

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERKEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

D.A. Yasrini¹, I.B. Putrayasa², I.N. Sudiana³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: yasrini1985@gmail.com¹, ib.putrayasa@undiksha.ac.id²,
nyoman.sudiana@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Menghasilkan buku cerita digital yang berjudul "Tikus Si Jero Ketut" sebagai salah satu cerita rakyat Bali. Validitas diukur menggunakan uji ahli yang meliputi ahli media dan materi. Data kepraktisan media bersumber dari praktisi pembelajaran di sekolah dasar, dan 3 siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest* pada 27 orang siswa kelas II. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang telah terkumpul kemudian dikonversi menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) rata-rata keseluruhan hasil uji validasi mencapai 97,71% dan berada pada interval 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid; 2) rata-rata keseluruhan uji kepraktisan mencapai 92,43% dan berada pada interval 81%-100% termasuk kriteria sangat praktis; 3) uji keefektifan berdasarkan rata-rata hasil belajar 86,96 dapat dinyatakan efektif. Simpulannya bahwa buku cerita digital berkearifan lokal Bali "Tikus Si Jero Ketut" dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran serta layak untuk dikembangkan.

Kata kunci: Buku Cerita Bergambar Digital; Kearifan Lokal Bali; Kemampuan Membaca

Abstract

This study aims to develop an Illustrated Children's Story Books Based on Local Balinese Wisdom to Improve Basic Reading for grade II Elementary School that is valid, practical, and effective. This research is development research by adapting the ADDIE development model. Produced a story book entitled "Tikus Si Jero Ketut" as a local culture. Validity was measured using an expert test which included media and material experts. The data on the practicality of the media were sourced from learning practitioners in elementary schools, and 3 students for individual trials, and 6 students for small group trials. The effectiveness test was carried out using a one group pretest-posttest design on 27 second grade students. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. Meanwhile, the effectiveness of the learning outcomes test was given to 27 grade II students. The data that has been collected is then converted using a Likert scale. The results showed that: 1) the overall average of the validation test results reached 97,71% and was in the 81%-100% interval included in the very valid criteria; 2) the overall average of the practicality test reaches 92,43% and is in the 81%-100% interval including the very practical criteria; 3) the effectiveness test based on the average learning outcome is 86,96 can be declared effective. The conclusion is that the story book "Tikus Si Jero Ketut" can be declared valid, practical and effective for learning and deserves to be developed.

Keywords: Digital Illustrated Children's Story Books; Balinese Local Wisdom; Reading Skill

PENDAHULUAN

Abad ke-21 dinyatakan sebagai era digital karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan mempengaruhi berbagai sektor kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan (Widiastini, 2021). Sukaryanti et al., (2021) menyatakan bahwa media digital dapat menjadi pilihan sekaligus solusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran telah mengalami berbagai perubahan dari bentuk fisik hingga digital (Uzun, 2012). Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sangat penting, karena tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga memberikan pengalaman bagi siswa dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar. Media digital diharapkan dapat juga dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Kemampuan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Seseorang dengan pemahaman yang baik tentang tata bahasa, kosa kata, dan struktur kalimat akan lebih mudah memahami teks yang dibaca (Pattiasina et al., 2023). Keterampilan berbahasa peserta didik di sekolah dasar yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Di kelas II, kemampuan membaca memiliki peran penting, karena peserta didik tidak akan dapat menulis tanpa mengenali huruf terlebih dahulu.

Kemampuan membaca adalah keterampilan mendasar yang secara alami dimiliki oleh setiap anak dan berperan krusial dalam keberhasilan akademik serta berbagai aspek kehidupan sosial. Ketika siswa mulai belajar membaca, mereka perlu memahami isi teks agar dapat memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Wiratsiwi, 2020). Penerapan pembelajaran tidak lepas dengan adanya sebuah kurikulum yang berlaku didalamnya, kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan sejak tahun 2022. Pendidik dalam melaksanakan Kurikulum Merdeka memiliki kebebasan dalam memilih bahan ajar yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Pemilihan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna (Wardiyah et al., 2023). Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai upaya dalam menghadapi perubahan dan kemajuan dalam sistem pendidikan yang selaras dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna guna mendukung perkembangan pengetahuan serta keterampilan peserta didik (Margaretha et al., 2023).

