PENGEMBANGAN MEDIA CERITA TOKOH HURUF BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD YPK 10 IMANUEL KEBAR

Agustina Feti Suryanti Pare[1], Siti Fatimatul Zahra[2], Ainul Yaqimah[3], Siti Muflihah[4], Monica Wahyu Pertiwi[5]
[1,2,3,4,5]PGSD STKIP Muhammadiyah Manokwari
[1]agustinafetisuryantipare@gmail.com, [2]zahraifat2@gmail.com,
[3]ainulyaqinah23@gmail.com, [4]sitimuflihah567@gmail.com,
[5]monicapertiwi98@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to determine 1) the description of the needs of first-grade students of YPK 10 Imanuel Kebar Elementary School regarding mastery of illustrated letter character stories. 2) prototype of illustrated letter character stories in letter recognition. 3) validity and practicality of illustrated letter character stories. This research is a development using the research stages of Borg & Gall. The data collection technique used is by interviewing and filling out questionnaires. The research method on the development of letter character story media is carried out using the "Research and Development" approach. The results of the study show that 1) Description of the needs of first-grade students of YPK 10 Imanuel Kebar Elementary School regarding mastery of illustrated letter character stories. 2) The prototype that will be developed in the form of a pdf file with A4 paper size with 26 pages and 17 sheets. 3) The validity and practicality of the illustrated letter character story are declared valid and practical to be used in the Indonesian language subject of letter recognition for grade I students of SD YPK 10 Imanuel Kebar, based on an acceptability test that includes usability, feasibility, and accuracy.

Keywords: Learning Media, Illustrated Letters, and Indonesian Language Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini untuk bertujuan untuk mengetahui 1) gambaran kebutuhan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar terhadap penguasaan cerita tokoh huruf bergambar. 2) prototipe cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf. 3) validitas dan kepraktisan cerita tokoh huruf bergambar. Penelitian ini adalah pengembangandengan menggunakan tahapan penelitian dari Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah dengan wawancara dan pengisian angket. Metode penelitian tentang pengembangan media cerita tokoh huruf dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian dan Pengembangan” *(Research and Development)*. Hasil penelitian menunjukan bahwa 1) Gambaran kebutuhan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar terhadap penguasaan cerita tokoh huruf bergambar. 2) Prorotipe yang akan di kembangkan dalam bentuk file pdf dengan ukuran kertas A4 dengan 26 halaman dan 17 lembar. 3) Validitas dan kepraktisan cerita tokoh huruf bergambar dinyatakan valid dan praktis yang akan digunakan dalam mata pelajaran bahasa indonesia pengenalan huruf bagi siswa

kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar, berdasarkan uji akseptabilitas yang telah meliputi kegunaan, kelayakan dan ketepatan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Huruf Bergambar, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Jenjang sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling dasar dalam pendidikan formal. Tingkat pendidikan menurut (Lestari dalam Wirawan, 2016) adalah "merupakan suatu kegiatan seseorang dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah lakunya, baik untuk kehidupan yang akan datang dimana melalui organisasi tertentu ataupun tidak terorganisasi. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa mata pelajaran yang berperan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah dasar. Menurut (Muflihah, 2023) ata pembelajaran Bahasa Indonesia penting diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penguatan kemampuan berfikir kritis, dan mengembangkan budaya bangsa.

Menurut (Pertiwi, dkk, 2021) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar meliputi 4 aspek keterampilan yaitu; menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui pembelajaran bahasa indonesia diharapkan siswa trampil menggunakan bahasa indonesia sebagai sarana komunikasi. Sedangkan dalam pembelajaran keempat aspek tersebut dilaksanakan secara terpadu. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru dituntut dapat menciptakan situasi yang menumbuhkan semangat belajar dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi secara profesional sesuai penguasaan yang dimiliki (Sari, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menguasai materi pembelajaran, (Zahra, 2023). Pengertian media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medius" yang secara harafiah berarti 'tengah' atau 'perantara'. Dalam bahasa arab disebut 'wasail' bentuk jamak dari 'wasilah' yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (Anggraeni, 2015). Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fatria, 2017) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga

dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa vidio, gambar, buku, teks, maupun televisi. Menurut (Mulyati, dkk, 2021) media juga dapat berfungsi sebagai saran komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat. Minimnya sekolah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam beberapa observasi yang dilakukan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di SD YPK 10 Imanuel Kebar yang masih sangat minim fasilitas dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka penguasaan pengenalan huruf permulaan perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yakni dengan mengembangkan media belajar yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan penguasaan pengenalan huruf permulaan di SD YPK 10 Imanuel Kebar dengan menggunakan media buku cerita tokoh huruf bergambar. Melalui penggunaan media cerita tokoh huruf bergambar ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan pengenalan huruf pada siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Berdasarkan latar belakang tersebut dipandang perlu untuk melakukan Penelitian Pengembangan/*Reseach and Development (R & D)* dengan judul "Pengembangan Media Cerita Tokoh Huruf Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar Tahun Pelajaran 2023/2024".

B. Metode Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media cerita tokoh huruf dilakukan dengan menggunakan pendekatan "Penelitian dan Pengembangan" *(Research and Development)* dari Borg and Gall dalam (Zahra, 2019) model penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan yaitu: 1) Penelitian dan Pengumpulan informasi *(Reseach and Information Collection).* 2) Perencanaan Pengembangan *(Planning).* 3) Pengembangan Produk Awal *(Develop Prelyminary Form Product).* 4) Uji Lapangan Awal /Validasi Ahli

(Prelminary Field Testing). 5) Revisi I *(Main Product Revision).* 6) Uji Kelompok Kecil *(Man Field Testing).* 7) Revisi II *(Operasional Product Revission).* 8) Uji Kelompok Besar *(Operasional Field Testing).* 9) Melakukan Final Produk Revission *(Final Product Revission).* 10) Mendiseminasikan dan Mengimplementasikan Produk *(Dissemination and Implementation).* pada penelitian kali ini 10 tahap tersebut dimodifikasi menjadi 7 tahap dengan rencana penelitian yang telah diuraikan sebelumnya. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi *(research and infomation collection)*
   a. Mengkaji berbagai sumber (buku jurnal dan laporan penelitian) yang memuat informasi tentang pengembangan media cerita tokoh huruf bergambar.
   b. Mempelajari karakteristik siswa. Peneliti melakukan penelitian awal di SD YPK 10 Imanuel Kebar yang akan dijadikan uji kelompok kecil agar peneliti mengetahui kebutuhan siswa yang menjadi sasaran penelitian.
   c. Analisis kebutuhan. Peneliti melakukan penelitian awal yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan subyek terhadap produk yang akan dikembangkan.
   d. Merumuskan masalah. Rumusan masalah dalam peneltian pengembangan ini adalah perlu dikembangkannya penggunaan media cerita tokoh buruf bergambar agar siswa kelas 1 SD YPK 10 Imanuel Kebar dapat memahami dan menguasai bentuk huruf kapital dan kecil dari cerita tokoh huruf tersebut.
2. Perencanan Pengembangan *(planning)* yaitu merumuskan tujuan dan langkah-langkah dalam pengembangan media cerita tokoh huruf bergambar. Adapun yang akan direncanakan adalah studi kelayakan, isi cerita tokoh huruf bergambar yang akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta pengembangan media cerita tokoh huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk huruf kapital dan huruf kecil.

3. Pengembangan produk awal *(develop preliminary form of product).*

Pada pengembangan media cerita tokoh huruf bergambar ini, peneliti melaksanakan rencana-rencana yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan di atas, yaitu merancang gambar tokoh huruf serta merancang isi cerita tokoh huruf A sampai Z.

