendungan Hilir 01 serta melakukan observasi dilapangan agar data yang dikumpulkan lebih akurat.

2. *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal pada tahap analisis kebutuhan, guru membutuhkan media yang tepat, efektif, dan menarik yang dapat memberikan stimulus untuk bercerita

kepada peserta didik dalam pembelajaran bercerita. Pada tahap ini, langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan cakupan materi, membuat *storyboard*, membuat gambaran kasar, dan membuat perencanaan desain. Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran buku bergambar tanpa kata di atas kertas A4 berbentuk vertikal dengan jenis kertas *artpaper* 150g.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu *Development* (Pengembangan). Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan. Pada tahapan ini dikembangkannya buku bergambar tanpa kata sebagaimana rancangan yang telah dibuat pada langkah desain. Peneliti dibantu oleh ilustrator yang membuat gambar pada buku bergambar tanpa kata sesuai dengan cerita dan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti. Pengembangan produk buku bergambar tanpa kata disesuaikan

dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

4. **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini media diuji coba kepada pengguna dengan beberapa tahap yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test* dengan memberikan kuisioner. Namun, dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda negara-negara di dunia termasuk di Indonesia, maka media buku cerita bergambar tanpa kata hanya diimplementasikan pada uji coba *one to one*.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi *One to One*

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Ilustrasi Gambar	6	24
Total	6	24
Persentase		100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba *one to one*, maka Buku Bergambar Tanpa Kata “Kebersamaan Keluarga Semut” memperoleh skor dengan persentase sebesar 100%. Jika dideskripsikan maka termasuk kategori sangat baik.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan memperbaiki media yang telah dikembangkan agar layak diuji coba kepada peserta didik kelas II sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli media gambar untuk anak. Uji coba ini dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli media dengan Bapak Syarif Sumantri selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan dosen Pascasarjana Universitas Negeri

Jakarta, ahli materi dan ahli gambar untuk anak yaitu Ibu Rahmah Purwahida. Dosen ahli yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Adapun hasil uji coba oleh para ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Kelayakan Isi Gambar	5	20
Aspek Bercerita	2	8
Total	7	28
Persentase		100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli materi, maka Buku Bergambar Tanpa Kata “Kebersamaan Keluarga Semut” memperoleh skor dengan persentase sebesar 100%. Jika dideskripsikan maka termasuk kategori sangat baik.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Ahli Media Gambar untuk Anak

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Ilustrasi Gambar	2	3
Sajian Buku	2	3
Isi Cerita	1	3
Kegrafikan	1	3
Total	6	12
Persentase		100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli media gambar untuk anak, maka Buku Bergambar Tanpa Kata “Kebersamaan Keluarga Semut” memperoleh skor dengan persentase

sebesar 100%. Jika dideskripsikan maka termasuk kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Kelayakan Isi	5	20
Gambar	2	8
Aspek Bercerita	7	28
Total		100%
Persentase		

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli media, maka Buku Bergambar Tanpa Kata “Kebersamaan Keluarga Semut” memperoleh skor dengan persentase sebesar 100%. Jika dideskripsikan maka termasuk kategori sangat baik.

Kelebihan buku bergambar tanpa kata yang dikembangkan ini memuat konten sikap rukun dan kerjasama yang terinspirasi oleh hewan semut. Selain itu, buku bergambar tanpa kata ini dipenuhi dengan ilustrasi gambar yang penuh warna sehingga dari segi visualisasi buku ini menjadi lebih menarik serta bentuk dan kertas yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik buku untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Buku ini dipersiapkan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran bercerita.

Buku bergambar tanpa kata yang telah dikembangkan juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu hanya terdapat satu series dan tidak berkelanjutan serta mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik.

