

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nur Indah Kusumawati¹, Mawardi², Nur Latifah³
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nrindah00@gmail.com ; wardi.elmawardi@gmail.com

Abstract

This study aims to develop multimedia-based serial image media for fifth grade English reading skills with material for daily activities which can be useful in learning to read English in elementary schools. The method used in this research is research and development (R&D). The model used in this study uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, (1) The analysis stage analyzes the needs of the primary school in question and provides solutions to existing problems, (2) The design stage is by setting goals, competency standards, syllabus, media design design, and research instruments, (3) The development stage makes learning media and validation of learning media carried out by media experts who assess the media in the good category, and material experts who assess the material on the learning media in the good category, (4) The implementation stage is to apply learning media to class V B SD Negeri Sukasari, (5) The evaluation stage provides a questionnaire on the practicality of learning media developed for teachers in the field of English studies with practical categories and according to student responses it is very practical. And the assessment of reading English experienced an average increase from the results of the pretest and posttest.

Keywords: *Picture Series, English, Development, ADDIE*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri berbasis multimedia untuk kemampuan membaca Bahasa Inggris kelas V dengan materi kegiatan sehari-hari yang dimana dapat berguna dalam pembelajaran membaca Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development)/ R&D. Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) Tahap analisis menganalisis kebutuhan pada Sekolah Dasar yang dituju dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada, (2) Tahap design yaitu dengan menetapkan tujuan, standar kompetensi, silabus, rancangan desain media, dan instrument penelitian, (3) Tahap development melakukan pembuatan media pembelajaran dan validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media yang menilai media pada kategori baik, dan ahli materi yang menilai materi pada media pembelajaran pada kategori baik, (4) Tahap implementation yaitu menerapkan media pembelajaran kepada siswa kelas V B SD Negeri Sukasari, (5) Tahap evaluation

memberikan angket kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan pada guru bidang studi Bahasa Inggris dengan kategori praktis dan menurut respon siswa sangat praktis. Dan penilaian membaca Bahasa Inggris mengalami kenaikan rata-rata dari hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci: Gambar Berseri, Bahasa Inggris, Pengembangan Media, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan perubahan sikap dan perilaku seseorang maupun kelompok dengan upaya pengajaran dan pelatihan yang dapat memberikan pendewasaan. Pendidikan juga proses pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan tujuannya, sesuai dengan arah pencapaian tujuan yang dilakukan guru dan siswa. Dengan memperoleh Pendidikan manusia akan dapat mempunyai bekal untuk menghadapi perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Dalam Pendidikan terciptanya proses belajar mengajar yang dapat mengembangkan pengetahuan siswa, serta memberi ruang kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bab III ayat 2 (j) mengenai media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar siswa. Menurut (Suriaty & Prakasa, 2020) media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pada siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Gambar berseri menurut (Krissandi & Sagita Damai, 2020) bahwa gambar berseri adalah gambar yang menceritakan suasana yang sedang diceritakan yang menunjukkan hubungan antar satu gambar dengan gambar lainnya yang membentuk satu kesatuan dalam sebuah cerita. (Nurhikmah et al., 2020) menjelaskan dalam media gambar berseri yang bertujuan untuk dapat melatih, merangsang dan memotivasi peserta didik untuk mendeskripsikan sebuah gambar cerita yang dapat diimajinasikan oleh peserta didik saat melihat gambar dan akan dituangkan dalam karangan.

Multimedia menurut (Pribadi, 2019) ialah sebuah aplikasi atau program computer yang dapat menampilkan pesan dan informasi dengan unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi secara pembaruan. Dengan kombinasi unsur teks, audio, gambar, video, dan

animasi akan memberikan sebuah informasi juga pesan yang terdapat di dalam sebuah aplikasi atau program dan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendekati dengan nyata. (Limbong & Simarmata, 2020) menjelaskan mengenai multimedia berupa penggunaan teknologi computer dengan mengolah serta menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan tool dan link yang dapat digunakan untuk berkarya dan berkomunikasi. Komponen penting dalam membangun sebuah multimedia ada lima, dengan saling berkaitan dalam menyusun dan menggabungkan semua komponen yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan animasi. Setiap komponen memiliki peranannya masing didalam membuat multimedia.

