



PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN RESILIENSI BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Risky Erillia

STKIP AL Maksum, Langkat, Stabat, Indonesia

risky.erillia@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan buku cerita bergambar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Thiagarajan Model 4D meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050656 Stabat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 20 terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian yaitu buku cerita bergambar. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu (a) kelayakan buku cerita bergambar, dan (b) keefektifan buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi oleh materi dengan persentase 75.00% dikategorikan layak, hasil validasi bahasa dengan persentase 89.00% dikategorikan sangat layak, dan hasil validasi media dengan persentase 93.45% dikategorikan sangat layak dan hasil nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 yang tergolong dalam kategori sedang ke tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk siswa kelas V di SD Negeri 050656 Stabat.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Resiliensi, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of picture storybooks. This type of research is research and development (R&D). This research uses the 4D development model. Thiagarajan 4D model includes four stages namely define, design, develop and disseminate. This research was conducted at SD Negeri 050656 Stabat. The subject of the research was grade V students totaling 20 consisting of 8 male students and 12 female students. The object of the research is picture storybooks. Data collection techniques are observation, interview, test, and questionnaire. The data analysis techniques used were (a) the feasibility of picture storybooks, and (b) the effectiveness of picture storybooks. Based on the results of the study, it shows that the results of validation by material with a percentage of 75.00% are categorized as feasible, the results of language validation with a percentage of 89.00% are categorized as very feasible, and the results of media validation with a percentage of 93.45% are categorized as very feasible and the results of the N-Gain average value of 0.65



which is classified in the medium to high category. Based on the results of the study, it is concluded that the picture storybook developed is feasible and effective for fifth grade students at SD Negeri 050656 Stabat.

Keywords: *Picture Story Books, Resilience, Indonesian Language*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan dasar siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Tidak hanya sebagai sarana ekspresi dan pemahaman, kemampuan berbahasa juga menjadi landasan penting dalam mempelajari mata pelajaran lain (Darancik., 2018). Berdasarkan hal tersebut, keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa Indonesia berpengaruh besar terhadap prestasi akademik mereka secara menyeluruh.

Faktanya, banyak siswa menghadapi berbagai hambatan ketika belajar bahasa Indonesia. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menyusun kalimat yang runtut, atau mengekspresikan ide-idenya dalam bentuk tulisan (Scott & Balthazar., 2013). Kondisi ini tidak jarang menimbulkan rasa takut gagal, motivasi yang menurun, serta munculnya rasa tidak percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Jika dalam jangka panjang, hal tersebut dapat menghambat proses belajar dan membuat siswa enggan untuk mencoba kembali ketika mereka mengalami kegagalan atau kesulitan (Tolman & Kremling., 2023).

Situasi tersebut mengindikasikan pentingnya penguatan resiliensi belajar pada siswa. Resiliensi belajar merupakan kemampuan seseorang untuk tetap bertahan, bangkit dari kegagalan, serta mampu beradaptasi dengan tekanan dan tantangan dalam kegiatan belajar (Benard., 2004). Siswa yang memiliki resiliensi tinggi cenderung tidak mudah menyerah, memiliki semangat belajar yang kuat, serta mampu mencari solusi ketika mengalami kesulitan. Berdasarkan hal itu, resiliensi menjadi modal psikologis yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan akademik siswa (Kakabaraei., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 050656 Stabat, diketahui bahwa (a) materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V masih berfokus pada aspek kognitif dan belum secara eksplisit mengakomodasi pengembangan karakter, termasuk resiliensi; (b) media pembelajaran yang guru gunakan dalam kelas, membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran; (c) dan siswa kurang memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Dari hasil observasi tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa sangat dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi bahasa, tetapi juga dapat menumbuhkan semangat, daya juang, dan sikap pantang menyerah siswa. Satu dari beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin, baik gambar maupun teks secara sendiri belum cukup untuk mengungkapkan cerita secara mengesankan, dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi



(Rosyana et al., 2021). Apriatin et al., (2021) menyatakan bahwa kelebihan buku cerita bergambar yaitu (a) pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan berpengaruh terhadap minat membaca siswa; (b) memudahkan guru dalam menyampaikan pemahaman mengenai isi buku karena siswa disajikan gambar-gambar yang konkret; (c) buku cerita bergambar mudah didapat. Sedangkan kekurangan buku cerita bergambar yaitu (a) sering kali siswa hanya terfokus pada gambar saja padahal dalam buku terdapat teks yang harus dipahami sehingga pembelajaran kurang efektif; (b) terjadinya proses pembelajaran yang tidak kondusif karena siswa saling membandingkan gambar yang terdapat pada buku. Karakteristik buku cerita yang naratif dan imajinatif memudahkan siswa memahami pesan yang disampaikan, apalagi bila dikemas dengan ilustrasi yang menarik (Sipe., 2007). Melalui tokoh-tokoh cerita dan konflik yang dihadapi, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai kehidupan, termasuk ketekunan, keberanian, serta kemampuan untuk menghadapi kegagalan dan bangkit kembali semua itu merupakan inti dari resiliensi.

Penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berpotensi mengembangkan aspek afektif siswa (Mulyoto et al., 2023). Akan tetapi, buku cerita bergambar masih terbatas yang secara khusus dirancang untuk mendukung peningkatan resiliensi belajar hingga saat ini. Selama ini cerita yang tersedia belum dapat membentuk sikap mental tangguh pada anak-anak, melainkan hanya difokuskan pada hiburan atau pesan moral umum (Damon, 2008). Berdasarkan penemuan masalah tersebut, maka harus terdapat inovasi di dalam proses pembelajaran, inovasi ini berupa pengembangan buku cerita bergambar yang secara terarah mengintegrasikan nilai-nilai resiliensi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Melalui penggunaan buku cerita bergambar diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi berbahasa, tetapi juga menjadi pribadi yang kuat, tahan uji, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan menarik bagi siswa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif dalam membentuk karakter tangguh, khususnya resiliensi belajar. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih bermakna, menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif, dan mendukung perkembangan siswa secara utuh.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang memiliki proses mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016:163). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* (Thiagarajan., 1974). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050656 Stabat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian yaitu buku cerita bergambar. Teknik pengumpulan data yaitu



observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu (a) kelayakan buku cerita bergambar, dan (b) keefektifan buku cerita bergambar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan buku cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Setiap tahapan pada penelitian dirancang untuk memfasilitasi pengembangan dan evaluasi produk yang layak dan efektif. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing tahapan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Define

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan yang ada. Langkah pertama adalah memahami karakteristik siswa, hambatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta faktor-faktor yang mempengaruhi resiliensi belajar. Penelitian juga akan menyoroti tujuan pengembangan produk, yaitu buku cerita bergambar yang mampu meningkatkan ketahanan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Proses ini akan melibatkan pengumpulan informasi melalui observasi.

2. Design

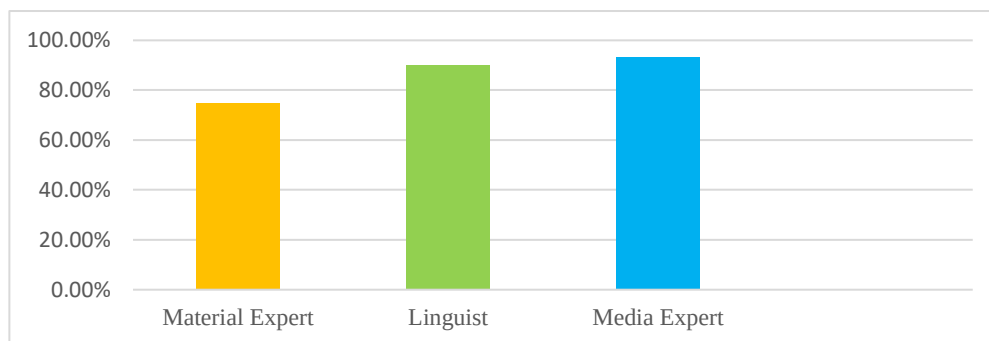
Tahap desain bertujuan untuk merencanakan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, buku cerita bergambar akan dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa. Peneliti akan membuat desain awal buku, menentukan elemen-elemen yang akan dimasukkan, seperti ilustrasi yang menarik, cerita yang relevan, serta bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pada fase ini, *prototipe* awal akan dibuat kemudian diuji coba pada kelompok kecil untuk memperoleh umpan balik.

3. Develop

Tahap pengembangan berfokus pada produksi dan pengujian produk yang lebih luas. Buku cerita bergambar yang sudah dirancang akan diproduksi dalam bentuk yang lebih lengkap. Produk ini kemudian akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Melalui validasi produk oleh para ahli, produk yang dikembangkan akan memperoleh saran dan masukan untuk memperbaiki buku cerita bergambar agar menjadi lebih baik lagi serta layak digunakan. Adapun rekapitulasi hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validasi	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	75.00 %	Layak
2	Ahli Bahasa	89.88 %	Sangat Layak
3	Ahli Media	93.45 %	Sangat Layak



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil tabel dan gambar di atas, diketahui bahwa hasil validasi oleh materi dengan persentase 75.00% dikategorikan layak, hasil validasi bahasa dengan persentase 89.00% dikategorikan sangat layak, dan hasil validasi media dengan persentase 93.45% dikategorikan sangat layak. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak untuk digunakan.

