

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERBASIS FIKSI MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH MAKASSAR
KELAS 3 DI SD INPRES LAKIYUNG**

Riswandi¹, Abdul Hakim², Farida Febriati³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

¹wandicaroline2711@gmail.com, ² abdulhakim@unm.ac.id,

³farida.febriati@unm.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the needs, develop a product design, and test the validity and practicality of a multilingual fiction-based picture storybook (Makassar and Indonesian) learning media featuring Lontara script for third-grade students. This study used a Research and Development (R&D) approach, applying the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The study subjects consisted of 20 third-grade students, one homeroom teacher, and two expert validators. Data collection instruments included a needs analysis questionnaire, a validation sheet, and a user response questionnaire. The results showed that the content expert's level of validity reached a very good level with a percentage of 100%, while the media expert's level of validity reached a good level with a percentage of 82%. In the practicality test, responses from students reached 92% and responses from homeroom teachers reached 100%, both of which fall into the very practical category. The conclusion of this study shows that the fiction-based picture story book learning media developed is valid, very practical, and effective to use as a fun supporting media as well as being a concrete effort in preserving the Lontara Makassar script culture for students.

Keywords: Picture Story Book, Makassar Regional Language, Lontara Script

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan, merancang desain produk, serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis fiksi multi bahasa (Bahasa Makassar dan Bahasa Indonesia) yang disertai aksara Lontara untuk peserta didik kelas 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4-D (Define, Design, Development, Disseminate). Subjek penelitian terdiri dari 20 peserta didik kelas 3, seorang guru wali kelas, serta dua validator ahli. Instrumen pengumpulan data berupa angket analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket tanggapan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas materi dari ahli isi mencapai kualifikasi sangat baik dengan persentase 100% , sedangkan tingkat validitas dari ahli media mencapai kualifikasi baik dengan persentase 82%. Pada uji kepraktisan, respons dari peserta didik mencapai 92% dan respons dari guru wali kelas mencapai 100% , yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis fiksi yang dikembangkan ini valid, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media

penunjang yang menyenangkan sekaligus menjadi upaya konkret dalam melestarikan kebudayaan aksara Lontara Makassar bagi peserta didik.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Bahasa Daerah Makassar, Aksara Lontara

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Keanekaragaman suku bangsa dan bahasa menjadi kekayaan yang tidak terhingga nilainya. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mencatat bahwa ada 718 bahasa daerah di Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Beberapa dari bahasa-bahasa daerah tersebut memiliki sistem keaksaraan khusus yang digunakan di daerahnya. Begitupun dengan Bahasa daerah Sulawesi selatan tepatnya Makassar yang memiliki aksaranya sendiri yakni Lontara makassar atau Lontara mangkasara. Maka sebagai langkah dalam pelestarian bahasa daerah dilaksanakan dan diaplikasikan sebagai mata pelajaran Muatan lokal di sekolah, dimulai dari jenjang sekolah dasar sampai menengah atas (RRI,Makassar, 2024). Hal ini sejalan dengan kebijakan dalam Pergub No.79 Tahun 2018 tentang pembinaan bahasa daerah di Sulawesi Selatan pasal 10 yang

menyatakan Bahasa Daerah Wajib Diajarkan 2 Jam Pelajaran Per Minggu. Pembelajaran bahasa daerah memiliki peranan penting dalam melestarikan budaya dan identitas suatu daerah. Bahasa daerah, seperti Bahasa Makassar, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan tradisi.

Menurut penelitian oleh Supriyadi 2021 (Tahir et al., 2024), penguasaan bahasa daerah dapat meningkatkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa daerah dalam kurikulum pendidikan, terutama di tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam melestarikan bahasa dan budaya daerah di Indonesia, seperti yang diatur dalam kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2020.

