

PENGEMBANGAN MEDIA *LAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Rafika Nabilla Oliviea^{1*}, Rahutami², Dwi Agus Setiawan³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

rafikanabilla0@gmail.com

ABSTRACT

LAPBOOK MEDIA DEVELOPMENT TO IMPROVE STUDENTS'

SPEAKING SKILLS IN SUBJECTS INDONESIAN CLASS IV

The development of information technology influences the way people learn. Learning can run smoothly if there is good communication between the teacher and students. Speaking skills are children's ability to communicate with other people. The use and development of learning media can improve students' speaking skills, so researchers developed Lapbook learning media for Class IV Indonesian language subjects. This research uses the ADDIE model development research type. The research results showed that the validation results by media experts obtained an average score of 95%, material experts obtained an average score of 79.16%, and language experts obtained an average score of 100%. The results of the teacher's practicality assessment obtained an average score of 100%, and the class IV students' practicality assessment obtained an average score of 86.25%. So it can be concluded that the Lapbook media is feasible and practical to use as a learning medium that can improve students' speaking skills in class IV Indonesian language subjects at SDN Sidoluhur 01. Future researchers can develop the Lapbook media on other materials in a more interesting way.

Keywords : *lapbook media; speaking skill; Indonesian.*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *LAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN

BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi cara masyarakat dalam belajar. Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *Lapbook* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 95%, ahli materi memperoleh skor rata-rata 79,16%, dan ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 100%. Hasil penilaian kepraktisan guru memperoleh skor rata-rata 100%, dan penilaian kepraktisan siswa kelas IV memperoleh skor rata-rata 86,25%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Lapbook* layak dan praktis untuk digunakan sebagai media

pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Sidoluhur 01. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Lapbook* pada materi lain dengan lebih menarik.

Kata kunci : Media *Lapbook*; Keterampilan Berbicara; Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pada abad ke 21 Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang pesat dan telah membawa perbedaan pada pola belajar dan pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Dalam pembelajaran pemanfaatan teknologi mengubah terjadinya filosofi proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), dimana yang sebelumnya proses pembelajaran berpusat pada pendidik atau guru (*teacher centered*) (Rinaldi, 2017). Pembelajaran dinilai mampu berjalan dengan lancar apabila adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Kemampuan berkomunikasi yang baik dapat membantu kita agar saling memahami antara individu dengan individu lainnya, menghindari adanya kesalahpahaman dan tentunya dapat memberi rasa nyaman terhadap setiap individu (Oktaviana, D. & Wiryosutomo, 2022). Kemampuan berkomunikasi siswa harus ditingkatkan sejak dini, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa yaitu dengan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Keterampilan berkomunikasi anak harus dilatih sejak dini. Pada saat ini keterampilan berbicara siswa kelas IV tergolong masih rendah, maka dari itu alasan peneliti memilih kelas IV dikarenakan pada kelas IV merupakan tahap awal dalam memasuki jenjang atau kelas tinggi (Suriani, 2021). Pada kelas tinggi siswa diharapkan untuk memiliki keterampilan yang baik dalam hal komunikasi, apabila siswa tidak memiliki keterampilan berbicara yang baik maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi yang lebih sulit. Permasalahan ini dibuktikan dengan adanya studi riset yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi pada siswa kelas IV yang kurang membuat siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat hasil belajar yang didapatkan siswa akan lebih rendah atau menurun dalam penilaian keterampilan berbicara (Muna, 2019). Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Ayun Nikmah, 2020) menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV kesulitan menyampaikan kembali dari cerita yang telah diketahui sebelumnya, dan metode yang digunakan tidak sesuai dengan materi serta kurangnya media pendukung. Penelitian lain dari (Priatna, 2019) menyatakan bahwa siswa kelas IV masih belum memiliki keterampilan berbicara dan sulit mengkomunikasikan informasi yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Sidoluhur 01, kecamatan Lawang menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara di kelas belum maksimal. Hal tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas yang masih menggunakan metode tanya jawab dan metode ceramah untuk pendalaman materi. Ketika disuruh berbicara kebanyakan suara siswa cenderung pelan dan hanya terdengar sampai bangku depan. Pelaksanaan pembelajaran kurang variatif terutama pada pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran, khususnya pembelajaran bercerita. Media yang diterapkan oleh guru hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku siswa, sehingga siswa masih kekurangan bahan untuk bercerita.