Kemampuan menurut (Latifah & Sa'odah, 2019) merupakan suatu tindakan atau aktivitas yang berasal dengan berlatih atau kegiatan hasil belajar yang dimana terdapat suatu kecakapan atau kesanggupan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan dalam membaca merupakan hal yang penting untuk dipelajari dalam ilmu pengetahuan. Membaca tidak hanya kegiatan yang melihat lambing tulisan saja, tetapi kemampuan yang diberikan oleh seseorang pembaca agar memahami materi yang dibacanya. Kemampuan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang harus dipelajari oleh peserta didik. Karena membaca melibatkan semua mata pelajaran yang dipelajari. Dengan membaca peserta didik akan dapat lancar membaca Bahasa Inggris, pengucapan kosakata Bahasa Inggris dengan benar, dan mengerti isi dari apa yang dibacanya. Aspek yang dinilai dalam kemampuan membaca mencakup *Fluency* (kefasihan), *Accuracy* (ketepatan), *Pronunciation* (pengucapan), dan *Intonation* (intonasi).

Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing yang sering digunakan diseluruh dunia baik secara tulis maupun lisan dan juga sebagai Bahasa kedua (L2) maupun Bahasa asing. Menurut data UNESCO dalam jurnal Rini Lindawati (2021), bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari indeks tingkat membaca Bahasa Indonesia hanya 0,001 persen, yang artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang memiliki minat membaca. Dalam kemampuan membaca, peserta didik akan mendapat informasi dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Membaca merupakan proses untuk mencermati dan memahami isi dari teks tertulis. Membaca pada pembelajaran Bahasa Inggris. Kemampuan membaca yang dinilai meliputi *Fluency*, *Accuracy*, *Pronunciation*, dan *Intonation*.

Berdasarkan observasi awal yaitu dengan wawancara guru bidang Bahasa Inggris di SD Negeri Sukasari 7 Tangerang, diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media berupa buku LKS dan benda nyata yang ada disekitar kelas. Guru belum pernah memakai media pembelajaran berbasis multimedia yang bersifat interaktif. Dan dilatarbelakangi oleh kendala waktu dan juga keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

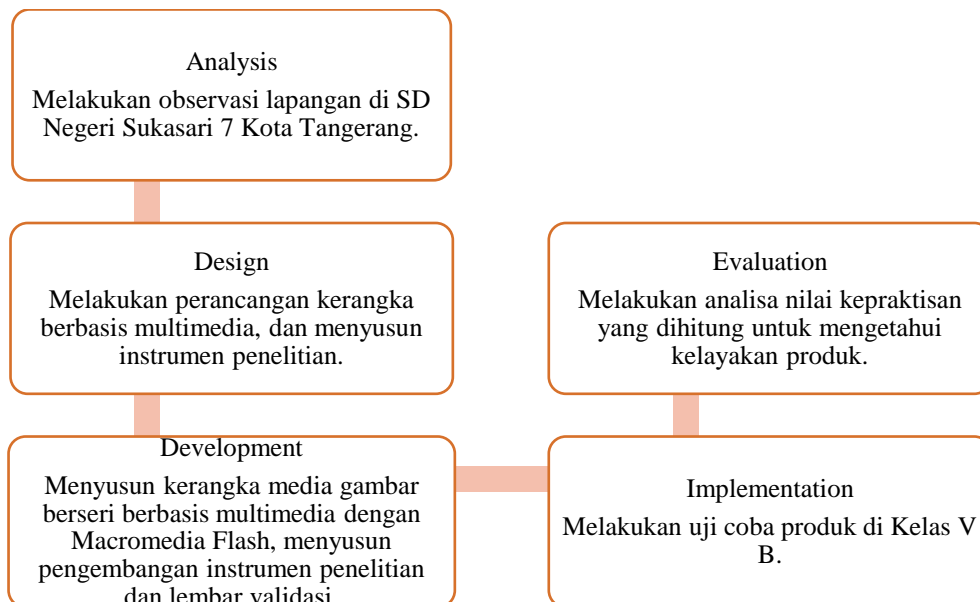
Oleh karena itu, menurut (Mardhatillah & Trisdania, 2018) penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi pendukung *macromedia flash* dapat mengembangkan kemampuan emosional, social, dan nalar speserta didik, dan dalam kemampuan membaca menjadi alternatif belajar dengan cara melihat dan menyimak media gambar berseri berbasis multimedia. Dengan media gambar berseri diharapkan dapat berguna dalam pembelajaran membaca Bahasa Inggris.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R&d. Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan ini diartikan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Metode ini digunakan karena akan mengembangkan sebuah media pembelajaran gambar berseri berbasis multimedia terhadap kemampuan membaca Bahasa Inggris yang akan ditujukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Menurut (Sa'adah & Wahyu, 2020) dalam pelaksanaan RnD menggunakan beberapa metode yaitu metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang ada dengan menggambarkan subjek dan objek berdasarkan fakta, metode evaluative yaitu proses uji coba produk pengembangan, dan metode eksperimen merupakan untuk menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan, Model pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE dengan terdiri dari lima tahapan, yaitu yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (penilaian).