Peserta didik masa kini termasuk dalam generasi *alpha* yaitu anak-anak yang lahir pada periode 2011-2025. Generasi ini tumbuh dalam era yang erat dengan teknologi digital. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan program pendidikan sebaiknya melibatkan teknologi digital, termasuk dalam penerapan metode bercerita untuk meningkatkan literasi mereka. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan adanya pembuatan buku cerita bergambar digital yang berlandaskan kearifan lokal. Penggunaan kearifan lokal sebagai tema cerita dinilai efektif karena lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Di dalam cerita rakyat tersebut terkandung nilai-nilai positif yang dapat menjadi cermin kehidupan kita dalam bertindak dan bertingkah laku. Melalui cerita rakyat ini pula, kita dapat memberikan nasihat kepada anak kita tanpa menggurui. Selain itu, buku dengan tema kearifan lokal juga berperan dalam memperkuat serta melestarikan budaya lokal guna menghadapi tantangan abad ke-21 (Krismayanti et al., 2022).

Berdasarkan hasil PISA 2022, Indonesia menduduki peringkat ke-71 dari 81 negara untuk kemampuan literasi membaca. Kategori ini memiliki peringkat paling rendah dibandingkan literasi matematika yang berada pada peringkat ke-70 serta literasi sains yang berada pada peringkat ke-67 dari 81 negara (Kemdikbudristek, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia memiliki kemampuan literasi yang lebih rendah pada aspek membaca dibandingkan dua aspek kemampuan lainnya. Rendahnya skor

PISA Indonesia menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi membaca masyarakat di Indonesia perlu menjadi perhatian khusus.

Selain itu, studi lainnya oleh *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) dan *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) (Mullis & Martin, 2017; (USAID) Indonesia, 2014) ternyata juga menunjukkan data yang tidak jauh berbeda dari PISA. Hasil *Indonesia National Assessment Program* tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca pelajar di Indonesia masih rendah. Data tersebut memperlihatkan bahwa 46,83% siswa masuk dalam kategori kurang, 47,11% berada pada kategori cukup, dan hanya 6,06% yang telah mencapai kategori baik (Kemdikbud, 2017). Data tersebut mengindikasikan bahwa upaya pelaksanaan literasi di Indonesia perlu diperkuat untuk mewujudkan warga sekolah yang terampil membaca serta memiliki semangat pembelajar sepanjang hayat (*long life learner*). Kemampuan dasar dalam literasi sering kali mencakup aktivitas dalam memahami hingga mengevaluasi informasi dalam sebuah teks bacaan. Literasi sendiri terdiri dari beberapa komponen penting, seperti keterampilan membaca dan menulis, berpikir kritis, memahami konteks suatu permasalahan dan pengetahuan, serta kemampuan mendengar, berbicara, dan berpikir kreatif (Harahap et al., 2022). Literasi merupakan pondasi dasar dalam pendidikan, karena kemampuan membaca dan menulis sangat dibutuhkan dalam pengembangan akademik seseorang (Juniawan et al., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas II Sekolah Dasar, menunjukkan masih rendahnya kemampuan membaca siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas II di SD Negeri 9 Sumerta sebagai bagian dari Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur, pada hari Selasa, 30 Juli 2024 menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa, di mana siswa mampu membaca namun belum memahami dengan baik apa yang dibacanya. Ditemukan fakta bahwa ada 50% siswa yang belum mampu memahami isi bacaan yang diberikan, sehingga saat diberikan tes dalam memahami bacaan nilai rata-rata siswa kurang dari skor 60. Dari data awal tersebut dapat terlihat bahwa kemampuan membaca siswa kelas II masih rendah.

Meninjau dari hasil analisis rapor pendidikan SD Negeri 9 Sumerta yang dilakukan pada hari Rabu, 31 Juli 2024 menerangkan bahwa dari indikator kemampuan literasi murid memerlukan tindakan untuk pembenahan dan yang paling perlu ditingkatkan. Dari hasil analisis rapor pendidikan tersebut diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan kemampuan literasi murid dalam memahami teks sastra maupun teks informasi. Rapor pendidikan sebagai hasil analisis dari pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) bertujuan mengevaluasi mutu dari sistem pendidikan sehingga melakukan upaya untuk mendorong peningkatan angka literasi untuk kepentingan sendiri maupun bangsa Indonesia (Purwati et al., 2021). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran literasi di SD Negeri 9 Sumerta belum banyak menggunakan media pembelajaran yang kreatif seperti buku cerita bergambar digital bermuatan kearifan lokal. Peserta didik cenderung hanya menggunakan buku cetak berupa buku paket dan buku LKS dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik terkadang merasa kesulitan memahami konsep abstrak yang disajikan dalam buku cetak karena kurangnya visualisasi. Peserta didik seringkali mengeluhkan bahwa buku cetak memiliki beberapa keterbatasan, seperti bobot yang terlalu berat untuk dibawa setiap hari, dimensi buku cetak yang cukup besar sehingga kurang praktis untuk dibawa kemana-mana, buku cetak kurang interaktif dan tidak memungkinkan mereka untuk mengakses informasi tambahan secara mudah serta kurangnya fleksibilitas buku cetak dalam mencari informasi secara cepat.

