



Buku Cerita Bergambar Dwibahasa Bali-Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran Bahasa Bali Materi Satua Bali Kelas V Sekolah Dasar

Ni Wayan Rizky Suryandewi^{1*}, Ni Wayan Suniasih² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 12, 2022

Accepted March 30, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Cerita Bergambar,
Dwibahasa, Kearifan Lokal

Keywords:

Pictures Book, Bilingual,
Local Wisdom



This is an open access article under the
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar bahasa Bali menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk belajar bahasa Bali. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal yang layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah ahli isi, media, dan desain pembelajaran, serta 2 guru dan 20 siswa kelas V sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket, wawancara, dan observasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, statistik deskriptif, dan statistik inferensial untuk menganalisis data. Hasil persentase yang diperoleh adalah 98,44% dari uji ahli isi pembelajaran, 98 % dari uji ahli media pembelajaran, 100 % dari uji ahli desain pembelajaran, 98,75 dari uji coba perorangan oleh guru, 99,2 % dari uji coba perorangan oleh siswa, 97,8 % dari uji coba kelompok kecil, dan 96,87 % dari uji coba lapangan yang keseluruhan persentase skornya masuk ke dalam kriteria sangat baik. Kemudian uji efektivitas melalui uji-t dependent memperoleh nilai $t_{hitung} = 6,689$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,086$. Berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali layak dan efektif untuk diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar bahasa Bali.

ABSTRACT

The lack of learning media used to support Balinese language learning causes students not to be interested in learning Balinese. This study aimed to create a bilingual Balinese-Indonesian illustrated storybook based on local wisdom appropriate and effective for fifth-grade elementary school students. This research used the ADDIE model of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were content, media, instructional design experts, two teachers, and 20 elementary school fifth-grade students. The researcher collected the data using tests, questionnaires, interviews, and observations. The data analysis technique used was descriptive quantitative, descriptive qualitative, descriptive statistics, and inferential statistics. The results of this study show that the assessment of the learning content expert test is 98.44%, the learning media expert test is 98%, the learning design expert test is 100%, the individual trial by the teacher is 98.75%, the individual trial by the students is 99.2 %, small group trial of 97.8%, and field trial of 96.87 % which the overall percentage score falls into the very good criteria. Then the effectiveness test through the dependent t-test obtained a t-count value = 6.689 while the t-table value = 2.086. The value of t-count > t-table means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it concludes that developing bilingual Balinese-Indonesian illustrated storybooks based on local wisdom learning Balinese language material in Balinese unity is feasible and effective for teaching the fifth-grade elementary school students. This research implies that the product of this research can motivate students to learn Balinese.

1. PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Bali umumnya dianggap cukup mudah untuk dipelajari karena sudah menjadi bahasa keseharian di lingkungan sekitar khususnya di Bali. Pembelajaran bahasa Bali memiliki tujuan untuk melatih berbagai keterampilan dan sikap melalui proses belajar (Suardiana, 2012; Wiweka et al., 2021). Proses belajar ialah kegiatan timbal balik seorang siswa dan pendidik yang menggunakan sumber belajar sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk merubah sikap serta pikiran dari siswa (Gusnarib, 2021; Pakpahan dkk., 2020). Tentunya keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidak dapat terlepas dari tugas seorang guru sebagai pendidik dalam mengajar dan peran siswa dalam belajar (Apriliani & Radia, 2020; Hayati & Suparno, 2020). Dengan demikian seorang pendidik harus mampu dalam menyiapkan perangkat yang menjadi penunjang dalam kegiatan belajar, yaitu suatu media yang digunakan dalam pengajaran. Guru harus memanfaatkan media pengajaran yang sesuai sasaran serta bisa membantu kegiatan pembelajaran agar ketika seorang guru menyampaikan suatu materi, bisa dimengerti secara mudah oleh siswa. Media kegiatan belajar yang selaras pada karakteristik siswa SD yaitu buku cerita dengan ilustrasi. Buku cerita yang memiliki gambar disajikan menggunakan bacaan yang disertai gambar pendukung. Hal ini selaras dengan teori Jean Piaget bahwa siswa SD masih ada di tahapan operasional konkrit sehingga kesusahan dalam mengerti materi yang bersifat abstrak (Marinda, 2020; Juwantara, 2019).