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Sukasari 7 Tangerang. Subjek dari penelitian ini siswa, dan validator yang merupakan 2 dosen ahli Universitas Muhammadiyah Tangerang yang terdapat dilakukan di salah satu Sekolah Dasar yang berlokasi di Kota Tangerang. Pada penelitian ini populasi siswa di Kelas V B berjumlah 25 siswa, dan dalam pengambilan sampel pada tahap uji coba skala kecil dengan 5 siswa dan uji coba skala besar

dengan 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, lembar angket kebutuhan, wawancara, lembar angket, dan lembar penilaian. Pada uji kelayakan produk peneliti menggunakan skala linkert.



Gambar 1. Langkah penelitian dan pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk gambar berseri berbasis multimedia dengan pembuatan menggunakan *Macromedia Flash* dengan didalamnya terdapat animasi, teks, dan kuis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media gambar berseri berbasis multimedia yang dapat berguna pada kemampuan membaca Bahasa Inggris di sekolah dasar dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek kevalidan yang dinilai dengan validator ahli media, dan ahli materi, serta aspek kepraktisan dengan angket respon peserta didik.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dengan merancang system pembelajaran. Dibawah ini kegiatan tahap pengembangan model ADDIE dalam (Sari, 2017), yaitu:

1. Tahap Analysis (Analisis)

- a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dalam media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah dasar. Pengumpulan analisis kebutuhan ini diambil dari kegiatan observasi kepada guru serta membagikan angket kebutuhan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri Sukasari 7. Dan ditemukan bahwa sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pada media pembelajaran dengan menayangkan sebuah gambar saja, dan pembelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang cukup disenangi oleh peserta didik. Dan ditemukan masalah bahwa pendidik kurang inovatif dalam pemilihan media, juga dalam proses pembelajaran pendidik hanya memakai buku LKS dan metode ceramah dalam pembelajaran, dan peserta didik terasa jenuh dalam pembelajaran.

b. Analisis Kinerja

Pada tahap ini peneliti memberikan solusi dengan pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris pada kemampuan membaca siswa kelas V dengan membuat media gambar berseri berbasis multimedia, dan pembuatannya menggunakan aplikasi Macromedia Flash

2. Tahap Design (Desain)

a. Merancang Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merancang tujuan pembelajaran, rencana pembelajaran, dan silabus.

b. Merancang Kerangka berbasis Multimedia

Pada tahap ini peneliti mencari background, animasi, dan materi teks, serta materi kuis yang akan digunakan di dalam *macromedia flash*. Setelah terkumpul semua kemudian peneliti membuatnya dengan *macromedia flash*.

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan berupa angket. Angket dibuat oleh peneliti yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Angket validasi yang digunakan terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu:

Tabel 1. Klasifikasi Sikap Responden

Rata-Rata Skor Jawaban	Klasifikasi Sikap
>4,2 s/d 5,0	Sangat Setuju (SS)/Sangat Baik (SB)
>3,4 s/d 4,2	Setuju (S)/Baik (B)
>2,6 s/d 3,4	Cukup (C)
>1,8 s/d 2,6	Kurang Setuju (TS)/Kurang Baik (TB)
>1,0 s/d 1,8	Tidak Setuju (STS)/ Tidak Baik (STB)

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran gambar berseri berbasis multimedia dengan Macromedia Flash dengan materi yang akan digunakan pada materi Daily Activities untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Setelah tahap pembuatan selesai, peneliti melakukan validasi ahli materi, dan ahli media untuk media pembelajaran.