Pojok baca kelas dan perpustakaan sekolah SD Negeri 9 Sumerta telah menyediakan berbagai macam buku, namun saat ini belum dilengkapi dengan buku digital khususnya yang bermuatan kearifan lokal. Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam literasi membaca adalah cerita rakyat. Menurut Wachidah et al.,

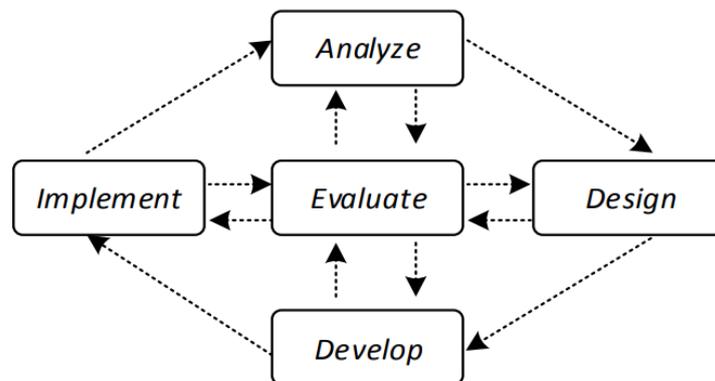
(2017) menyebutkan bahwa cerita rakyat berfungsi sebagai media pembelajaran budaya yang efektif bagi anak-anak, karena di dalamnya terdapat berbagai unsur budaya serta karakteristik yang mencerminkan kekayaan sejarah dan tradisi dari berbagai daerah di Indonesia. Cerita rakyat sebagai salah satu kearifan lokal merupakan identitas dan potensi nilai luhur budaya yang perlu dikenalkan sejak dini. Dengan memasukkan wawasan budaya, pengetahuan tradisional, dan nilai-nilai etika ke dalam kurikulum, para pendidik dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi para siswa (Suastra et al., 2017). Keberadaan karya sastra tidak hanya sebagai hiburan tetapi mengandung nilai-nilai yang dapat memberikan kita pengalaman secara tidak langsung untuk menghadapi suatu masalah, siap untuk menghadapi persoalan-persoalan dan mampu menemukan solusinya yang tepat (Sari & Wardani, 2021).

Melihat temuan tersebut, penulis berpemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku cerita bergambar digital berkearifan lokal. Kelebihan dari media buku cerita bergambar digital menurut Anwas (2016) yaitu (1) lebih menarik dan mudah dipahami, (2) menyajikan pesan multimedia, (3) mendorong siswa belajar lebih aktif dan variatif, (4) pembelajaran lebih fleksibel, (5) memungkinkan komunikasi dialogis, (6) pembelajaran secara kontekstual, (7) meminimalisasi dampak TIK, (8) mudah diperbanyak/digandakan, (9) lebih efisien, (10) sesuai trend perkembangan generasi *digital native*, (11) mendorong kreativitas belajar melalui berbagai aplikasi TIK, dan (12) dapat digunakan pada daerah yang minim perangkat TIK, melalui buku teks pelajaran versi buku cetak yang dilengkapi dengan materi multimedia yang dikemas dalam bentuk *offline*.

