

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BILINGUAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Regita Halid¹, Rusmin Husain², Fidyawati Monoarfa³, Wiwy Triyanty
Pulukadang⁴, Sukri Katili⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

1regitahalid@gmail.com, 2rusmin.husain@ung.ac.id, 3fidyamotoarfa@ung.ac.id,
4wiwy_pulukadang@ung.ac.id, 5sukri.katili@ung.ac.id

ABSTRACT

The formulation of the problem in this research is the initial learning conditions by using bilingual picture storybooks at SDN (State Elementary School) 2 Limboto Barat, how to develop bilingual picture storybooks for grade IV students of SDN 2 Limboto Barat, and the feasibility of bilingual picture storybooks for grade IV students of SDN 2 Limboto Barat. This research aims to describe the initial learning conditions using bilingual picture storybooks at SDN 2 Limboto Barat, develop bilingual picture storybooks for grade IV students of SDN 2 Limboto Barat, and describe the feasibility of bilingual picture storybooks for grade IV students of SDN 2 Limboto Barat. The method used is a development research method that uses the Thiagarajan (1974) model design, the 4D model, which consists of 4 stages: defining, designing, developing, and disseminating. The research findings demonstrated that the development of bilingual picture storybooks based on media expert validation obtained a percentage of 96% (very feasible), linguist validation obtained a percentage of 88% (very feasible), practitioner expert validation in terms of language and media obtained a percentage of 100% (very feasible). This validation obtained an average percentage of 96% (very feasible). Based on the findings, it can be concluded that the development of bilingual picture storybooks is very feasible to use in the learning process.

Keywords: *bilingual picture storybook, development, elementary education*

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kondisi awal pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat, bagaimana mengembangkan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat, bagaimana kelayakan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat, mengembangkan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat dan mendeskripsikan kelayakan buku cerita

bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang menggunakan desain model Thiagarajan (1974), yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar bilingual berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase 96% (sangat layak), validasi ahli bahasa memperoleh persentase 88% (sangat layak), validasi ahli praktisi dari segi bahasa dan media memperoleh persentase 100% (sangat layak). Hasil validasi ini memperoleh persentase rata-rata 96% (sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar bilingual sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: buku cerita bergambar bilingual, pengembangan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran di Sekolah Dasar adalah fondasi penting bagi perkembangan selanjutnya dalam pendidikan dan kehidupan. Ini membantu untuk membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan membantu siswa menjadi individu yang lebih baik, siap untuk mengeksplorasi dunia yang lebih luas di masa depan.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 2 Limboto Barat pada siswa kelas IV, dan mewawancarai guru kelas IV, ada terdapat beberapa permasalahan yang ada, yaitu 1) Ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang di Sekolah tersebut masih kurang, seperti belum tersedianya buku cerita bergambar bilingual. Faktor penyebabnya, yaitu

keterbatasan dana BOS yang dimiliki oleh pihak sekolah, di mana pihak sekolah masih berfokus untuk menyediakan buku pelajaran. 2) Kurangnya penggunaan media kongkrit yang menarik. Faktor penyebabnya, yaitu kurangnya kreativitas dan waktu guru dalam membuat media pembelajaran. Guru juga memberikan pembinaan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Saat peneliti melakukan observasi media di kelas IV, guru mengatakan bahwa belum pernah mengembangkan buku cerita bergambar bilingual. Untuk mengatasi hal tersebut, maka di perlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Media yang dapat digunakan, yaitu buku cerita bergambar bilingual mengingat siswa Sekolah Dasar identik dengan membaca sambil

melihat gambar maka media ini cocok digunakan. Buku cerita bergambar bilingual merupakan media pembelajaran yang sangat menarik. Buku cerita bergambar bilingual digunakan sebagai media literasi untuk siswa. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sutiarso (2022:30) bahwa buku cerita bergambar bilingual merupakan buku cerita yang ditulis dengan dua bahasa yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan.