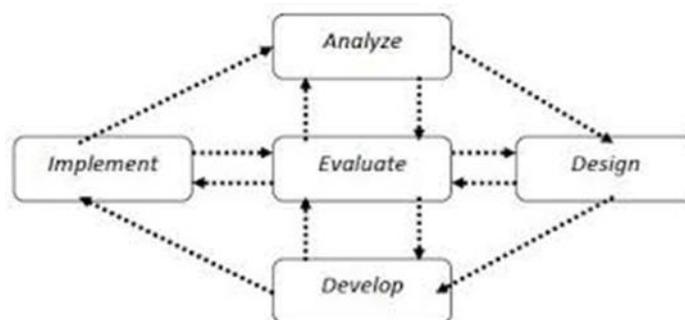
Namun berdasarkan kenyataan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Bali masih sangat minim. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Bali ditemukan bahwa kurangnya minat dan perhatian siswa dalam belajar bahasa Bali dikarenakan siswa menganggap pembelajaran bahasa Bali itu sangatlah sulit. Bahkan siswa cenderung malas dan bosan dalam belajar bahasa Bali karena tidak dibantu dengan media pembelajaran yang menarik. Pada saat belajar Bahasa Bali siswa membutuhkan penerjemahan dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu agar dapat memahami arti kata Bahasa Bali yang disampaikan dikarenakan daerah perkotaan bahasa ibu yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa Indonesia sehingga pengetahuan siswa mengenai kosakata dalam Bahasa Bali itu sangat minim. Bahasa Bali seharusnya dilestarikan dengan mulai diterapkan dalam kehidupan sehari di lingkungan masyarakat dengan cara menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya yang adalah salah satunya dengan berkomunikasi menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa daerah (Suardiana, 2012; Wiweka et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi dikhawatirkan siswa melupakan kearifan lokal seperti nilai, norma, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat yang telah ada. Nilai kearifan lokal mulai terabaikan karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman (Dini, 2021; Priyatna, 2017).

Solusi yang bisa dilaksanakan guna menanggulangi masalah ini ialah dengan memanfaatkan media belajar berupa buku cerita yang memiliki gambar. Kegiatan pengajaran yang memanfaatkan media buku cerita bergambar dipastikan dapat membuat siswa tertarik serta termotivasi untuk menyimak dan membaca karena didukung dengan gambar-gambar ilustrasi yang saling berkorelasi (Kurniawati, 2020; Sumiati & Tirtayani, 2021). Di samping hal tersebut, siswa dapat memahami cerita yang masih mengandung konsep abstrak (Apriliani & Radia, 2020; Sapri et al., 2022). Media belajar berbentuk buku cerita bergambar dan menggunakan dwibahasa Bali-Indonesia dengan basis kearifan lokal dapat memperkaya wawasan siswa tentang budaya lokal. Selain itu pembelajaran bahasa Bali yang diberikan melalui cerita atau sutra yang menggunakan dwibahasa Bali-Indonesia dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kosa kata dalam bahasa Bali yang menjadi suatu kearifan lokal oleh masyarakat Bali. Kearifan lokal ialah nilai-nilai kebenaran yang menjadi tradisi ataupun ajeg pada daerah tertentu (Indrawan et al., 2020; Njatrijani, 2018). Kearifan lokal bisa dituangkan pada pendidikan menjadi upaya melestarikan kebudayaan lokal yang terdapat pada daerah tertentu (Pingge, 2017; A. Ratnasari et al., 2018) (Pingge, 2017). Materi yang diangkat dalam buku cerita bergambar adalah materi sutra Bali karena di dalam sutra Bali mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa cerita bergambar sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021; Faroh & Setiawan, 2018). *Bilingual book* dinilai efektif guna menaikkan *output* siswa dalam mempelajari bahasa Bali (Hariani et al., 2018; Hidayati, 2020; Yuniari & Juliari, 2019). Namun, sampai saat ini penelitian pengembangan mengenai buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia yang memiliki basis kearifan lokal materi sutra Bali diperuntukkan kelas V sekolah dasar belum pernah dilakukan. Melalui penggunaan dwibahasa Bali-Indonesia dalam buku dapat menambah kosa katanya dalam bahasa Bali. Selain itu, buku cerita bergambar juga memiliki basis kearifan lokal sehingga bisa menambah wawasan seorang murid mengenai nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam sutra Bali. Penelitian pengembangan ini penting dilaksanakan karena saat ini pengetahuan siswa mengenai kosa kata dalam bahasa Bali itu sangat minim sehingga ketika belajar bahasa Bali siswa memerlukan penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia terlebih dahulu untuk dapat memahami arti kata bahasa Bali yang disampaikan oleh guru. Selain itu, melalui keberadaan teknologi yang berkembang pesat mengakibatkan siswa mulai melupakan nilai-nilai kearifan lokal yang telah ada. Maka, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal materi sutra Bali kelas untuk siswa kelas V sekolah dasar. Adanya media buku cerita bergambar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan tujuan menciptakan sebuah produk berdasar hasil yang ditemukan saat pengujian lapangan lalu dilakukan proses revisi hingga selanjutnya (Rayanto & Sugianti, 2020). Penelitian pengembangan diselenggarakan di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan dengan memperkembangkan produk seperti buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap, meliputi tahapan analisis (*analyze*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), tahapan implementasi (*implementation*), serta tahapan evaluasi (*evaluation*) (Harjanta & Herlambang, 2018). Tahapan analisis, dilakukan dengan adalah menganalisis karakteristik dari siswa, menganalisis fasilitas belajar, menganalisis materi, menentukan Kompetensi Inti maupun Kompetensi Dasar. Tahapan perancangan dilakukan dengan menentukan *hardware* dan *software*, membuat *flowchart* dan *storyboard*, merancang komponen-komponen produk, menyusun RPP dan perangkat penilaian dari produk pengembangan. Pada tahapan pengembangan dilaksanakan dengan mewarnai sketsa gambar menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, menerjemahkan satua Bali ke bahasa Indonesia, menyatukan komponen-komponen dari produk menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan proses pencetakan buku. Kemudian melakukan uji ahli isi pembelajaran, media pembelajaran, desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan memberikan angket agar mengetahui produk pengembangan layak atau tidak. Pada tahapan implementasi dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang sudah dinyatakan layak ke suatu pembelajaran bahasa Bali sekaligus melakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan produk. Pada tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan evaluasi formatif dilaksanakan pada saat pengembangan produk yang meliputi uji validitas para ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan dan evaluasi sumatif untuk mengetahui keefektifan produk melalui pemberian pre-test serta post-test pada murid. Gambaran tahapan penelitian menggunakan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber : Puspasari, 2019)