Berikut merupakan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh

peneliti sebelumnya terkait pembelajaran bercerita antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Lestari dengan judul “Pengembangan Wordless Picture Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia 5 – 6 tahun”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Ika Lestari, buku bergambar tanpa kata mendukung penambahan kosa kata baru kepada anak sehingga dapat membantu untuk bercerita (Lestari, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Revina Rizqiyani dan Nur Azizah dengan judul “Kemampuan Bercerita Anak Prasekolah (5-6 tahun)”. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui keefektifan buku bergambar tanpa kata yang digunakan ketika kegiatan bercerita. Hasil analisis diketahui bahwa buku bergambar tanpa kata efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan ketika anak bercerita dengan buku tanpa kata lebih mahir dalam berimajinasi dan membuat kata-kata. Hasil yang didapat pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bercerita pada anak dibandingkan kelompok kontrol. Pembelajaran yang digunakan oleh kelompok eksperimen menggunakan buku bergambar tanpa kata mendapatkan rata-rata *pretest* 18,93 dan rata-rata *posttest* mendapatkan 24,87. Hal ini menunjukkan bahwa dengan buku bergambar tanpa kata efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita (Rizqiyani & Azizah, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Ana Munzaroah, Anayanti Rahmawati, dan Ruli Hafidah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Buku Gambar Tanpa Kata Pada Anak Kelompok B1 Tk Aisyiyah Manggis Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan bercerita anak pada setiap siklus. Sebelum tindakan, terdapat 7 anak atau 36,84% yang dinyatakan tuntas. Pada siklus I, anak yang mencapai nilai ketuntasan mencapai 57,89% atau 11 anak, pada siklus II anak yang mencapai nilai ketuntasan mencapai 84,21% atau 16 anak. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa melalui media buku gambar tanpa kata dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Manggis Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016 (Munzaroah, Rahmawati, & Hafidah, 2016).

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku bergambar tanpa kata efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak.

Penelitian pengembangan buku bergambar tanpa kata ini belum sempurna, peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitian yang dipaparkan sebagai berikut: Peneliti tidak

melakukan uji efektifitas media buku bergambar tanpa kata serta tidak melaksanakan evaluasi sumatif dalam penelitian, dan dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19* peneliti tidak bisa melakukan uji pengguna secara maksimal melainkan hanya pada tahap uji *one-to-one*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu buku bergambar tanpa kata “Kebersamaan Keluarga Semut” sangat layak untuk digunakan dengan melihat hasil rata-rata perhitungan uji coba ahli media, ahli materi, dan ahli media gambar untuk anak yakni sebesar **97,02%**. Buku bergambar tanpa kata “Kebersamaan Keluarga Semut” ini juga sangat diminati oleh peserta didik kelas II SD. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji coba tahap *one-to-one* yakni sebesar **100%** sehingga buku bergambar tanpa kata “Kebersamaan Keluarga Semut” termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifiyanti, N., & Ananda, K. (2018). Produksi Kosakata Anak Melalui Electronic Wordless Picture Storybook. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, Vol. 11 No.2 Hal 101-107.
- Azmi, S. R. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Science And Social Research*, 7 – 11.
- Chih, S. H. (2008). The value of English picture story books. *ELT Journal*. Volume 62/1 doi:10.1093/elt/ccm077
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan No. 3*.
- Gusmuliana, & Fitri. (2016). The Effect Of Using Wordless Picture Books Strategy On Students' Ability In Writing Narrative Paragraph. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, Vol.2 No.2.

- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan Ii Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. V No. 2.*
- Jalongo, M.R, & dkk. (2002). Using Wordless Picture Books to Support Emergent Literacy. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 29 No.3 Human Sciences Press, Inc.
- Kasim, M. (2014). *presentasi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Laksana, & Widiastika. (2017). *engembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Ngada Flores*, 151-162.
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Wordless Picture Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia 5 – 6 tahun.
- Moreno, C., Reali, & Carreno, M. (2017). Wordless Picture Books Boost Preschoolers' Language Production Du-ring Shared Reading. *Early Childhood Research Quaterly*, 52-62.
- Mulyati, Y. (2008). *Keterampilan berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munzaroah, D. A., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Buku Gambar Tanpa Kata Pada Anak Kelompok B1 Tk Aisyiyah Manggis Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016*, Vol.5 No.1.
- Ningsih. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita. *Kreatif Tadulako*, 243-256.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , Vol.9 No.3.
- Rizqiyani, R., & Azizah, N. (2018). Kemampuan Bercerita Anak Prasekolah (5-6 tahun). *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 7.
- Serafini, F. (2014). Exploring Wordless Picture Book. *The Reading Teacher*, Vol. 68 Hal. 24.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Vol.02.No.2.
- Torr, J., & Clugston, L. (1999). A comparison Between Informational and Narrative Picture Books as a Context for Reasoning Between Caregivers

and 4-Year Old Children. *Early Child Development and Care*, 159 (1): 25-41.

Yanuar, A. (2012). *Jenis-jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD*. Yogyakarta: Diva Press.

Yaumi, M. (2013). *Prinsip-prinsip Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada Group.