Media *Lapbook* merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan guru kepada siswa dalam materi pembelajaran melalui gambar maupun tulisan yang didukung oleh penjelasan guru sehingga dapat menarik minat siswa dan memberikan motivasi siswa untuk antusias dalam belajar. Media *Lapbook* adalah sebuah portofolio sederhana yang berbahan dasar dari kertas karton dan dilengkapi dengan gambar, grafik, diagram dan karya tulis dari suatu topik yang ditampilkan secara kreatif membentuk seperti buku dan dapat dibuka tutup (Rahmi, 2018). Peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengembangkan kemampuan berbicara dan minat baca siswa melalui media yang dikembangkan. Melihat kemampuan berbicara siswa di SDN Sidoluhur 01 masih rendah. Seperti yang dikemukakan oleh (Rahmat, 2017) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar, siswa harus mampu memahami konteks bacaan, sumber bacaan, keterampilan membaca, menulis, dan berbicara menurut kaidah ejaan yang benar.

Media pembelajaran ini sudah diterapkan pada beberapa penelitian terdahulu diantaranya penelitian dari (Eliatunnisa, 2021) yang berjudul “Pengembangan *Lapbook* Sebagai Media Pengenalan dan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini”, ditunjukkan bahwa media *Lapbook* sangat layak untuk digunakan pada anak usia dini sebagai media. Penggunaan media *Lapbook* juga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa dapat secara langsung memperoleh informasi didalam *Lapbook* tersebut. Penelitian lain dilakukan oleh (Rahmi, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media *Lapbook* Tematik Untuk Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa media *Lapbook* sangat baik memberikan alternatif sumber belajar di dalam kelas serta dapat meningkatkan minat siswa dan memotivasi untuk belajar.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian (*ADDIE Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluate*). Menurut (Kurnia et al., 2019) model ADDIE merupakan model yang menjadi salah satu pedoman pengembangan pembelajaran yang dinamis, efektif dan menjadi pendukung pembelajaran itu sendiri. Hal ini juga sejalan dengan (Puspasari, 2019) ADDIE merupakan model yang penggunaannya mudah untuk diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model ADDIE merupakan model yang rasional dan lengkap dibandingkan model penelitian lainnya.

HASIL

Pengembangan dan penelitian dilakukan dikelas IV SDN Sidoluhur 01. Penelitian tersebut menghasilkan produk media pembelajaran berupa Media *Lapbook*. Produk dibuat yang berbahan dasar kayu triplek, produk ini nantinya akan digunakan oleh guru untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas. Produk pengembangan ini merupakan media pembelajaran *Lapbook* yang dikembangkan menggunakan menggunakan model penelitian *ADDIE*. Pengembangan desain awal produk dalam penelitian ini, peneliti akan menjabarkan tahap penelitian sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*. Tahap analisis yang dilakukan dengan cara melakukan analisis terlebih dahulu, analisis tersebut

meliputi analisis kurikulum yang digunakan di SD tersebut, analisis karakteristik siswa SD, dan analisis media pembelajaran pada kelas IV di SDN Sidoluhur 01 kecamatan Lawang kabupaten Malang. Pada tahap desain ini peneliti merancang media *Lapbook* yang akan dikembangkan pada bab 8 Sehatlah Ragaku.