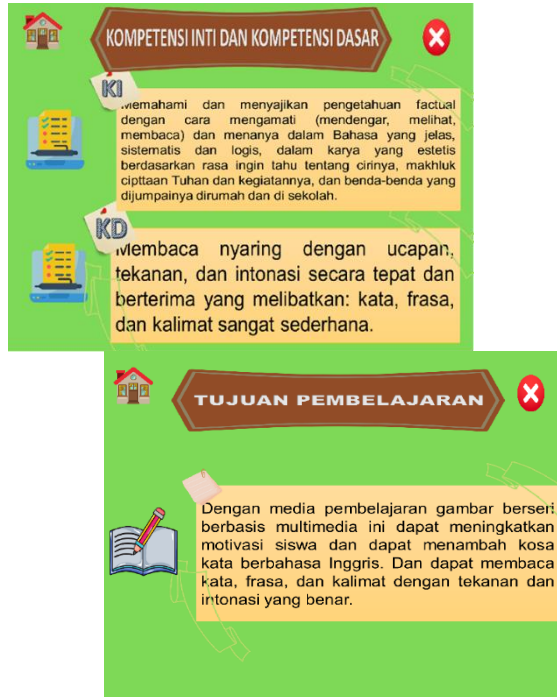
a. Desain Produk

Gambar dibawah ini merupakan tampilan awal dari media pembelajaran gambar bersei berbasis multimedia dengan disertai music dan gambar animasi. Pada halaman tersebut terdapat “menu” yang berisi petunjuk penggunaan, profil, KI&KD, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan keluar (tombol untuk mengakhiri pembelajaran) dan jika di klik akan masuk ke halaman yang dituju.



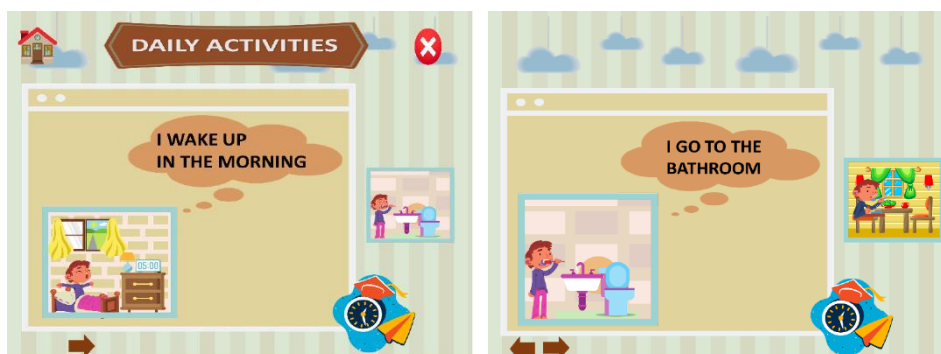
Gambar 2. Halaman Menu

Pada halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar terdapat penjelasan mengenai KI & KD dari pembelajaran membaca. Dan terdapat juga halaman untuk tujuan pembelajaran.



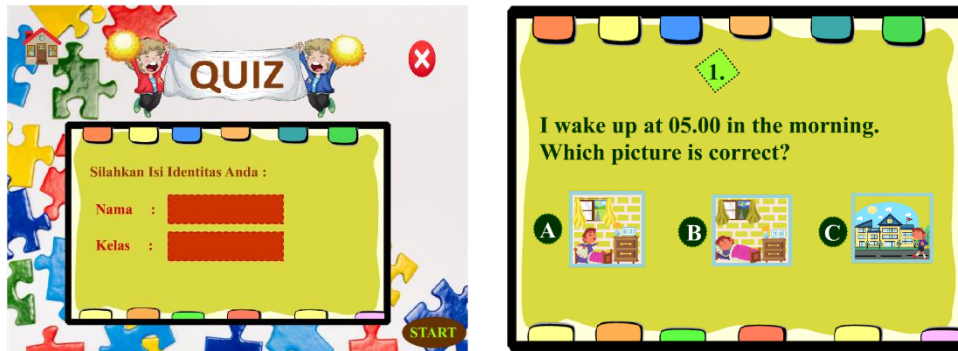
Gambar 3. Halaman KI&KD dan Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini berisi materi Bahasa Inggris dengan menggambar anak seorang anak yang melakukan kegiatan sehari-hari (daily activity) dari bangun tidur dan kembali lagi tidur pada malam hari.



