

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Eni Setiyawati^①, Abdul Muktadir^②, Bambang Parmadie^③

Magister Pendidikan Dasar Unib^①, Universitas Bengkulu^②, Universitas Bengkulu^③
enisetiyawati8922@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, bparmadie@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 7 Juli 2022
Revised: 11 Agustus 2022
Available Online: 22
September 2022

The purpose of this study was to develop, determine user responses and determine the effectiveness of teaching materials for illustrated folklore books based on the Canva application in improving student learning outcomes. The type of research used is development research. The research model used is the ADDIE model. The type of data used is quantitative and qualitative data using instruments in the form of interviews, questionnaires, and questions. Based on the results of the study, it was concluded that the teaching materials that had been developed were suitable to be used as teaching materials in class IV Indonesian language content for finding characters in fiction stories. The percentage of expert validation results is 82% from material and language expert validation, and 91% from design expert validation. The user's response is very good because the results of the fourth-grade teacher questionnaire analysis show the percentage of the attractiveness aspect is 94%, the material aspect is 75%, the language aspect is 88% and the story selection aspect is 94%. Meanwhile, for the responses from students, the attractiveness aspect is 83%, the material aspect is 86%, the language aspect is 82% and the story selection aspect is 82%. The teaching materials developed were effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 111 Bengkulu Utara. This is based on the results of the t-test with $t = 2.1 \geq 2.0$ then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Correspondence E-mail:
enisetiyawati8922@gmail.com

Keywords: *illustrated folklore book teaching materials, Canva application, learning outcomes*

Pendahuluan

Di era globalisasi, arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini menjadi ancaman tersendiri bagi kebudayaan daerah terutama cerita rakyat. Salah satu dampak negatif dari globalisasi adalah mulai terlupakannya cerita rakyat di masyarakat yang merupakan kearifan lokal. Faktor yang menyebabkannya adalah; kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Pendapat ini diperkuat oleh Mubah (2011) yang menjelaskan bahwa pengaruh globalisasi mengakibatkan

budaya lokal menghadapi ancaman serius dari budaya asing yang mampu secara cepat masuk ke dinamika kehidupan masyarakat lokal melalui media komunikasi dan informasi. Sehingga Tradisi budaya asli yang merupakan kearifan lokal tergeser oleh tradisi budaya baru yang dipromosikan negara-negara maju.

Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Contoh kearifan lokal di provinsi Bengkulu adalah cerita rakyat. Beberapa cerita rakyat tersebut diantaranya: Putri Serindang Bulan, Ular Kepala Tujuh, kisah Ular Daung, kisah Anok Lumang, Legenda Bukit Kaba, Kisah Putri Sedaro Putih, Legenda batu berambai dan masih banyak yang lainnya. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 111 Bengkulu Utara tidak mengetahui cerita rakyat yang berjudul Kisah Putri Sedaro Putih. Padahal, cerita rakyat ini berasal dari suku Rejang yang merupakan suku asli Bengkulu dan keberadaannya dekat dengan daerah tempat tinggal peserta didik.

Pembelajaran materi cerita rakyat pada muatan pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi sangat penting. Hal ini karena dengan melaksanakan pembelajaran materi cerita rakyat, kita telah menanamkan nilai – nilai positif yang merupakan pendidikan karakter pada peserta didik. Selain itu, melalui materi cerita rakyat kita dapat mengenalkan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik. Sejalan dengan itu, Jayapada, Faisal, Kiptiyah (2017) mengemukakan bahwa cerita rakyat mengandung kearifan lokal dan nilai moral yang baik untuk peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter. Senada dengan hal itu, Sumayana (2017) juga menjelaskan bahwa kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat memiliki nilai-nilai positif bagi perkembangan karakter peserta didik serta dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah tempat tinggal peserta didik.

Dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, penggunaan bahan ajar sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, efisien dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Namun dalam penelitiannya, Gumono (2020) menyatakan bahwa ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan karakteristik dan usia peserta didik sekolah dasar di Provinsi Bengkulu masih kurang. Senada dengan pendapat tersebut, Libiawati, Indihadi, Nugraha (2020) menjelaskan bahwa penyusunan bahan ajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan sebagai efektivitas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat yang ada di sekolah masih didominasi oleh cerita rakyat dari daerah lain. Dari hasil survey yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2022, diketahui bahwa di perpustakaan SD Negeri 111 Bengkulu utara terdapat 46 eksemplar buku cerita rakyat yang terdiri dari 10 judul buku cerita rakyat dan 87% buku cerita rakyat tersebut berasal dari daerah lain. Sedangkan buku yang memuat cerita rakyat dari provinsi Bengkulu sebesar 13% dan buku tersebut disajikan dalam bentuk buku cerita tanpa gambar. Padahal, menurut pendapat Brunner (dalam Krissandi dkk, 2018:39) peserta didik di sekolah dasar berada pada tahapan ikonik yaitu tahap pembelajaran dimana pengetahuan dipresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif. Dalam penelitiannya, Marissa, Hodidjah, Pranata (2019) juga menjelaskan bahwa bahan ajar cerita bergambar mempunyai pengaruh yang baik terhadap membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar.