4. Uji lapangan awal melalui validasi ahli *(preliminary field testing).*

Setelah mengembangkan produk awal medial cerita tokoh huruf bergambar, langkah selanjutnya adalah uji coba ahli. Uji coba ahli merupakan tahap evaluasi formatif, yang dilakukan untuk menilai sejauh mana tingkat kesalahan produk, apakah bisa digunakan oleh peneliti sebelum melaksanakan uji lapangan hingga uji produk. Uji lapangan ini dimaksudkan untuk menilai validasi isi (ahli) dan validasi empirik (praktisi) terhadap cerita tokoh huruf bergambar. Validasi isi dilakukan oleh 2 orang subyek ahli *(expert judgment)* masing-masing dalam bidang ahli literasi baca tulis dan ahli media, serta 1 orang praktisi dalam hal ini guru kelas 1 di SD YPK 10 Imanuel Kebar.

Subyek ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut:

a. Berpendidikan minimal S2 Magister Pendidikan Dasar.
b. Memiliki banyak pengalaman dalam hal menulis dan mengkaji mengenai pendidikan terutama dalam bidang literasi baca tulis.
c. Berpengalaman dalam melakukan pelatihan dan pembelajaran.
d. Bagi praktisi, adalah minimal lulusan S1 PGSD yang memiliki pengalaman sebagai guru minimal 4 tahun.

Berdasarkan kriteria yang telah diuraikan, maka ditetapkan 2 subyek ahli (ahli media dan ahli literasi baca tulis) dan 1 praktisi guru kelas untuk melakukan validasi terhadap kelayakan produk. Prosedur penilaian yang dilakukan adalah secara perorangan, masing-masing ahli juga praktisi memberikan validasi dan penilaian terhadap instrumen validasi dan produk yang dikembangkan yaitu cerita tokoh huruf bergambar. Hasil validasi dan penilaian baik dari ahli maupun praktisi ini akan digunakan untuk melakukan revisi produk.

5. Revisi I *(main product revision)*

Pada tahap ini dilakukan revisi produk. Revisi dilakukan berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal yaitu melalui validasi ahli berupa saran, masukan, perbaikan dan informasi dari ahli literasi serta praktisi. Pada tahap ini, diperlukan kerja sama yang intens antara peneliti dan para ahli secara praktisi dalam mengkritisi berbagai informasi guna perbaikan produk sehingga dapat menghasilkan produk yang valid dan acceptable. Data yang masuk dari para ahli dianalisis dan hasilnya dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi.

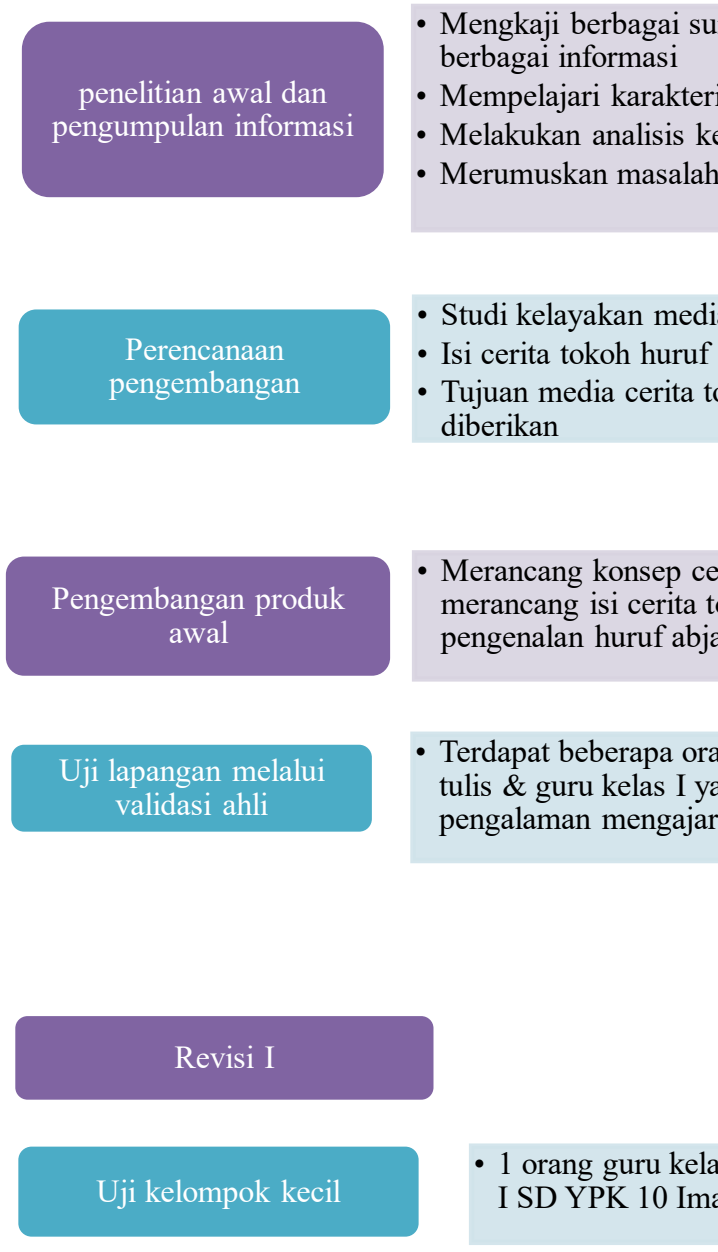
6. Uji kelompok kecil *(main field testing)*