Gambar 2. Tampilan Cover Media Lapbook Gambar 3. Tampilan Isi Media Lapbook

Produk yang telah dirancang dan di desain oleh peneliti di tahap sebelumnya direalisasikan dalam tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini peneliti membuat dan merevisi media *Lapbook* agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Media *Lapbook* dikembangkan sekreatif mungkin dan menarik perhatian siswa untuk membacanya. Pemilihan warna pada media *Lapbook* disesuaikan dengan siswa SD untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa bersemangat saat belajar. Tahap selanjutnya adalah pengujian produk terhadap produk oleh para ahli. Pengujian produk dilakukan dengan cara memvalidasi Media *Lapbook* oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil validasi media pembelajaran *Lapbook* menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh data sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak", hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 79% dengan kategori "Layak", dan hasil uji validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak". Tahap implementasi peneliti melakukan tahap uji coba kepada 30 siswa kelas IV, kegiatan implementasi dilakukan pada tanggal 31 Maret 2023. Hasil angket yang telah diisi oleh gurumenunjukkan kepraktisan media pembelajaran *Lapbook* yang mendapatkan persentase 100% dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh siswa mendapatkan persentase 87,5% dalam kategori "Sangat Praktis".

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan uji keefektifan. Pada uji keefektifan ini peneliti melakukan analisis nilai pre-test, nilai post-test, nilai keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Lapbook*. Media *Lapbook* dikatakan efektif apabila nilai rata-rata belajar siswa secara keseluruhan mencapai nilai minimal 75. Perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa menunjukkan rata-rata skor yang diperoleh 83,5% dengan kriteria "Sangat Efektif". Sedangkan perbandingan nilai keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan media *Lapbook* menunjukkan peningkatan perolehan nilai dibanding nilai keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan media *Lapbook* dengan rata-rata skor yang diperoleh 77,61 dengan kriteria "Sangat Efektif".

PEMBAHASAN

Media *Lapbook* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk seperti bukudan dapat dibuka tutup sehingga menimbulkan kesan seperti jendela apabila media tersebut dibuka, didalamnya berisi materi pembelajaran untuk membantusiswa dalam memahami suatumateri. Media *Lapbook* ini dapat menampilkan gambar dan tulisan.

1. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitumedia *Lapbook*. Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitutahap Analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), tahap evaluasi (*Evaluation*) (Mulyatiningsih, 2013). Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis (*Analysis*) yang merupakan kegiatan awal yaitu menganalisis keperluan ataukebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap analisis terdapat 3 tahap yaituanalisis kurikulum, analisis karakter siswa, analisis media pembelajaran.

Tahap kedua yaitutahap desain (*Design*), tahap ini merupakan tahapan berupa perencanaan dan rancangan pembuatan desain produk media *Lapbook*. Sebelum membuat media *Lapbook*, peneliti membuat desain dengan melakukan penentuan tema dan pemilihan materi yang akan digunakan pada media *Lapbook*. Peneliti merancang media *Lapbook* yang akan dikembangkan yaitu fokus pada muatan Bahasa Indonesia bab 8 Sehatlah Ragakudengan materi kalimat fakta, kalimat opini, paragraf deduktif, paragraf induktif, dan paragraf campuran. Pembuatan desain media terdapat indikator, petunjuk penggunaan media, sebuah cerita, dan latihan soal. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*) dimana pada tahap ini merupakan tahapan mengembangkan produk sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan (Kurnia et al., 2019). Pada tahap pengembangan peneliti membuat dan merevisi media *Lapbook* agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Tahap keempat yaitutahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini media *Lapbook* diimplementasikan atau diuji cobakan pada 30 siswa dan 1 orang gurukelas IV SDN Sidoluhur 01 setelah media direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan peneliti dalam mengukur tingkat kepraktisan dari media *Lapbook*. Tahap kelima yaitutahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan analisis nilai pre-test, nilai post-test, nilai keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Lapbook*.

2. Kelayakan Produk

Kelayakan media *Lapbook* pada bab 8 Sehatlah Ragakumateri kalimat fakta, kalimat opini, paragraf deduktif, paragraf induktif, pafagraf campuran diketahui kelayakannya sesuai dengan tahap ADDIE. Tahap pengembangan dari media *Lapbook* ini yaitu menentukan tema dan menentukan materi tentang kalimat fakta, kalimat opini, paragraf deduktif, paragraf induktif, dan paragraf campuran. Setelah menentukan materi selanjutnya membuat angket untuk melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Berdasarkan penilaian kelayakan yang diberikan validator yang meliputi, hasil uji validasi dari ahli media memperoleh presentase 95% dengan kategori "**Sangat Layak**". Hal tersebut diperoleh karena media *Lapbook* telah memenuhi beberapa kelengkapan untuk mendukung proses belajar seperti keselarasan dengan tujuan pembelajaran (Eliatunnisa, 2021), materi pembelajaran, dan

