

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS FLIPBOOK DENGAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA TEMA 8 KELAS II SD NEGERI
106163 BANDAR KLIPPA**

Delpita Dola¹, Daitin Tarigan²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan
Alamat e-mail : ¹delpitasitepu123@gmail.com

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) project that aims to find out the feasibility, practicality, and effectiveness of Flipbook-based Storybooks with the problem-based learning (PBL) Model on the theme of 8th grade II SD Negeri 106163 Bandar Klippa. This research uses a 4D development model that consists of 4 stages: define (definition), Design (design), Development (development), and disseminate (disseminate). This study used 24 students in class II, SD Negeri 106163 Bandar Klippa, as subjects. The instrument used to measure the validity of flipbook-based storybooks with the problem-based learning model developed is a validation sheet by a lecturer validator. In measuring the practicality of story books using a questionnaire instrument, the teacher's response and student responses are used, as are the pre-test and post-test questions. The results obtained in developing story books based on flipbooks with a problem-based learning model have met valid criteria. (1) Validation carried out by material experts obtained a score of 82% in the "very feasible" category; (2) Validation of teaching materials obtained a value of 84% in the "very (1) Validation carried out by material experts obtained a score of 82% in the "very feasible" category; (2) Validation of teaching materials obtained a value of 84% in the "very feasible" category. Practicality based on the teacher's response questionnaire and student response questionnaire obtained a score of 93% in the "very practical" category. Effectiveness obtained an average pre-test and post-test score that increased from 56.91% to 82.16% in the category "very effective."

Keywords: Storybook, Flipbook, problem-based learning

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan,kepraktisan dan keefektifan Buku Cerita berbasis Flipbook Dengan Model Problem Based Learning (PBL) pada tema 8 kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap Difine (pendefenisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan ,Desiminate (penyebaran). Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 24 orang pada kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan buku cerita berbasis flipbook dengan model problem based learning yang dikembangkan adalah dengan lembar validasi oleh validator dosen. Dalam mengukur kepraktisan buku cerita menggunakan instrument angket respon guru dan respon siswa dan dalam mengukur keefektifan buku cerita menggunakan instrument soal pre-test dan post-test. Hasil yang diperoleh dalam mengembangkan buku cerita berbasis flipbook dengan model problem based learning sudah memenuhi kriteria yang valid

(1) validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 82% dengan kategori “sangat layak” (2) validasi bahan ajar memperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori “sangat praktis”. Keefektifan diperoleh nilai rata-rata pre-test dan post-test yang meningkat dari 56,91% menjadi 82,16% dengan kategori “sangat efektif”

Kata Kunci: Buku Cerita, Flipbook, Problem-Based Learning

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 dirancang untuk mempersiapkan generasi abad 21 menjadi orang yang memiliki keterampilan berpikir kritis, kecakapan pengetahuan, kemampuan literasi dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 sejalan dengan kurikulum 2013 dimana tujuan kurikulum 2013 untuk mempersiapkan masa depan bangsa dengan mengajarkan siswa menjadi pribadi yang beragama, kreatif, inovatif, efektif serta ikut berperan dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Saat ini kemajuan teknologi informasi memiliki banyak manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan, terutama teknologi komputer dan internet, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, menawarkan berbagai pilihan untuk mendukung proses pembelajaran. Sehingga untuk memanfaatkan teknologi yang memiliki banyak dampak positif maka tenaga pendidik (guru) harus menguasai empat kompetensi dasar

guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi kepribadian dan kompetensi social.

Dalam kompetensi professional guru hendaknya bisa menguasai kelas mulai dari segi penguasaan materi, metode, teknik serta mampu mengenal karakteristik siswanya. Menurut Piaget (dalam Aditya Dharma, 2019,h.54), karakteristik anak usia Sekolah Dasar usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak lebih paham akan suatu hal jika dijelaskan secara konkrit, logis dan menggunakan bahasa yang sederhana. Buku cerita merupakan buku yang berisi teks yang disertai dengan gambar yang mampu membantu siswa untuk tidak berpikir abstrak. Menurut (Adipta dkk, 2016, h.989) buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan.