Meskipun penting, pembelajaran bahasa daerah sering kali

menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian oleh Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa harus didukung oleh media yang menarik dan bervariasi. Di kelas 3 SD, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar bahasa daerah.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dan wawancara guru wali kelas penulis telah mengembangkan suatu produk media pembelajaran edukatif yang tentunya diharapkan mampu menjadi media penunjang untuk menarik perhatian siswa dalam menjadikannya bahan literasi. Media pembelajaran yang di usulkan yaitu buku cerita bergambar yang di rancang dan di desain dengan

menggunakan dua bahasa yakni bahasa Makassar serta bahasa Indonesia dan tentunya dilengkapi dengan aksara Lontara Makassar. Media yang dikembangkan pun berbasis fiksi sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hidayati (2023), yakni fiksi berarti dalam artian ceritanya hasil dari imajinasi atau karangan, contohnya dongeng, cerita rakyat, cerpen, cerita jenaka maupun komik dan sebagainya.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Dalam praktik penelitian, desain 4D digunakan karena kesederhanaan dan fleksibilitasnya. Model ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari pengembangan bahan ajar, instrumen evaluasi, aplikasi digital pembelajaran, hingga sistem pelatihan guru. Dengan mengikuti alur 4D, peneliti dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoretis tetapi juga praktis di lapangan.

Tahap pendefinisian (define) Tahap pendefinisian digunakan untuk

menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini dibagi menjadi beberapa langkah-langkah yaitu: (a) Identifikasi Kebutuhan, Di lakukan wawancara serta membagikan angket analisis kebutuhan kepada Guru wali kelas dan juga kepada siswa kelas 3 yang berjumlah keseluruhan sebanyak 20 siswa. (b) Perumusan Tujuan, Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah siswa membaca buku cerita bergambar (c) Perumusan butir Materi, Merumuskan beberapa butir materi dengan mencari referensi terkait materi yang akan dimasukkan ke dalam media buku cerita bergambar yang akan di buat. Setelah mendapatkan materi yang dibutuhkan maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap Design (perancangan) Tujuan dari tahap ini adalah merancang media pembelajran agar terdapat gambaran dari buku cerita bergambar tersebut. Dalam tahap ini ada langkah-langkah yang meliputi: (a) Perancangan sumber dan isi. (b)

Pengembangan dan desain buku cerita bergambar

Tahap Develop (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa berupa buku cerita bergambar yang valid dan praktis. Buku cerita bergambar yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh validator ahli isi atau materi dan validator ahli media,

Kemudian berlanjut ketahap penyebaran atau dessiminate, dalam tahapan ini produk dicetak dan disebarakan pada sekolah sasaran tersebut guna menjadi alat bantu guru selama proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Inpres Lakiyung menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Daerah Makassar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas, diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan selama ini hanya berupa buku paket yang didominasi oleh tulisan latin dan aksara Lontara tanpa didukung ilustrasi yang menarik dan

fariativ. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik menjadikan buku sebagai bahan literasi dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Daerah Makassar. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran alternatif seperti buku cerita bergambar belum tersedia di sekolah, dan penggunaan smartphone pada siswa di sekolah juga tidak diperbolehkan.

Dari temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus mempermudah pemahaman terhadap materi bahasa daerah, khususnya aksara Lontara. Kebutuhan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (Rozalia, 2022) bahwa media merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menangkap, menyusun kembali, dan menyampaikan informasi dalam bentuk visual maupun verbal sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Kebutuhan terhadap media visual juga diperkuat oleh teori Levie dan Lents (Nafala, 2022) yang menjelaskan bahwa

media visual memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi menunjukkan bahwa gambar mampu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Fungsi afektif menjelaskan bahwa media bergambar dapat meningkatkan rasa senang siswa ketika belajar. Fungsi kognitif membantu siswa memahami dan mengingat informasi, sedangkan fungsi kompensatoris membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk memahami isi materi melalui bantuan visual, Kemudian

