

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

Landasan teoritis terdiri dari kumpulan konsep, pendapat para ahli, dan teori yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian. Landasan teoritis memberikan kerangka berpikir dan membantu memperkuat analisis peneliti ketika meneliti masalah yang sedang dipelajari. Memiliki landasan teoritis memberikan penelitian dasar ilmiah yang jelas dan dapat dipercaya.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar sebagai alat komunikasi serta sarana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa.

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Saepudin, dkk (2023:5) Menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah alat untuk berkomunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia untuk kepentingan sehari-hari. Bahasa terdiri dari kata-kata atau sekumpulan kata. Bahasa Indonesia tidak hanya

berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk berpikir, mengekspresikan ide, serta membangun sikap dan juga karakter siswa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang secara sistematis dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terkait dan harus dikembangkan secara seimbang agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia juga mempunyai peran yang penting dalam keberhasilan siswa mempelajari pelajaran lain, karena bahasa menjadi sarana yang utama untuk bisa memahami berbagai macam informasi.

Siswa kelas III SD masih dalam tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar mereka, dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Di kelas III sekolah dasar adalah untuk memungkinkan siswa menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar dan tepat dalam kehidupan sehari-hari, melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di tingkat kelas III, siswa berada dalam fase transisi dari kelas bawah ke kelas atas, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia lebih berfokus pada penguatan pemahaman bacaan dan keterampilan berbahasa dasar. Guru dituntut untuk menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif.

Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat memahami isi bahan bacaan secara lebih mendalam, tidak hanya membaca teks, tetapi juga mampu menangkap makna, gagasan utama, dan pesan yang terkandung dalam bahan bacaan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III harus dirancang untuk melatih kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan membaca dan diskusi yang sederhana namun bermakna.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti buku cerita bergambar, dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia. Dukungan ini dapat menarik perhatian siswa, memperkuat motivasi belajar siswa, dan memfasilitasi pemahaman teks oleh siswa. Dengan dukungan strategi dan media pembelajaran yang

tepat, proses pembelajaran bahasa Indonesia ini diharapkan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar merupakan kompetensi minimal yang harus siswa miliki setelah mengikuti proses pembelajaran. Standar kompetensi ini bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan santun, baik secara lisan ataupun tulisan, serta kemampuan dalam memahami serta menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “kata media” berasal dari bahasa latin yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dipahami sebagai komponen yang penting di dalam sistem pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung pemberi Informasi tersebut disampaikan dari pengirim yaitu guru, kepada penerima yaitu siswa. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa dan menginspirasi agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan juga lebih bermakna Hasan., dkk(2021:27-28).

Dalam konteks pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, media pembelajaran memainkan peran strategis karena tahap berpikir konkret siswa. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami konsep abstrak melalui tampilan visual, gambar, atau objek nyata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat daya ingat mereka, dan menumbuhkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan juga menarik. Guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran bukan hanya alat bantu tetapi juga sebagai sarana pendukung dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Daniyati, dkk (2023:289) mengemukakan bahwa media dapat menjadi penentu untuk keberhasilan tercapainya suatu tujuan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi secara efektif di dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Fungsi ini sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, karena siswa masih memerlukan bantuan visual serta contoh yang nyata untuk memahami konsep pembelajaran. Fungsi lain dari sebuah media pembelajaran ialah dapat membantu meningkatkan efektivitas

serta efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara lebih efektif. Berikut ini ada beberapa fungsi media pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi altensi, media visual merupakan inti yaitu menarik dan juga mengarahkan perhatian siswa agar konsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang disampaikan.
2. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika sedang belajar atau pada saat membca teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif, dapat dilihat dari penemuan penelitian yang menyatakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan juga mengingat informasi atau pesan yang terdapat di dalam pembelajaran.
4. Fungsi kompensaltoris, fungsi media pembelajaran dapat dari hasil penemuan atau penelitian yang memberikan konteks dalam memahami teks serta mengingatnya kembali.

c. Peran Media dalam Pembelajaran

Daniyati.,dkk(2023:290) menyatakan bahwa media mempunyai berbagai peran di dalam aktivitas proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi solusi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peran media pembelajaran di dalam proses pembelajaran antara lain adalah : satu dapat meningkatkan pemahaman siswa serta membantu memperjelas cara

penyampaian materi sehingga tidak hanya terbatas pada bentuk kata-kata tertulis atau lisan. Kedua yaitu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan juga indra peserta. ketiga adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat dapat mengurangi sifat pasif pada siswa. Keempat adalah mencegah terjadinya kesalahpahaman mengenai objek atau suatu konsep yang diajarkan. Kelima adalah menghubungkan hal yang nyata dengan hal yang abstrak.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kristanto (2016:11-13) berpendapat bahwa secara umum, media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui berbagai bentuk seperti gambar, foto, video, model, diagram, maupun media lainnya. Secara lebih rinci, manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media memungkinkan siswa melihat objek atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau melalui bantuan gambar, foto, film, atau video sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata tentang peristiwa sejarah.
2. Media membantu siswa mengamati objek atau peristiwa yang sulit dikunjungi secara langsung karena jaraknya jauh, berbahaya, atau

tidak memungkinkan untuk didatangi, seperti kehidupan hewan liar di hutan, aktivitas di reactor nuklir, atau fenomena alam di luar angkasa.