Buku cerita bergambar bilingual dapat menarik perhatian siswa. Menurut Apriliani (2020:70) bahwa guru hanya sebagai pembimbing dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa. Peneliti akan mengembangkan buku cerita bergambar bilingual yang disajikan dengan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Gorontalo. Peneliti memilih untuk mengembangkan buku cerita bergambar bilingual karena saat ini buku cerita bergambar bilingual adalah salah satu bacaan yang disukai oleh kalangan pelajar.

Kelebihan buku cerita bergambar bilingual ini adalah meningkatkan semangat siswa untuk belajar, dapat mempelajari dua

bahasa sekaligus, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Gorontalo, isi bacaan dapat menjelaskan keseluruhan cerita, dan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Peneliti dalam hal ini akhirnya ingin mengembangkan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bilingual Pada Siswa Kelas IV Di SDN 2 Limboto Barat". Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat, mengembangkan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat,, dan mendeskripsikan kelayakan buku cerita bergambar bilingual pada siswa kelas IV di SDN 2 Limboto Barat.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam pengembangan buku cerita bergambar bilingual menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) oleh Thiagarajan (1974), yaitu model 4D. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata

yaitu *Research* (Penelitian) dan *Development* (Pengembangan).

Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam (Hamzah, 2019:1) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru.

Model 4D melalui empat tahapan, yaitu 1. Tahap pendefinisian (*Define*), peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis produk melalui observasi, wawancara guru, dan angket. 2. Tahap perancangan (*Design*), peneliti membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. 3. Tahap pengembangan (*Development*), produk yang akan dikembangkan harus melewati tahap uji validasi. 4. Tahap penyebaran (*Disseminate*), yaitu kegiatan menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Analisis data kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat diketahui dengan melakukan analisis

presentase kelayakan media dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

Tabel kriteria kelayakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
0-20%	Tidak layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

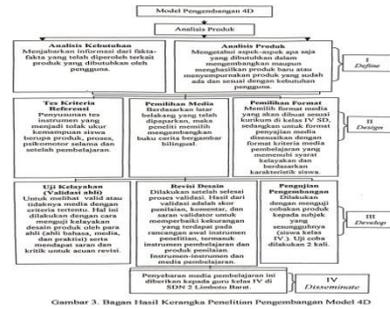
Berdasarkan dari kriteria diatas, buku cerita bergambar bilingual dinyatakan layak jika bisa memenuhi kriteria 61-100% dari semua unsur yang ada.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan berupa buku cerita bergambar bilingual dilakukan sebagai media literasi untuk siswa. Buku cerita bergambar bilingual ini digunakan sebagai media literasi untuk siswa kelas IV SDN 2 Limboto Barat. Penilaian kelayakan buku yang dikembangkan berfokus pada kevalidan. Adapun Kevalidan buku cerita bergambar bilingual dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi/pengguna. Setelah

itu, diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN 2 Limboto Barat. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri atas empat langkah utama, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.

Menurut Riani Johan et al (2023:373) bahwa model 4-D adalah model yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Alasan peneliti memilih model pengembangan 4D karena model pengembangan ini memiliki tahapan-tahapan yang sistematis, terprogram, sederhana, dan mudah dipahami, serta dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Selain itu, banyak peneliti menggunakan model 4D ini dan berhasil dalam penelitiannya. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam penelitian pengembangan buku cerita bergambar bilingual yang disajikan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Hasil Kerangka Penelitian Pengembangan Model 4D Oleh Thiagarajan (1974)

