

**PENGEMBANGAN BUKU BERGAMBAR LEGENDA DAN DONGENG
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 4 BANYUASIN 1**

SKRIPSI

**OLEH
RICO OKTAVINATA
NIM 312017007**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2021**

**PENGEMBANGAN BUKU BERGAMBAR LEGENDA DAN DONGENG
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 4 BANYUASIN 1**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

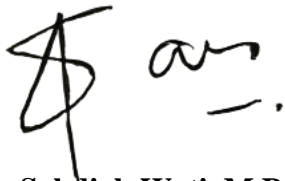
**Oleh
Rico Oktavinata
NIM 312017007**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
Agustus 2021**

Skripsi oleh Rico Oktavinata ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Palembang, 30 Agustus 2021
Pembimbing I,**

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'S' followed by 'akdiah' and a period.

Dr. Sakdiah Wati, M.Pd.

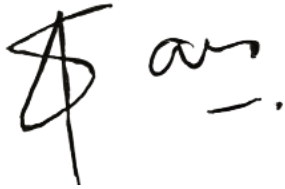
**Palembang, 30 Agustus 2021
Pembimbing II,**

A handwritten signature in black ink, appearing as a series of connected, wavy lines.

Dra. Hj. Sri Parwanti, M.Pd.

Skripsi oleh Rico Oktavinata ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Agustus 2021

Dewan Penguji:



Dr. Sakdiah Wati, M.Pd., Ketua



Dra. Hj. Sri Parwanti, M.Pd., Anggota



Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., C.Mt., Anggota

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Mengesahkan,
Dekan
EKIP UMP,



Dr. Rusdy AS, M.Pd.

**SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN
PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rico Oktavinata

NIM : 312017007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menerangkan bahwa dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan atau plagiat).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan Undang-undang yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggung jawabkan.

Palembang, Agustus 2021

Yang Menerangkan,

Mahasiswa yang bersangkutan



Rico Oktavinata

NIM 312017007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Barang siapa yang mempermudah kesulitan orang lain, maka Allah ta’ala akan mempermudah urusannya di dunia dan akhirat”. (HR. Muslim)

“Selalu libatkan Allah dalam urusanmu agar hidupmu dipermudah karena Allah menentukan hidupmu” (Rico Oktavinata)

Dengan mamanjatkan puji syukur pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan:

- ❖ Kedua orang tuaku Bapak Sutrisno Tri Adi Sucipto dan Ibu Eka Sumarina yang selalu memberikan materi, motivasi, dukungan, dan mendoakanku setiap langkahku untuk menyelesaikan skripsi.***
- ❖ Saudara kandungku Kakak Refi Ardianto yang selalu mendukung dan memberikan motivasi mengerjakan skripsi.***
- ❖ Saudara kandungku Adik Rafelsa Juliardi yang selalu menghiburku dalam mengerjakan skripsi.***
- ❖ Temanku Septiana Wulandari dan Wahyuni Wulan Suci yang saling membantu berjuang membuat skripsi.***
- ❖ Almamaterku***

ABSTRAK

Oktavinata Rico. 2021. *Pengembangan Buku Bergambar Legenda dan Dongeng Untuk Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. Sakdiah Wati, M.Pd. dan (II) Dra. Hj. Sri Parwanti, M.Pd.

Kata kunci: *pengembangan, buku bergambar, legenda dan dongeng.*

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2017: 297) yang meliputi 7 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk berdasarkan hasil validasi 1 ahli media memperoleh nilai rata-rata 83 jika dipresentasikan menjadi 83%, 1 ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 75 jika dipresentasikan menjadi 75%, 1 ahli materi memperoleh nilai rata-rata 86 jika dipresentasikan menjadi 86%. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata 827 jika dipresentasikan menjadi 91,88% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil tes keterampilan menulis peserta didik memperoleh rata-rata nilai yaitu 83,46. Rata-rata tersebut menandakan bahwa media buku bergambar mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran yang tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tes yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media buku bergambar yang dikembangkan memiliki daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya Tugas akhir ini dengan judul “*Pengembangan Buku Bergambar Legenda dan Dongeng untuk Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1*” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) Program Pendidikan Bahasa Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Palembang.

Selama menyelesaikan skripsi ini penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sakdiah Wati, M.Pd., selaku pembimbing I dan Dra. Hj. Sri Parwanti, M.Pd., selaku pembimbing II yang selalu sabar dan ikhlas memberikan ilmunya dan saran.

