

**BAHASAPEDIA (BAHASA INDONESIA ENSIKLOPEDIA) BERBASIS
DONGENG UNTUK KELAS III SD**

Yuan Fitriana¹, Dwi Agus Setiawan², Denna Delawanti Chrisyaran³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

²PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹yuanfi152@gmail.com, ²setiawan@unikama.ac.id,

³dennadelawanti@unikama.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of use of teaching materials that support the learning process in Indonesian language subjects, especially fairy tales. This research aims to develop and produce a valid and practical Bahasapedia (Indonesian encyclopedia) product. The research method in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model. The test subjects for this research were material expert lecturers, language experts, teaching materials experts, teachers and class III students at SDN Sukun 1 Malang City. Data collection instruments use questionnaires and documentation. The validation results by experts were declared very suitable for use based on feasibility tests obtained from 97.91% of material experts, 94.44% of language experts and 95.45% of teaching materials experts. The results of the questionnaire from the teacher's response obtained 97.91% and the student questionnaire obtained 96.96% in the "Very Practical" category because this teaching material can foster interest and motivate students to read, marked by students' high expressions of enthusiasm and joy when reading Bahasapedia (Indonesian encyclopedia). Based on these results, this fairy tale-based Bahasapedia (Indonesian encyclopedia) can be categorized as valid and practical to use as accompanying teaching material in the learning process.

Keywords: bahasapedia, fairy tale based, class III elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) yang valid dan praktis. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba penelitian ini yaitu dosen ahli materi, ahli bahasa, ahli bahan ajar, guru dan siswa kelas III SDN Sukun 1 Kota Malang. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil validasi oleh para ahli dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan uji kelayakan yang diperoleh dari ahli materi 97,91%, ahli bahasa 94,44%, dan ahli bahan ajar 95,45%. Hasil angket dari respon guru memperoleh 97,91% dan angket siswa mendapatkan 96,96% dengan kategori "Sangat Praktis" karena dengan bahan ajar ini dapat menumbuhkan minat dan memotivasi siswa untuk membaca ditandai dengan ekspresi antusias siswa yang tinggi dan senang ketika membaca bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia).

Berdasarkan hasil tersebut, bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng ini dapat dikategorikan valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar pendamping pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: bahasapedia, berbasis dongeng, kelas III SD

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki abad 21, di mana pembelajaran didasarkan pada sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan teknologi informasi. Dalam konteks ini, kemampuan literasi menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting bagi peserta didik dalam abad 21. Menurut (Sari, 2018), kemampuan literasi dianggap sebagai modul utama bagi siswa untuk memanfaatkan pengetahuan yang terus berkembang di abad 21. Kemampuan literasi menjadi penting dan harus dikuasai oleh peserta didik agar mampu menghadapi perubahan-perubahan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi.

Berdasarkan hasil dari penelitian Programme for International Students Assesment (PISA) 2018 yang dirilis (OECD, 2019) menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi membaca peserta didik Indonesia mencapai 371, sehingga Indonesia menduduki peringkat 6 dari bawah atau bisa dikatakan berada di posisi 74. Hal

tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya keterampilan literasi membaca masyarakat Indonesia.

Pada hakikatnya keterampilan literasi mengarah pada keterampilan berbahasa seseorang. Literasi merujuk pada semua proses pembelajaran membaca dan menulis yang dipelajari oleh seseorang didalamnya mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Kharizmi, 2015). Keterampilan berbahasa sangat diperlukan terutama untuk siswa sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggali potensi keterampilan berbahasa siswa yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa (Roya, 2014). Juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan semua

keterampilan berbahasa dan dapat membentuk sikap siswa dalam menggunakan bahasa pada kehidupan sehari-hari (Anggraini et al., 2021). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah dasar memiliki peranan penting dalam menanamkan literasi anak sejak usia dini. Maka dari itu, untuk membantu mewujudkan budaya literasi bagi siswa, sekolah juga harus mampu memfasilitasi berbagai sarana yang dapat meningkatkan literasi bahasa siswa, salah satunya yaitu berkaitan dengan penggunaan bahan ajar. Menurut (Arsanti, 2018) mengemukakan bahwa salah satu yang menjadi faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran adalah adanya bahan ajar. Mengingat pentingnya bahan ajar, maka diharapkan guru dapat memilih bahan ajar yang tepat dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan kreatifitasnya sendiri dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai

dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah.