3. Media memberikan gambaran yang lebih terhadap objek yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar ataupun terlalu kecil, misalnya bangunan monument besar atau mikroorganisme seperti bakteri dan amuba.
4. Media juga memungkinkan siswa mendengar suara yang sulit didengar secara langsung, misalnya suara detak jantung atau bunyi tertentu dalam tubuh manusia.
5. Melalui media seperti gambar, foto, presentasi, atau video, siswa dapat mengamati dengan lebih jelas berbagai jenis hewan yang sulit ditangkap atau diamati secara langsung.
6. Media membantu siswa mengamati peristiwa alam yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati, seperti gerhana, gunung meletus, pelangi, atau tsunami.
7. Dengan bantuan model atau benda tiruan, siswa dapat memahami objek yang mudah rusak atau sulit diawetkan, seperti organ-organ tubuh manusia.
8. Media mempermudah siswa dalam membandingkan dua atau lebih objek berdasarkan ukuran, bentuk, warna, atau karakteristik lainnya, misalnya membandingkan planet-planet.

9. Media seperti video dapat mempercepat proses yang berlangsung lama sehingga dapat diamati dalam waktu singkat, misalnya proses metamorfosis kupu-kupu atau perkembangan katak.
10. Media juga dapat memperlambat gerakan yang sangat cepat sehingga siswa dapat mengamati dengan jelas setiap tahapnya, seperti teknik dalam olahraga.
11. Melalui video, siswa dapat melihat gerakan atau proses kerja suatu alat yang sulit diamati secara langsung, misalnya mekanisme kerja mesin mobil.
12. Media berupa diagram, bagan, atau model membantu siswa melihat bagian-bagian alat yang tersembunyi dan sulit diamati secara langsung.
13. Media dapat menyajikan rangkuman dari proses yang Panjang sehingga siswa dapat memahami suatu rangkaian kegiatan secara lebih singkat dan jelas.
14. Media seperti radio atau televisi memungkinkan penyampaian materi pembelajaran kepada banyak siswa secara bersamaan.
15. Media juga mendukung siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing, misalnya melalui modul atau program pembelajaran.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran :

1. Media Visual

Secara umum, media visual dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector meliputi gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Sedangkan media visual projected yang dimaksud adalah kamera, OHP, slide, gambar digital (ruang cd, foto cd, dvd rom, dan disket komputer, serta gambar proyeksi digital yang dirancang untuk digunakan bersamaan dengan perangkat lunak presentasi grafis seperti layar kristal cair (lcd) yang terhubung ke komputer ke layar. Imeldasari dkk., (2025:110) menyatakan bahwa “media visual berperan penting dalam mempermudah pemahaman materi dengan menyajikan gambaran nyata yang bisa langsung diterima oleh penglihatan.”

a. Foto

Foto merupakan representasi orang, tempat, dan benda-benda. Foto biasa digunakan di dalam sebuah pembelajaran adalah foto itu sendiri ; kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, dan berbagai ilustrasi dengan ukuran besar.

b. Gambar

Gambar dapat berupasketsa dan juga diagram. Sketsa merupakan draf kasar yang melukiskan bagian-bagian utama dari suatu benda, orang, atau tempat tanpa menguraikan secara detail.

c. Bagan

Seperti media grafik lainnya, bagan adalah bentuk representasi visual dari hubungan suatu benda yang abstrak seperti kronologi kejadian, kuantitas, dan hirarki. Media visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan ide atau konsep-konsep yang sulit disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

d. Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau grafik yang fungsinya untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau sebuah perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

e. Poster

Poster merupakan gabungan kombinasi visual, gambar, baris, warna, dan kata. kombinasi visual ini diharapkan bisa menarik perhatian dan menangkap sesuatu. orang paling tidak dalam jarak yang sedikit jauh untuk berkomunikasi melalui perasaan. Untuk efektifnya poster harus berwarna-warni dan juga dinamik. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, serta bahan-bahan serupa.

f. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretif yang menggunakan simbol-simbol dalam

menyampaikan sebuah pesan secara cepat dan ringkas atau sikap seseorang terhadap orang, situasi, atau sesuatu kejadian-kejadian tertentu. Kartun juga bisa digunakan untuk membuat ringkasan belajar. Dengan ringkasan tersebut, peserta didik dapat dengan cepat dan mudah dalam memahaminya.

