

**BUKU CERITA ANAK (*LIVING BOOK*)
SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISWA
PERBATASAN DI SMP NEGERI 1 SEBATIK**

Siti Sulistyani Pamuji¹, Rezky Nurmayani²

¹ E-mail: sitisulistyani@borneo.ac.id, rezkynurmayani@gmail.com

Universitas Borneo Tarakan

ABSTRAK

Kata Kunci: *Cerita Anak, Media Pembelajaran, Sebatik*

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku cerita anak (living book) berbasis digital, sebagai media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat baca siswa perbatasan di Sebatik. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan buku cerita anak berdasarkan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar wawancara guru, angket validasi ahli, dan angket respon guru serta siswa yang pada setiap angket memiliki 10 aspek penilaian. Hasil penelitian dari validasi penyajian buku cerita anak berbasis digital melalui angket oleh ahli bahasa mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat layak, oleh ahli materi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi sangat layak dan oleh ahli media mencapai persentase 79% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil angket respon guru terhadap buku cerita anak berbasis digital mempunyai nilai persentase sebesar 88% dengan kualifikasi sangat praktis dan angket respon siswa memiliki persentase sebesar 84% yang dikualifikasikan sangat efektif. Uji coba produk dilakukan pada kelas VII-B SMP Negeri 1 Sebatik. Hasil penelitian dan pengembangan buku cerita anak berbasis digital layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran cerita fabel dan cerita fantasi di kelas VII.

Key word: *Children's Stories, Learning Media, Sebatik*

This research is research and development (Research and Development). This study aims to produce digital-based children's story books (living books), as an interesting learning medium and increase the interest in reading of border students in Sebatik. This study describes the use of children's story books based on their feasibility, practicality, and effectiveness. This research and development instrument uses teacher interview sheets, expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires which in each questionnaire have 10 aspects of assessment. The results of the research validation of the presentation of digital-based children's story books through a questionnaire by linguists reached a percentage of 92% with very decent qualifications, by material experts it reached a percentage of 80% with very decent qualifications and by media experts it reached a percentage of 79% with very decent qualifications. The results of the teacher's response questionnaire to digital-based children's storybooks have a percentage value of 88% with a very practical qualification and a student response questionnaire has a percentage of 84% which is qualified as very effective. Product trials were carried out in class VII-B of SMP Negeri 1 Sebatik. The results of research and development of digital-based children's story books are suitable for use in Indonesian language learning, especially learning fables and fantasy stories in class VII.

PENDAHULUAN

Pentingnya minat baca-tulis siswa untuk ditumbuhkembangkan tidak terlepas dari tuntutan zaman yang menghendaki setiap individu untuk literat dalam mengakses dan memperoleh informasi. Tentu saja, sebelum menguasai literasi informasi, individu tersebut harus memahami dimensi literasi, dimana dimensi literasi ini membawa individu tersebut ke dalam gerbang literasi yang lebih luas cakupannya. Adapun dimensi literasi yang paling dini adalah literasi baca-tulis.

Literasi dalam pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena literasi ini sangat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Saat ini, minat baca pada diri siswa masih rendah dan memerlukan dukungan dan peran dari lingkungan sekitar mereka tak terkecuali dukungan dan peran dari para guru. Oleh karena itu, pelaksanaan penerapan literasi di sekolah diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan literasi menulis dan membaca siswa.

Guru harus mampu mendesain pembelajaran berbasis literasi, menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini juga sebagai solusi dari *dampak learning loss* di masa pandemi Covid-19. Tentunya ditemukan permasalahan-permasalahan dalam melakukan pembelajaran dari segi penggunaan model pembelajaran mencakup metode dan media pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru, disamping permasalahan kurangnya minat baca, serta sarana pendukung untuk terus memotivasi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran literasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Menurut Arsyad (2017: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pengajaran. Pentingnya pengembangan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk mempercepat dan mempermudah proses penransferan informasi dan pengalaman kepada siswa. Arsyad (2017:26) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai Media pengajaran, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Ada berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah buku ajar. Buku ajar dapat berupa buku teks berisi informasi materi pembelajaran maupun buku cerita yang di kemas dalam bentuk pembelajaran seperti buku cerita anak berbentuk *living book*. Menurut Nurgiyantoro (2005) Bentuk cerita anak *living book* adalah media yang dikemas berupa cerita kehidupan anak secara nyata dan diceritakan secara natural. Buku jenis ini sangat baik bagi anak dan menarik minat membaca siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka permasalahan yang dihadapi dapat diatasi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan (*living book*) berbasis digital untuk meningkatkan minat membaca siswa SMP Negeri 1 Sebatik. Dengan dilakukannya pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan (*living book*) berbasis digital ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat digunakan guru dan mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan (*living book*) berbasis digital untuk meningkatkan minat membaca siswa SMP Negeri 1 Sebatik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran berupa Buku Cerita Anak Perbatasan (living book) berbasis Digital untuk meningkatkan minat membaca siswa SMP Negeri 1 Sebatik.*” sangat penting untuk dilaksanakan. Produk penelitian ini diharapkan mampu membantu dan mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar dan pembelajaran di dalam kelas