Bahan ajar yang menarik dan relevan adalah bahan ajar yang didesain secara unik dan tidak monoton serta materi yang disajikan secara ringkas dan rinci dalam penggunaan bahasa menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Prastowo, 2015). Salah satu bahan ajar yang menarik dan relevan adalah ensiklopedia. Ensiklopedia termasuk jenis bahan ajar yang dikategorikan dalam media visual. Menurut (Hasanah et al., 2022) mengungkapkan bahwa ensiklopedia merupakan salah satu media visual berbentuk cetak yang dapat digunakan sebagai pendamping belajar atau sumber belajar peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan menurut (Tantriadi, 2013) mendefinisikan ensiklopedia merupakan buku yang berisi gambar dan informasi yang menyeluruh mengenai suatu kajian ilmu tertentu. Dengan demikian, ensiklopedia merupakan salah satu bahan ajar yang didesain menarik dengan dilengkapi gambar dan tulisan sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping bagi guru

maupun siswa sehingga diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 November 2022 di SDN Sukun 1 Kota Malang, peneliti menemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran materi dongeng dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa permasalahan, diantaranya: (1) selama pembelajaran materi dongeng guru hanya menggunakan bahan ajar di kelas berupa buku tematik; (2) guru jarang menggunakan bahan ajar maupun media pembelajaran yang mendukung materi dongeng; (3) buku tematik tidak dilengkapi gambar-gambar atau ilustrasi menarik yang sesuai dengan bacaan dongeng sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias untuk membaca dan memahami materi dongeng tersebut; (4) kurang memanfaatkan perlengkapan pembelajaran yang ada di kelas seperti LCD dengan alasan terkendala pada laptop; (5) siswa selama kegiatan belajar mengajar belum pernah menggunakan bahan ajar berupa ensiklopedia.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka dibutuhkan adanya

pengembangan bahan ajar yang menarik, efektif, dan efisien sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk ensiklopedia. Ensiklopedia yang akan peneliti kembangkan berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga produk yang akan peneliti kembangkan dengan judul "bahasapedia". Bahasapedia merupakan gabungan dari kata bahasa Indonesia dan ensiklopedia. Bahasapedia yang akan peneliti kembangkan didalamnya memuat materi dongeng khususnya jenis fabel.

Alasan peneliti memilih fabel karena ketertarikan anak-anak dengan binatang sangat tinggi sehingga cerita tentang kehidupan binatang tersebut banyak digemari anak-anak dan alur cerita dalam fabel lebih mudah dipahami serta dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, selain menghibur fabel juga bersifat mendidik dengan memberikan pesan moral.

Pembaruan dari penelitian ini adalah bacaan dongeng merupakan hasil karangan dari peneliti sendiri dan memuat pesan moral yang dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa.

Dongeng yang peneliti kembangkan difokuskan pada jenis fabel. Selain cerita fabel, juga disajikan informasi pendukung berupa fakta-fakta tentang hewan yang dijadikan tokoh, tujuannya agar dapat menambah pengetahuan siswa tentang jenis-jenis hewan tersebut. Pembaruan lain yaitu ensiklopedia yang dikembangkan tidak hanya dalam buku cetak namun juga dilengkapi dengan QR-Code (*Quick Response Code*) di bagian halaman sampul buku, sehingga pengembangan bahan ajar tersebut juga disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 dan era revolusi industri saat ini dimana penyampaian informasi dan pengetahuan dapat melalui pemanfaatan teknologi digital. Melalui aplikasi scanner yang terpasang di smartphone seperti android dan iphone baik guru maupun siswa dapat mudah mengakses dan menerima materi dengan memindai QR-Code tersebut.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan ensiklopedia dilakukan oleh (Arnelia Dwi Yasa et al., 2020) yang menggunakan ensiklopedia sebagai bahan ajar untuk kelas IV SD, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa

memperoleh nilai rata-rata sebesar 91 setelah menggunakan ensiklopedia dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa ensiklopedia sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian lain dilakukan oleh (Pratama et al., 2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar IPA berbasis ensiklopedia dikategorikan “Sangat Layak” atau “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian mengenai ensiklopedia juga sudah pernah dilakukan oleh (Erawati et al., 2020) yang menyatakan bahwa ensiklopedia yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar berpikir kritis peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan terdapat respon yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ropiana & Suhartono, 2022), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ensiklopedia yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran kewilayahan melalui simulasi dan bermain peran secara virtual.

