

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA BERGAMBAR BERBASIS LINGKUNGAN PADA MATERI DISEKITAR RUMAH KELAS I SEKOLAH DASAR

Sri Inggit Rachayu¹, Ujang Jamaludin², Zeri Rahman Hakim³

¹PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

²PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

³ PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

¹2227190095@untirta.ac.id, ²ujangjamaludin@untirta.ac.id,

³zerrirahmanhakim@untirta.ac.id

ABSTRACT

This Research and Development (R&D) is motivated by a needs analysis through observation and interviews at Banjarsari 2 Public Elementary School, which shows the need for contextual teaching materials for the material "around the house" in grade 1. The objectives of the research are (1) to describe the process of developing environmental-based picture story teaching materials; (2) to assess the feasibility of the product through expert validation; (3) to describe students' responses to the use of teaching materials. The development model adapts Borg & Gall with six core stages: problem identification, design, development, expert validation, revision, and limited trials. Data were collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. Validation involved two material experts, two media experts, and two language experts. The validation results showed an average score of 78.18% and were categorized as "Feasible" based on percentage conversion criteria. Limited trials on grade 1 students resulted in an average response score of 92% with the category "Very Good" indicating high acceptance, understanding, and attractiveness. The conclusion is that the environmental-based picture story teaching material on the material around the house is in the appropriate and very good category for use as teaching material on the material around the house for the Indonesian Language subject for grade I.

Keywords: teaching materials, picture stories, environment

ABSTRAK

Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini dilatarbelakangi oleh analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri Banjarsari 2, yaitu menunjukkan perlunya bahan ajar kontekstual untuk materi "di sekitar rumah" pada kelas 1. Tujuan Penelitian adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan; (2) menilai kelayakan produk melalui validasi ahli; (3) mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar. Model pengembangan mengadaptasi Borg & Gall dengan enam tahap inti: identifikasi masalah, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Validasi melibatkan masing-masing dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli Bahasa. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 78,18% dan dikategorikan "Layak" berdasarkan kriteria konversi presentase. Uji coba terbatas

pada peserta didik kelas I menghasilkan skor respons rata-rata 92% dengan kategori "Sangat Baik" menandakan penerimaan, keterpahaman, dan daya Tarik yang tinggi. Kesimpulan bahwa bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan pada materi disekitar rumah dalam kategori layak dan sangat baik digunakan sebagai bahan ajar pada materi disekitar rumah mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I.

Kata Kunci: bahan ajar, cerita bergambar, lingkungan.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan sejatinya tidak pernah terlepas dengan adanya proses pembelajaran di kelas, bukan hanya itu pengembangan kurikulum juga merupakan bagian dari strategi meningkatkannya capaian pendidikan.

Salah satu bagian dari sumber belajar yaitu adanya bahan ajar. Bahan ajar memiliki banyak bentuk dan ragamnya. Bahan ajar juga memiliki peran yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Bahan ajar digunakan sebagai acuan untuk membantu peserta didik dalam mencari pengetahuan. Selain itu bahan ajar juga memiliki banyak peran bagi guru sebagai acuan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dikelas.

Prastowo (2013:298) mengemukakan bahwa bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bahan yang bersifat informasi, alat maupun teks yang dirancang secara sistematis sehingga menampilkan suatu yang

utuh dari kompetensi yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu pengembangan bahan ajar sudah seharusnya lebih ditingkatkan lagi oleh para tenaga pendidik. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran, bukan hanya itu bahan ajar juga perlu disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik yang dimana didalamnya terdapat soal-soal evaluasi untuk mengasah kemampuan kognitif peserta didik terlebih dalam bahan ajar itu harus bisa menarik perhatian peserta didik sehingga nantinya bahan ajar itu tidak membuat peserta didik bosan. Seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Hosnan (2016:21) bahwa siswa sekolah dasar pada usia 7-11 Tahun termasuk dalam tahap oprasional konkret yakni dimana peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, sudah mampu

berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.