Di era abad 21 saat melakukan proses pembelajaran guru dituntut

bisa menggunakan teknologi digital untuk desain pembelajaran yang lebih inovatif. Kemampuan guru dalam mendidik di era pembelajaran digital harus disiapkan dengan penguatan *cyber pedagogy* pada guru (Sulistyo dkk., 2022,h.2584). *cyber pedagogy* adalah keahlian mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan guru dalam memanfaatkan teknologi adalah *Flipbook*. Menurut pendapat (Gustiani, 2021,h.13) *Flip Pdf Corporate Edition* merupakan jenis perangkat lunak yang digunakan untuk membuat buku atau bahan ajar menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*

Pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk lebih berperan sebagai fasilitator sehingga guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk merancang gaya belajar inovatif yang membuat siswa tetap aktif dan berpikir kritis. Menurut (Fitrah dkk, 2022) Pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan, yang disingkat 5M atau dikenal dengan pendekatan saintifik, pendekatan yang mengajak siswa untuk aktif sehingga

menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran saintifik adalah *Problem Based Learning*. Menurut (Devirita dkk, 2021, h.471) Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Senada dengan pendapat (Sofyan dkk, 2017,h.61) *Problem based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Namun cukup memprihatinkan dalam proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas masih ada yang menggunakan metode konvensional. Metode konvensional guru lebih berperan aktif dibandingkan dengan siswanya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa, siswa menggunakan bahan ajar yang disediakan pemerintah dan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional sehingga saat proses

pembelajaran berlangsung siswa terlihat tidak kondisional karena siswa tidak tertarik. Ketidak tertarikan siswa ditunjukkan melalui tingkah laku siswa di dalam kelas yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan memilih untuk mengganggu dan mengajak temannya berbicara daripada memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa, terkhususnya dalam pembelajaran yang sedang berlangsung guru masih menggunakan bahan ajar yang disediakan pemerintah, belum pernah menggunakan bahan ajar berbentuk digital dan belum pernah mengembangkan bahan ajar berbentuk buku cerita sebagai bahan ajar di dalam kelas.

Di era revolusi 4.0 yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terkhususnya di bidang pendidikan. Namun perkembangan tuntutan guru abad-21 untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi belum

diterapkan di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa belum diterapkan meskipun sekolah tersebut memiliki infrastruktur dalam bidang teknologi sudah. Berdasarkan uraian di atas sehingga peneliti mengambil judul Pengembangan Buku Cerita Berbasis *Flipbook* dengan Model *Problem Based Learning* (PBL).

B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut sebagai *R & D (Research & Development)*. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu rangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Danuri & Maisaroh, 2019). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri dari menurut Sugiono (dalam Gustiawati dkk, 2020) 4 tahap yaitu: tahap *define* (pendefinisian), *design*(perencanaan), *develop*(pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Produk yang akan dikembangkan peneliti adalah pengembangan buku cerita berbasis *flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada tema 8, Subtema 2, pembelajaran 4 di

kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan observasi, wawancara, angket dan tes berupa soal pilihan berganda. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal langsung dari tempat penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan buku cerita berbasis flipbook dengan model problem based learning dan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan buku cerita.

Teknik analisis data yang dilakukan berupa analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar yang dikemukakan oleh validator ahli materi, ahli bahan ajar, respon guru, respon siswa. Data tersebut dianalisis untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan prodek yang dikembangkan. Data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian bahan ajar, lembar penilaian respon guru, lembar penilaian respon siswa serta hasil pre-test dan post-test siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Buku Cerita Berbasis Flipbook dengan Model Problem Based Learning (PBL)

Pada Tema 8 Kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Buku Cerita Berbasis Flipbook ini dikembangkan menggunakan model 4-D yaitu;

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap *Define* sering juga disebut sebagai analisis kebutuhan. Pendefinisian berguna untuk menganalisis menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan (Andriyani & Mawardi, 2020).

Dalam tahap pendefinisian ada 4 kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu; 1) Analisis kurikulum, dilakukan untuk menetapkan pada kompetensi mana produk akan dikembangkan sesuai kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang diterapkan pada tema 8 kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. 2) Analisis karakteristik peserta didik, analisis dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa kelas II tidak tertarik dengan bahan ajar yang mereka gunakan pada saat proses pembelajaran, hal ini dilihat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan siswa

yang tidak mendengarkan guru saat diminta memperhatikan buku beberapa siswa memilih untuk mengajak temannya berbicara dan sebagian lainnya mengganggu temannya hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif

3) Analisis materi, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan termuat dalam produk yang dikembangkan kemudian disusun secara sistematis. Dalam produk yang dikembangkan pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 4 yaitu Bahasa Indonesia memaparkan materi mengenai penggunaan tanda titik, Matematika memaparkan materi mengenai satuan waktu, dan SBDP memaparkan materi mengenai pola lantai. 4) Merumuskan tujuan, sebelum mengembangkan produk maka harus menetapkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai agar peneliti tidak menyimpang pada saat menulis produk yang dikembangkan.