Adapun bentuk kajian riset sebelumnya yang relevan sebagai berikut:

1. Pamuji, S. S., & Thobroni, M. (2019). Pengembangan Modul Psikolinguistik berbasis Animasi 3D di Universitas Borneo Tarakan. Hasil penelitian ini berupa penelitian dan pengembangan Modul Psikolinguistik berbasis Animasi 3D *Powtoon*. Bahan ajar yang dikembangkan berupa modul Psikolinguistik, melalui uji ahli bahan ajar, praktisi dan uji lapangan, dan diperoleh hasil bahwa modul tersebut layak untuk digunakan.
2. Kurniawati, Dedek, dkk. (2022) Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi. Hasil penelitian dapat menumbuhlestarikan cinta literasi budaya kearifan local serta mendekatkan pesertadidik pada jiwa nasionalisme. Hasi uji instrument penelitian menunjukkan peseta didik telah tuntas secara klasikal dan media layak untuk digunakan.

Dari kedua riset di atas, terdapat perbedaan dari judul, subjek maupun objeknya, persamaan dengan penelitian ini menggunakan penelitian R & D dengan fokus Media Pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini memuat bahan kajian yang sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Yang berarti “pengantar” atau “perantara” (Haryono, 2015:47). Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Arsyad (2014:16) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara untuk membantu komunikasi pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran. Munadi (2012:7) mengartikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif. Sumanti (2012:6) juga mengartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan

untuk menyalurkan pesan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dua merangsang perhatian, minat dan perasaan siswa.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Alat yang digunakan untuk merangsang siswa agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih baik. Secara garis besar media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi, membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajarnya.

2. Buku Anak *Living Book*

Menurut Nurgiantoro (2018) buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Buku secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Termasuk ke dalam kategori ini adalah buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*). Bruno Bettheim (2011), menyebutkan bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak, misalnya saja dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia.

Living books adalah buku yang mengandung ide-ide “hidup”. Ide atau gagasan. *Living books* bisa dikenali dari kalimat-kalimat yang bernas serta bahasanya yang indah-berkesan, meski tidak harus berbunga-bunga. Gaya bertuturnya biasanya naratif (berkisah). Jika disertai ilustrasi, maka ilustrasi itu pun dikerjakan secara sungguh-sungguh, berkarakter. (Elen K: 2015)

Target *audience* yang dipilih dalam penelitian ini yaitu anak-anak, sehingga peneliti membuat sebuah buku cerita berbentuk *Living Book* untuk siswa di wilayah perbatasan. Digunakannya media buku dalam pembuatan karya ini yaitu agar anak tidak lagi menganggap buku sebagai sesuatu yang membosankan untuk dilihat. Selain itu, dibuatnya buku ini juga diharapkan agar anak tidak hanya focus dengan bermain gadget saja tetapi ia juga bisa mendapatkan hiburan melalui buku cerita.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D, yang menyajikan produk dengan langkah-langkah dalam pengujian keefektifannya. Penelitian ini memusatkan dan mengikuti aturan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* dalam Setyosari (2020). Prosedur pengembangan media pembelajaran di bagi menjadi tujuh tahapan pengembangan Buku Cerita Anak (*Living Book*) sebagai media pembelajaran.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian ini di SMP Negeri 1 Sebatik kelas IIIB dengan alamat jalan Manunggal 34 Desa Pancang Sebatik Utara. Waktu penelitian dimulai pada 23 Mei-23 Juni 2022.

2. Data Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif yang berupa data verbal tertulis dan tidak tertulis. Data verbal tertulis berupa catatan, komentar, saran atau informasi lisan dari uji ahli, uji praktisi, dan uji lapangan yang dihimpun dari data yang diperoleh dari angket penilaian yang telah disediakan oleh peneliti. Sedangkan data verbal tidak tertulis berupa informasi lisan yang diperoleh ketika wawancara dan juga masukan-masukan lisan dari ahli maupun praktisi. Data verbal tidak tertulis kemudian ditranskripsikan. Dalam penelitian juga terdapat data numerik yang berasal dari penilaian subjek terhadap produk berupa skor-skor yang terdapat dalam angket penelitian.