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis produk melalui observasi di sekolah tepatnya pada proses pembelajaran berlangsung, mewawancarai guru kelas IV SDN 2 Limboto Barat, dan membagikan instrumen angket kepada siswa kelas IV. Menurut Martalasar (2022:249) bahwa tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan dibuat. Saat peneliti melakukan observasi media di kelas IV, ditemukan bahwa masih kurangnya penggunaan media yang disajikan dalam inovasi yang baru. Adapun hasil wawancara yang diperoleh yaitu kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan, yaitu hanya berupa gambar, teks cerita,

video, buku paket maupun buku cerita yang hanya menggunakan satu bahasa dan belum pernah menggunakan buku cerita bergambar bilingual, seperti bahasa Indonesia dan bahasa Gorontalo. Hal ini disebabkan oleh ketersediaan maupun keterbatasan dana BOS dan pihak sekolah juga masih berfokus untuk pengadaan buku pelajaran. Masalah lain yang peneliti temukan, yaitu kurangnya penggunaan media konkrit yang menarik. Faktor penyebabnya yaitu kurangnya kreativitas dan waktu guru dalam membuat media pembelajaran.

Guru mengakui bahwa belum pernah mengembangkan buku cerita bergambar bilingual yang disajikan dalam inovasi yang baru. Terkait dengan media pembelajaran yang pernah digunakan juga dapat mempermudah guru dalam mengajar. Meskipun, media tersebut sempat membuat siswa merasa bosan, namun tetap bisa menarik perhatian siswa walaupun belum maksimal.

Untuk hasil angket instrumen yang telah dibagikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 12 orang terkait kondisi awal pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran telah mendapatkan

respon bahwa siswa selalu menggunakan media pembelajaran dan jenis media pembelajaran yang digunakan, yaitu teks cerita, gambar, dan buku cerita. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam belajar. Siswa juga merasa senang, tertarik, dan antusias pada saat menggunakan media pembelajaran. Namun, guru masih mengalami kendala pada saat menggunakan media pembelajaran. Kendala yang dialami, yaitu pada saat membelajarkan penggunaan kosa kata yang terdapat di dalam buku cerita yang belum sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Adapun solusi yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan google untuk mencari arti dari setiap kosa kata dan menyediakan kamus yang dapat mempermudah siswa dalam memahami kosa kata yang dianggap sulit. Dengan melihat permasalahan tersebut, maka buku cerita bergambar bilingual ini juga menarik untuk digunakan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Menurut Sholikhah (2020:16) bahwa tahap perancangan

bertujuan untuk menentukan desain yang akan diterapkan. Isi bacaan yang akan dikembangkan ini menceritakan tentang seorang anak yang ingin menuntut balas atas kematian ayah dan kakaknya dalam sebuah peperangan. Cerita rakyat Gorontalo yang peneliti kembangkan, yaitu “Limonu Si Perkasa”. Cerita rakyat ini sudah ada, tetapi ada beberapa ceritanya yang telah dimodifikasi oleh peneliti dan pernah diikuti lombakan oleh peneliti. Karena terdapat isi cerita yang terlalu mencerminkan unsur kekerasan yang berlebihan.



Gambar 2. Isi bacaan buku cerita bergambar bilingual dalam bahasa Indonesia dan bahasa Gorontalo

Media ini dikembangkan dengan tampilan gambar yang berwarna-warni, ukuran yang dibuat besar yaitu A4 (21 cm x 29,7 cm), menggunakan kertas *art paper* 260 gr/gsm, dan di jilid spiral. Dalam menentukan ilustrasi gambar untuk setiap halaman buku cerita bergambar bilingual, didesain menggunakan aplikasi canva.



Gambar 3. Penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat desain media

Peneliti telah memperoleh semua gambar melalui akun youtube dongeng kita dan tetap mencantumkan sumbernya.



Gambar 4. Screenshoot gambar melalui akun youtube dongeng kita

Kemudian, mulai mendesain halaman sampul depan dan sampul belakang dari buku cerita bergambar bilingual.



Gambar 5. Pembuatan Sampul Depan dan Belakang

Menggunakan *background* bernuansa pepohonan yang menjalar dan latar berwarna *cream*.



Gambar 6. Pemilihan *Background*
Untuk menyisipkan, menempatkan, dan menyesuaikan gambar yang akan dituangkan pada setiap halamannya, akan diatur sesuai dengan ukuran kertas yang digunakan.