Buku cerita digital memberikan manfaat untuk mengembangkan bahasa pada anak sama halnya dengan buku fisik (Sari & Wardani, 2021). Buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, selain itu buku cerita bergambar yang dibuat oleh guru dapat memotivasi anak untuk membacanya (Pratiwi & Arnyana, 2021). Berdasarkan beberapa hal yang disampaikan di atas, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar yang nantinya diharapkan dapat tercipta buku cerita bergambar digital yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar digital yang berbasis kearifan lokal Bali guna meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Pengembangan dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Kelima tahapan dalam model ADDIE pada penelitian ini dapat disajikan dalam Gambar 1. berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah media buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: 2 orang dosen penguji sebagai tim ahli yang akan menguji validitas produk media buku cerita bergambar digital. 2 orang guru wali kelas, 3 orang siswa kelas II SD Negeri 9 Sumerta untuk uji perorangan dan 6 orang siswa untuk uji kelompok kecil yang akan menguji kepraktisan media buku cerita bergambar digital. 27 orang siswa kelas II SD Negeri 9 Sumerta yang akan menguji efektivitas produk media buku cerita bergambar digital.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Jenis Data	Metode Pengumpulan Data	Bentuk Instrumen	Sumber Data
Hasil Uji Ahli Materi/ Isi Buku Cerita Bergambar Digital	Non-Tes	Kuesioner	Pakar/ <i>Expert Judges</i>
Hasil Uji Ahli Media Buku Cerita Bergambar Digital	Non-Tes	Kuesioner	Pakar/ <i>Expert Judges</i>
Hasil Uji Respon Praktisi	Non-Tes	Kuesioner	Praktisi
Hasil Uji Respon Siswa (Uji Perorangan/ Kelompok)	Non-Tes	Kuesioner	Peserta Didik
Hasil Uji Coba Lapangan/Uji Efektivitas	Tes	Pilihan Ganda	Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif mencakup analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Metode statistik deskriptif digunakan untuk mengelompokkan, mengolah, menyajikan, serta menjelaskan data hasil penelitian. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku cerita yang selesai divalidasi oleh para ahli berdasarkan instrumen penilaian yang telah dibuat sebelumnya. Validasi ahli dilakukan untuk mengukur tingkat validitas buku cerita sebelum dilakukan uji lapangan. Validasi buku cerita dilakukan oleh 2 pakar yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian kualitas buku cerita dilakukan oleh dosen ahli yaitu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd. dan Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. Kedua ahli membandingkan buku cerita “Tikus Si Jero Ketut” dengan komponen buku cerita yang baik yaitu kelayakan kegrafikan dan kelayakan bahasa

Tabel 2. Tabulasi Data Kualitas Buku Cerita Dinilai oleh Ahli

No.	Kode	Jumlah Skor	
		Ahli Media	Ahli Materi
1	A1	90	127
2	A2	88	125
	Persentase A1	100%	97,69%
	Persentase A2	97,77%	96,15%
	Rata-rata	98,89%	96,92%

Hasil validasi buku cerita oleh ahli media menunjukkan rata-rata skor sebesar 98,89%, yang berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini mengindikasikan bahwa buku cerita tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil validasi buku cerita oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 96,92%, yang berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini menandakan bahwa buku cerita dikategorikan sebagai sangat valid.

Tabel 3. Rata-Rata Keseluruhan Validasi Buku cerita

Rata-rata Skor Ahli Media	Rata-rata Skor Ahli Media	Rata-rata Keseluruhan	Kriteria
98,89%	96,92%	97,91%	Sangat valid

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3. , rata-rata keseluruhan validasi mencapai 97,91% dan berada dalam rentang 81%-100%, yang mengindikasikan bahwa buku cerita tergolong sangat valid atau layak untuk dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi konten, baik materi, media, maupun bahasa, buku cerita sudah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam tahap selanjutnya, yaitu uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Guru terhadap Buku Cerita

Responden 1	Responden 2	Rata-rata	Kategori
98%	96%	97%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 4., rata-rata penilaian guru terhadap buku cerita mencapai 97%, yang berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita dikategorikan sebagai sangat praktis.

Tabel 5. Tabulasi Data Kepraktisan Buku Cerita dinilai oleh Peserta Didik Perorangan

No.	Kode	Jumlah Skor Perolehan	Persentase
1.	PD 1	49	98%
2.	PD 2	41	82%
3.	PD 3	45	90%
Rata-rata persentase skor perolehan			90%

Berdasarkan Tabel 5. diperoleh rata-rata penilaian siswa terhadap buku cerita sebesar 90% dan berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan bahwa buku cerita termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 6. Tabulasi Data Kepraktisan Buku Cerita dinilai oleh Peserta Didik Kelompok Kecil

No.	Kode	Jumlah Skor Perolehan	Persentase
1.	PD 1	47	94%
2.	PD 2	44	88%
3.	PD 3	45	90%
4.	PD 4	42	84%
5.	PD 5	45	90%
6.	PD 6	48	96%
Rata-rata persentase skor perolehan			90,33%

Berdasarkan Tabel 6., rata-rata penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap buku cerita mencapai 90,33%. Nilai tersebut berada dalam rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa buku cerita tergolong sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji *t-test*

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
32,222	18,257	3,513	24,999	39,444	9,171	26	0,001

Berdasarkan hasil uji *t-test* pada Tabel 7, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali. Dengan demikian, penggunaan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Adapun hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 8

Tabel 8. Hasil Analisis Deskriptif

No.	Statistik	Pre-test	Post-test
1.	Mean/rata-rata hitung	44,81	77,04
2.	Median	50	80
3.	Varians	195,12	198,57
4.	Std. Deviasi	13,97	14,09
5.	Nilai Minimum	20	50
6.	Nilai Maksimum	70	100