3. Rancangan Penelitian

Prosedur pengembangan buku Cerita Anak meliputi:

- a. Penelitian dan Pengumpulan data
- b. Perencanaan meliputi penyusunan materi dan desain buku
- c. Pengembangan produk awal
- d. Uji coba awal
- e. Revisi produk
- f. Uji coba lapangan
- g. Revisi produk akhir

5. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data kualitatif menggunakan instrumen pengumpulan data berupa penggunaan lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan observasi keterpakaian produk serta dokumentasi. Instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu dengan penggunaan lembar angket ahli, respon guru, dan respon siswa.

6. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh akan dianalisis sebagai berikut:

- a. Analisis Validasi Uji Kelayakan.
Dalam hal ini melalui uji oleh ahli Bahasa, ahli materi dan ahli media pembelajaran yang memeberikan penilaian berdasarkan pertanyaan bersangkutan dengan pengembangan yang dilaksanakan peneliti. Kemudian dihitung menggunakan rumus presentase rata-rata yang perhitungannya berada pada kategori layak atau tidak layak.
- b. Analisis Kepraktisan
Uji kepraktisan berdasarkan data hasil respon guru dan angket hasil observasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan (*living book*) berbasis digital meliputi enam aspek, yaitu kedalaman materi, kelengkapan materi, isi, tampilan dan tata letak, penyajian, dan bahasa. Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan komponen yang tersaji dalam bentuk tabel. Berikut sajian data hasil uji ahli praktisi, ahli pengembangan media dan ahli pembelajaran dan uji coba lapangan berdasarkan klasifikasi komponen penilaian.

1. Hasil Uji Ahli Bahasa

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek Bahasa	75 %	Sesuai
2	Aspek Kesesuaian Kalimat	80 %	Sangat Sesuai
3	Aspek Deskripsi Isi	90%	Sangat Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	90%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		92,00%	Kualifikasi: sangat Layak

Tabel 1 menyajikan data oleh penilaian ahli praktisi yakni Ibu Siti Fathonah, M.Pd. pada aspek kedalaman cerita yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 75%, aspek kelengkapan cerita mendapatkan nilai 80%, aspek deskripsi isi mendapatkan 90%, dan aspek tampilan dan tata letak bahan ajar mendapatkan nilai 90 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat diuji cobakan.

2. Hasil Uji Ahli Pengembangan Media Pembelajaran

Pada uji ahli yang dilakukan oleh ahli pengembangan bahan ajar. Penilaian terdiri dari 4 aspek yaitu: kedalaman cerita, kelengkapan materi cerita, deskripsi isi, dan tampilan dan tata letak. Berikut sajian data hasil uji ahli pengembangan media pembelajaran buku cerita anak berbasis digital yang dilakukan oleh Bapak Achmad Dicky Romadhan, S.Pd., M.Hum.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Anak

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek Kedalaman Cerita	75 %	Sesuai
2	Aspek Kelengkapan Cerita	85 %	Sesuai
3	Aspek Deskripsi Isi	75%	Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	80%	Sesuai
Tingkat Pencapaian		79%	Kualifikasi: Layak

Tabel 2 menyajikan data oleh penilaian ahli pengembangan media pembelajaran buku cerita anak pada aspek kedalaman cerita yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 75%, aspek kelengkapan cerita mendapatkan nilai 85%, aspek deskripsi isi mendapatkan 75%, dan aspek tampilan dan tata letak nilai 80 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi layak dan dapat diuji cobakan.

3. Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran

Pada uji ahli yang dilakukan oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, penilaian terdiri dari 4 aspek yaitu: kedalaman cerita, kelengkapan cerita, deskripsi isi, dan tampilan dan tata letak buku cerita anak. Berikut sajian data hasil uji ahli pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Ibu Hj. Nuraini, S.Pd.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek Kedalaman Cerita	80%	Sangat Sesuai
2	Aspek Kelengkapan Cerita	80 %	Sangat Sesuai
3	Aspek Deskripsi Isi	80%	Sangat Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	80%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		80%	Kualifikasi: sangat Layak

Tabel 3 menyajikan data oleh penilaian ahli pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Media Buku Cerita Anak pada aspek kedalaman materi cerita yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 80%, aspek kelengkapan cerita mendapatkan nilai 80%, aspek deskripsi isi mendapatkan 80%, dan aspek tampilan dan tata letak buku cerita anak mendapatkan nilai 80 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat diuji cobakan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada hasil Uji lapangan yang dilakukan oleh 28 siswa pada hari Sabtu 6 Agustus 2022, oleh siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Sebatik pada media pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan mendapatkan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Lapangan Buku Cerita Anak

Kriteria	Persentase				Keterangan
	4	3	2	1	
a. Halaman Depan	92,10%	8,33%			Sangat sesuai
b. Isi	81,57%	18,42%			Sesuai
c. Kekhasan cerita	86,84%	13,15%			Sangat sesuai
d. Ide dan kreativitas	86,84%	13,15%			Sangat sesuai
e. Tata letak	92,10%	8,33%			Sangat sesuai

Tabel 4 berdasarkan sajian data hasil uji lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Sebatik, media pembelajaran buku cerita anak termasuk dalam katagori sesuai. Hal ini dibuktikan dengan rentang persentase 81,57% - 92,10% yang berarti sesuai dan layak untuk digunakan.