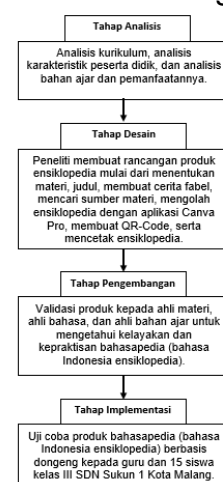
Penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, keempatnya mengembangkan produk ensiklopedia dengan hasil yang sangat baik serta membuat pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti juga tertarik untuk melakukan inovasi penelitian pengembangan bahan ajar berupa ensiklopedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng dan dikemas dalam bentuk buku cetak yang dilengkapi QR-Code sehingga juga dapat digunakan secara digital.

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia), mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar, dan untuk melihat tingkat respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Pengembangan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementatio, Evaluation*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu sehingga tidak melakukan tahapan evaluasi. Menurut (Cahyadi, 2019), model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Adapun tahapan pengembangan produk dengan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1 Tahap Model ADDIE
Tahap *Analysis* (analisis) yang dilakukan peneliti terdiri dari tiga hal

yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis bahan ajar dan pemanfaatannya. Setelah melakukan analisis, pada tahap *design* (perancangan) peneliti membuat rancangan produk ensiklopedia mulai dari menentukan materi, judul, membuat cerita fabel, mencari sumber materi, mengolah ensiklopedia dengan aplikasi Canva Pro, membuat QR-Code, serta mencetak ensiklopedia. Sedangkan pada tahap tahap *development* (pengembangan), peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia). Selanjutnya tahap terakhir yaitu *implementation* (implementasi), peneliti melakukan uji coba produk bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng kepada guru dan 15 siswa kelas III SDN Sukun 1 Kota Malang.

Intrument pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta dokumentasi berupa foto kegiatan penelitian. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data

kualitatif diperoleh berdasarkan hasil kritik dan saran dari ahli materi, ahli bahasa, ahli bahan ajar, praktisi yaitu guru dan siswa guna mengetahui kekurangan sehingga perlu melakukan revisi demi penyempurnaan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia). Sedangkan analisis data kuantitatif berupa skor penilaian dari pengolahan lembar angket sehingga diperoleh persentase kelayakan dan kepraktisan.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Bahasapedia

Interval Presentase	Nilai
$\leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Rukoyatun, 2018)

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Bahasapedia

Besar Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 60%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

Sumber: (Arikunto, 2017)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini mengembangkan bahan ajar berupa bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng untuk kelas III SD dengan menggunakan tahapan model ADDIE, yaitu tahap

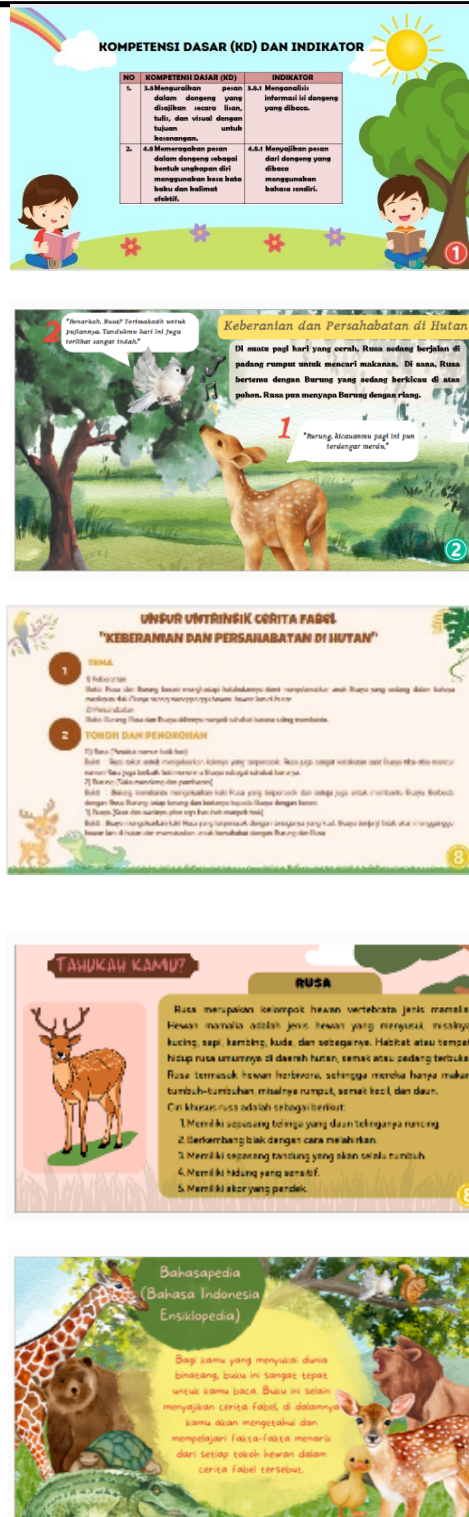
Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Namun, dalam penelitian ini hanya samapai tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu.