Penulis juga memberikan ucapan terima kasih kepada Dr. Rusdy AS, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Supriatini, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, seluruh dosen serta staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi. SMP Negeri 4 Banyuasin 1 selaku Lembaga sekolah yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian, Lian Fitriani, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 4 Banyuasin 1.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku Sutrisno Tri Adi Sucipto dan Eka Sumarina yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan materi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas amal kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi bahan rujukan, pemikiran, serta perkembangan untuk peneliti selanjutnya.

Palembang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis Penelitian.....	4
E. Kriteria Penguji Hipotesis	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Asumsi Penelitian	6
H. Keterbatasan Penelitian.....	6
I. Definisi atau Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Pengembangan.....	9
2. Pengertian Media Pembelajaran	10
3. Media Pembelajaran Berbasis Buku Bergambar	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	31
A. Metode Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Desain Uji Coba.....	37
D. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian	37

E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	42
A. Hasil Pengembangan	42
B. Hasil Uji Coba Produk.....	53
C. Revisi Produk Akhir	59
BAB V PEMBAHASAN	61
A. Hasil Pengembangan	61
B. Hasil Uji Coba Produk.....	66
C. Temuan Penelitian	68
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71
DAFTAR RUJUKAN	72
LAMPIRAN.....	74
RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR DIAGRAM

1. Alur Pengembangan Buku Bergambar.....	16
2. Struktur Teks Cerita Legenda	21
3. Alur Pengembangan Menurut Gall dan Borg	32
4. Alur Pengembangan Buku Bergambar.....	33

DAFTAR GAMBAR

1. Produk Belum Diperbaiki	51
2. Produk Sudah Diperbaiki	51
3. Uji Coba Produk.....	52
4. Perbandingan Belajar Menggunakan Media Buku Bergambar...	67

DAFTAR TABEL

1. Validasi Media Aspek Cover Buku.....	44
2. Validasi Media Aspek Isi Buku Cerita.....	45
3. Validasi Media Aspek Kemanfaatan.....	46
4. Validasi Media Aspek Penggunaan	46
5. Validasi Bahasa.....	47
6. Validasi Materi Aspek Kelayakan Isi	48
7. Validasi Materi Aspek Kelayakan Bahasa.....	49
8. Validasi Materi Aspek Penyajian.....	50
9. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	54
10. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	55
11. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	56
12. Hasil Rekapitulasi Validasi Nilai Tes Kemampuan Menulis.....	57
13. Hasil Rekapitulasi Validasi Penilaian Peserta Didik	58
14. Revisi Produk Akhir.....	59
15. Kelayakan Media Buku Bergambar	61
16. Kelayakan Ahli Bahasa Buku Bergambar.....	63
17. Kelayakan Ahli Materi Buku Bergambar	64
18. Kelayakan Penilaian Peserta Didik terhadap Buku Bergambar ..	65

DAFTAR GRAFIK

1. Perbandingan Presentasi Hasil Validasi Ahli Media, Bahasa dan Materi.....56

LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi	74
2. Surat Tugas	115
3. Daftar Hadir Simulasi Proposal Skripsi	116
4. Undangan Ujian Seminar Proposal	117
5. Bukti Perbaikan Proposal Hasil Seminar	118
6. Usulan Judul Skripsi	119
7. Surat Keputusan Dekan.....	120
8. Surat Permohonan Riset.....	121
9. Surat Keterangan Penelitian.....	122
10. Persetujuan Ujian Skripsi.....	123
11. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	124
12. Surat Permohonan Validator Media.....	126
13. Surat Permohonan Validator Bahasa	127
14. Surat Permohonan Validator Materi	128
15. Surat Pernyataan Validasi Media.....	129
16. Surat Pernyataan Validasi Bahasa.....	130
17. Surat Pernyataan Validasi Materi.....	131
18. Lembar Validasi Media.....	132
19. Lembar Validasi Bahasa	135
20. Lembar Validasi Materi	137
21. Silabus dan RPP.....	140
22. Lembar Penilaian Peserta Didik.....	141
23. Lembar Tes Keterampilan Menulis.....	142
24. Produk Buku Bergambar Kumpulan Legenda dan Dongeng Nusantara	143
25. Dokumentasi	144
26. Riwayat Penulis.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memahami dan menerapkan segala aspek pengetahuan tentang bahasa Indonesia, pembelajaran peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang benar dan baik sesuai dengan tujuan, fungsi, dan situasinya. Keterampilan berbahasa terdiri atas empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik salah satunya keterampilan mengembangkan cerita legenda khususnya kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1. Terdapat di kurikulum 2013 KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan KD 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Sejalan dengan hal itu, keterampilan menulis menjadi salah satu kegiatan yang harus dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi legenda. Melalui kegiatan menulis, peserta didik diharapkan dapat menuangkan idenya, baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif. Selain dari itu pembelajaran menulis legenda dan dongeng terdapat disilabus SMP.