Menurut (Abdul Majid, 2016:173) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau informasi yang digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan yang tidak tertulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu E.Nurasiah wali kelas kelas I yang dilakukan di SDN Banjarsari 2 pada tanggal 10 Januari 2023 ditemukan beberapa permasalahan yang terkait pada perangkat pembelajaran dan kurangnya minat baca peserta didik, salah satunya pembelajaran belum berjalan dengan semestinya, hal ini disebabkan karena guru dan peserta didik hanya berpegang pada buku paket kelas I. Buku terbitan kemendikbud belum menggunakan gambar-gambar yang rill sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik. disamping itu terdapat beberapa gambar yang belum jelas. Hal tersebut menurut guru kelas 1 SDN Banjarsari 2 mengakibatkan peserta didik kesulitan menemukan konsep sendiri. Bahan ajar kontekstual yang

menggambarkan kondisi lingkungan peserta didik sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik menemukan konsep yang dipelajarinya. Menurut Purtadi (2006:5) ada banyak cara untuk membawa lingkungan ke dalam pembelajaran antara lain dalam bentuk murni, analogi, objek langsung, maupun gambar diam atau bergerak.

Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar masih sangat jarang digunakan khususnya pada jejang sekolah dasar. berdasarkan BSNP standar kompetensi dan kompetensi dasar, bahwa materi yang dekat dengan lingkungan peserta didik, baik di rumah, di sekolah, maupun dimasyarakat agar dapat berinteraksi sosial. Lingkungan yang dekat dengan peserta didik akan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

Kondisi ini yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian melalui suatu tindakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan, karena bahan ajar tersebut merupakan upaya pengembangan bahan ajar agar dapat digunakan sebagai alat bantu atau

penunjang dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

Maka dari itu diperlukanya pengembangan perangkat pembelajaran salah satunya bahan ajar yang menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak. Penggunaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif salah satu diantaranya adalah cerita bergambar, karena cerita bergambar berbasis lingkungan dapat menarik peserta didik untuk belajar yang didalamnya terdapat gambar-gambar menarik. Cerita gambar itu sendiri merupakan suatu bentuk media grafis yang mempunyai kelebihan untuk menyampaikan informasi dengan mudah dan dimengerti oleh peserta didik itu sendiri. Hal ini dikarenakan cerita bergambar memadukan gambar yang menarik dan tulisan biasa yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari, kemudian dirangkai dalam suatu alur dengan cerita bergambar sehingga membuat informasi yang akan diberikan lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan berdasarkan penilaian para ahli.

Harapanya, bahan ajar yang dikembangkan ini bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *research and development* Brog & Gall dalam Sugiyono (2018:298). Desain penelitian *research and development* meliputi 10 tahapan, yakni: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) Produk masal. Dengan beberapa pertimbangan seperti keterbatasan waktu, sekolah, dan lingkup penelitian yang masih sederhana dan berskala kecil, maka peneliti hanya menggunakan 6 tahapan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan untuk proses belajar mengajar pada kelas I.

Tabel 1.1 Angket penilaian ahli validasi

Nilai kualitatif	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2012:135)

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, maka lembar

validasi dari para ahli materi dan validasi ahli media akan dikumpulkan dan dianalisis melalui proses tabulasi data. Selanjutnya, data tersebut dikonversi dalam bentuk :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
 NP = Presentase peserta didik pada tiap indicator
 n = Jumlah skor perolehan tiap indicator
 N = Jumlah skor total setiap indicator 100%

Hasil data tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa kriteria, seperti berikut ini :

Tabel 1.2 Presentase data

Kriteria Kategori Interpretasi Hasil	
Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20% < NP ≤ 40%	Kurang Layak
40% < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60% < NP ≤ 80%	Layak
80% < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013:89)

Selanjutnya, data yang diperoleh diinterpretasikan menggunakan teknik deskriptif. Dengan demikian, akan diketahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah menurut Sugiyono (2015:408) yang dimodifikasi menjadi 6 tahapan yaitu:

1. Potensi masalah

Dilihat dari hasil wawancara yaitu ditemukan beberapa permasalahan yang terkait pada perangkat pembelajaran, kurangnya minat baca peserta didik, guru hanya berpegangan

pada buku paket saja yang tidak menggunakan gambar-gambar riil, serta orang tua yang kurang mendukung peserta didik dalam membaca.

Hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang menarik dan membuat peserta didik kesulitan menemukan konsep sendiri. Bahan ajar kontekstual yang menggambarkan kondisi lingkungan peserta didik sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik menemukan konsep yang dipelajarinya. Masalah ini berkaitan dengan pendapat Vygotsky (1978) mengatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan kontes budaya dan lingkungan terdekat. Maka diperlukan bahan ajar yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dan kebaharuan bahan ajar yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

2. Pengumpulan data

Langkah pertama yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan data ialah dengan melakukan pengamatan, wawancara pra penelitian dan dokumentasi, setelah memperoleh data tersebut peneliti terinspirasi untuk membuat sebuah pengembangan media untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran.

peneliti mengumpulkan data dari hasil validasi ahli media, materi dan bahasa, kemudian setelah melakukan validasi, peneliti mengujicobakan pengembangan media bahan ajar ini kepada peserta didik. Langkah terakhir peneliti menyebar angket kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan.

3. Desain produk

Pada tahap ini peneliti menetapkan jenis produk yang akan dikembangkan adalah bahan ajar cerita bergambar berbasis

lingkungan. Pada tahapan perancangan storyboard , dilakukan dengan membuat skema atau rancangan dari scene awal hingga akhir. Konsep isi dari bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan ini adalah cover/halaman judul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan bahan ajar, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, isi materi pada setiap topik (ayo membaca, ayo menulis, ayo berbicara), rangkuman, glosarium, daftar Pustaka, dan identitas penulis. Selanjutnya Menyusun bahan ajar ajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya BAB 8 “Disekitar Rumah” pada kelas I SD/MI.

4. Validasi produk

Peneliti nanti akan melakukan validasi ahli baik ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa pada pengembangan bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan yang bertujuan

untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk diuji coba kepada peserta didik di sekolah dasar. Peneliti melakukan validasi desain ini kepada dua validator yang ahli dibidangnya.

Validasi Ahli media

Validator pertama pada validasi ahli media ini yaitu Ibu Ade Fricticarani, M.Pd.T dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa, sedangkan validator kedua yaitu Bapak Patra Aghtiar Rakhman, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Data validasi ahli media				
Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%)
		Ahli Media I	Ahli Media II	
Ahli Media	Ukuran Bahan ajar	10	8	193
	Desain Sampul	34	24	
	Desain Isi	64	53	
Jumlah		98,18%	77,27%	87,72%

Untuk penilaian validasi ahli media I dan II memperoleh rata-rata sebesar 87,72% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria ini dapat dilihat pada kriteria uji kelayakan yang dipaparkan oleh Purwanto (2013: 103) dengan presentase pencapaian sebesar 81%-100%. Sebelum produk ini diujicoba terdapat saran dan

komentar yang disampaikan oleh kedua validator sehingga perlu revisi media.

Validasi Ahli materi

Validasi ahli materi I dilakukan oleh ibu Rina Andriani, S.Pd.,M.Hum selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Bina Bangsa. Validasi dengan ahli materi II dilakukan oleh ibu E.Nurasiah, S.Pd selaku guru wali kelas I SDN Banjarsari 2.

Data validasi ahli materi				
Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%)
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	
Ahli Materi	Kesesuaian materi	6	8	153
	Keakuratan materi	18	23	
	Kemutakhiran materi	6	8	
	Mendorong keingintahuan	6	8	
	Teknik penyajian	6	8	
	Penyusunan penyajian	15	21	
	Penyajian pembelajaran	3	4	
	Kohersi dan keruntutan alur	6	7	
Jumlah		60%	79,09%	69,54%

Untuk penilaian validasi ahli materi I dan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,54% dengan kriteria "Layak", hal ini dapat dilihat pada kriteria uji kelayakan yang dipaparkan oleh Purwanto (2013:103) dengan presentase pencapaian sebesar 61%-80%. Sebelum produk ini diujicoba terdapat saran dan komentar yang disampaikan oleh kedua validator sehingga peneliti perlu revisi materi.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa dilakukan oleh Ibu Destri Astrianingsih, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa dan Bapak Lili, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Data validasi ahli Bahasa :

Uji Ahli	Aspek	Skor		Np (%)
		Ahli Bahasa I	Ahli Bahasa II	
Ahli Bahasa	Lugas	4	8	85
	Komunikatif	3	3	
	Dialogis dan interaktif	7	19	
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8	10	
	Kesesuaian kaidah Bahasa	10	7	
	Penggunaan istilah symbol dan icon	8	7	
Jumlah		72,8%	81,8%	77,3%

Pada penilaian ahli Bahasa ini hanya 9% saja perbedaannya. Hal ini terlihat dari dialog dan interaktif. Untuk penilaian validasi Bahasa I dan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,3% dengan kriteria “Layak”.