Hasil revisi I yang telah dilakukan selanjutnya diujikan pada kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini melibatkan 1 orang dosen PGSD dan 10 siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Hasil uji coba kecil ini menjadi dasar dalam melakukan revisi berikutnya.

7. Revisi II *(operasional product revission)*

Pada tahap ini dilakukan revisi produk II yang didasarkan dari data hasil uji kelompok kecil. Data yang masuk dianalisis dan dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi akhir.

Lebih jauh secara detail, langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini dapat diuraikan pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.2 Langkah Pengembangan Produk

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. **Gambaran kebutuhan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel kebar terhadap penguasaan dalam pengenalan huruf alfabet yaitu pada cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf.**

Langkah dalam memperoleh gambaran tentang kebutuhan terhadap penguasaan pengenalan huruf alfabet, merupakan langkah yang paling awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah tersebut dilakukan agar peneliti mendapatkan eskripsi secara jelas dalam pentingnya kebutuhan pada cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf bagi siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Hal ini akan dilakukan dengan cara observasi awal baik lewat wawancara secara langsung maupun lewat pengisian angket yang peneliti bagikan kepada siswa kelas I.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti dalam melakukan observasi awal di SD YPK 10 Imanuel kebar dan melakukan pengamatan angket kepada 10 orang siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar menunjukkan bahwa terdapat kelemahan pada pemahaman dalam mengenal huruf alfabet. Hal ini membuktikan dengan data yang diperoleh dari 10 orang siswa, sebanyak 1 siswa (10%) saja yang mengaku bahwa bisa membunyikan huruf secara berurutan, sebanyak 6 orang siswa (60%) yang mengaku bahwa bias menyebutkan huruf yang ditunjuk oleh guru secara tidak berurutan, sebanyak 3 orang siswa (30%) yang mengaku bisa menulis huruf yang ditulis oleh guru secara tidak berurutan mampu mengurutkannya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran pengenalan huruf alfabet. Pada proses pengenalan huruf yang diajarkan oleh guru kelas I dilakukan dengan berbagai macam cara agar siswa mampu mengerti dan memahami dalam mengenal huruf alfabet. Tetapi dengan kurangnya referensi dalam pembelajaran pengenalan huruf termasuk dalam media

pembelajarannya. Hal inilah yang menguatkan perlu adanya alternatif dalam referensi media pembelajaran dalam mempelajari pengenalan huruf alfabet yaitu melewati pengembangan media cerita tokoh huruf bergmbar.