keselarasan dengan karakter siswa (Nurrita, 2018). Kemudian media telah sesuai dengan tata letak penulisan, kesesuaian ukuran tulisan, warna, dan gambar. Selain itu dalam segi kemudahan siswa dalam mengakses produk, mengoperasikan produk, ketepatan letak penulisan teks, grafik, dan label, serta kemampuan objek atau produk dalam memotivasi siswa (Risabete & Astuti, 2017).

Hasil validasi materi memperoleh presentase 79,16% dengan kategori **“Layak”**. Hal ini diketahui dari aspek kelengkapan materi dan keluasan materi (Windawati & Koeswanti, 2021), keakuratan fakta, akurasi prosedur atau metode (Nasution, 2017), kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu (Yumini & Rakhmawati, 2015), serta kontekstual contoh yang disajikan harus sesuai. Materi pada media menjadi hal yang mutlak karena media digunakan sebagai sarana penyaluran materi pembelajaran oleh guru kepada siswa sehingga dapat dengan mudah untuk memahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Hasil validasi bahasa memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori **“Sangat Layak”**. Pada aspek kesesuaian bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi aplikasi konsep (Putra & Artayasa, 2017), dan menggambarkan contoh konkret (Astuti & Indianto, 2014). Bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari media *Lapbook* secara tuntas (Hairunnisah, 2021). Ketepatan struktur kalimat, serta tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar (Purnanto & Mustadi, 2016).

3. Kepraktisan Produk

Kepraktisan merupakan ukuran baik atau tidaknya suatu alat penilaian. Kepraktisan dapat diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan untuk orang lain atau pembaca (Alfiriani, 2017). Kepraktisan media *Lapbook* dapat diketahui dari penilaian calon pengguna (guru), dan penilaian peserta didik. Peneliti melakukan uji coba kepada guru kelas IV dan 30 siswa kelas IV SDN Sidoluhur 01 Kecamatan Lawang. Uji coba dilakukan setelah melakukan validasi kepada validator dosen ahli dan dinyatakan valid dan layak untuk di uji cobakan.

Hasil kepraktisan oleh guru memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori **“Sangat Praktis”**. Hal tersebut diketahui dari segi keselarasan dengan tujuan pembelajaran (Eliatunnisa, 2021), kesesuaian tata letak penulisan (Purnanto & Mustadi, 2016), kesesuaian pemilihan warna dan gambar (Dessiane & Hardjono, 2020), kerapian produk, kemudahan siswa dalam mengoperasikan media *Lapbook* (Risabete & Astuti, 2017), kemenarikan warna yang ditampilkan serta fitur dekoratif, serta kemampuan produk dalam memotivasi siswa. Didukung oleh penelitian (Bila, 2020) memperoleh skor kelayakan media dari guru 100% dengan kategori sangat praktis digunakan dan dapat membantuguru dalam pembelajaran.

Hasil penilaian angket kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai rata-rata 86,25% dan dikategorikan **“Sangat Praktis”**. Hal ini dikarenakan media *Lapbook* dinilai cukup mudah digunakan dan tampilan media *Lapbook* yang menarik serta penggunaan kata dan bahasa yang mudah dipahami siswa (Nurrita, 2018). Sejalan dengan penelitian (Antosa, 2020) yang memperoleh skor angket respon siswa terhadap media sebesar 84,50% dan dikategorikan sangat praktis untuk

digunakan dilihat dari kemenarikan media (Johar, 2014), kemudahan penggunaan media *Lapbook* (Risabethe & Astuti, 2017), bahasa yang mudah dimengerti (Hairunnisah, 2021), serta meningkatkan semangat belajar siswa.