Gambar 7. Menyisipkan dan menempatkan gambar
Jenis *font* yang digunakan dalam isi ceritanya, yaitu *Comic Sans MS* dan ukuran tulisan yaitu 18 dan spasi 1,5.



Gambar 8. Pemilihan *Font* dan menyusun naskah cerita
Dalam membuat video cerita rakyat Gorontalo yang berjudul “Limonu Si Perkasa” memanfaatkan perangkat kamera di HP.



Gambar 9. Pembuatan video memanfaatkan perangkat kamera di HP
Mulai mengedit video menggunakan aplikasi capcut.



Gambar 10. Pengeditan video menggunakan aplikasi capcut
Video akan diunggah melalui akun youtube peneliti dan dapat diakses dengan menscan barcode disampul belakang buku.



Gambar 11. Unggah Video Tahap Pengembangan (*Develop*)

Validasi ini di lakukan oleh dosen validator yang meliputi validator ahli bahasa dan ahli media serta guru SDN 2 Limboto Barat sebagai validator ahli praktisi. Setelah produk dikembangkan, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan

penilaian menggunakan instrument validasi yang dilakukan oleh setiap ahli. Menurut Astipina (2019:55) bahwa tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk.

a) Tampilan Buku Cerita Bergambar

Bilingual



Gambar 12. Tampilan Awal Media

b) Tampilan video cerita rakyat

Gorontalo “Limonu Si Perkasa”



Gambar 13. Tampilan awal video

c) Uji Validasi

(1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo sebagai validator yaitu Bapak Prof. Dr. Dakia N. Djou, M.Hum. Adapun hasil penilaian disajikan dalam diagram sebagai berikut.

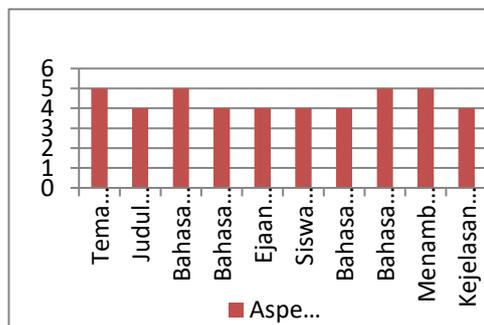


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa
 Berdasarkan diagram di atas,

maka hasil validasi ini memperoleh skor 44 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 88% (sangat layak). Adapun komentar dan saran yang diberikan, yaitu :

- Cerita anak dalam dua bahasa dapat menguntungkan bahasa Gorontalo.
- Perhatikan beberapa ejaan yang digunakan dalam bahasa Gorontalo.

(2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo sebagai validator yaitu Bapak Dr. Rustam I Husain, S.Ag, M.Pd. Adapun hasil dari penilaian disajikan dalam diagram sebagai berikut.

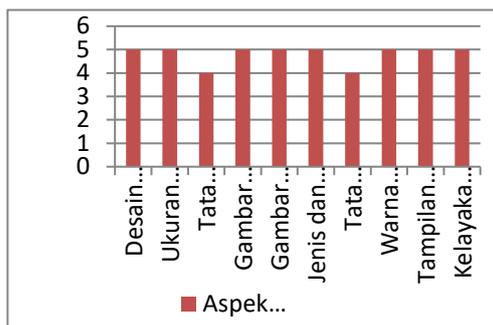


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media
 Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi ini memperoleh skor 48 dari total skor 50. Persentase kelayakannya sebesar 96% (sangat layak). Adapun komentar dan saran yang diberikan, yaitu :

- Buku cerita bergambar bilingual dibuat dengan ukuran HVS yang dibagi menjadi dua bagian.
- Buat narasi menyertai gambar. Untuk narasinya jangan dipisahkan dari gambarnya.
- Desain video dibuat sesuai dengan isi buku.

(3) Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi ini dilakukan oleh Ibu Sri Lindawaty Sudirman, S.Pd yang merupakan guru wali kelas IV SDN 2 Limboto Barat. Adapun hasil penilaian disajikan dalam diagram sebagai berikut.