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada hasil *post-test* dibandingkan *pre-test*. Rata-rata nilai (*mean*) meningkat dari 44,81 pada *pre-test* menjadi 77,04 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan kemampuan peserta secara keseluruhan. Median juga menunjukkan peningkatan dari 50 pada *pre-test* menjadi 80 pada *post-test*, mencerminkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah intervensi. Dari segi penyebaran data, varians pada *pre-test* adalah 195,12, sedikit lebih rendah dibandingkan *post-test* yang mencapai 198,57, mengindikasikan bahwa variasi nilai tetap relatif konsisten meskipun nilai peserta meningkat. Hal ini juga tercermin dari standar deviasi yang hanya mengalami kenaikan kecil, yaitu dari 13,97 pada *pre-test* menjadi 14,09 pada *post-test*. Nilai minimum meningkat dari 20 pada *pre-test* menjadi 50 pada *post-test*, menunjukkan bahwa siswa dengan nilai terendah pun mengalami peningkatan hasil yang signifikan. Selain itu, nilai maksimum naik dari 70 pada *pre-test* menjadi 100 pada *post-test*, memperlihatkan potensi maksimal siswa dalam mencapai hasil yang optimal setelah perlakuan. Analisis ini menggambarkan bahwa perlakuan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan perhitungan respon siswa terhadap buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Respon Siswa terhadap Buku Cerita

Kategori	Interval Nilai	Rata-Rata Respon Siswa
Sangat Tinggi	80,0 – 100,0	86,96
Tinggi	66,67 – 80,0	
Sedang	53,33 – 66,67	
Rendah	40,0 – 53,33	
Sangat Rendah	20,0 – 40,0	

Hasil pengelompokan data berdasarkan kategori interval nilai menunjukkan rata-rata respons siswa terhadap buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali berada dalam kategori "Sangat Tinggi," dengan nilai rata-rata 86,96. Dengan rata-rata 86,96 pada kategori "Sangat Tinggi," dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan buku cerita bergambar digital yang mengusung kearifan lokal Bali. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil menarik minat siswa dan memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman atau ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Analisis ini menjadi bukti efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pengembangan media buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali dilakukan untuk mengatasi permasalahan tentang rendahnya kemampuan membaca dan minat membaca siswa kelas II, dan kurangnya inovasi media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Rancang Bangun Buku Cerita Digital

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media buku cerita bergambar digital yang mengangkat kearifan lokal Bali, dengan karakteristik dan spesifikasi sebagai berikut. Pembuatan produk menggunakan aplikasi *Canva*. Melalui aplikasi *Canva* ini dirancang desain gambar dan tulisan. Gambar diilustrasikan dengan mode *magic image watercolor*. Tulisan pada cover buku menggunakan gaya *magic write*, sedangkan pada isi buku cerita menggunakan font *Quicksand* ukuran 42 berwarna hitam. Melalui aplikasi *Canva* juga dimungkinkan melakukan pengeditan pada gambar maupun tulisan. Buku cerita bergambar digital tersedia dalam format PDF (*Portable Document Format*) dan disimpan dalam basis data online, seperti *google drive*. Dengan demikian, buku ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, PC, dan laptop, menggunakan tautan yang telah disediakan. Produk media yang dikembangkan berjudul *Tikus Si Jero Ketut* dapat diakses melalui link https://drive.google.com/file/d/1yyYLCEIYMsVOyjW_X-S658JQjNqmw8S-/view?usp=sharing dan *barcode* sebagai berikut.



Gambar 2. Barcode Buku Tikus Si Jero Ketut

Buku bergambar digital dalam penelitian ini adalah buku yang disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar yang didalamnya memuat unsur kearifan lokal *satua* Bali dengan ilustrasi gambar agar dapat memudahkan guru dalam merangsang kemampuan literasi dasar siswa kelas II Sekolah Dasar. Buku cerita bergambar digital yang dikembangkan disajikan dengan ilustrasi menarik untuk meningkatkan minat membaca siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Trimansyah, 2022), yang menyatakan bahwa dalam buku bergambar, ilustrasi memiliki porsi dominan, yakni sekitar 70% - 90%. Dongeng berbasis digital dapat berfungsi

sebagai media interaktif yang melibatkan anak-anak secara aktif. Penggunaan komputer dalam pembelajaran menawarkan peluang pendidikan yang bermanfaat, terutama dalam memberikan pengajaran serta meningkatkan keterampilan akademik dan motivasi siswa (Damayanti & Ikawati, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Lin et al., (2018) menunjukkan bahwa sistem asesmen kemampuan membaca berbasis buku digital memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman membaca siswa secara real-time selama proses membaca berlangsung. Selain itu, buku digital juga berperan dalam memberikan bimbingan membaca yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan buku digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan membaca, membangun kebiasaan membaca yang lebih baik, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (Naimanbaev et al., 2021). Selain itu, buku digital juga mempermudah pemahaman bacaan, memberikan peluang untuk mempelajari teknologi, serta mengurangi penggunaan kertas.