Gambar 3. Halaman Materi

Pada halaman kuis terdapat pengisian biodata yang bisa diketik oleh pengguna dan terapat soal yang berisi materi dari pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Yang terdiri dari 5 pertanyaan untuk melatih pemahaman peserta didik.



Gambar 4. Halaman Kuis

b. Validasi

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang yang mempunyai pengalaman dan berkompeten dalam bidang pembuatan media pembelajaran atau dalam bidang multimedia. Ahli media diberi lembar angket yang berisi 15 pertanyaan. Setelah melakukan validasi pada ahli media peneliti melakukan perbaikan revisi yang sudah ditulis oleh ahli media pada bagian saran serta masukan. Berikut data validasi ahli media yang dapat dilihat:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Skor
1	Tampilan	12
2	Keteraturan Media	28
3	Jenis dan ukuran huruf	12
4	Audio/visual	8
Jumlah		60
Rata-rata		4,0
Kriteria		Baik (B)

Hasil validasi ahli media diatas menunjukkan bahwa dari pertanyaan 15 soal dengan hasil skor **60** menunjukkan rata-rata **4,0**, maka disimpulkan bahwa kriteria media pembelajaran dinyatakan **“Baik (B)”**.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang yang mempunyai pengalaman dan berkompeten dalam bidang Bahasa Inggris. Ahli materi diberi lembar angket yang berisi 16 pertanyaan. Setelah melakukan validasi pada ahli materi peneliti melakukan perbaikan revisi yang sudah ditulis oleh ahli materi pada bagian saran serta masukan. Berikut data validasi ahli materi yang dapat dilihat:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor	S
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran		1
2	Kejelasan bahasa dan gambar	5	1
3	Kesesuaian materi dan kuis		1
4	Ketepatan motivasi	8	
Jumlah			1
Rata-rata		6	
Kriteria			8
			5
		7	
			3
		,5	
			Baik (B)

Hasil validasi ahli materi diatas menunjukkan bahwa dari pertanyaan 16 soal dengan hasil skor **57** menunjukkan rata-rata **3,5**, maka disimpulkan bahwa kriteria media pembelajaran dinyatakan **“Baik (B)”**.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, dan media pembelajaran sudah revisi perbaikan dengan saran dari pakar ahli dan dinyatakan layak oleh pakar ahli, media gambar berseri berbasis multimedia

dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Tahap uji coba produk ini dilaksanakan di salah SD Negeri Sukasari 7 Kota Tangerang, siswa kelas V B dengan bantuan infokus, dan laptop. Guru bidang studi Bahasa Inggris menguji kualitas media yang dikembangkan dengan diberi angket untuk dinilai dan memperoleh rata-rata nilai **4,1** yang artinya **“Baik (B)”**.

Uji coba produk skala kecil yang diikuti oleh 5 peserta didik, dan uji coba produk skala besar diikuti oleh 20 peserta didik. Pada uji coba skala kecil hasil yang didapat dari angket respon peserta didik yaitu dengan rata-rata **4,6** yang berarti **“sangat baik”**. Selanjutnya peneliti melakukan Pretest dan Posttest untuk melihat kemampuan membaca Bahasa Inggris saat diterapkan media gambar berseri dengan rata-rata nilai Pretest yaitu 70 dan Posttest rata-rata nilai 77,5. Menyatakan bahwa adanya kenaikan pada kemampuan membaca Bahasa Inggris dari hasil nilai Pretest dan Posttest.