Pada tahap ini juga, peneliti akan melakukan uji coba kelompok yang lebih besar di sekolah dasar, dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan buku tersebut dalam meningkatkan resiliensi belajar. Peneliti akan melakukan analisis terhadap umpan balik dari guru dan siswa, serta memperbaiki desain buku berdasarkan masukan yang diterima. Evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk akhir. Adapun hasil uji coba yang telah dilakukan untuk mengetahui peningkatan resiliensi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Pada Siswa

No	Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	N-Gain	Kategori
1	L01	52	78	0.54	Sedang
2	L02	48	80	0,62	Sedang
3	L03	60	88	0,70	Tinggi
4	L04	55	85	0,67	Sedang
5	L05	58	90	0,76	Tinggi
6	L06	62	89	0,71	Tinggi
7	L07	50	81	0,62	Sedang
8	L08	54	86	0,70	Tinggi
9	L09	49	80	0,61	Sedang
10	L10	47	79	0,60	Sedang
11	L11	45	75	0,55	Sedang
12	L12	59	85	0,63	Sedang
13	L13	61	88	0,69	Sedang
14	L14	52	84	0,67	Sedang
15	L15	46	76	0,56	Sedang
16	L16	53	82	0,62	Sedang
17	L17	57	90	0,77	Tinggi



18	L18	51	83	0,65	Sedang
19	L19	56	88	0,73	Tinggi
20	L20	44	74	0,54	Sedang

$$\text{Rata-rata N-Gain} = \frac{\text{Jumlah seluruh N-Gain}}{20} = \frac{13.02}{20} = 0,65$$

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 yang tergolong dalam kategori **sedang ke tinggi**. Dari hasil yang diperoleh diketahui bahwa penggunaan buku cerita bergambar dinyatakan efektif untuk digunakan. Buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan ketahanan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan ini tercermin dari perilaku siswa yang lebih tekun dalam menyelesaikan tugas, memiliki keberanian untuk bertanya, serta tetap termotivasi meskipun menghadapi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran.

4. Disseminate

Pada tahap diseminasi, produk yang telah dikembangkan akan disebarluaskan ke berbagai pihak yang relevan. Buku cerita bergambar yang telah diuji coba dan dinilai efektif akan didistribusikan agar dapat digunakan lebih luas di sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga akan membuat panduan penggunaan bagi guru agar buku ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Diseminasi ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif yang lebih besar pada peningkatan resiliensi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan buku cerita bergambar, dan juga menanamkan nilai-nilai resiliensi dalam proses belajar siswa sekolah dasar. Resiliensi belajar dalam konteks ini mencakup sikap positif siswa dalam menghadapi kesulitan, kemampuan untuk tidak mudah menyerah, serta kemauan untuk bangkit dari kegagalan (Wang., 2021). Karakter tersebut sangat penting untuk dimiliki siswa agar mereka mampu menghadapi tantangan dalam proses belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Proses pengembangan dilakukan dengan pendekatan sistematis melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan isi, pengembangan naskah cerita dan ilustrasi, hingga validasi dan uji keterbacaan. Buku cerita yang dirancang menyajikan tokoh utama yang dihadapkan pada berbagai tantangan dalam kegiatan sehari-hari, seperti rasa takut, kegagalan, dan tekanan sosial. Namun, tokoh dalam cerita digambarkan berhasil mengatasi masalah tersebut dengan sikap gigih, optimis, dan percaya diri. Dengan demikian, pembaca tidak hanya menikmati alur cerita, tetapi juga mendapatkan pembelajaran moral yang relevan dengan kehidupan nyata mereka (Bruner., 2003).

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa konten buku cerita bergambar memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, baik dari segi bahasa, alur, maupun pesan-pesan karakter yang disampaikan. Selain itu, tanggapan siswa dan guru pada saat uji coba lapangan mengindikasikan bahwa buku cerita ini mampu



meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih berani mengemukakan pendapat, tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan, dan mulai menunjukkan sikap reflektif terhadap nilai-nilai yang disampaikan dalam cerita.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti tidak hanya memperkuat aspek literasi siswa, tetapi juga mendukung pembentukan karakter positif, khususnya dalam hal ketangguhan belajar. Media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran yang hanya fokus pada aspek kognitif. Penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran menunjukkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Liu *et al.*, 2024). Visualisasi yang menarik serta narasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan, sekaligus meningkatkan minat baca mereka. Hal ini sejalan Parhan *et al* (2024) dengan prinsip pembelajaran kontekstual, di mana siswa diajak untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata, sehingga proses internalisasi nilai menjadi lebih efektif.