Desain pengujian produk meliputi *review* dari para ahli serta pengujian kepada peserta didik serta guru. Dalam tahapan *review* ahli subjek uji coba ialah ahli isi pembelajaran sebanyak satu orang, ahli desain sebanyak satu orang, serta media aktivitas pengajaran. Tiga orang siswa kelas V serta tenaga pendidik sebanyak dua orang merupakan subjek uji coba perseorangan, sembilan murid kelas V subjek pada uji coba kelompok kecil, kemudian 20 murid kelas V subjek pengujian pada uji lapangan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini ialah metode tes, metode kuisisioner, metode wawancara, serta metode observasi. Metode tes memiliki tujuan memberi ukuran hasil yang dipelajari peserta didik tentang materi satua bali sebelum maupun setelah memakai produk yang sudah diperkembangkan melalui *pretest* dan *posttest*. Metode angket berguna mengumpulkan informasi mengenai layak atau tidaknya produk yang telah dikembangkan melalui uji ahli pembelajaran, uji media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji coba produk untuk siswa serta guru. Metode wawancara memiliki tujuan memahami permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik pada saat proses belajar. Metode observasi bertujuan mengamati aktivitas belajar yang dilakukan dalam kelas sehingga dapat dijadikan pedoman dalam pembuatan produk pengembangan. Instrumen dalam penelitian adalah instrumen berupa kuesioner dan tes. Adapun kisi-kisi dari instrumen kuesioner yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket

Indikator Angket			
Ahli Isi Pembelajaran	Ahli Isi Desain Pembelajaran	Ahli Isi Media Pembelajaran	Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan
1. Keselarasan kompetensi dasar dengan materi.	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Kesesuaian isi bahan ajar dengan standar ISO	1. Kemenarik tampilan
2. Keselarasan indikator dengan materi.	2. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	2. Kesesuaian ukuran materi dengan isi	2. Keterbacaan tulisan
3. Keselarasan tujuan pembelajaran dengan materi.	4. Penyampaian materi yang menarik	3. Penampilan unsur tata letak	3. Kejelasan gambar
5. Kebenaran materi	6. Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri	4. Warna unsur tata letak	4. Kesesuaian warna
7. Pentingnya materi	8. Membantu penerapan materi dalam kehidupan	5. Huruf yang digunakan	5. Materi mudah dipahami
9. Cakupan materi	7. Memberikan penarik perhatian	6. Ilustrasi sampul	6. Kejelasan uraian materi
8. Materi mudah dipahami	10. Penyajian soal latihan	7. Konsistens tata letak	7. Buku cerita memberikan motivasi dalam belajar
11. Kemenarikan materi		8. Unsur tata letak	8. Kemudahan dalam penggunaan
12. Kesesuaian evaluasi dengan materi		9. Tata letak mempercepat halaman	
13. Keterbacaan		10. Tipografi isi buku cerita bergambar sederhana	
14. Penggunaan bahasa efektif dan efisien		11. Tipografi isi buku cerita bergambar memudahkan pemahaman	
		12. Ilustrasi isi	