Pada uji coba skala besar yang didapat dari angket respon peserta didik yaitu dengan rata-rata **4,52** yang berarti **“sangat baik”**. Selanjutnya peneliti melakukan Pretest dan Posttest untuk melihat kemampuan membaca Bahasa Inggris saat diterapkan media gambar berseri dengan rata-rata nilai Pretest yaitu 67,8 dan Posttest rata-rata nilai 76,5. Menyatakan bahwa adanya kenaikan pada kemampuan membaca Bahasa Inggris dari hasil nilai Pretest dan Posttest.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, kualitas kevalidan media pembelajaran diukur dengan pemberian angket kevalidan. Kualitas kevalidan ini dilakukan pada tahap pengembangan, yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Dan penilaian ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencapai rata-rata **4,0** yang artinya **Baik (B)**. Dan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencapai rata-rata **3,5** yang artinya **Baik (B)**.

Kualitas kepraktisan media pembelajaran diukur dengan pemberian angket kepraktisan. Pada tahap ini kualitas kepraktisan dinilai oleh Guru Bidang Studi Bahasa Inggris di sekolah yang diteliti. Dan penilaian yang diperoleh terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencapai rata-rata **4,1** yang artinya **Baik (B) atau praktis** untuk digunakan. Dan untuk

penilaian kepraktisan respon siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata mencapai **4,6** yang artinya **Sangat Baik (SB) atau Sangat Praktis**. Dan untuk penilaian kepraktisan respon siswa pada uji coba skala besar diperoleh rata-rata mencapai **4,5** yang artinya **Sangat Baik (SB) atau Sangat Praktis**.

Dan untuk penilaian kemampuan membaca Bahasa Inggris diadakan penilaian Pretest dan Posttest pada uji coba skala kecil dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari 70 menjadi 77,5. Dan untuk uji coba skala besar diperoleh rata-rata nilai Pretest dan Posttest dari 67,8 menjadi 76,5.

Pembahasan

Penelitian Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi multimedia yaitu *Macromedia Flash*. Dengan jenis penelitian menggunakan model ADDIE dan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memotivasi dan menarik bagi peserta didik. Hasil validasi media dan materi dengan melakukan revisi satu kali dan didapat hasil akhir yang menyatakan media pembelajaran gambar berseri berbasis multimedia terhadap kemampuan membaca layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi media pembelajaran ini dilakukan di SD Negeri Sukasari 7 Tangerang pada kelas V B, dengan membagikan instrument angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang didapat pada kategori sangat baik. Dan untuk melihat kemampuan membaca Bahasa Inggris dengan melihat perbandingan pretest dan posttest dan didapati adanya peningkatan pada nilai posttest pada kemampuan membaca peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, dan Anton Tri Hasnanto (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”. Penelitian ini menghasilkan media gambar berseri berbasis *pop-up book*, dan diperoleh bahwa media pembelajaran ini didapati layak digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas menjelaskan kesimpulan yang didapat pada penelitian ini adalah media pembelajaran menghasilkan produk media gambar berseri berbasis multimedia dengan aplikasi bantuan *Macromedia Flash* , dengan melihat kemampuan membaca Bahasa Inggris. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE dengan tahapan analisis, tahapan desain, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi. Dimana hasil validasi terhadap media pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran dikategorikan sangat baik, dan kemampuan membaca Bahasa Inggris peserta didik diperoleh nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan pada uji coba.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43
- Hidayah, N., Wahyuni, R., Hasnanto A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59-66
- Krissandi, & Sagita Damai, A. (2020). SASTRA ANAK INDONESIA.pdf. In Y. Y. Taum (Ed.), *SASTRA ANAK INDONESIA* (1 ed., hal. 79). SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS.
- Latifah, N., & Sa'odah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Visual Siswa Kelas II MI Fatahillah Ciledug Kota Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1794>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik* (A. Rikki (ed.); hal. 260). Yayasan Kita Menulis.
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 91–102.
- Nurhikmah, Y., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 305–315. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/509>
- Pribadi, A. B. (2019). *Media dan teknologi dalam Pembelajaran Edisi Kedua* (2 ed.). PRENADAMEDIA GROUP.

- Ragin, G., Magdalena, I., Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792-8799
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif* (A. R. Abdullah (ed.); 1 ed.). Literasi Nusantara.
- Santika, A., Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 3(2), 83-97
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Suriaty, S., & Prakasa, H. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan Komunikasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4093–4100. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/881>
- Yuniarti, P. I., Sindu, I. G. P., Darmawiguna, I. G. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “Introducing Vocabulary” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(1), 21-30