5. Revisi desain

Pada tahap revisi produk pengembangan bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan mendapatkan masukan dan saran dari para ahli. Hasil revisi tersebut:

1) Revisi ahli media

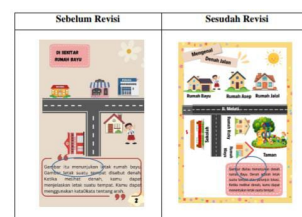
Berdasarkan hasil validasi ahli media, perlu dilakukan penambahan

cover sesuaikan dengan menambahkan gambar rill dan menambahkan gambar yang berwarna dan menyesuaikan bahan ajar.



2) Revisi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, perlu dilakukan penambahan penjelasan intruksi pada setiap kegiatan dan memberikan pertanyaan pematik.



6. Uji coba produk

Setelah dilaksanakan uji kelayakan (validasi) oleh para ahli dan perbaikan produk, langkah terakhir yang dilakukan ialah dengan dilakukannya uji coba

lapangan di SDN Banjarsari 2 Kabupaten Pandeglang pada kelas I dengan jumlah sampel 18 orang peserta didik. Adapun data yang telah diperoleh dari hasil uji coba dengan rata-rata 92% dengan kategori sangat baik.

hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan layak untuk digunakan di lapangan karena hasil dari uji coba kelayakan serta hasil dari respons peserta didik telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Dengan ini, bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik utama bahan ajar, yaitu substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi yang tertuang pada kurikulum, dapat mudah dipahami, mudah dibaca, dan mempunyai daya tarik (Arsanti, 2018: 72). Selain itu hal ini juga sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan menurut

Borg and Gall (1983) yaitu menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan serta pemaparan mengenai rumusan masalah pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan 1. Pengembangan bahan ajar cerita bergambar yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model pengembangan Borg and Gall. Adapun untuk tahapan model pengembangan tersebut diantaranya meliputi 6 tahapan yaitu desain produk, pengumpulan data, potensi dan masalah, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Produk bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan di Sekolah Dasar karena telah memenuhi kriteria berbagai aspek kelayakan produk.

Kelayakan dari bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan yaitu dapat dikategorikan “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi media I maupun media II dengan memperoleh presentase penilaian sebesar 87,72%. Selanjutnya hasil validasi ahli materi I dan materi II memperoleh presentase

penilaian sebesar 69,57% dapat dikategori “Layak” dan hasil validasi ahli Bahasa I maupun ahli Bahasa II memperoleh presentase penilaian yaitu 77,3% dengan kategori sama dengan tim ahli materi yaitu “Layak”. Dari hasil penilaian tersebut memperoleh akumulasi nilai sebesar 234,59% dengan nilai rata-rata 78.19% dengan kategori “Layak”.

Hasil angket respon peserta didik pada uji coba di lapangan mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Produk bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan pada materi disekitar rumah kelas I Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan untuk menunjang dan membantu kegiatan belajar mengajar peserta didik di kelas I Sekolah.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran atau masukan untuk perbaikan dimasa mendatang Mengingat perkembangan zaman dan teknologi yang terus berkembang, sekolah diharapkan dapat terus melakukan perbaikan terkait program-program yang telah diterapkan di sekolah.

Sebaliknya pendidik dapat lebih kreatif dalam memberikan sumber

belajar kepada peserta didik agar proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan adanya bahan ajar cerita bergambar berbasis lingkungan saat ini diharapkan dapat menarik minat peneliti dan menjadikannya referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa di masa mendatang untuk menyempurnaan serta menjadikannya lebih bermanfaat juga mempunyai daya guna yang tinggi untuk kebutuhan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. 2007. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Kosasih, E. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Majid, A. 2016. Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru). Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Prastowo, A. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d. Bandung: Alfabeya Press.
- Sukmadinata., dan Nana, S. 2011. Model Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indrawini, T., Ach, A., dan Utami., W. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Subtema Ayo Cintai Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV Sd. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 2(11):1489-1497.
- Kholifah, T., dan Kristin, F. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3061-3072.
- Magdalena, I, dkk. 2020. Analisis Pengembangan Bahan Ajar. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2(2): 170-187.
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7174-7187.
- Sari, V. K. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas 1 SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. Skripsi. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.