Penelitian ini menggunakan empat metode analisis data meliputi analisis statistik deskriptif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, serta analisis statistik inferensial. Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah metode pengolahan data melalui susunan perolehan data yang sistematis berbentuk persenan ataupun nilai sehingga memperoleh simpulan umum (Agung, 2018). Metode analisis deskriptif dipakai mengolah perolehan data dari kuesioner uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajar, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba kepada peserta didik dan tenaga pengajar terkait produk yang dikembangkan. Perolehan data dari metode analisis data kuantitatif berbentuk skor dan berupa Skala *Likert* seperti yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

(Sugiono, 2013)

Proses data menggunakan susunan sistematis dengan berbentuk suatu kalimat, frasa, klasifikasi tentang objek yang ditentukan untuk mendapatkan simpulan umum disebut metode analisis deskriptif kualitatif (Agung, 2018). Sedangkan metode analisis deskriptif kualitatif ini dipakai guna memproses kritik, saran, serta masukan yang diperoleh dari kuesioner serta hasil wawancara yang nantinya dipakai sebagai pertimbangan perbaikan produk yang dikembangkan. Selanjutnya untuk memberi arti serta mengambil keputusan kriteria yang dipakai ialah konversi tingkatan yang dicapai menggunakan skala 5, disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
90-100	5	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80-89	4	Baik	Sedikit direvisi
65-78	3	Cukup	Direvisi secukupnya
40-64	2	Kurang	Banyak hal yang direvisi
00-39	1	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Pujawan, 2019)

Teknik analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang mendeskripsikan objek tertentu yang telah dilakukan penelitian menggunakan data sampel perolehan (Aguss & Fahrizqi, 2020). Analisis statistik deskriptif yang dipakai ialah mean (rata-rata) guna mencari rata-rata hasil uji coba perseorangan oleh guru, uji coba perseorangan oleh siswa, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Kemudian metode analisis statistik inferensial dipakai guna pengolahan data dalam uji efektivitas dengan menghitung uji-t dependent untuk memperoleh simpulan dari hipotesis penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun dari pengembangan produk berupa buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbentuk cetak. Buku cerita bergambar memuat kumpulan satu Bali dan gambar ilustrasi yang saling mendukung isi dari satu Bali. Kemudian buku cerita bergambar ini memiliki basis kearifan lokal dan menggunakan dua bahasa, meliputi bahasa Bali dan bahasa Indonesia sebagai terjemahannya serta dilengkapi dengan beberapa latihan soal. Perancangan buku cerita bergambar dilaksanakan memakai pemodelan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yang pertama tahap analisis, tahapan perancangan, tahap pengembangan, tahapan implementasi, terakhir tahap evaluasi. Tahapan analisis dilaksanakan dengan menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan produk berupa analisis karakteristik seorang siswa, analisis fasilitas belajar, analisis materi, penentuan KI maupun KD. Pada tahap desain dilakukan dengan menentukan *hardware* dan *software*, membuat *flowchart* dan *storyboard*, merancang komponen-komponen dari produk, menyusun RPP serta instrument penilaian produk yang dikembangkan. Pada tahapan pengembangan yang dilaksanakan melalui pewarnaan sketsa gambar yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, menerjemahkan satu Bali ke bahasa Indonesia, menyatukan komponen-komponen dari produk menggunakan aplikasi *Corel Draw*, mencetak buku. Kemudian melakukan uji ahli isi pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji desain pembelajaran, uji coba perseorangan oleh guru maupun siswa, uji kelompok kecil, dan uji lapangan dengan memberikan angket kepada subjek uji coba agar mengetahui produk tersebut layak atau tidak untuk dikembangkan. Kemudian tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan produk yang sudah layak ke dalam suatu pembelajaran bahasa Bali sekaligus melakukan uji efektivitas agar mengetahui tingkat keefektifan produk yang sudah dikembangkan. Tahapan paling akhir ialah tahapan evaluasi yang dilakukan dengan melakukan evaluasi formatif dilaksanakan pada saat pengembangan produk yang meliputi uji validitas para ahli, uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan dan evaluasi dinyatakan sumatif guna mengetahui keefektifan suatu produk dengan pemberian *pre-test* maupun *post-test* pada peserta didik. Hasil uji kelayakan produk diperoleh dari uji para ahli serta uji coba kepada siswa maupun guru. Uji para ahli meliputi uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran. Sedangkan uji coba produk berisi uji coba perseorangan oleh siswa maupun guru, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil pengujian para ahli serta uji coba pada peserta didik maupun guru disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Hasil Uji Coba Buku Cerita Bergambar