Dalam dunia pendidikan, guru sebagai tenaga profesional diharapkan memiliki empat kompetensi dasar yang harus dikuasai meliputi kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik dan profesional. Dalam kompetensi profesional guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu mengembangkan diri dalam hal pengetahuan terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap enam orang guru di Sekolah Dasar Negeri 111 Bengkulu Utara, didapatkan bahwa guru kurang memahami cara membuat bahan ajar yang berbasis aplikasi. Hal ini, sesuai dengan pendapat Nambatari, Zain, Rosyidah (2021) yang menjelaskan bahwa banyak guru senior yang mengalami kesulitan dalam penyusunan bahan ajar karena tidak paham dalam mengoperasikan berbagai macam aplikasi. Padahal, menurut Pratiwi (2019) guru sebenarnya mampu untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik dan konteks yang ada di wilayahnya serta memuat materi pembelajaran untuk mempermudah guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan efektif.

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat, banyak aplikasi-aplikasi desain yang dapat digunakan guru untuk membantu menyusun dan mengembangkan bahan ajar. Adapun contoh dari aplikasi desain grafis yang dapat digunakan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar diantaranya adalah :*canva, snappa, adobe spark, Desainbold, venngage, easil, cello, stencil, Pablo, designer, design wizard, visme.co, freepik editor, designer.grafit.io* dan lain lain. Aplikasi-aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Dari hasil pengamatan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi canva yang paling mudah untuk digunakan dalam penyusunan dan pengembangan bahan ajar bagi guru yang memang masih baru dalam mengenal aplikasi desain. Dalam buku yang ditulisnya, Helianthusonfri (2021:3) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah bagi pemula. Selain itu, Resmini, dkk (2021) menuliskan bahwa kehadiran aplikasi *canva* sangat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan kreatif bagi peserta didik.

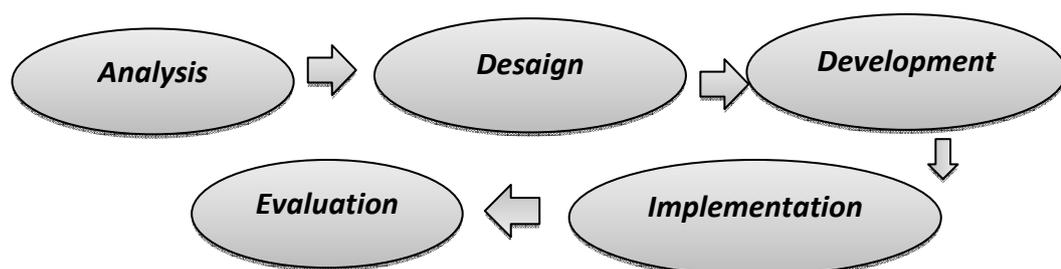
Aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kesulitan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang digunakan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini karena, aplikasi *canva* banyak menyediakan fitur – fitur secara gratis dan dapat diakses menggunakan *android*. Selain itu, aplikasi canva dapat disinkronisasikan dengan akun belajaryang telah difasilitasi oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi untuk menikmati fitur – fitur pro secara gratis yaitu pada versi *canva for education*. Kelebihan lain dari aplikasi ini yaitu, guru dapat berkolaborasi dalam tim. Senada dengan pendapat di atas, Lusiana dkk (2021) menjelaskan bahwa aplikasi canva yang menyajikan berbagai jenis fitur pilihan sangat memudahkan guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media untuk membuat bahan ajar yang bervariasi dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang berjudul Kisah Putri Sedaro Putih berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar ini akan diujikan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar negeri 111 Bengkulu Utara. Dengan adanya buku cerita rakyat bergambar, diharapkan mampu membantu peserta didik untuk mencapai KD 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019:407) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dengan menguji efektivitas produk tersebut. Sedangkan menurut Winarni (2018 : 246) *Research and Development* (R & D) merupakan suatu proses atau langkah mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Maka dapat dipahami bahwa R & D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru, model, prosedur, teknik, dan alat-alat yang didasarkan pada metode dan analisis dari permasalahan yang spesifik. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian dilakukan secara bertahap agar produk bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Penelitian ini akan dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Langkah – langkah yang dilakukan dari model *ADDIE* menurut Sezer (dalam Rayanto & Sugianti. 2020 ; 29) adalah sebagai berikut :



Hasil

Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Research and development*) model ADDIE yang melalui lima tahapan penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Hasil dari penelitian ini membahas tentang kelayakan buku cerita rakyat bergambar, keefektifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan buku cerita rakyat bergambar.