Keterlibatan emosi dalam membaca cerita turut mendorong perkembangan aspek afektif siswa (Gunawardena & Koivula., 2024). Melalui tokoh-tokoh dalam cerita yang menunjukkan sikap pantang menyerah, tanggung jawab, serta semangat belajar, siswa secara tidak langsung belajar meneladani sikap-sikap tersebut (Miratunnisah., 2024). Buku cerita bergambar tidak hanya menjadi alat bantu untuk memahami isi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kebiasaan positif dan karakter tangguh yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan belajar di era modern.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Halim & Munthe (2019) mengatakan buku cerita bergambar memberikan dampak yang positif bagi pemahaman anak usia dini khususnya dalam hal mengetahui contoh-contoh tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai *servite et amate*. Buku cerita bergambar efektif untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas II SD dilihat dari adanya peningkatan angket minat baca dan hasil belajar (Semtafiani & Sanoto., 2024).

Dengan adanya dukungan dari berbagai penelitian relevan di atas, disimpulkan bahwa buku cerita bergambar memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa, media ini juga berkontribusi dalam membentuk karakter positif seperti resiliensi belajar. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan buku cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus didorong sebagai salah satu strategi inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berdampak jangka panjang bagi perkembangan peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tabel dan gambar di atas, diketahui bahwa hasil validasi oleh materi dengan persentase 75.00% dikategorikan layak, hasil validasi bahasa dengan persentase 89.00% dikategorikan sangat layak, dan hasil validasi media dengan persentase 93.45% dikategorikan sangat layak. Dari hasil tersebut



disimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak untuk digunakan. Dan hasil validasi media dengan persentase 93.45% dikategorikan sangat layak dan hasil nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 yang tergolong dalam kategori **sedang ke tinggi**. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan untuk siswa kelas V di SD Negeri 050656 Stabat.

Hal ini mengindikasikan bahwa buku cerita bergambar dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan daya juang siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media ini layak dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77-84.
- Benard, B. (2004). *Resiliency: What we have learned*. WestEd.
- Bruner, J. S. (2003). *Making stories: Law, literature, life*. Harvard University Press.
- Damon, W. (2008). *Moral child: Nurturing children's natural moral growth*. Simon and Schuster.
- Darancik, Y. (2018). Students' Views on Language Skills in Foreign Language Teaching. *International Education Studies*, 11(7), 166-178.
- Gunawardena, M., & Koivula, M. (2024). Children's social-emotional development: The power of pedagogical storytelling. *International Journal of Early Childhood*, 56(3), 625-646.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.
- Kakabaraei, K. (2024). Effectiveness of the positive psychology-based psychological capital education program on student academic resilience. *Journal of Psychological Science*, 23(140), 163-181.
- Liu, S., Sui, Y., You, Z., Shi, J., Wang, Z., & Zhong, C. (2024). Reading better with AR or print picture books? A quasi-experiment on primary school students' reading comprehension, story retelling and reading motivation. *Education and Information Technologies*, 29(9), 11625-11644.
- Miratunnisah, M. (2024). Study of Literature: The Role of Traditional Games as a Learning Media to Instill Character Education in Elementary School Students. *MANDALIKA: Journal of Social Science*, 2(1), 13-20.



- Mulyoto, G. P., Mufida, T. I., & Puspitasari, D. A. (2023). Developing Electronic-Based Picture Storybooks to Enhance Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(4), 1607-1614.
- Parhan, M., Syahidin, S., Somad, M. A., Abdulah, M., & Nugraha, R. H. (2024). Developing a Contextual Learning Model in Islamic Education to Improve Applicable Knowledge and Foster Knowledge-Based Virtues. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 75-86.
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendekatan saintifik pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302-309.
- Scott, C. M., & Balthazar, C. (2013). The role of complex sentence knowledge in children with reading and writing difficulties. *Perspectives on language and literacy*, 39(3), 18.
- Semtafiani, A., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 282-292.
- Sipe, L. R. (2007). *Storytime: Young children's literary understanding in the classroom*. Teachers College Press.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Tolman, A. O., & Kremling, J. (Eds.). (2023). *Why students resist learning: A practical model for understanding and helping students*. Taylor & Francis.
- Yumna, Y., Jaili, H., Tupas, P. B., Azima, N. F., Minsih, M., Dahliana, D., & Fransiska, N. (2024). Transformative Learning Media for Generation Z: Integrating Moral Values through Interactive E-Books in Islamic Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 6(3), 403-422.
- Wang, L. (2021). The role of students' self-regulated learning, grit, and resilience in second language learning. *Frontiers in psychology*, 12, 800488.