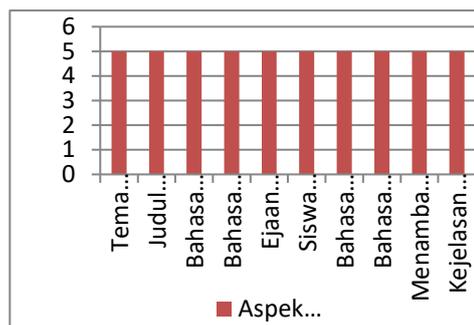


Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi/Pengguna (Bahasa)
 Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi praktisi dari segi bahasa memperoleh skor 50 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 100% (sangat layak). Dari hasil analisis validasi ahli praktisi dari segi bahasa terdapat komentar yang diberikan, yaitu :

- Hasil skripsi cerita rakyat daerah Gorontalo oleh Regita Halid sudah sangat baik dari segi cerita, kaidah bahasa yang digunakan sangat menarik, sehingga akan meningkatkan minat baca siswa.

Adapun hasil penilaian disajikan dalam diagram sebagai berikut.

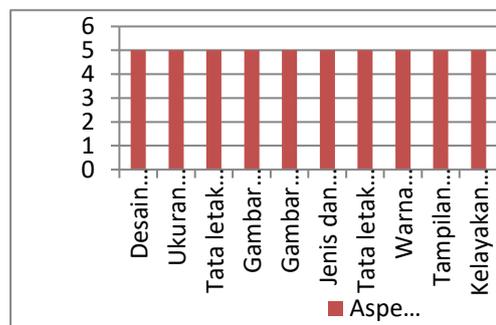


Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Praktisi/Pengguna (Media)

Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi praktisi dari segi media memperoleh skor 50 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 100% (sangat layak). Dari hasil analisis validasi ahli praktisi/pengguna dari segi media terdapat komentar yang diberikan, yaitu :

- Ilustrasi dalam gambar sangat menarik dan warna pada gambar dapat menarik perhatian siswa untuk membaca.
- Sekedar saran narasi dan gambar-gambar bisa juga tampilan secara terpisah.

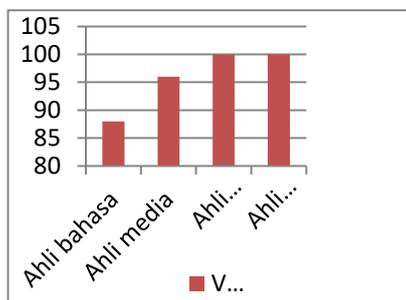


Diagram 5. Hasil Validasi Oleh Validator

Adapun hasil akumulasi dari media yang dikembangkan memperoleh rata-rata 96% dengan penilaian sangat layak.

d) Revisi Buku Cerita Bergambar Bilingual Berikut ini adalah hasil revisi yang sesuai dengan saran-saran validator, yaitu :

- (1) Buku cerita bergambar bilingual dibuat dengan ukuran HVS A4 dan dalam bentuk *landscape*.



Gambar 14. Ukuran desain sebelum dan setelah direvisi

- (2) Buat narasi menyertai gambar.



Gambar 15. Narasi Sebelum dan setelah direvisi

- (3) Desain video dibuat sesuai dengan isi buku cerita bergambar bilingual.



Gambar 16. Desain video sebelum dan setelah direvisi

- (4) Perhatikan beberapa ejaan yang digunakan dalam bahasa Gorontalo. Namun, setelah direvisi beberapa ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Gorontalo.



Gambar 17. Ejaan bahasa Gorontalo sebelum dan setelah direvisi

(5) Sekedar saran narasi dan gambar-gambar bisa juga tampilan secara terpisah.