Validitas Buku Cerita Digital

Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali dengan judul "Tikus Si Jero Ketut", yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Validitas produk ditentukan berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi/konten pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Dari segi materi dan media pembelajaran, buku cerita "Tikus Si Jero Ketut" memiliki kualitas yang sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Penyajian materi, pemilihan tipografi, tata letak, serta kombinasi warna dalam buku ini telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi prinsip dasar pengembangannya, seperti aspek penyajian materi, pemilihan jenis huruf, tata letak, dan komposisi warna (Rehusisma et al., 2017; dan Saputra et al., 2020). Berdasarkan hasil analisis, validasi buku cerita oleh ahli media menunjukkan rata-rata skor sebesar 98,89%, yang berada dalam rentang 81%-100%, sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor 96,92%, yang juga berada dalam rentang 81%-100%, sehingga dikategorikan sangat valid. Dari segi validitas, buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali terbukti valid, sebagaimana dibuktikan melalui penilaian para ahli terhadap aspek materi, media, dan bahasa. Tingginya tingkat validitas buku ini diperoleh melalui serangkaian tahapan pengembangan yang cermat, termasuk proses revisi yang dilakukan secara berkelanjutan.

Kepraktisan Buku Cerita Digital

Kepraktisan buku cerita berjudul Tikus Si Jero Ketut dinilai oleh dua orang guru dengan membandingkan isi buku dengan kerangka cerita. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui angket respons untuk mengetahui pandangan guru dan peserta didik terhadap buku ini sebagai cerita berbasis kearifan lokal Bali yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Masukan dari guru dan siswa sangat berharga dalam upaya memperbaiki serta meningkatkan kualitas buku. Angket uji kepraktisan yang diberikan kepada guru mencakup tiga aspek utama, yaitu kemenarikan produk, kemudahan penggunaan, dan manfaat produk. Aspek kemenarikan dinilai berdasarkan desain sampul, jenis dan ukuran huruf, tampilan isi, serta materi yang disajikan. Kemudahan penggunaan diukur dari segi pemahaman, kemudahan dalam penggunaannya, serta kepraktisan untuk dibawa ke mana-mana. Berdasarkan analisis data, rata-rata penilaian guru terhadap buku cerita ini mencapai 97%, yang berada dalam rentang 81%-100%, sehingga dikategorikan sebagai media yang sangat praktis.

Manfaat buku Tikus Si Jero Ketut antara lain membantu siswa belajar secara mandiri dimana dan kapan saja, menghemat waktu, serta meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Selain itu, buku ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Buku cerita yang dikembangkan dirancang dengan prinsip kepraktisan

agar mudah digunakan oleh siswa tanpa menimbulkan beban tambahan. Aspek kepraktisan juga terlihat dari penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian materi yang jelas, serta ilustrasi pendukung yang menarik. Angket uji kepraktisan buku cerita juga diisi oleh peserta didik berdasarkan indikator penilaian, yaitu ketertarikan, materi, dan bahasa yang digunakan dalam buku. Buku ini dinilai menarik berdasarkan tampilan visual, kemampuan membangkitkan perasaan senang, dukungan terhadap proses pembelajaran, pengaruh terhadap sikap, serta perannya dalam meningkatkan motivasi belajar. Kesesuaian materi dalam buku mencakup relevansi dengan kehidupan sehari-hari, kemudahan pemahaman, kemampuan membantu siswa menemukan konsep sendiri, dorongan untuk berdiskusi, merangkum, serta menguji pemahaman terhadap pembelajaran. Sementara itu, kesesuaian bahasa dinilai dari penggunaan kalimat dan paragraf yang mudah dipahami, bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, serta pemilihan huruf yang jelas dan mudah dibaca.