2. Prototipe cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf.

Cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf yang akan dikembangkan merupakan suatu media pembelajaran berupa cerita tokoh huruf bergambar yang akan digunakan oleh guru kelas I dan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Buku cerita tokoh huruf bergambar ini berisi cerita tokoh huruf untuk setiap huruf alfabet, gambar hewan, gambar buah, gambar manusia, dan gambar benda, dari masing-masing gambar dalam huruf alfabet. Yang akan dipelajari oleh siswa kelas I dalam mengenal huruf alfabet.

Berdasarkan validasi ahli diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa semua aspek atau struktur yang membangun cerita tokoh huruf bergambar ini dinilai telah memiliki kelayakan yang sangat memadai. Validasi ahli dilakukan dengan melakukan uji validitas cerita tokoh huruf bergambar yang akan dikembangkan dan mencakup kegunaan, kelayakan dan ketepatan pada cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf pada siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar.

Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari proses validasi yang telah dilakukan oleh ketiga para ahli, menyatakan bahwa buku cerita tokoh huruf bergambar ini mudah untuk digunakan dan layak untuk di uji cobakan di lapangan. Meskipun demikian cerita tokoh huruf bergambar dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan perbaikan-perbaikan atau melakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan guna menyempurnakan buku cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf alfabet. Hal ini dapat dilihat dan disimpulkan bahwa hasil angket akseptabilitas yang telah dinilai oleh ketiga para ahli, yaitu ahli media, ahli isi materi, dan ahli pembelajaran SD. Hasil uji validitas yang telah dilakukan akan dijadikan sebagai bahan revisi media cerita tokoh huruf bergambar sebelum diuji cobakan pada kelompok kecil dilapangan secara berlangsung.

3. Validitas dan kepraktisan cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf.

Validitas dan kepraktisan cerita tokoh huruf bergambar dapat dilihat berdasarkan hasil uji akseptabilitas yang telah dilakukan terhadap para ahli dan praktisi. Pada uji kegunaan *(utility)* didapatkan total penilaian rata-rata adalah 72,61%. Pada uji kelayakan *(feasibility)* didapatkan total penilaian rata-rata adalah 78,33%. Pada uji ketepatan *(accuracy)* didapatkan total penilaian rata-rata adalah 75%.

Berdasarkan hasil penilaian angket akseptabilitas mengenai kegunaan, kelayakan, dan ketepatan cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf bagi siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar yang diberikan oleh ketiga para ahli, dapat disimpulkan bahwa buku cerita tokoh huruf bergambar ini memiliki kevalidan dan kepraktisan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia dan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Oleh karena itu cerita tokoh huruf bergambar ini layak digunakan oleh guru kelas I dan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar dalam membantu memahami materi pengengenalan huruf alfabet.

Proses uji coba pada kelompok kecil akan dilakukan untuk mengetahui gambaran dari cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf bagi siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar yang telah dikembangkan.

Untuk melihat validitas dan kepraktisan cerita tokoh huruf bergambar yang akan digunakan, maka peneliti kemudian juga memberikan angket yang kemudian didapatkan hasil bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik atas adanya cerita tokoh huruf bergambar yang akan digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf alfabet.

Adapun dari pemberian angket pada siswa diperoleh hasil tanggapan siswa terhadap cerita tokoh huruf bergambar. Pada 10 pertanyaan yang diberikan ada pernyataan kesatu, kedelapan, dan kesembilan mempunyai nilai yang sama 70%, pernyataan kedua, dan keempat mempunyai nilai yang sama 72,5%, pernyataan ketiga mempunyai nilai 75%, pernyataan kelima mempunyai