2. Media Audio

Media audio kata media adalah bentuk jamak dari kata medium. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran, media ini merupakan media yang menggabungkan antara indra penglihatan dan juga indra pendengaran, media ini merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan sebuah pesan (informasi) pembelajaran dengan menggunakan gambar dan juga suara Iasha.,dkk (2025:170). Ada beberapa jenis media yang tergolong ke dalam media audio, seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (cd), mp3 dan mp4.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah alat yang menggabungkan unsur visual dan audio. Jenis media ini dianggap lebih efektif karena menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Menurut Intaniasari., dalam Chumairoh & Fradana,

2025:957) “media audiovisual ini dapat mencakup berbagai materi secara lebih optimal menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.” Adapun beberapa contoh media audiovisual antara lain adalah televisi, video-vcd, sound slide, dan film.

4. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan bentuk konten lainnya secara bersamaan untuk menyampaikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi terkini yang bersifat digital. Media ini dapat menawarkan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan belajar, pembelajar, dan didukung dengan alat dan fasilitas yang mampu. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk memanfaatkannya multimedia yang efektif dan interaktif.

3. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah salah satu media pembelajaran visual yang menggabungkan teks cerita dengan ilustrasi gambar. Menurut Tsamrotul Fuadah (2022:73) “Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut.” Gambar dalam buku cerita bergambar

berperan untuk memperjelas cerita, menarik perhatian siswa, serta membantu siswa memahami alur dan pesan yang ada dalam cerita. Buku cerita bergambar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk siswa kelas rendah dan kelas III SD.

Selain itu, buku cerita bergambar memiliki karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan kontekstual. Ilustrasi gambar dalam buku cerita bergambar membantu siswa menghubungkan teks dengan makna yang dimaksud, sehingga memudahkan proses memahami bacaan dan tidak membosankan. Dengan adanya gambar, siswa dapat menebak isi cerita, memahami tokoh dan latar, serta mengikuti alur cerita dengan lebih baik.

Buku cerita bergambar menggunakan bahasa yang sederhana dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Penyajian kisah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam aktivitas membaca. Dengan melakukan kegiatan membaca buku cerita bergambar, siswa tidak hanya mempelajari pengenalan kata dan kalimat, tetapi juga memahami isi bacaan, memperkaya kosakata, serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara bertahap.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan berbagai keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru

dapat membaca cerita sambil menunjukkan gambar kepada siswa, lalu mengajak mereka menceritakan kembali isi cerita atau menyampaikan pendapat mereka terhadap tokoh dan peristiwa dalam cerita. Kegiatan ini dapat melatih keberanian siswa dalam berbicara serta meningkatkan pemahaman terhadap wawasan bacaan.

Dengan demikian, buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menggunakan buku cerita bergambar secara tepat diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia lebih baik, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar.

b. Ciri-Ciri Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar dibuat dengan menggabungkan elemen visual dan teks secara terkoordinasi. Nikolajeva dalam Ramadhani.,dkk (2025:6) menyatakan bahwa ilustrasi dalam buku bergambar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga membantu siswa dalam memahami cerita dengan lebih baik melalui representasi visual yang konkret. Berikut merupakan ciri-ciri media buku cerita bergambar adalah sebagai berikut :

1. Menggabungkan Teks dan Gambar

Media ini adalah mengombinasikan antara elemen visual dan juga teks yang membantu dalam pemahaman siswa. Teks berfungsi untuk menyampaikan alur dari sebuah cerita, karakter, dan pesan dari cerita,

sementara ilustrasi membantu memvisualisasikan peristiwa, sehingga dapat membantu memudahkan siswa untuk memahami isinya. Kombinasi ini membuat informasi yang disampaikan lebih konkret, menarik, dan lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Ilustrasi bukan hanya untuk dekorasi, ilustrasi juga membantu memperjelas alur cerita dan membantu pembaca memahami makna yang tidak selalu dijelaskan secara langsung dalam teks. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa buku bergambar yang menggabungkan teks dengan gambar dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca, meningkatkan minat membaca, dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.

2. Bahasa Yang Sederhana dan Kata-Kata Yang Mudah Dipahami

Sangat penting dalam buku bergambar karena sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Kalimat yang digunakan ringkas, jelas, dan komunikatif, membantu siswa membaca dan memahami isi tanpa kesulitan yang berarti. Penggunaan kata-kata yang familiar bagi anak-anak memudahkan mereka.