Berdasarkan analisis data, rata-rata penilaian siswa secara perorangan terhadap buku cerita mencapai 90%, sementara rata-rata penilaian siswa dalam kelompok kecil sebesar 90,33%. Kedua nilai tersebut berada dalam rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa buku cerita tergolong dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil perhitungan rata-rata keseluruhan penilaian pengguna buku cerita mencapai 92,43%, yang juga berada dalam kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa buku cerita memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran, terutama dengan dukungan sarana dan prasarana yang tersedia. Setelah membaca buku cerita, siswa merasa senang dan tertarik karena cerita tersebut memiliki keterkaitan dengan budaya lokal yang mereka kenal. Selain itu, mereka juga dapat mempelajari nilai-nilai sikap, seperti keberanian yang ditunjukkan oleh tokoh Tikus Si Jero Ketut. Siswa mampu membedakan karakter baik dan kurang baik dalam cerita. Mereka sangat tertarik dengan buku yang dilengkapi gambar, menggunakan bahasa yang sederhana, dan menumbuhkan keinginan untuk membaca lebih lanjut. Secara umum, pemahaman bacaan akan meningkat jika materi yang dibaca menarik bagi siswa. Dengan demikian, semakin menarik suatu topik bacaan, semakin tinggi kemampuan seseorang dalam mengingat informasi dalam teks. Secara keseluruhan, buku yang paling diminati siswa adalah buku dengan ilustrasi menarik, seperti buku cerita Tikus Si Jero Ketut. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat diukur dari kemampuannya dalam mendukung penyampaian materi oleh guru, menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik selama pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar (Rizky & Ramadhani, 2023).

Efektivitas Buku Cerita Digital

Penilaian terhadap efektivitas penggunaan buku cerita berjudul "Tikus Si Jero Ketut" sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Pertanyaan yang diberikan disusun berdasarkan materi pembelajaran dalam uji coba terbatas penggunaan buku tersebut sebagai bahan pendukung pembelajaran siswa. Efektivitas buku cerita diukur melalui uji coba di kelas II SD Negeri 9 Sumerta dengan menggunakan lembar tes kemampuan membaca. Uji coba terbatas terhadap penggunaan buku cerita "Tikus Si Jero Ketut" sebagai media pendukung pembelajaran dilakukan dengan memberikan instrumen kemampuan membaca guna membandingkan efektivitas buku cerita tersebut. Dalam penyusunan konten buku digital "Tikus Si Jero Ketut", materi yang disajikan tidak terbatas pada buku pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, melainkan berpedoman pada prinsip penyusunan teks berbasis keaksaraan.

Buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali Tikus Si Jero Ketut, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca, dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. Hal ini terbukti mampu melatih berbagai indikator keterampilan membaca, seperti memahami isi cerita, mengidentifikasi alur, tokoh, dan latar, serta menganalisis keterkaitan antara teks dan ilustrasi. Berdasarkan hasil uji t-test, diperoleh

nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali. Dengan demikian, penggunaan buku cerita tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Hasil pengelompokan data berdasarkan kategori interval nilai menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali berada dalam kategori "Sangat Tinggi," dengan nilai rata-rata 86,96. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan buku cerita tersebut. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini berhasil menarik minat siswa dan memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman serta ketertarikan mereka terhadap materi. Buku cerita bergambar yang dikembangkan terbukti mampu menumbuhkan minat membaca siswa selama kegiatan literasi. Selain itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini membantu siswa kelas II memahami isi cerita dengan lebih cepat. Analisis ini memperkuat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan hasil uji efektivitas, penggunaan buku cerita digital "Tikus Si Jero Ketut" terbukti dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita Tikus Si Jero Ketut efektif digunakan dalam pembelajaran karena mengintegrasikan budaya lokal Bali yang dekat dengan kehidupan siswa. Judul cerita yang unik dan khas, serta penggunaan istilah Jero Ketut untuk hewan tikus yang familiar bagi siswa membantu memperkenalkan kembali cerita rakyat Bali di tengah dominasi cerita dari luar daerah. Hal ini mempermudah siswa dalam memahami dan memaknai materi pembelajaran. Suastra et al., (2017) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan nilai yang telah menjadi tradisi, sehingga penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal serta melestarikannya sejak dini.