nilai 62,5%, pernyataan keenam, ketujuh, dan kesepuluh mempunyai nilai 77,5%. Dimana pernyataan-pernyataan tersebut menyangkut siswa mampu mengingat pembelajaran dan siswa mampu mengingat kembali pembelajaran yang pernah diajarkan oleh guru, siswa mampu menyebutkan nama dan bunyi huruf, siswa mampu menguasai 26 huruf alfabet dan mampu mengurutkan huruf alfabet yang ditulis secara acak, siswa mampu mengeja tulisan yang ditulis oleh guru dipapan tulis, siswa mampu menyebutkan nama dan bunyi huruf secara tidak berurutan, siswa mampu menirukan tulisan yang ditulis didalam buku dengan rapi, siswa merasa suasana kelas menjadi menyenangkan, dan siswa merasa senang dan bersemangat belajar menggunakan cerita tokoh huruf bergambar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa cerita tokoh huruf bergambar ini memiliki tampilan yang cukup menarik perhatian dalam proses pengenalan huruf. Hal ini menunjukkan bahwa cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf dapat digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf alfabet bagi siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar. Tanggapan dan saran yang diberikan oleh siswa secara langsung menyatakan bahwa pembelajaran pengenalan huruf ini tentunya sangat menarik jika disajikan dalam bentuk buku cerita tokoh huruf bergambar seperti ini, karena dapat memberikan gambaran secara langsung tentang huruf-huruf alfabet, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mampu mempelajari huruf-huruf alfabet.

Setelah pemberian cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf kepada 10 orang siswa kelas I SD YPK 10 Iamnuel Kebar maka akan dilakukan revisi berdasarkan uji coba validitas dan kelompok kecil guna menyempurnakan pengembangan produk, yang diharapkan akan menghasilkan produk akhir berupa buku cerita tokoh huruf bergambar bagi siswa kelas I SD YPK 10 Iamnuel Kebar yang telah dikembangkan.

Validitas dan kepraktisan buku cerita tokoh huruf bergambar ini juga diuji pada guru kelas Isebagai pengguna. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dari wawancara guru kelas I untuk melihat kelayakan, dan keterpakaian terhadap buku cerita tokoh huruf bergambar maka dapat

disimpulkan bahwa cerita tokoh huruf bergambar ini secara umum sudah sangat baik, praktis, dan menarik. Berbagai materi yang ada pada cerita tokoh huruf bergambar sangatlah bermanfaat bagi siswa kelas I SD YPK 10 ImanuelKebar dalam memahami pengenalan huruf alfabet.

Dengan demikian, buku cerita tokoh huruf bergambar dalam pengenalan huruf pada siswa kelas I SD YPK 10 Iamnuel Kebar baik dari sisi siswa maupun guru kelas I di SD YPK 10 Iamnuel Kebar dimana validitas dan kepraktisannya sudah baik dan dapat diterima sebagai bahan pembelajaran pada materi bahasa indonesia dalam pengenalan huruf alfabet.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan dan tahap pengembangan serta hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disampaikan bahwa :

1. Gambaran kebutuhan siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar terhadap proses pengenalan huruf sangat besar. Hal ini menunjukan bahwa tidak adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa sangat membutuhkan media untuk pembelajaran pengenalan huruf di kelas I. Dengan adanya media cerita tokoh huruf bergambar sangat berfungsi bagi siswa kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar.
2. Prototipe cerita tokoh huruf bergambar untuk ketrampilan dasar pengenalan huruf bagi siswa kelas I SD YPK Imanuel Kebar menggunakan format cerita tokoh huruf bergambar.

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa validitas dan kepraktisan dengan cerita tokoh huruf bergambar menggunakan ketrampilan mengingat dan memahami alfabet, pada siswa keas I SD YPK 10 Imanuel Kebar baik dari sisi ahli, siswa maupun guru kelas I SD YPK 10 Imanuel Kebar telah dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat diterima sebagai bahan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Cerita tokoh huruf bergambar yang akan dijadikan media pembelajaran tidak hanya disekolah yang diteliti tetapi cerita tokoh huruf bergambar bisa digunakan oleh sekolah lain pada kelas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

Anggreni, N (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash C5S Untuk Smk Kelas XI Kompetensi Keahlian Adminis trasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.* Universitas Negeri Yogyakarta.