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	98,44	Sangat Baik
2	Uji Ahli Media Pembelajaran	98	Sangat Baik
3	Uji Ahli Desain Pembelajaran	100	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan oleh Guru	98,75	Sangat Baik
5	Uji Coba Perorangan oleh Peserta Didik	99,2	Sangat Baik
6	Uji Coba Kelompok Kecil	97,8	Sangat Baik

Berdasar hasil pengujian ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 98,44% yang tergolong ke kategori sangat baik. Hasil dari pengujian ahli media pembelajaran mendapatkan persentase nilai 98% yang

masuk ke dalam kriteria sangat baik. Hasil uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 100 % dan tergolong kriteria sangat baik. Kemudian untuk nilai uji coba dilakukan tenaga pengajar serta siswa. Hasil uji coba perorangan oleh guru mendapatkan rata-rata persentase skor 98,75 % yang masuk ke dalam kriteria sangat baik. Hasil pengujian perorangan oleh siswa memperoleh rata-rata persentase skor 99,2 % yang masuk ke kriteria sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase skor 97,8 % yang masuk ke kriteria sangat baik. Hasil penilaian dari uji coba lapangan memperoleh rata-rata persentase skor 96,87 % yang tergolong pada kriteria sangat baik. Berdasarkan pada hasil uji para ahli serta uji coba kepada peserta didik maupun guru ini bisa ditarik simpulan bahwa buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali untuk kelas V sekolah dasar sangat layak diterapkan pada kegiatan belajar bahasa Bali. Dari uji para ahli ini memperoleh masukan dan saran yang diberi ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran yang dibuat sebagai pedoman penyempurnaan dan perbaikan dari produk hasil pengembangan. Masukan serta saran oleh para ahli yang disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Masukan dan Saran dari Para Ahli

No	Subjek Uji Coba	Masukan dan Saran	Revisi
1	Ahli Isi Pembelajaran	Kata diceritakan pada satua I Tuwung Kuning seharusnya disambung.	Memperbaiki kata diceritakan menjadi diceritakan.
2	Ahli Media Pembelajaran	Tulisannya beberapa perlu diperbesar. Menambahkan tujuan pembelajaran.	Mengubah ukuran tulisan dari ukuran 12 menjadi ukuran 14. Menambahkan tujuan pembelajaran pada buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia.
3	Ahli Desain Pembelajaran	Merangkum materi sebaiknya dibuat/ditugaskan di setiap akhir cerita.	Menambahkan soal mengenai merangkum satua Bali pada setiap akhir satua.

Tahapan berikutnya ialah melaksanakan uji efektivitas pada produk yang dikembangkan. Uji efektivitas dilaksanakan setelah produk yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan jika diterapkan pada pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan tes objektif kepada 20 orang siswa kelas VA SD Negeri 8 Banjar Anyar untuk mengukur kompetensi pengetahuan bahasa Bali sebanyak dua kali yaitu tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*). Sebelum melakukan uji efektivitas, dilakukan pengujian instrumen tes agar memperoleh validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkatan kesukarannya. Validitas tes dihitung menggunakan rumus *Point Biserial* sehingga memperoleh 17 butir soal valid. Lalu dari uji reliabilitas tes yang menggunakan rumus KR-20 memperoleh $r_{1.1} 0,87$ sehingga dapat diartikan bahwa instrument tes dinyatakan reliabel dengan kriteria sangat tinggi. Hasil uji daya beda tes memperoleh bahwa terdapat 1 soal dengan status sangat baik, 7 soal berstatus baik, 8 soal berstatus cukup baik serta 1 soal berstatus kurang baik. Lalu berdasarkan uji tingkat kesulitan butir soal, diketahui terdapat 7 butir soal dengan tingkatan kesulitan memiliki kriteria sedang dan 10 butir soal mempunyai tingkatan kesulitan dalam kriteria mudah. Berdasarkan hasil uji efektivitas berupa tes kompetensi pengetahuan bahasa Bali yang melibatkan 20 siswa diperoleh hasil tes 1 (*pretest*) mendapatkan hasil rata-rata 66,2 yang termasuk ke kriteria sedang sedangkan tes 2 (*posttest*) mendapatkan hasil rata-rata 87,1 yang termasuk ke dalam kriteria tinggi. Sehingga terjadi peningkatan rata-rata hasil tes kompetensi pengetahuan bahasa Bali dari siswa saat menggunakan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia. Uji t dilaksanakan pada tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*). Maka dari itu bisa ditarik simpulan bahwa perkembangan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia dengan basis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan bahasa Bali siswa kelas VA SD Negeri 8 Banjar Anyar pada pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali.