2. *Design* (perencanaan)

Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun konsep produk yang dikembangkan 1)Penyusunan tes kriteria yang dilakukan berupa pilihan berganda untuk mengetahui

kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah produk diujicobakan. 2) Memilih Media dilakukan untuk memilih media yang digunakan untuk produk buku cerita yang dikembangkan.. Buku cerita yang akan dikembangkan menggunakan model *problem based learning*. 3) Pemilihan format, pemilihan format ditujukan untuk merancang atau mendisain isi pembelajaran. 4) Rancangan awal, dilakukan untuk merancang produk buku cerita sebelum uji coba dilakukan.

3. *Develop* (pengembangan)

Selanjutnya tahap pengembangan, setelah produk berupa buku cerita berbasis *flipbook* dengan model *problem based learning* pada tema 8 kelas II selesai maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan. menurut (Nurjanah & Hakim, 2018) tujuan tahap ini untuk menghasilkan produk sesudah direvisi oleh ahli (validator), tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: 1) validasi bahan ajar yang digunakan untuk mengetahui kelayakan buku

cerita dengan memvalidasi buku cerita yang dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya. Terdapat 2 validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli materi dan validator ahli bahan ajar. Berikut data hasil validasi ahli materi (tabel 1) dan ahli bahan ajar (tabel 2).

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal
1	Tujuan Pembelajaran	4	5
2	Penyajian Materi	26	30
3	Aspek Bahasa	15	15
4	Tampilan Buku Cerita	22	25
Total		67	75
Persentase		82 %	
Keterangan		Sangat layak	

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal
1	Aspek Kelayakan Kegrafikan	52	60
2	Aspek Kelayakan Flipbook	35	40
Total		87	100
Persentase		87%	
Keterangan		Sangat layak	

Tahap kedua dalam pengembangan adalah melakukan revisi jika ada masukan dari validator terhadap produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti mendapat beberapa masukan dari validator. Setelah melakukan perbaikan

berdasarkan masukan validator dan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan validasi ahli bahan ajar maka, diperoleh bahwa buku cerita layak digunakan di lapangan dengan kategori sangat layak.

Tahap ketiga yaitu melakukan uji coba dilakukan dua kali, yang pertama uji coba kelompok kecil duntuk mengetahui kepraktisan dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan buku cerita yang dikembangkan. Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Nurjanah dkk, 2022) mengemukakan bahwa subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 4-5 siswa dan uji coba lapangan 15-50 siswa. Uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini melibatkan 10 orang siswa dan wali kelas II-B untuk memperoleh data mengenai kepraktisan buku cerita yang dikembangkan peneliti. Berikut hasil yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa.

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru dan Respon Siswa

No	Nama Siswa	$\sum X$	$\sum Xi$	Bilangan Konstanta
1	Aditya Liyandi	44	50	100
2	Aidil Anugrah	47	50	
3	Ghanis Rasuka	46	50	
4	Angelita	48	50	

5	Muhammad Dalviansyah	50	50
6	Widya Aira	47	50
7	Aulia Syahfitri	45	50
8	Nathanael Alexander	46	50
9	Keysha Arfani	46	50
10	Vera Ramadhani	44	50
11	Nurhaidah, S.Pd	49	50
Jumlah		512	550
Persentase		93%	
Keterangan		Sangat praktis	

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan tidak adanya revisi maka tahap terakhir yang dilakukan dalam development ini adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan di Kelas II-B dengan jumlah siswa 24 orang. Uji coba kelompok besar ini dilakukan untuk memperoleh data keefektifan buku cerita dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah hasil yang diperoleh setelah *pre-test* dan *post-test* dilakukan.