Sedangkan menurut Dalman (2016:3) Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan tertulis kepada pihak lain. Aktivitas menulis

melibatkan beberapa unsur penulis sebagai penyampaian pesan atau isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca sebagai penerima pesan. Sebagai satu keterampilan berbahasa, menulis merupakan sebuah proses kreatif yang menuangkan gagasan dalam bentuk tulis. Sedangkan menurut Satata dalam Helaluddin dan Awalludin (2020: 2) menulis adalah kegiatan dalam menciptakan catatan atau informasi dengan menggunakan kertas sebagai medianya.

Oleh karena itu, sekolah tempat peserta didik mengenyam pendidikan diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang menulis dengan baik dan menggunakan teknik yang tepat sehingga potensi dan daya kreativitas peserta didik dapat tersalurkan dengan baik, tidak hanya potensi yang terpendam.

Banyak beranggapan bahwa penguasaan tata bahasa akan membuat peserta didik mampu menulis. Padahal, hal paling utama yang harus diajarkan adalah praktik menulis, bukan menjejalkan teori, melainkan mengasih contoh legenda bergambar secara menarik. Sehingga peserta didik mempunyai gambaran atau bayangan untuk mengembangkan cerita legenda. Hal inilah yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis. Rendahnya mutu dalam kemampuan menulis peserta didik disebabkan karena selama ini pembelajaran mengarang selalu dikesampingkan.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan inovasi membuat pembelajaran lebih menarik dengan media buku bergambar. Buku Bergambar menurut Iwan (2013: 19) Cerita bergambar merupakan suatu karya sastra yang dapat memadukan antara ilustrasi dan naskah. Buku cerita bergambar merupakan buku yang ilustrasinya sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari pada kata-kata dalam menceritakan kisah bergambar.

Sedangkan selama ini pembelajaran di sekolah, khususnya di SMP Negeri 4 Banyuasin 1 masih menggunakan media pembelajaran buku full cerita tanpa ada gambar. Inilah yang menjadi dasar peneliti mengembangkan buku bergambar legenda dan dongeng dengan tujuan untuk menarik minat menulis peserta didik SMP Negeri 4 Banyuasin 1.

Pembelajaran sastra tidak hanya membuat peserta didik mengenal, memahami, serta menghafal definisi sastra dan sejarah sastra, melainkan untuk menumbuhkan kembangkan akal budi peserta didik melalui kegiatan pengalaman bersastra berupa apresiasi, ekspresi sastra, dan kegiatan telaah sastra sehingga tumbuh suatu kemampuan dalam diri peserta didik untuk memahami suatu karya sastra.

Pada umumnya, jenis media pembelajaran bervariasi, diantaranya seperti media berprogram manusia, media berprogram internet, media berprogram visual, media berprogram audio visual, dan media berprogram komputer. Salah satunya penelitian media yang akan peneliti kembangkan adalah buku bergambar. Media buku bergambar adalah suatu media buku yang berisikan gambar untuk menarik pembaca pada suatu cerita.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menghasilkan buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1?
2. Bagaimanakah uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1.
2. Untuk memperoleh uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis peserta didik SMP Negeri 4 Banyuasin 1.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pranggapan yang disusun oleh peneliti dan digunakan sebagai pegangan pijak atau diverifikasi sepanjang penelitian berlangsung. Sedangkan menurut Arikunto (2013:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disampaikan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban atau peranggapan dari masalah peneliti yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian dan untuk terkumpul. Hipotesis penelitian ini adalah terhadap pengembangan buku bergambar legenda dan dongeng untuk keterampilan menulis peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1.