Gambar 1 Tampilan Cover dan Isi Buku Cerita Anak

5. Saran Perbaikan dan Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli Media Pembelajaran, ahli bahasa, dan uji lapangan, serta catatan dari para ahli, ada beberapa saran untuk memperbaiki media pembelajaran berupa buku cerita anak perbatasan yang dikembangkan. Revisi yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut.

- a. Perlu adanya penambahan materi cerita kekhasan daerah perbatasan dan budaya wilayah Kalimantan seperti nama tokoh cerita, dan latar cerita yang menggambarkan suasana di sebatik, sehingga buku cerita ini menyajikan cerita yang dapat dinikmati oleh siswa di sebatik.
- b. Perbaikan pada penulisan kalimat/kata di dalam buku agar sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).
- c. Alur cerita disesuaikan dengan materi siswa SMP
- d. Penambahan daftar isi dan sinopsis cerita
- e. Pengaturan tata letak gambar dan tulisan disesuaikan

Setelah mendapatkan saran perbaikan dari validator kemudian tim peneliti melakukan revisi produk buku cerita anak perbatasan. Selanjutnya tahap akhir penelitian ini yakni digitalisasi media pembelajaran berupa buku cerita anak. Proses digitalisasi menggunakan aplikasi berbasis web *Flip Snack*. Setelah buku sudah dalam bentuk digital, kemudiah di share kepada guru dan siswa sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan landasan teori dan analisis data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli menunjukkan buku cerita anak sebagai media pembelajaran layak untuk digunakan.
2. Berdasarkan angket respon siswa, dengan aspek kepraktisan berupa penilaian seorang praktisi yang diperoleh dari respon guru kelas VII-B sebesar 88% dengan kualifikasinya sangat praktis. Penilaian ketiga sesuai aspek keefektifan dilakukan oleh responden yang berasal dari 28 siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Sebatik. Diperoleh persentase penilaian sebesar 84% atau sangat efektif. Sehingga disimpulkan jika buku cerita anak dapat dipakai untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Sebatik, sebagai bahan ajar yang disajikan pada pembelajaran cerita fantasi dan cerita fabel.
3. Pengembangan Buku Cerita Anak di kemas dalam bentuk digital, yang didesain menggunakan aplikasi *Flip Snack* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa di daerah perbatasan pulau Sebatik.

SARAN

Saran-saran untuk penelitian lebih lanjut diharapkan dapat:

1. Penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran yang salah satunya berupa buku cerita anak dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas, guru dapat menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis cetak maupun digital.
2. Penelitian ini dapat berkembang secara luas dan lebih lanjut terkait media buku cerita anak sebagai media pembelajaran atau bahan ajar yang diterapkan sekaligus mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai jenjang pendidikan.
3. Penelitian selanjutnya dapat menghasilkan produk-produk baru berupa media pembelajaran yang menarik dan memiliki manfaat untuk pembelajaran dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa, pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran melalui tahapan sesuai metode *Research and Development*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tak Lupa kami Ucapkan terimakasih kepada semua pihak atas penyelesaian penelitian ini, terkhusus kepada:

1. Universitas Borneo Tarakan, melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dana hibah Riset Kompetensi Dosen (RKD) Tahun 2022.
2. Kepala Sekolah, Guru dan Siswa di SMP Negeri 1 Sebatik yang telah berkontribusi dan berkolaborasi dalam penelitian ini
3. Dosen dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Borneo Tarakan melalui program Riset Kolaborasi yang telah bekerjasama dalam pengumpulan data dan Analisis Data Penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y.dkk . (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Kedua; Yanita Nur Indah Sari, Ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Depdiknas.2006. *Pedoman Pemilihan dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta.
- Kurniawati, Dedek, dkk.2022. Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovaso Video Animasi.JBSI:Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 7 Nomor 2 September 2022.<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JP-BSI/article/view/2688>
- Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Presss.
- Pamuji, S. S., & Thobroni, M. (2019). Pengembangan Modul Perkuliahan Psikolinguistik Berbasis Animasi 3d Di Universitas Borneo Tarakan. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Saryono, D. dkk. (2017). Materi Pendukung Literasi Baca-Tulis. In *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang: Prenada Media.
- Tim Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional* (L. A. Mayani, Ed.). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.