Tabel 4 Hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Nama siswa	Pre-test	Post-test
1	Aditya Liyandi	60	80
2	Afika Dwi Nayla	53	86
3	Aidil Anugrah	46	73
4	Alya Zahira	46	80
5	Angelita	53	86
6	Aulia Syahfitri	53	80
7	Balqis Yuvi	66	86
8	Cici Cahayati	66	86
9	Fathan Al Habib	40	66
10	Ghanisa Rasuka	53	73
11	Keysha Arfani	53	80
12	Khoirul Azmi	46	73

13	M.Aqlan	60	86
14	M.Refin Nurzaya	60	86
15	Meilisa Wulandary	66	93
16	Muhammad Dalviansyah	60	93
17	Nathanael Alexander	60	80
18	Nur Humayrah	60	80
19	Nurhayati	40	66
20	Raditya Arya Putra	53	80
21	Rakha Yazit	46	80
22	Vera Ramadhani	80	100
23	Widya Aira	80	93
24	Yumna Ayudia	66	86
Persentase (%)		56,91 %	82,16 %
Keterangan		Cukup Efektif	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan pada uji kelompok besar dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa mengalami peningkatan. Menurut (Bulan & Hasan, 2020) untuk mengetahui kebermanfaatan atau keefektifan suatu produk dalam meningkatkan prestasi belajar dapat dilihat dari nilai awal dan nilai akhir. Berdasarkan nilai pada tabel *pre-test* dan *post-test* diperoleh bahwa nilai awal 56,91 % dan nilai akhir 82,16 %, terjadi peningkatan dan nilai akhir buku cerita dikategorikan sangat efektif digunakan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa.

4. Disseminate (penyebaran).

Tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap

disseminate (penyebaran). Pada tahap ini peneliti terkendala dalam biaya dan waktu sehingga penyebaran hanya dilakukan di kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa.

D. Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku cerita berbasis flipbook dengan model problem based learning (PBL) pada tema 8 kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan untuk menghasil produk buku cerita yang valid, praktis dan efektif yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebarluasan.

Hasil yang diperoleh dalam mengembangkan buku cerita berbasis flipbook dengan model problem based learning sudah memenuhi kriteria yang valid. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi yang dilakukan oleh bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Dosen pendidikan guru sekolah dasar universitas negeri medan memperoleh nilai sebesar 82% dengan kategori "sangat layak". Namun ada komentar dan saran yang menjadi masukan untuk pengembangan buku cerita dan sudah diperbaiki sesuai masukan validator.

Sedangkan berdasarkan hasil penilaian validasi bahan ajar yang dilakukan oleh ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom. Dosen pendidikan teknologi informatika dan komputer universitas negeri medan memperoleh nilai persentase sebesar 84% dengan kategori "sangat layak".

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan untuk memperoleh data Kepraktisan berdasarkan angket respon guru yang di isi oleh wali kelas II-B dan angket respon siswa yang di diisi oleh 10 orang siswa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori "sangat praktis".

Berdasarkan hasil uji kelompok besar yang dilakukan di kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa untuk mengetahui keefektifan buku cerita diperoleh Keefektifan diperoleh nilai rata-rata pre-test dan post-test yang meningkat dari 56,91% menjadi 82,16% dengan kategori "sangat efektif"

DAFTAR PUSTAKA

Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989-992.

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53-63.
- Andriyani, L., & Mawardi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 51-58.
- Bulan, A., & Hasan. (2020). Pengembangan Buku Dongeng Suku Mbojo dalam Dua Bahasa sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 699–708.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 469–478.
- Fitrah, A., Yantoro, Y., & Hayati, S. (2022). Strategi Guru dalam Pembelajaran Aktif Melalui Pendekatan Saintifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2943–2952.
- Gustiani, M. (2021). Desain Flipbook Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah (Mts) Dan Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Universitas Islam Negeri Sultha Thaha Syaifuddin Jambi), 1-73
- Gustiawati, R., Arief, D., Zikri, A., Padang, U. N., & Barat, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 354,360.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 69–83.
- Nurjanah, Yurdayanti, & Apriani, F.

(2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Materi Biografi Singkat K.H.Ahmad Dahlan Sebagai Penguatan Nilai Karakter Kemuhammadiyah. *MUADDIB : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(01), 15–37.

Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.

Sulistyo, T., Liskinasih, A., & Purnawati, M. (2022). Merdeka Belajar Kampus Merdeka : Tantangan Atau Hambatan Ditinjau Dari Tuntutan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2584-1590.