PENUTUP

Produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar digital berformat *PDF* (*Portable Document Format*). Pembuatan produk menggunakan aplikasi *Canva*. Melalui aplikasi *Canva* ini dirancang desain gambar dan tulisan. Gambar diilustrasikan dengan mode *magic image watercolor*. Tulisan pada cover buku menggunakan gaya *magic write*, sedangkan pada isi buku cerita menggunakan font *Quicksand* ukuran 42 berwarna hitam. Buku cerita bergambar digital ini disadur dari *satua* Bali. Produk media buku cerita bergambar digital berkearifan lokal Bali yang dikembangkan terdiri atas 23 halaman. Ukuran atau rasio yang digunakan adalah *presentation* 16 : 9. Buku Tikus Si Jero Ketut mengambil latar tempat di pedesaan Bali dengan lingkungan sawahnya yang indah. Secara keseluruhan, validitas buku cerita digital mendapatkan penilaian dengan kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku ini memperoleh persentase skor validitas sebesar 98,89% berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran serta 96,92% berdasarkan penilaian ahli isi/konten pembelajaran Bahasa Indonesia SD, keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Kepraktisan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali berjudul Tikus Si Jero Ketut memperoleh penilaian dengan kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku ini mendapatkan skor kepraktisan sebesar 97% berdasarkan penilaian praktisi, 90% dari hasil uji coba perorangan pada peserta didik, dan 90,33% dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik, semuanya masuk dalam kategori sangat baik. Produk buku cerita bergambar tentang Tikus Si Jero Ketut terkategori efektif. Hal ini dapat dilihat dari skor perolehan peningkatan skor perolehan sebelum diberikan media buku cerita bergambar digital dengan sesudah diberikan buku cerita bergambar digital kepada siswa kelas II di SD Negeri 9 Sumerta, dengan nilai signifikan.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi atau referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan buku cerita bergambar digital guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Kepada siswa, disarankan untuk menggunakan buku cerita bergambar digital "Tikus Si Jero Ketut" dengan baik selama proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan membaca. Mudah dan dapat digunakan dimana saja, baik bersama teman, guru maupun orang tua di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, E., & Ikawati, A. (2018). Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah*, 20(2), 177–183.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Eni Sumanti Nst, & Sorin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Juniawan, I. M. E., Marhaeni, A. A. I. N., & Lasmawan, I. W. (2020). Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Pelajaran Kelompok Sosial Humaniora Siswa Kelas V Sd Di Gugus 1 Kuta. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3112>
- Kemdikbud. (2017). *Hasil Indonesian National Assesment Programme (INAP)*. Puspendik.Kemdikbud.Go.Id. <https://puspendik.kemdikbud.go.id/inap-sd/>
- Krismayanti, Y. R. K., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Anak. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(3), 358–368. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34125/kp.v7i3.839>
- Lin, P.-H., Su, Y.-N., & Huang, Y.-M. (2018). Evaluating reading fluency behavior via reading rates of elementary school students reading e-books. *Computers in Human Behavior*, 100, 258–265. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.004>
- Margaretha, D. A., Nadlif, A., Astutik, A. P., & Hasan, S. (2023). Independent Learning-Independent Campus Policy Innovation at State Aliyah Madrasah. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndh.v8i1.2942>
- Mullis, I. V. S., & Martin, M. O. (2017). *PIRLS 2016 International Results in Reading*. Chestnut Hill, MA 02467 United States: TIMSS & PIRLS International Study Center, Lynch School of Education, Boston College.
- Naimanbaev, A., Satemirova, D. A., Alpysbay, T., Rakhat, S., Abdigazievich, B., & Nazarova, A. (2021). Teaching Kazakh novels with electronic book applications; Teacher and student opinions. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2808–2818. <https://doi.org/https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6369>
- Pattiasina, P. J., Sudaryati, S., Rukmana, A. Y., Deswalantri, & Widayati, U. (2023). *Keterampilan Membaca*. Getpress Indonesia.
- Pratiwi, N. P. S., & Arnyana, I. B. P. (2021). Pengembangan buku cerita anak dengan menginsersi nilai-nilai utama penguatan pendidikan karakter (ppk) dalam tema hidup bersih dan sehat untuk siswa kelas 2 sd. 5(2), 214–222. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.291
- Purwati, P. D., Faiz, A., Widiyatmoko, A., & Maryatul, S. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas jenjang sekolah dasar sarana pemacu peningkatan literasi peserta didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/sosio%20religi.v19i1.39347>

- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>
- Rizky, Q. M. K., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B Sdn 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9582>
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & N, S. (2020). Pengembangan Puzzle Square sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 124–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Suastra, I. B., Jatmiko, N. P., Ristiati, & Yasmini, L. P. B. (2017). Developing characters based on local wisdom of bali in teaching physics in senior high school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 306. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10681>
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBS-IV Tahun 2021: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 1–6.
- Trimansyah, B. (2022). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. https://www.researchgate.net/publication/381470367_Panduan_Penulisan_Buku_Cerita_Anak
- Uzun, N. (2012). A Sample of Active Learning Application in Science Education: The Thema “Cell” with Educational Games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.592>
- Wachidah, L. R., Suwignyo, H., & Widiati, N. (2017). RAKYAT SEBAGAI BAHAN BACAAN LITERASI MORAL. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 894–901. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9620>
- Wardiyah, J., Budianti, Y., Al, M., & Akhmad, F. (2023). Merdeka Belajar Activity Unit at Madrasah Aliyah : Program Evaluation Study Using CIPP Method. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2633>
- Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.ID terhadap Hasil Belajar Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 219–228. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.723
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4663>