Pertama yaitu tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan analisis yang mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis bahan ajar dan pemanfaatannya. Peneliti memperoleh hasil analisis kurikulum yang diterapkan di SDN Sukun 1 Kota Malang khususnya untuk kelas 3 yaitu kurikulum 2013 atau K13, dalam penelitian ini peneliti hanya terfokus pada satu muatan pelajaran yaitu bahasa Indonesia khususnya materi dongeng dengan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi dongeng pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 di semester 1. Selanjutnya menganalisis karakteristik peserta didik kelas III SDN Sukun 1 Kota Malang melalui observasi yang hasilnya dapat disimpulkan siswa mudah bosan dalam materi dongeng karena kurangnya pemanfaatan media dan mereka cenderung lebih tertarik pada buku yang memiliki tampilan menarik dilengkapi dengan

gambar-gambar animasi. Kemudian yang terakhir yaitu menganalisis bahan ajar dan pemanfaatannya, dapat disimpulkan bahwa guru kurang memanfaatkan media maupun bahan ajar selain buku siswa dan LKS dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa mudah merasa bosan.

Kedua tahap desain (*design*), peneliti mulai melakukan proses perancangan bahan ajar bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) yang dimulai dengan menentukan materi sesuai kompetensi dasar, menentukan judul ensiklopedia, membuat 5 cerita fabel, dan mencari sumber materi tentang informasi umum atau fakta-fakta setiap hewan yang ada dalam cerita tersebut dari beberapa rujukan, serta menentukan desain ensiklopedia yang nantinya diolah menggunakan aplikasi Canva Pro.





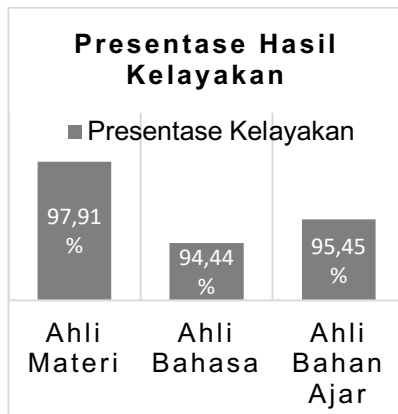
Gambar 2 Tampilan Bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) Berbasis Dongeng

Ketiga tahap pengembangan (development), peneliti

merealisasikan produk sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum produk diimplementasikan kepada siswa, diperlukan adanya uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar guna mengetahui kelayakan produk tersebut. Masing-masing ahli validasi mengisi angket penilaian dan memberikan kritik dan saran untuk dapat menjadi acuan bagi peneliti melakukan perbaikan produk. Selanjutnya menghitung skor rata-rata berdasarkan penilaian yang diberikan validator terhadap bahan ajar bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng untuk kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng dapat ditunjukkan dengan rincian persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 97,91% dengan kategori "Sangat Layak", dari ahli bahasa memperoleh persentase 94,44% dengan kategori "Sangat Layak", serta diperoleh dari ahli bahan ajar dengan persentase 95,45% dan dikategorikan "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk bahasapedia (bahasa

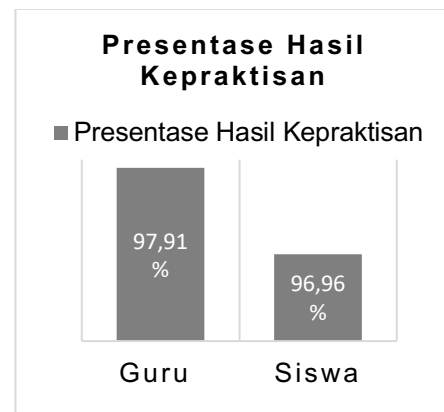
Indonesia ensiklopedia) sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas III SDN Sukun 1 Kota Malang.