E. Kriteria Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian ini, peneliti menetapkan kriteria keberhasilan media terhadap peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1 memahami isi dari gambar legenda. Berikut tabel Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

NO	Kelas	KKM	KETERANGAN
1	VII	>75	TIDAK TUNTAS
2	VII	<75	TUNTAS

Sumber: MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran)

Berdasarkan pada kriteria penilaian di atas peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1 pada memahami buku bergambar dinyatakan tuntas jika 75% atau lebih, peserta didik memperoleh nilai tes 75-100.
2. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1 pada memahami buku bergambar dinyatakan tidak tuntas jika kurang 75% peserta didik memperoleh nilai tes kurang 75

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan buku bergambar secara khusus antara lain:

1. Peserta Didik

Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap legenda dan dongeng.

2. Guru atau Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media buku bergambar. Diharapkan dengan adanya media buku bergambar ini

dapat mempermudah dan menjelaskan penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.

3. Pengembang

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan juga, dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan buku bergambar.

G. Asumsi Penelitian

Menurut Durakhman dalam Arikunto (2013:104), asumsi penelitian, anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Asumsi penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui pengembangan buku bergambar legenda untuk keterampilan menulis SMP Negeri 4 Banyuasin 1.

H. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian ini lebih jelas dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Permasalahan yang diteliti dalam keterampilan menulis legenda dan dongeng sangatlah kompleks dan membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran yang sangat banyak. Untuk itu peneliti terfokus pada kompetensi menulis. Media-media yang digunakan menunjang dalam proses pembelajaran keterampilan menulis sangat beragam. Namun, peneliti hanya memfokuskan pada pemanfaatan buku bergambar sebagai penunjang dalam keberhasilan pembelajaran legenda dan dongeng.

I. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan, menurut Klein dalam Helaludin (2020:46) menyebutkan penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis tentang bagaimana merancang sebuah produk, mengembangkannya dan mengevaluasi rancangan tersebut dengan tujuan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) buku merupakan selembar kertas yang diberi perlindungan berupa jilid, kertas tersebut berisi tulisan maupun kertas yang kosong.
3. Buku Bergambar menurut Iwan (2013: 19) Cerita bergambar merupakan suatu karya sastra yang dapat memadukan antara ilustrasi dan naskah. Buku cerita bergambar merupakan buku yang ilustrasinya sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari pada kata-kata dalam menceritakan kisah bergambar.
4. Legenda menurut Fitri (2017: 84) adalah sebuah cerita yang berisi tentang asal-usul terjadinya suatu tempat, misalnya saja cerita Asal-usul Banyuwangi, Asal-usul Danau Toba, dan Terbentuknya Tangkuban Perahu.
5. Dongeng menurut Suhita (2018: 39) adalah cerita yang sumbernya murni dari khayalan atau imajenasi pengarang dan tidak pernah terjadi dalam realitas.
6. Media Pembelajaran, menurut Anderson (dalam Sukiman, 2012: 28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya

hubungan langsung antara karya seseorang dengan pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

7. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis kreatif secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis yang kreatif secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan yang ingin disampaikan .

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Aryad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Pengantar Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Burhan, Nurgiyantoro. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pengalaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Dalman, 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dini Sugiarti dan Fera Ratyningrum. 2015. *Pembuatan Buku Cerita Bergambar dengan Tokoh Gatotkaca sebagai Media Pembelajaran Kelas B TK Khalifah* Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa. 3 (67). 64-69
- E. Kosasih, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Emir dan Saifur Rohman. 2017. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Endrawara, Suwardi. 2016. *Sastra Ekologis Teori dan Praktik Pengajian*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Fitri Rahma, 2017. *Buku Pembahasan Terlengkap Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dan Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Ilmu Media.
- Helaluddin, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Prantik dalam Bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Hari Santoso. 2011. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*.
- Iwan, Yusi, dkk. 2014. *Perencanaan Cerita Bergambar Pentingnya Pengambilan Keputusan yang Bijak*. Surabaya: Jurnal komunikasi Visual Universitas Kristen Petra. h. 5.
- Jabrohim. 2017. *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V Offline. Version 1.3. (2018).
- Rukaesih A, Acu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rahmah, Devi Yulia. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Berbasisi iSpring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Lolon Timur Jembrana Bali*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan: IAIN Antasari Press.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prada media
- Sri Suhita dan Rahma Purwahita. 2018. *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugono Dendy. 2014. *Kamus Besar Indonesia Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wati Sakdiah. 2020. *Teori Pengajian Prosa Fiksi*. Palembang: CV. Amanah.
- Widiyanto. 2015. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY. h 7.
- Yadi, dkk. 2017. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.