Antasari, I. W. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan di MI Muhammadiyah Gandatapa Sumbang Banyumas. Libria, 9(1).

Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsil, A. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4(1), 1-9.

Astia, Meri. 2020. Analisis Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Negeri 93 Palembang. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar. Vol 3 No 1 pp. 7-12 Maret 2020. P-ISSN 2655 E-2654-3109.

Batubara, H.H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd),4(1),15-29.

Budiman, Haris. 2016. *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran.* t.tp.: At-Tadzkiyya.

Buller, H., Hoggart, K. 1994a, New drugs for acute respiratory distress syndrome, New England J Med, 337(6) : 435–439.

Borg, W.R, Gall, M.D., and Gall, Joyce. 2015. *Applying Educational Research : How to Read, Do, and Use Research to Solve Problems of Practise.* Pearson Education

Dellya Halim, Ashlong, Parhehean, Munthe,.2019. *Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9 (3)

Dian Indihadi (2019). *Implementasi Proses Menulis Pada Ketrampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi.* Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Fatria, Fita dan Lestari. 2017 *Penerapan Media Pembelajaran Goggle Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.* UMN AL-Washliyah. Vol :, No.1

Fitria, F. J., Muflihah, S., & Zahra, S. F. (2023, July). Kampus Mengajar: Upaya Meningkatkan Literasi Dasar Di SD Inpres Yensoribo. In *Seminar Nasional Pendidikan Muhammadiyah Manokwari* (Vol. 1, No. 1).

Jumiatain, D(2020) *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anaka Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari.* Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Siliwangi Bandung

Nomleni, dkk. 2018. *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*. Universitas Kristen Artha Wacana-Kupang.

Pertiwi, M. W., & Sutama, M. (2023). ANALISIS KESULITAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak: 2477-2143 ISSN Online: 2548*, *6950*(08).

Purnanto, A. W., & Mustadi, A. (2016). *Analisis kelayakan bahasa dalam buku teks tema 1 Kelas I sekolah dasar kurikulum 2013. Profesi Dasar.* 3(2) 102 – 111. Retrivied from doi.org/10.23917/ppd. v3i2.2773.

Sari, S., Muflihah, S., & Zahra, S. F. (2023, July). Pojok Baca: Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Di SD Inpres 59 Maitefa. In *Seminar Nasional Pendidikan Muhammadiyah Manokwari* (Vol. 1, No. 1).

Sudarmawan, 2013. *Hubungan antara pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan jajanan dengan perilaku anak memilih jajanan* di SDN Sambikerep II/480 Surabaya.

Sugiyono, (2017). *Pendidikan Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D,* penerbit Alfabeta, Bandung

Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D.* Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students.* The Turkish Online Journal of Educational Technolog, XVII (1), 154.

Wirawan, dkk, 2016, *Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan,* e-Jurnal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha Manajemen Vol 4

Zahra, S. F., Baharuddin, W., Muflihah, S., & Hasan, H. (2022). PELATIHAN CARA MUDAH MEMBACA YANG MENYENANGKAN MELALUI PHONOLOGICAL AWARENESS DI SD INPRES 111 ORANSBARI. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, *4*(2), 250-258.

Zahra, S. F., & Sari, R. P. (2020). Development of Basic Communication Counseling Skills Video for PGSD Students of STKIP Muhammadiyah Manokwari. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, *6*(1).

Zahra, F. Siti, 2019. *Pengembangan Vidio Ketrampilan Dasar Komunikasi Konseling* Bagi Mahasiswa PGSD STKIP Muhammadiyah Manokwari. Jurnal Psikologi *Pendidikan & Konseling*: Jurnal *Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* Volume 6 Nomor 1 June 2020 page 49-56 p-ISSN: 2443-2202 & e-ISSN: 2447-2518. https://ojs.unm.ac.id/jppk/issue/view/1068.

Wirawan, dkk, 2016, *Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan,* e-Jurnal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha Manajemen Vol 4