Pembahasan

Rancang bangun produk yang dikembangkan ini memiliki bentuk buku cerita dengan gambar berbasis kearifan lokal yang dilengkapi dengan kumpulan satua Bali dan didukung dengan gambar ilustrasi yang berkorelasi. Di samping hal tersebut, buku ini menggunakan dua bahasa yang meliputi bahasa Bali dan bahasa Indonesia sebagai terjemahannya dan disediakan latihan soal di akhir cerita. Produk yang dikembangkan juga berbasis kearifan lokal karena dalam satua Bali yang disajikan dalam buku mengandung nilai-nilai kearifan lokal pada masyarakat Bali. Perancangan buku bergambar dwibahasa Bali-Indonesia ini berdasarkan model ADDIE yang memiliki lima tahap meliputi: 1) Tahapan analisis (*analysis*), 2) Tahapan desain (*design*), 3) Tahapan pengembangan (*development*), 4) Tahapan implementasi (*implementation*), 5) Tahapan evaluasi (*evaluation*) ([Bakhri, 2019](#); [Harjanta & Herlambang, 2018](#)). Pemilihan model ini didasari karena dengan menggunakan model ADDIE pengembangan produk dijamin sistematis serta sejalan pada produk yang dikembangkan. Hal ini

dikarenakan bahwa model ADDIE prosedurnya sangat sederhana, lebih mudah dimengerti, dikembangkan dengan terstruktur, berpedoman dengan landasan teoretis desain kegiatan belajar yang diperkembangkan, juga mempunyai tahapan aktivitas berkembangnya materi pengajaran yang sesuai (Aristini dkk, 2017; Kurnia et al., 2019).

Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali kelas V sekolah dasar memiliki kriteria sangat baik, dilihat dari beberapa aspek. Pertama aspek materi, kesesuaian materi yang disajikan dengan kearifan lokal, materi yang disajikan memuat konsep yang benar, materi yang disajikan berisi konsep-konsep krusial yang harus dipahami oleh siswa, kesesuaian pelajaran yang dijelaskan mencakup materi pelajaran kelas V, materi tersebut dipaparkan dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa, materi tersebut disajikan dengan menarik. Terkait komponen dari produk yang dikembangkan di antaranya disarankan untuk menambahkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus memiliki kesesuaian dengan indikator, kemampuan dasar, serta tujuan belajar yang wajib dicapai siswa sesuai kurikulum pendidikan (Sumiati & Tirtayani, 2021; Cikarge & Utami, 2018). Maka dari itu berarti dalam media pembelajaran sangat penting adanya keselarasan antara indikator, KD, materi, serta tujuan pelajaran sejalan pada kurikulum pendidikan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, aspek kebahasaan yang menilai bahasa pada buku tersebut mudah dimengerti, penggunaan istilah pada kalimatnya konsisten, bahasa yang dipakai cocok pada pengembangan siswa, kalimat tidak menimbulkan makna ganda. Bahasa yang sederhana akan memudahkan siswa untuk memahami materi (Dharma, 2019; Puspitasari, 2017). Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia ini menyajikan materi satua Bali yang berisi nilai-nilai kearifan di Bali. Suatu usaha yang bisa dilakukan guna membuat lestari kearifan lokal ialah melalui memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal melalui cerita atau satua Bali. Dengan mengenalkan bahasa Bali melalui satua dapat menambah pengetahuan generasi muda sehingga mereka dapat melestarikan bahasa Bali sebagai kearifan lokal pada masyarakat Bali (Hariani et al., 2018; Pratiwi & Oktarina, 2018).