Berikut tahapan pengembangan buku cerita rakyat bergambar :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini melalui beberapa tahapan diantaranya : a) analisis kurikulum, b) analisis kebutuhan peserta didik dan guru dan c) Analisis ketersediaan buku cerita rakyat bergambar yang tersedia.

A. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan melakukan pemetaan kompetensi dasar pada tema, subtema dan pembelajaran serta dengan menentukan indikator pembelajaran yang akan dicapai sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita rakyat bergambar.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan peneliti, pengembangan bahan ajar ini dilakukan padamuatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada tema 8. Daerah tempat tinggalku.

B. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan data awal tentang penggunaan bahan ajar di sekolah yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan berbasis kearifan lokal. Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap guru kelas IV dan memberikan angket terhadap peserta didik kelas IV. Hasil dari tahapan analisis kebutuhan ini sebagai berikut :

1) Hasil Analisis Wawancara Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilaksanakan di SD Negeri 111 Bengkulu Utara pada tanggal 12 Januari 2022. Data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan yaitu, guru belum pernah menyusun bahan ajar yang berbasis cerita rakyat dari daerah Bengkulu dalam melaksanakan pembelajaran di Sekolah. Guru terbiasa menggunakan cerita rakyat yang terdapat pada buku siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain itu, guru juga belum mengenal aplikasi *canva* yang dapat membantu dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik dan kearifan lokal peserta didik. Guru berpendapat bahwa perlu ada pengembangan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal dengan buku cerita rakyat gambar Bengkulu yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa : a) dari Indikator 4 tentang berapa banyak peserta didik yang mengetahui cerita bergambar, hanya 10 % peserta didik yang sudah mengetahui tentang cerita bergambar, b) dari indikator 7 tentang cerita rakyat Bengkulu, hanya 65% peserta didik yang mengetahui cerita rakyat dari Bengkulu, c) dari indikator 8 tentang jumlah peserta didik yang mengenal cerita putri sedaro putih, hanya 30% peserta didik yang mengetahui cerita rakyat Bengkulu dengan judul "Kisah Putri Sedaro Putih", d) dari indikator 10 tentang keinginan peserta didik belajar dengan buku cerita rakyat bergambar, sebanyak 95% peserta didik menginginkan belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan buku cerita rakyat bergambar.

3) Analisis Ketersediaan Buku Cerita Rakyat Bergambar

Analisis ketersediaan buku cerita rakyat bergambar di perpustakaan SD Negeri 111 Bengkulu Utara dengan melakukan survey langsung data bahwa ketersediaan buku cerita rakyat Bengkulu yang tersedia di SD Negeri 111 Bengkulu Utara adalah 13% dari jumlah 46 buku cerita rakyat dan buku cerita rakyat Bengkulu tersebut disajikan dalam bentuk buku cerita tanpa gambar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) melalui beberapa tahapan yaitu; a) menyusun naskah cerita, b) menentukan format buku, c) merancang tokoh dalam cerita sesuai dengan karakteristik dan kearifan lokal, d) membuat akun *Canva for education*. e) mengupload tokoh yang sudah dibuat ke aplikasi *canva for education*, f) membuat desain buku cerita rakyat bergambar.

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Dalam merancang naskah cerita Kisah Putri Sedaro Putih, peneliti mencari beberapa referensi buku cerita rakyat yang sudah ada agar naskah yang dibuat tidak memiliki perbedaan alur cerita. Buku referensi yang digunakan antara lain ; buku cerita rakyat Bengkulu yang ditulis oleh Maulana Syamsuri diterbitkan Pustaka Media tahun 2021, cerita rakyat nusantara ditulis oleh Rahimsyah diterbitkan CV. Bringin 55 tahun 2009 dan buku cerita rakyat nusantara ditulis oleh Yudhistira diterbitkan Delima tahun 2009, serta buku kebudayaan Rejang yang ditulis oleh Ekorusyono diterbitkan Buku Litera tahun 2013. Dalam penyusunannya, peneliti menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami peserta didik.

Untuk menentukan format buku cerita rakyat bergambar, peneliti berpedoman pada Permendikbud RI Nomor 8 Tahun 2016 dan Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2019 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang Undang Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan. Rancangan format bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang akan dikembangkan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Rancangan format bahan ajar

Format Buku	Deskripsi Format Buku
Bagian awal	1. Halaman cover depan 2. Halaman Judul 3. Kata pengantar 4. Petunjuk penggunaan buku 5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 6. Tahukah kamu 7. Daftar isi
Bagian isi	1. Bagian 1. Yatim piatu 2. Bagian 2. Sebuah mimpi 3. Bagian 3. Mimpi yang jadi kenyataan 4. Bagian 4. Sebuah inspirasi
Bagian penutup	1. Soal latihan 2. Amanat 3. Daftar rujukan 4. Glosarium 5. Profil penulis 6. Halaman cover belakang

(Permendikbud 2016)RI Nomor 8 Tahun

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan produk buku cerita bergambar, peneliti memanfaatkan aplikasi *canva for education* untuk mendesain produk secara keseluruhan. Karena dalam aplikasi ini telah banyak menyediakan elemen secara gratis maka penelitian hanya menyiapkan karakter tokoh saja dan mengunggahnya dalam aplikasi.