4. Keefektifan Produk

Pengambilan data keefektifan media *Lapbook*, peneliti menggunakan angket *pretest* dan *posttest* yang berisi sepuluh soal essay mengenai materi kalimat fakta, kalimat opini, paragraf deduktif, paragraf induktif, dan paragraf campuran. Data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil pre test yaitu 24,41% dengan kategori “Tidak Tuntas”, untuk hasil post-test peneliti mendapatkan hasil “83,5” dengan kategori “Tuntas”, dari hasil post-test menunjukkan terdapat peningkatan nilai dari sebelum menggunakan media *Lapbook* dengan sesudah menggunakan media *Lapbook*, karena melebihi nilai KKM sehingga media pembelajaran *Lapbook* termasuk “Sangat Efektif”. Data menunjukkan bahwa media *Lapbook* efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV. Sejalan dengan pendapat (Fathurrahman, 2019) Ketercapaian hasil yang didapatkan dari tujuan pembelajaran dan peningkatan prestasi siswa menjadi konteks proses pembelajaran dikatakan dapat berjalan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Lapbook* muatan Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa media *Lapbook* dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang dapat membantugurudalam menyampaikan materi pelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk itu guru diharapkan dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itudiharapkan dalam penelitian berikutnya dapat mengembangkan media *Lapbook* pada materi yang berbeda dengan lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiriani, A. (2017). Kelpraktisan Dan Kelelfektifan Modul Pelmbellajaran Bilingual Belrbasis Kompultelr. *Julrnal Kelpelndidikan*, 1(1).
- Antosa, L. (2020). Scielntific Approach Relsilielncel In EllelmeIntary School Throulgh DelvellopmeInt Of Lapbook Lelarning Meldia. *Joulrnal PAJAR*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i.7909>
- Astulti & Indianto. (2014). Pelnggulnaan Meldia Belnda Konkrelt Ulntulk Melnngkatkan Prelstasi Bellajar Matelmatika Anak Tulnagrahita Pada Pokok Bahasan Pelrkalian. *JRR*, 23(1).
- Ayuln Nikmah, A. (2020). Analisis Keltelrampilan Belrbicara pada Pelmbellajaran Bahasa Indonelsia Siswa Kellas IV SD Nelgelri Bullulh 2. *Prosiding Nasional Pelndidikan*, 1(1).
- Bila, Y. S. (2020). Pelngelmbangan Lapbook Belrbasis Jigsaw ulntulk Melnngkatkan Sikap Kelsiapsiagaan Siswa Kellas VI SDN Garulm01. *Julrnal Pelndidikan*, 7(1). https://doi.org/http://doi.org/10.28926/riselt_konselptulal.v7i1.630
- Delssianel & Hardjono. (2020). Elfelktivitas Meldia Pelmbellajaran Celrita Belrgambar ataul Komik Bagi

- Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konselling*, 2(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.537>
- Eliatulnissa, dkk. (2021). Pengembangan Lapbook Sebagai Media Pembelajaran dan Peningkatan Covid-19 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 6.
- Hairulnisa. (2021). Implementasi Media Video dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2).
- Johar, A. (2014). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis BAHASA Inggris di Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan Menggunakan PHP DAN MYSQL. *Jurnal Rekurisif*, 2(1).
- Kulrnia, T. D., Lati, C., Faulziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbasis 3D. *Kulrnia*, 1(1), 516–525.
- Mulyatiningsih, El. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan*.
- Mulna, El. N. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 4(11), 1557–1561.
- Nasution, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Nulrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171.
<https://doi.org/https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-ulntuk-mel-b2104bd7.pdf>
- Oktaviana, D. & Wiryosultomo, H. (2022). Pengaruh Latihan Asertif Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2).
- Priatna, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Purnanto & Mulstadi. (2016). Analisis Kelayakan Bahasa dalam Buku Teks Tema 1 Kelas I Sekolah Dasar Kurikulum 2013. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Puspasari, R. & S. T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putra & Artayasa. (2017). Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangka Karya Monel. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 21(2).
- Rahmat, A. (2017). Gambar sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpel.v1i1.7494>
- Rahmi. (2018). *Pengembangan Media Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar*.
- Rinaldi, A. A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata

- Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 6(1), 1–7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpelnsil.v6i1.7231>
- Risabelthel & Astulti. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Sulriani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Windawati & Koelswanti. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yulmini & Rakhmawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jember Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.