Kedua aspek desain, buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia dari ahli media belajar mendapatkan hasil kriteria sangat baik, berarti produk sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Bali. Hal ini dikarenakan media buku cerita disajikan dengan tata penulisan yaitu ukuran dari tulisan yang ada dalam buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia perlu diperbesar agar lebih jelas untuk dibaca. Tulisan mempengaruhi kenyamanan siswa saat membaca sehingga suatu tulisan harus disusun dengan sedemikian rupa baik terkait dengan ukuran, warna, maupun bentuk sehingga tidak mengganggu materi yang disajikan (Divan, 2018; Halim, 2019; Ulfah & Jumaiyah, 2018). Desain sampul yang menilai penampilan tata letak dalam cover depan, balik, serta samping dengan serasi mempunyai irama serta tetap menyatu, warnanya serasi untuk menjelaskan kegunaan, ukuran huruf pada judul mendominasi serta sepadan dibanding ukuran buku, nama penulis, warna judul buku cerita bergambar serupa dengan warna latar belakang, menggambarkan isi cerita serta mengungkap karakter objek, ukuran proporsi objek, warna, serta bentuk yang seperti keadaan. Pada kekonsistenan tata letak, posisi unsur tata letak tetap sesuai pola, jarak antarparagraf jelas, kepaduan unsur tata letak, bidang cetak dan margin proposional, spasi antarteks serta ilustrasinya sesuai, tempat hiasan atau ilustrasi menjadi latar belakang tidak membuat judul terganggu, teks dan nomor halaman, tidak terlalu banyak jenis huruf, lembar susunan teks normal, spasi antarbaris susunan teks normal, spasi antarhuruf normal, jenjang-jenjang judul jelas, konsisten dan proposional, tanda pemotongan kata (*hyphenation*), mampu mengungkap makna atau arti dari objek, bentuk akurat dan proposional sesuai dengan kenyataan, kreatif, dan dinamis.

Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia memiliki ketertarikan serta termotivasi menggunakan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia ini karena dilengkapi dengan gambar ilustrasi di setiap halaman bukunya. Suatu pembelajaran yang menggunakan cerita yang berisi gambar bisa membuat siswa tertarik agar membaca serta dapat mempermudah peserta didik untuk mengerti sebuah konsep abstrak menggunakan berbantuan gambar ilustrasi (Halim & Munthe, 2019; Setiawati dkk., 2015). Dengan menggunakan media pembelajaran pendukung kegiatan belajar bisa menumbuhkan ketertarikan serta motivasi peserta didik untuk belajar (Supriyono, 2018; Hartanti, 2019). Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali memiliki kelayakan yang tinggi agar diterapkan pada proses belajar bahasa Bali. Pengembangan buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia dengan basis kearifan lokal efektif diterapkan pada pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali di kelas V sekolah dasar. Apabila pengembangan buku cerita dengan gambar dwibahasa Bali-Indonesia yang telah sejalan terhadap karakter peserta didik khususnya siswa kelas V sekolah dasar maka siswa akan tertarik dan aktif dalam belajar bahasa Bali sehingga hal tersebut menyebabkan meningkatnya kompetensi pengetahuan siswa dalam pelajaran bahasa Bali. Siswa aktif dalam pembelajara dapat mencapai peningkatan prestasi belajar (Fadjri, 2019; Syafari & Montessori, 2021).

Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali layak digunakan dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan bahasa Bali siswa kelas VA SD Negeri 8 Banjar Anyar saat menggunakan produk berupa buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia. Kondisi tersebut dikuatkan oleh penelitian sebelumnya bahwa buku cerita bergambar bahasa Jawa efektif guna menaikkan kemampuan berbicara serta menulis peserta didik kelas II sekolah dasar (Puspitasari, 2017). Buku cerita dengan gambar memiliki basis *Augmented Reality* cocok serta praktis dipakai pada pelajaran matematika

(Lubis & Dasopang, 2020). Buku cerita bergambar efektif digunakan pada proses pembelajaran (E. M. Ratnasari, 2019; Sumiati & Tirtayani, 2021). Kelebihan penelitian ialah menggunakan dwibahasa Bali-Indonesia sehingga peserta didik bisa menambah pengetahuannya mengenai kosa kata bahasa Bali. Selain itu produk ini menggunakan basis kearifan lokal sehingga melalui produk yang dikembangkan siswa dapat menambah wawasannya mengenai nilai-nilai kearifan lokal pada satua Bali serta dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Implikasi dalam penelitian ini mampu memberikan motivasi kepada guru agar berinovasi dalam mengemas pembelajaran memakai media pendukung yang membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan tidak hanya terpaksa menggunakan buku pembelajaran yang sudah ada saja.