tahapan perancangan, Pada tahap ini, peneliti merancang isi buku cerita bergambar dan juga mencari beberapa referensi cerita dan juga beberapa buku cerita yang serupa dan kemudian merancang alur buku cerita bergambar berdasarkan perumusan butir materi yang telah dilakukan sebelumnya dan menghasilkan naskah atau script buku cerita bergambar. setelah membuat naskah dan script buku cerita bergambar , pada tahapan ini peneliti mulai mendesain buku cerita bergambar dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2019 dan beberapa aplikasi bantuan lainnya seperti Pro create, canva, images story melalui

website. Setelah itu tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh dua validator yakni validator isi atau materi dan validator media kemudian dilakukan uji coba kelompok besar dan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut dan uji tanggapan guru. Hasil dari validasi isi mencapai 100% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media dinyatakan valid.

Kemudian Tingkat persentase yang dihasilkan pada uji validitas media mencapai 82% berada pada kualifikasi baik sehingga media dinyatakan valid, selanjutnya media buku cerita bergambar di uji cobakan kepada 5 orang siswa sebagai uji coba awal untuk mencari tahu kepraktisan produk untuk para siswa. hasil dari uji coba kelompok kecil didapatkan hasil persentase keseluruhan mencapai angka 87% berada di tingkat baik dan tidak perlu di revisi. Buku cerita bergambar pun dapat dilanjutkan untuk tahap uji coba dengan jumlah yang lebih banyak. uji kelompok besar pun dilaksanakan dengan hasil yang didapatkan mencapai 92% berada pada kategori sangat baik atau sangat praktis. Maka dapat disimpulkan, media buku cerita bergambar dalam uji coba kelompok

besar dinyatakan sangat baik. Hasil uji coba tanggapan guru memperoleh tingkat presentase 100% atau tingkat pencapaian sangat baik.

Hasil validasi ahli isi yang dilakukan oleh validator isi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 100% dengan kategori sangat baik. Seluruh aspek yang dinilai, meliputi penyajian cerita, kejelasan isi, kemenarikan alur cerita, penggunaan bahasa, kesesuaian dengan pembelajaran aksara Lontara, dan kesesuaian tema memperoleh skor maksimal. Tingginya tingkat validitas isi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam buku cerita bergambar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Daerah Makassar dan kebutuhan peserta didik kelas 3 di sd Inpres Lakiyung ini. Isi cerita yang sederhana, edukatif, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami memungkinkan siswa belajar aksara Lontara secara lebih kontekstual dan cenderung tidak membosankan.

Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 82% dengan kategori baik dan dinyatakan valid untuk digunakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek visual, desain gambar, warna, ukuran

gambar, serta kemudahan penggunaan telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan seperti penyempurnaan identitas produk, ukuran huruf, dan beberapa aspek tampilan visual. Hasil validasi ini mendukung teori pengembangan media menurut AECT yang menekankan pentingnya evaluasi formatif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Evaluasi oleh ahli berfungsi memastikan bahwa media telah memenuhi standar isi maupun desain sebelum diterapkan kepada peserta didik. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Lucia Dewi Kartika Sari (2021) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memiliki tingkat kelayakan tinggi setelah melalui proses validasi ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli isi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis fiksi Bahasa Daerah Makassar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kepraktisan media ditentukan melalui uji coba kelompok kecil,

kelompok besar, dan tanggapan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons peserta didik mencapai 92% dan respons guru mencapai 100%, yang termasuk kategori sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran di kelas. Peserta didik menunjukkan antusiasme ketika membaca cerita, memperhatikan ilustrasi, dan mencoba membaca aksara Lontara yang terdapat dalam buku. Guru juga menilai bahwa media ini membantu penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan teori McKown (Dayyana et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, memberikan kejelasan informasi, dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Selain itu, teori Nurasyifa dan Humaira (2025) menyebutkan bahwa buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat baca, perhatian, dan motivasi belajar siswa melalui visualisasi yang menarik. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Rini Aryani (2022) yang menemukan bahwa