Adapun desain pengembangan buku cerita rakyat bergambar sebagai berikut ;

- Cover* bukuberisi judul buku dan informasi singkat tentang buku. Berukuran A-5 (14,5cm x 21,0cm) dengan bahan kertas tebal A4 80gsm.
- Jenis huruf yang digunakan dalam buku cerita rakyat bergambar adalah *Arimo* dengan *size* 14 untuk isi cerita dan *Eczar SemiBold* untuk judul.
- Halaman isi berisi 38 halaman yang terdiri atas 2 halaman cover buku, 6 halaman berisi halaman judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, KD dan tujuan, daftar isi, materi secara singkat. 25 halaman berisi cerita tentang Kisah Putri Sedaro Putih. Dan 5 halaman berisi amanat cerita, soal latihan, daftar rujukan , glosarium, profil penulis.

4. Tahap Implementasi (*Implemetation*)

Pada tahap implementasi, hasil dari pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas bahan ajar buku cerita rakyat bergambar terhadap hasil belajar peserta didik .

Persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran adalah :

- Memperbanyak buku cerita rakyat bergambar sebanyak 21 eksemplar.
- Melakukan uji validitas, reabilitas, daya beda dan menganalisis tingkat kesulitan soal.
- Memperbanyak lembar *pretest* dan *posttest* sebanyak 21 eksemplar.

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

d) Menyiapkan instrumen respon peserta didik terhadap buku cerita rakyat bergambar.

a. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2022 di kelas IV B SD Negeri 111 Bengkulu utara dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Namun pada saat pembelajaran, 1 orang peserta didik tidak hadir karena sakit. Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan memanfaatkan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang telah dikembangkan.

Peneliti berperan sebagai pengajar dengan alasan agar pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, guru kelas IVB berperan sebagai observer. Observer bernama Lilis Handayani, S.Pd selaku wali kelas IVB yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini.

Proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan membaca buku cerita rakyat bergambar yang telah dikembangkan peneliti yang dilakukan secara bergantian oleh peserta didik. Setelah itu, peserta didik menganalisis tokoh-tokoh dalam cerita yang berjudul "Kisah Putri Sedaro Putih". Peserta didik juga menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita dengan menjawab soal-soal yang telah disajikan dalam buku cerita rakyat bergambar dan menyampaikan hasil kerjanya secara individu.

b. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Pada saat pelaksanaannya, satu orang tidak hadir ke sekolah karena sedang sakit. Pada kelas kontrol, peneliti masih berperan sebagai pengajar dan yang bertindak sebagai observer adalah wali kelas IVA yang bernama Rika Marlina, S.Pd.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol ini memanfaatkan cerita rakyat yang terdapat dalam buku siswa tema 8. Daerah tempat tinggalku pada subtema 2. Keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 1 halaman 62. Judul cerita rakyat yang digunakan berjudul "Roro Jonggrang". Peserta didik membaca cerita yang terdapat dalam buku siswa kemudian menjawab pertanyaan serta menyampaikan hasil kerjanya secara individu. Sama dengan pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen, pembelajaran di kelas kontrol juga dilakukan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah evaluasi terhadap respon pengguna dan kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Evaluasi yang dilakukan melalui respon pengguna dilakukan dua cara yaitu melalui wawancara terhadap guru untuk mengetahui respon pengguna dari guru dan melalui angket untuk mengetahui respon dari peserta didik. Sedangkan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan penilaian melalui aspek *afektif*, *kognitif* dan *psikomorik*.

a. Respon pengguna

Hasil analisis angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa dari 4 aspek yang dinilai semuanya mendapatkan persentase 81% - 100% yang berada dalam kriteria Baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa tampilan gambar atau desain, materi yang disajikan, bahasa yang digunakan dan cerita yang ditampilkan dalam buku cerita rakyat bergambar mendapatkan respon yang baik dari peserta didik

Selain itu hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru didapatkan kesimpulan bahwa : a) desain tampilan, penempatan tata letak, pemilihan jenis huruf dan ukurannya serta perpaduan antara gambar dan tulisan dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar sudah menarik. b) dari aspek materi, responden berpendapat bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013 dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. c) dari aspek bahasa, responden berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar mudah untuk dipahami oleh peserta didik. d) selain itu, pemilihan cerita yang berjudul "kisah Putri Sedaro Putih" sesuai sebagai tahap perkembangan peserta didik.

b. Hasil

belajar

**Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar**

Hasil pembelajaran yang dilakukan meliputi nilai peserta didik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk nilai sikap 4 aspek yang dinilai dalam pembelajaran muatan bahasa Indonesia materi teks fiksi (cerita rakyat) diperoleh kriteria amat baik (A).

Kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Kegiatan *pretest* dilaksanakan sebelum peserta didik mulai mengikuti pembelajaran di kelas. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dari kegiatan *pretest* secara klasikal pada kelas eksperimen sebesar 75,1 dengan predikat cukup. Dengan nilai yang terendah 63 dan nilai tertinggi 88 dengan standar deviasi 5,8 serta varian sebesar 33,4. Sedangkan nilai rata-rata klasikalnya 74,21 dengan predikat cukup. Dengan nilai yang terendah 63 dan nilai tertinggi 88 dengan standar deviasi 7,84 serta varian 61,51.

Untuk hasil belajar dalam aspek pengetahuan (*kognitif*) peserta didik dalam kegiatan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control. nilai perolehan hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 81,63, nilai maksimum 94, nilai minimum 69 serta dengan standar deviasi sebesar 6,87 dengan varian 47,24. Jika dibandingkan dengan hasil belajar aspek kognitif kelas kontrol, nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi. Karena berdasarkan tabel, nilai rata-rata klasikal kelas kontrol hanya berada pada 76,73 dengan nilai minimum 69 dan maksimum 94 dengan standar deviasi sebesar 7,18 dan varian 51,64.

Untuk hasil belajar dalam aspek keterampilan di kelas eksperimen, didapatkan nilai rata-rata dari aspek keterampilan sebesar 81,58, nilai perolehan maksimum mencapai 100, nilai minimum 62,50 dengan standar deviasi 9,65 dan varian 93,20. Sedangkan nilai rata-rata klasikal pada kelas kontrol mencapai 78,95, dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 62,50. Standar deviasi pada kelas kontrol mencapai 9,37 dan varian sebesar 87,72.

Dari data hasil belajar yang telah diperoleh, maka dilakukan Uji normalitas pada hasil belajar dalam aspek *kognitif* yang dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2 Uji normalitas hasil belajar

Interval		F0	Fe	F0-Fe	(F-Fe)^	(F-Fh)^/Fe
Batas bawah	Batas atas					
69	73	1	0,51	0,49	0,24	0,46
74	78	5	2,5346	2,47	6,08	2,40
79	83	7	6,4524	0,55	0,30	0,05
84	88	4	6,4524	-2,45	6,01	0,93
89	93	0	2,5346	-2,53	6,42	2,53
94	98	2	0,513	1,49	2,21	4,31
Jumlah		19	19			10,68
Chi kuadrat hitung		10,68				
Chi kuadrat tabel		11,07				
Chi kuadrat tabel, dk=6-1=5%						

(Sumber : Lampiran 39 halaman 250)

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan x^2 hitung dengan nilai kritis x^2 tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya H_0 ditolak jika x^2 hitung $>$ x^2 tabel dan H_0 tidak dapat ditolak jika jika x^2 hitung \geq x^2 tabel (Arikunto,2013:333). Berdasarkan kriteria dan data dalam tabel, dengan perolehan x^2 hitung sebesar 10,68 dan x^2 tabel sebesar 11,07 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai dari x^2 hitung $<$ x^2 tabel

Uji homogenitas dilakukan untuk kesamaan data yang dijadikan sampel. Dari uji homogenitas didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3 Uji homogenitas (F-Test Two-Sample for Variances)

	kelas eksperimen	kelas kontrol
Mean	81,63	76,73
Variance	47,24	51,64
Observations	19	19
df	18	18
F	0,91	(F _{hitung})

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

<i>P(F<=f) one-tail</i>	0,42
<i>F Critical one-tail</i>	0,45 (<i>F_{tabel}</i>)

(Sumber : Lampiran 40 halaman 252)

Dari data hasil uji homogenitas didapat bahwa F (F_{hitung}) sebesar 0,91 sedangkan F Critical one tail (F_{tabel}) 0,45. Berdasarkan kriteria homogenitas F (F_{hitung}) lebih besar dari F Critical one tail (F_{tabel}). Maka dapat disimpulkan bahwa varian data kelompok tidak homogen

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar peserta didik dilakukan uji T tes dan didapatkan hasil analisisnya seperti pada tabel 4.20 berikut :

Tabel 4.4 Uji T tes (*t-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances*)

	kelas	
	eksperimen	kelas kontrol
<i>Mean</i>	81,6	76,73
<i>Variance</i>	47,2	51,64
<i>Observations</i>	19,0	19
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0,0	
<i>df</i>	36,0	
<i>t Stat</i>	2,1 (<i>t_{hitung}</i>)	
<i>P(T<=t) one-tail</i>	0,0	
<i>t Critical one-tail</i>	1,7 (<i>t_{tabel}</i>)	
<i>P(T<=t) two-tail</i>	0,0	
<i>t Critical two-tail</i>	2,0 (<i>t_{tabel}</i>)	

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.20, diperoleh $t_{hitung} = 2,1$, t_{tabel} satu arah = 1,7 dan t_{tabel} dua arah 2,0. Dapat disimpulkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada efektivitas penggunaan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar karena ada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and development*(R&D). Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva*. Peneliti mengembangkan model penelitian pengembangan menurut Dick and Carry yaitu model penelitian ADDIE yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: Analisis, Desain, Pengembangan, implementasi dan evaluasi. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar

Langkah – langkah penyusunan bahan ajar cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* ini sesuai dengan pendapat dari Kosasih (2021:126) yang meliputi : (1) analisis kebutuhan; (2) menentukan kompetensi dasar; (3) menentukan sistematika;(4) mengumpulkan sumber;(5) pengembangan bahan ajar;(6) validasi ahli;(7) ujicoba;(8) revisi.