4. SIMPULAN

Buku cerita bergambar dwibahasa Bali-Indonesia berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Bali materi satua Bali kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar menghasilkan produk layak digunakan dalam kegiatan belajar bahasa Bali dan berguna untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan bahasa Bali materi satua Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar. Implikasi dari penelitian ialah produk hasil penelitian mampu memotivasi siswa agar mempelajari bahasa Bali. Di samping hal tersebut, dapat menambah wawasan peserta didik mengenai kosa kata dalam bahasa Bali karena di dalam buku disajikan dengan dwibahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Bali sebagai terjemahannya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 164. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.9117>.
- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Aristini, N. K. D., Sudarma, I. K., & Riastini, P. N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–12. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11006>.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Cikarge, G. P., & Utami, P. (2018). Analisis dan Desain Media Pembelajaran Praktik Teknik Digital sesuai RPS *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 92–105. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.20509>.
- Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Dini, J. P. A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Sainifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1557–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/4433>.
- Fadjri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 19 (Hp 087834021000), 709–715. https://doi.org/10.20595/jjbf.19.0_3.
- Faroh, N. N., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 34–42. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25089>.
- Halim, D. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.

- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Hariani, N. L. W., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Cerita Bergambar Bilingual Book Bahasa Bali Kelas III. *Jurnal Edutech*, 6 (1), 40–52. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20264>.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Hayati, D. J., & Suparno, S. (2020). Efektivitas Buku Cerita Bergambar pada Keberhasilan Toilet Training Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 4(2), 1041 – 1050. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.498>.
- Hidayati, N. N. (2020). Rethinking the Quality of Children's Bilingual Story Books. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*, 4(1), 46. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2226>.
- Indrawan, I. P. O., Sudirgayasa, I. G., & Wijaya, I. K. W. B. (2020). Integrasi Kearifan Lokal Bali di Dunia Pendidikan. *Prosiding Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar 2020*, 3, 189–194. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/webinaradat/article/view/1181>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>.
- Kurniawati, R. T. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan Edisi Jurnal (ISSN: 0852-011)*, Volume 5, (September), 17–18. <https://doi.org/10.14710/gk.5.1.16-31>.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02), 128–135. <http://jurnalstkip-weetebula.ac.id/index.php/jes/article/download/27/27>.
- Pratiwi, K. S., & Oktarina, P. S. (2018). Pentingnya Pelestarian Bahasa Bali pada Pendidikan Formal. *Kalangan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.970>.
- Priyatna, M. (2017). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(10), 1311–1336. <https://doi.org/10.30868/ei.v5i10.6>.
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Multimedia I (Desain Grafis) di politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kota Semarang. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.29601>.
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih dan Sehat" SD Kelas II*. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 509–517. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307>.
- Ratnasari, A., Suryana, Y., & Apriliya, S. (2018). Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Payung Geulis Tasikmalaya untuk Siswa SD. *All Rights Reserved*, 5(1), 274–285. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7374>.

- Ratnasari, E. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Rayanto, R. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosnawati, S. P. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Sapri, S., Muhaini, A., & Zunidar, Z. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan Media Buku Cerita Bergambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4111–4120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2495>.
- Setiawati, N. L. M., Dantes, N., & Candidasa, I. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha*, 5(1), 207288. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1549>.
- Suardiana, I. (2012). Bahasa Bali dan Pemertahanan Kearifan Lokal. *Linguistika*, 19(36), 1–7. <https://jurnal.harianregional.com/index.php/linguistika/article/view/9691>.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (19th ed.). Alfabeta.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>.
- Ulfah, A., & Jumaiyah, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Kabupaten Lamongan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 75–81. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fkip/article/view/1730>.
- Wiweka, I. N. A., Mahadewi, L. P. P., & Suwatra, I. I. W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 95–103. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32074>.
- Yuniari, N. M., & Juliari, I. G. A. I. T. (2019). Pengembangan Balinese Bilingual Textbook dengan Konsep Menyama Braya bagi Siswa Kelas II SD Bali Hari Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar Bali. *Widya Accarya*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46650/wa.10.2.776.%25p>.