Gambar 18. Tampilan buku cerita bergambar bilingual sebelum dan setelah direvisi

Berikut ini adalah tampilan buku cerita bergambar bilingual setelah dilakukan revisi:



Gambar 19. Tampilan buku cerita bergambar bilingual setelah direvisi



Gambar 20. Tampilan desain video cerita rakyat Gorontalo “Limonu Si Perkasa” setelah direvisi

e) Uji Coba

Uji coba ini dilakukan di kelas 4 SDN 2 Limboto Barat dengan jumlah 12 siswa. Untuk mengetahui proses penggunaan buku cerita bergambar bilingual peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket.

Berdasarkan hasil observasi telah diperoleh bahwa guru mampu menggunakan buku cerita bergambar bilingual ini dengan mudah. Karena di dalam media tersebut terdapat petunjuk penggunaannya. Tetapi beberapa siswa belum mampu untuk membaca bahasa Gorontalo jadi hanya bisa mengikutinya saja. Siswa begitu antusias dan tertarik untuk membacanya secara bergantian dan siswa dapat membaca dengan mudah karena tulisannya besar dan jelas. Siswa juga dapat menonton video melalui youtube yang telah disampaikan secara langsung oleh peneliti dan dapat mengaksesnya melalui *barcode*. Siswa dan guru telah menonton video tersebut di laptop. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV, beliau mengatakan bahwa buku cerita bergambar bilingual ini dapat menjawab kebutuhan proses pembelajaran. Guru juga mengatakan

bahwa media ini dapat mempermudah beliau dalam mengajar. Media ini dapat meningkatkan minat baca siswa. Media ini juga sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Peneliti juga telah membagikan instrument angket kepada siswa terkait penggunaan buku cerita bergambar bilingual dan telah diperoleh bahwa isi ceritanya menarik. Siswa dapat memahami cara penggunaannya. Dari hasil uji coba yang dilakukan dan melalui observasi, wawancara dan angket, dapat dikatakan bahwa pengembangan buku cerita bergambar bilingual layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Kegiatan ini menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain. Menurut Setiawati (2019:47) bahwa tahap penyebaran adalah tahap memperkenalkan dan menyebarkan produk kepada masyarakat luas yang melampaui lingkup pengembangan itu sendiri. Buku cerita bergambar bilingual akan diserahkan di kelas IV SDN 2 Limboto Barat dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pengembangan ini menggunakan desain model Thiagarajan (1974), yaitu model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Buku cerita bergambar bilingual merupakan buku yang menggunakan dua bahasa sekaligus, seperti bahasa Indonesia dan bahasa Gorontalo.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 88% (sangat layak), hasil validasi ahli media memperoleh persentase 96% (sangat layak) dan hasil validasi oleh ahli pengguna dari segi media dan bahasa memperoleh persentase 100% (sangat layak). Hasil akumulasinya memperoleh rata-rata 96% (sangat layak). Adapun beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu bagi guru diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan bervariasi. Bagi siswa, dapat menjadi lebih tertarik dan berperan aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran. Bagi sekolah, dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Pawestri, S., & Radia, Hoesein, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4).<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/492>
- Astipina. (2019). Pengembangan Modul Bilingual Bergambar Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Pokok Aljabar SMP Kelas VII. *Jurnal: Pendidikan Keberlanjutan*. 11(1).
<https://www.researchgate.net/pub>
- Martalasari, Ermina Sari, R. A. (2022). Praktikalitas Efektivitas Lembar Kerja Siswa Bilingual pada Pembelajaran Biologi dengan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal: Pendidikan*. 10(1).
<https://doi.org/10.21608/pshj.202>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal: Pendidikan*. 1(6).
<https://wnj.westsciencepress.cm/i>
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- <https://repository.unimus.ac.id/466>
- Sholikhan. (2020). Pengembangan Buku Ajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Materi Trigonometri. *Jurnal: Pendidikan Bahasa Inggris*. 7(2).
- Sutiarso. (2022). Buku Cerita Bergambar Bilingual Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Jurnal: Mimbar Ilmu*. 27(1).
https://scholar.google.com/citations?user=_ECZRrsAAAAJ&hl=id&oi=sra