media komik edukatif mampu diterima dengan baik oleh siswa dan dinilai sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas 3 sd sangat membutuhkan media buku cerita bergambar sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran mereka. Hasil validasi ahli isi atau materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 orang siswa dan kelompok besar yang melibatkan sebanyak 20 orang menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berada pada kategori sangat praktis. Dan hasil uji coba tanggapan guru berada pada kategori sangat baik. Diharapkan buku cerita bergambar untuk siswa dapat dikembangkan dengan

menambahkan beberapa cerita dengan tema yang lebih berfariativ dan juga dapat dibuat dengan cerita yang berbeda dan dengan format media yang berbeda. Kemudian sasaran media buku cerita bergambar yang berbeda, tidak hanya kepada siswa sekolah dasar karena pembelajaran yang menyenangkan dan menarik juga bisa diaplikasikan ke jenjang yang lebih tinggi kepada tiap jenjang pendidikan. Disarankan bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan buku cerita bergambar agar media yang dikembangkan dapat diketahui keefektifannya untuk edukasi terkait topik yang diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, (1977). The Defenition of Educational Technology. Washington : Association for Educational Communication and Technology
- Adiyah, T. Al, Ahied, M., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Hidayati, Y. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK " THE LIGHT OF LIFE ". 49–57.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta..(2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi VI.

- Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani, R. (2022). Analisis Kebutuhan Sex Education untuk Sekolah Dasar di Makassar. *Jurnal of Educational Technology , Curriculum , Learning , and Communication*, 2, No 4.
- Chandra, R. (2016). Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Dayyana, S., Semarang, U. N., Indonesia, P. B., Pascasarjana, P., Deskripsi, T., Deskripsi, T., & Lokal, B. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal. *Jurnal Sastra*, 11(2), 163–177.
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi Bahasa Indonesia kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 210-220.
- Hidayatulloh, I. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123-127.
- Hidayati, U. (2023). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di KB Gerbang Madu Tangkis. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 3(2), 149-176.
- Mantra, G. K., Lasmawan, I. W., Suarni, N. K., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2023). LOKAL NGAYAH UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER GOTONG-ROYONG PADA DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. 7(1), 156–168.
- Monoarfa, M., Sinaga, A. V., & Wizerti, W. A. S. (2024). Integrasi Nilai Budaya dan Perkembangan IPTEK dalam Pengembangan Kurikulum. *Publikasi Pendidikan*, 14(1), 91. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i1.6282>
- Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. (2019). Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(3), 322– 329.
- Paramita, G. A. P. P., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku cerita bergambar guna meningkatkan keterampilan membaca muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11-19.
- Parwina, W. P., & Setiyaningsih, D. (2024). Kesulitan Dalam Membaca dan Menulis pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *SEMNASFIP*.
- Putra, A. D. P., & Hendrawan, F. (2023). Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Perjuangan Tokoh Ken Umang Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(01),

- 69-86.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581-4586.
- SARI, N. I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA DAERAH MAKASSAR KELAS VII SMP NEGERI 5 PALLANGGA Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
<https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Semtafiani, A., Sanoto, H., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. 10(1), 282–292.
- Tahir, M., Novitasari, S., & Fauzi, A. (2024). Analisis Implementasi Program Sabtu Budaya Di Sekolah Dasar Kota Mataram Terhadap Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal on Education*, 06(02), 15511–15527.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5433%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/5433/4336%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5433>
- Tita Nurasyifa, Megan Asri Humaira, W. F. (2025). THE USE OF PICTURE STORY BOOKS IN CULTIVATING READING INTEREST OF GRADE III STUDENTS OF PAMUNGGUAN ELEMENTARY. 3(4), 361–371.
- Ula, D. A., Putriyanti, L., & Fajriyah, K. (2025). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 2 Gadu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu pendidikan , Universitas Persatuan Guru Republik Utilization of Picture Story Books . 5(11), 3382–3392.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
<https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Yasrini, D. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERKEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 1-13.