Grafik 1 Presentase Hasil Uji Kelayakan Bahasapedia

Keempat tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini dilaksanakan di SDN Sukun 1 Kota Malang yang dilakukan dengan menguji kepraktisan produk. Uji kepraktisan dilakukan oleh 1 guru dan 15 siswa kelas III. Guru dan siswa mengisi angket penilaian kepraktisan untuk mengetahui responnya terhadap bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia). Hasil uji kepraktisan berdasarkan penilaian oleh guru kelas III mendapatkan persentase sebesar 97,91% dengan kategori “Sangat Praktis” dan hasil respon siswa terhadap bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng secara keseluruhan

memperoleh persentase 96,96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa produk bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng dinyatakan sangat praktis digunakan guru dan siswa sebagai bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran.



Grafik 2 Presentase Hasil Uji Kepraktisan Bahasapedia

Temuan dari penelitian pengembangan ini yaitu kegiatan belajar mengajar yang dibantu dengan Bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) dapat menumbuhkan minat siswa kelas 3 SDN Sukun 1 Kota Malang terhadap kegiatan membaca. Ekspresi antusias tinggi siswa dan perasaan senang terhadap bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) yang berisi cerita fabel dengan dikaitkan dalam

kehidupan sehari-hari serta dilengkapi gambar-gambar menarik merupakan bukti nyata bahwa produk ini dapat menarik minat dan memotivasi siswa untuk membaca. Hal ini terlihat dari raut wajah mereka yang sangat antusias ketika peneliti menunjukkan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) kepada siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Andriyani & Mawardi, 2020) yang menyatakan bahwa siswa dapat tertarik dengan buku yang berisi tentang cerita ringan dari kehidupan sehari-hari serta gambar-gambar yang menarik. Pengembangan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng ini diharapkan dapat menambah inovasi baru terhadap sumber belajar siswa sehingga dapat menambah pengalaman pembelajaran baru, membantu pemahaman siswa, serta meningkatkan minat belajar dan literasi siswa di sekolah dasar. Literasi membantu anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif. Melalui membaca dan menulis, mereka belajar bagaimana mengekspresikan ide dan emosinya dengan jelas dan teratur (Setiawan et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan literasi

terutama melalui membaca buku, memiliki peran yang sangat penting dalam melatih kemampuan berkomunikasi siswa agar lebih baik sehingga meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi sosial. Selain itu, siswa dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap berbagai aspek kehidupan, budaya, dan masyarakat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Bahan ajar bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) berbasis dongeng ini dinyatakan "Sangat Layak" oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar. Kepraktisan bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia) yang diperoleh berdasarkan hasil angket kepraktisan guru dan siswa dinyatakan "Sangat Praktis. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, bahasapedia (bahasa Indonesia ensiklopedia)

berbasis dongeng dapat dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, L., & Mawardi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 51.
- Anggraini, D., Setiawan, D. A., Ika, C., & Nita, R. (2021). Program Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Siswa Kelas IV SDN Model Kota Malang pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Fenomenologi). 5(November), 576–584.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Arnelia Dwi Yasa, Sudi Dul Aji, E. A. (2020). Pengembangan Ensiklopedia IPA Materi Sumber Energi Berbasis QR Code Siswa Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Erawati, Y., Raharjo, R., & Azizah, U. (2020). Developing Encyclopaedia Media on Form and Function of Plant to Train Elementary Students' Critical Thinking Skill. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(6), 401–406.
- Hasanah, A. F., Lian, B., & Dedy, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis EMIPA (Ensiklopedia Mini Pancasila) Materi Simbol dan Makna Silasila Pancasila Kelas III SDN 23 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1038–1043.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21.
- OECD. (2019). *PISA 2018 assessment and analytical framework*. OECD.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pratama, E. W. ., Moejiono, M. ., & Sulistyowati, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Ensiklopedia Pada Materi Sifat-Sifat Benda Dan Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*

PGSD UNIKAMA, 4, 393.

Ropiana, S., & Indonesia, T. (2022). *Development Of The Asean Encyclopedia Media to Improve Students ' Learning Outcomes In Class VI Social Studies Learning At Sdn Grogol Selatan*. 2, 205–218.

Roysa, M. (2014). *Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 sebagai Penghela Peradaban Bangsa*. Duta Publishing Indonesia.

Rukoyatun. (2018). Sumber Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 9 Surakarta. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1, 1–12.

Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 90–99.

Setiawan, D. A., Chrisyarani, D. D., & ... (2023). Implementation of Character Education for Enjoying Reading Through Literacy Programs in Elementary Schools. *In Proceeding of International Conference on Innovation in Elementary Education*, 1, 97–108.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Tantriadi, Y. (2013). *Pembuatan Ensiklopedia Interaktif Tata Surya untuk Anak SMP Yonathan Tantriadi*. 2(1), 1–7.