Sistematika penyusunan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar dikembangkan sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 8 Tahun 2016 Yang diperkuat dengan Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2019 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang Undang Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan. Adapun struktur bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* adalah jilid depan, halaman depan, kata pengantar, kompetensi dan petunjuk penggunaan, daftar isi, konten buku, daftar pustaka, glosarium, biodata pelaku perbukuan (profil penulis), jilid belakang.

Bahan ajar buku ceita rakyat bergambar yang dikembangkan dengan aplikasi *canva* dicetak dalam bentuk buku berukuran A-5 (14,5 cm x 21 cm) dengan ketebalan 38 halaman yang terdiri atas

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

2 halaman cover buku, 6 halaman berisi halaman judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, KD dan tujuan, daftar isi, materi secara singkat. 25 halaman berisi cerita tentang Kisah Putri Sedaro Putih. Dan 5 halaman berisi amanat cerita, soal latihan, daftar rujukan, glosarium, profil penulis.

2. Kelayakan pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar

Berdasarkan permendikbud nomor 8 tahun 2016 buku yang layak digunakan oleh satuan pendidikan, harus memenuhi nilai/norma positif yang berlaku dalam masyarakat seperti tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, kekerasan dan radikalisme. Selain itu, harus memenuhi unsur bagian kulit buku, bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Pada bagian isi buku, harus memuat aspek materi, kebahasaan dan desain. Untuk itu, Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan telah divalidasi melalui 2 tahap yaitu meliputi validasi materi dan bahasa serta validasi desain oleh ahli bahasa dan ahli desain. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan bahan ajar cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* yang layak digunakan dalam pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat dengan kompetensi 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan kompetensi dasar 4.9 menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.

Validasi materi dan bahasa dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dikembangkan dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Selain itu, melalui validasi materi dan bahasa bertujuan untuk mengetahui kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tahap perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli bahasa dan materi terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,97 dengan kriteria sangat valid dan hasil klasifikasi koefisien reliabilitas pada level kesepakatan 82% dengan kriteria level kesepakatan hampir sempurna.

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan desain yang dikembangkan pada bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva*. Hasil dari validasi dari ahli desain terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,8 dengan kriteria sangat valid dan hasil klasifikasi koefisien reliabilitas pada level kesepakatan 91% dengan kriteria level kesepakatan hampir sempurna.

1. Respon pengguna terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar

Untuk mengetahui respon pengguna terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang dikembangkan setelah divalidasi dan dilakukan revisi maka peneliti membagikan angket terhadap peserta didik dan melakukan wawancara kepada guru. Dari hasil wawancara yang dibagikan kepada 2 orang guru kelas 4 dapat disimpulkan bahwa buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan memiliki tampilan desain yang menarik dari segi tampilan, penempatan tata letak, perpaduan gambar dan tulisan serta pemilihan jenis huruf dan ukurannya. Sedangkan dari aspek materi yang disajikan dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yang digunakan di SD Negeri 111 Bengkulu Utara. Pemilihan cerita yang digunakan dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* juga sesuai dengan kearifan lokal yang terdapat di daerah tempat tinggal peserta didik, yaitu cerita rakyat yang berasal dari Bengkulu yang berjudul "kisah Putri Sedaro Putih". Pemilihan cerita rakyat ini juga sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Respon peserta didik terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar diukur menggunakan angket yang dibagikan kepada 19 peserta didik. Dari analisis hasil angket tersebut diketahui bahwa ; a) aspek kemenarikan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* sebesar 83% dengan kriteria baik. b) aspek materi yang disajikan dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* sebesar 86% dengan kriteria baik. c) aspek penggunaan bahasa dalam bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* sebesar 82% dengan kriteria baik.

2. Efektivitas pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar

Uji keefektifan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi.

Tahapan awal yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan Uji *Chi* Kuadrat (Sugiyono, 2019:77). Data nilai diubah menjadi tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu, karena Uji *Chi* Kuadrat digunakan untuk mengolah data berbentuk nominal dan frekuensi. Dengan derajat kebebasan sebesar 5%. Data mempunyai hasil perhitungan *Chi* Kuadrat hitung sebesar 10,68 lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel sebesar 11,07. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes pada kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui varian populasinya homogen atau tidak. Dari hasil uji homogenitas diperoleh data sebagai berikut : F_{hitung} sebesar 0,914 dan F_{tabel} sebesar 0,451. Karena nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa varian data kelompok pada kelas control dan kelas eksperimen tidak homogen.

Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia kelas IV. Pada penelitian ini, uji hipotesis dianalisis dengan *paired sample t-test* berbantuan *microsoft excel*. Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil uji *t* dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,1$ dan $t_{tabel} = 2,0$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,1 > t_{tabel} = 2,0$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan kata lain bahan ajar buku cerita rakyat bergambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi.

Hasil belajar peserta didik dalam aspek sikap (*afektif*) kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan nilai sikap (*afektif*) pada kelas kontrol. Nilai rata-rata sikap pada kelas eksperimen 3,26 dengan kategori A (amat baik) sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan kategori B (baik).

Hasil belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen pada aspek pengetahuan (*cognitive*) mendapatkan nilai tes awal dengan rata-rata 75 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 63. Dengan KKM 65. Persentase ketuntasan yang diperoleh saat tes awal sebesar 95%. Sedangkan pada saat tes akhir, hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan bahan ajar cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* diperoleh rata-rata 82 dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 69. Dengan KKM 65, persentase ketuntasan yang diperoleh saat tes akhir adalah 100%.

Hasil belajar peserta didik dalam aspek keterampilan (*psikomotorik*) kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan nilai aspek keterampilan (*psikomotorik*) pada kelas kontrol. Nilai rata-rata keterampilan (*psikomotorik*) pada kelas eksperimen 81,58 dengan kategori B sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 79 dengan kategori baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* dengan materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 111 Bengkulu Utara, maka disimpulkan bahwa :

1. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* dikembangkan dengan susunan komponen bahan ajar yang disesuaikan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2019 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang Undang Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan yang meliputi : Bagian awal (Halaman cover depan, Halaman Judul, Kata pengantar, Petunjuk penggunaan buku, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Tahukah kamu, Daftar isi); Bagian isi (Bagian 1. Yatim piatu, Bagian 2. Sebuah mimpi, Bagian 3. Mimpi yang jadi kenyataan, Bagian 4. Sebuah inspirasi) ; Bagian penutup (Soal latihan, Amanat, Daftar rujukan, Glosarium, Profil penulis, Halaman cover belakang).
2. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi. Karena berdasarkan persentase hasil validasi ahli yang dapat diuraikan sebagai berikut: 82% dari validasi ahli materi dan bahasa, serta 91% dari validasi ahli desain.
3. Respon pengguna terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket yang dibagikan kepada guru kelas IV dengan persentase aspek kemenarikan 94%, aspek materi 75%, aspek bahasa 88% dan aspek pemilihan cerita 94%. Sedangkan untuk respon pengguna dari peserta didik ditunjukkan dengan

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

persentase hasil sebagai berikut; aspek kemenarikan 83%, aspek materi 86%, aspek bahasa 82% dan aspek pemilihan cerita 82%.

4. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 111 Bengkulu Utara. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t tes diperoleh $t_{hitung} = 2,1 > t_{tabel} = 2,0$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta dengan adanya selisih hasil belajar peserta didik dalam aspek *afektif*, *cognitive* dan *psikomotor* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva*, kita perlu memperhatikan kombinasi warna dan prinsip menggambar yang meliputi komposisi, keseimbangan, keterpaduan, dan proporsi agar menghasilkan buku cerita rakyat bergambar yang baik.
2. Agar memenuhi kriteria sebagai bahan ajar buku cerita rakyat bergambar yang layak, maka dalam penyusunannya harus menggunakan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Pengembangan buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* ini terbatas pada judul kisah putri sedaro putih, diharapkan ada pengembangan buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* dengan judul cerita rakyat dari daerah Bengkulu yang lainnya.
4. Pengembangan buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi *canva* ini terbatas pada buku cetak, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menyajikan buku cerita rakyat bergambar dalam bentuk digital atau *ebook*.

Referensi

- Abidin, N.R.Z. (2020). Literasi Membaca Sebagai Upaya Pembentuk Karakter Peserta Didik (Jujur dan Bertanggungjawab). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.790-797
- Agus Suprijono. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ekorusyono. 2013. *Kebudayaan Rejang*. Yogyakarta. Buku Litera
- Enterprise, J, (2021). *Desain grafis dengan canva untuk pemula*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Gumono. (2020). Analisis Bahan Ajar Membaca Yang Tersedia Untuk Peserta didik Sekolah dasar Di Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD: Pendidikan Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 13(1),47-57
- Helianthusonfri, Jefferly. (2021). *15+ Social Media Marketing Apps*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hidayati, T., Handayani, I., Iksari, I.h. (2019). *Statistika Dasar (Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa)*. Purwokerto: CV. Pena Persada
- Himawan, R & Rahma, La. 2020. Kajian Fungsi Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal Kabupaten Bantul "Syekh Belabelu". *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 756-762. Diakses tanggal 23 September 2021 <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1418>
- Indonesia. *Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 Buku Yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan*. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2016
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan*. Presiden Indonesia. 2017

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

- Indonesia. *Peraturan Pemerintah Nomor 75 Tahun 2019 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang Undang Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan*. Pemerintah Pusat, 2019.
- Jayapada, G., Faisal, Kiptiyah, B. M. (2017). Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Literasi Moral Peserta didik. *Bibliotika: Jurnal Kajian Pustaka dan Informasi*, 6(062). Diakses tanggal 25 September 2021 <http://dx.doi.org/10.17977/um008v1i22017p060>
- Kemendikbud dan kebudayaan. (2016). *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*. Direktorat Pembinaan SD
- Kholifah, W. T & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta didik Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061-3072. Diakses tanggal 23 September 2021 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>
- Kosasih (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Krissandi, A.D.S., Febriyanto, B., Cahya, K.A., Radityo, D. (2018). *Sastra Anak Media Pembelajaran Bahasa Anak*. Yogyakarta: Bakul Buku Indonesia.
- Kurniawan, S. & Asman. 2019. Cerita Rakyat Sebagai Fragmentaris Sastra Anak Dan Kesesuaiannya Dengan Perkembangan Anak. *Prosiding SENASBASA3(2)*. 914-925. Diakses tanggal 22 September 2021 <https://doi.org/10.22219/v3i2.3266>
- Libiawati, D., Indihadi, D., Nugraha, D. (2020). Analisis Kebutuhan Penyusunan Buku Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menulis Teks Eksplanasi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar*. 7(2). 77-82. Diakses tanggal 22 September 2021 <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index-all>
- Lusiana, T.S., Briliany, N., Purdhani, L.T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiah, Maranatha, R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4 – 6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK. Tunas Harapan. *IJOCSEE: Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*. 1(1) 8-14. Diakses tanggal 11 Oktober 2021 <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/>
- Magdalena, Ina (et.al). (2021). *Kombinasi Ragam Desain Pembelajaran SD (Tips and Trick)*. Jawa Barat. CV Jejak.
- Marissa, N.W., Hodidjah., Pranata, O.H. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Membaca Pemahaman Pada Teks Dongeng. *IJPE (Indonesian Journal Of Primary Education)*. 3(1), 93-100. Diakses tanggal 11 Oktober 2021 <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17983>
- Mubah, A.S. (2011). Strategi meningkatkan daya tahan budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi. *Jurnal Unair* 24 (4), 302-308
- Mulyani, E.A. (2021). *Desain Grafis*. Bandung. Cv, Media sains Indonesia
- Nambatari, G.A.E., Zain, M.I. and Rosyidah, A.N.K. 2021. Analisis Tingkat Kesulitan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Gugus Iii Mataram. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia)*. 3, 1 (Jun. 2021), 1-5.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah. Lakesha
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E.S., Budiantara. (2017). *Dasar-Dasar Statistik penelitian*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana
- Prastowo, A., (2011). *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Pratiwi, W. & Alimuddin, J. (2019). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Bermuatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Di Sekolah dasar. *Prosiding UNIMUS*. 6(2019), 27-32
- Rahimsyah, MB. (2005). *27 Cerita Rakyat Nusantara*. Solo. CV. Bringin 55

Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

-
- Rayanto, Y.H., Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : teori dan Praktik*. Kota Pasuruan. Lembaga Akademik & Research Institute
- Resmini, S., Satriani, I., Raffi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Adimas Siliwangi*. 4 (2) Juli, 2021, 335-343. Diakses tanggal 22 September 2021 <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Retnowati, Heri. (2016). *Analisis Kualitatif Instrument Penelitian(Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. Yogyakarta:Parama Publishing.
- Samino & Saring Marsudi. (2011). *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Santoso, Hari.(2011). *Membangun MinatBaca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*, Malang: Artikel Pustakawan Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- Suarni, N., Taufina, Zikri, A. (2019). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Peserta didik Sekolah dasar.*Jurnal Basicedu*. 3(4).1014-1021.Diakses tanggal 21 September 2021 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.215>
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihastuti. (2015). *Santra Anak: Teori Dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta
- Sulistiyorini, D. & Andalas, E.F.2017. *Sastra Lisan: Kajian Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Malang : Penerbit Madani
- Sumayana, Yeni. (2017). Pembelajaran Sastra Di Sekolah dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat). *RJI (Relawan Jurnal Indonesia)*.4(1).21-28 diakses tanggal 23 September 2021 <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v4i1.5050>
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* .Jakarta: penerbit kencana (Prenada Media)
- Syamsuri, Maulana. (2021). *Cerita rakyat Bengkulu*. Surabaya. Pustaka Media
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif .penelitian tindakan kelas (PTK) Research and development (R & D)*.Jakarta : Bumi Aksara
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yudhistira. (2009). *Cerita Rakyat Nusantara*. Solo Delima