3. Ilustrasi Yang Menarik dan Penuh Warna

Merupakan ciri penting buku bergambar karena dapat menarik perhatian siswa sejak awal. Warna-warna cerah dan gambar yang ekspresif membuat cerita terlihat lebih hidup dan menyenangkan untuk dibaca. Hal ini dapat menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk membuka dan membaca buku secara mandiri.

4. Mengandung Pesan Moral atau Nilai Pendidikan

Cerita bergambar yang disajikan tersebut tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengajarkan sesuatu kepada siswa. Buku bergambar biasanya mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, kerja tim, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial, yang dapat dipahami melalui karakter dan peristiwa dalam cerita.

5. Alur Cerita Yang Sederhana dan Jelas

Alur cerita yang sederhana dan juga jelas pada buku bergambar sangat membantu siswa memahami cerita langkah demi langkah. Cerita disusun dengan cara yang jelas dan logis, dimulai dengan memperkenalkan tokoh, kemudian menyajikan masalah, dan akhirnya menunjukkan bagaimana masalah tersebut diselesaikan. Hal ini membantu siswa mengikuti alur cerita dengan mudah tanpa merasa bingung. Menciptakan alur cerita yang jelas membantu siswa memahami hubungan antar peristiwa dalam cerita.

c. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Abdul Wahid dalam Sabilina.,dkk (2025:2284) menyatakan bahwa jenis-jenis buku cerita bergambar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bentuk, diantaranya adalah fiksi yang berisi mengenai cerita imajinatif, historis yang berdasarkan peristiwa nyata masa lalu, serta informasi yang menyajikan data dan fakta secara akurat. Selain itu, terdapat pula buku biografi yang menceritakan tentang kehidupan seseorang, cerita rakyat

yang berasal dari budaya masyarakat, dan juga kisah nyata yang menceritakan peristiwa yang benar terjadi.

1) Fabel

Fabel adalah salah satu bentuk sastra rakyat yang paling populer. Fabel sebagai cerita tentang hewan yang digunakan sebagai cara untuk menggambarkan kehidupan dan mengajarkan pelajaran terutama untuk anak-anak. Nilai unsur yang melekat dalam alur cerita, dari awal, klimaks hingga akhir berisi tentang pesan moral. Fabel adalah cerita yang mengandung pelajaran moral, yang juga dikenal sebagai pendidikan karakter dari sebuah alur cerita Syarifuddin & Hasyim dalam Rojimah., dkk (2022:75)

2) Dongeng

Dongeng adalah cerita imajiner yang sebenarnya tidak pernah terjadi dan telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dongeng biasanya menyenangkan dan mengandung pelajaran moral, seperti cerita tentang kebaikan, keberanian, atau kejujuran. Cerita rakyat sering dibagikan melalui lisan atau tulisan dan menyebar di masyarakat sebagai bagian dari budaya.

Dalam pembelajaran, cerita dapat digunakan sebagai cara untuk mengajarkan siswa tentang nilai-nilai karakter melalui tokoh dan peristiwa yang diceritakan. Cerita sederhana dengan bahasa yang mudah membuat dongeng cocok untuk siswa sekolah dasar. Melalui

cerita, siswa dapat belajar membedakan perilaku yang benar dari perilaku yang salah dan memahami pesan-pesan dalam cerita tersebut.

3) Legenda

Legenda adalah cerita yang diyakini oleh orang-orang sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi dan terkait dengan asal usul suatu tempat, orang, atau peristiwa tertentu. Legenda biasanya berkembang dalam suatu komunitas dan diturunkan dari generasi ke generasi. Legenda biasanya menceritakan tentang sejarah lokal, seperti asal usul suatu tempat, bagaimana suatu daerah terbentuk, atau kisah tentang tokoh-tokoh penting yang memainkan peran besar dalam kehidupan komunitas tersebut. Dalam pembelajaran, legenda dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang memperkenalkan siswa pada budaya dan kearifan lokal suatu komunitas. Bahasa yang digunakan biasanya sederhana dan alur ceritanya jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Melalui cerita, siswa tidak hanya belajar memahami alur cerita, tetapi juga mengenal nilai-nilai sosial, budaya, dan sejarah yang ada di komunitas sekitar mereka. Selain itu, legenda juga dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca dan kemampuan memahami isi cerita.

4) Komik

Komik adalah cerita yang disajikan dalam serangkaian gambar dengan dialog atau teks pendek. Buku komik menceritakan kisah

melalui ilustrasi yang menarik, sehingga mudah dipahami dan dinikmati oleh anak-anak. Dalam komik, gambar dan teks bekerja sama untuk menceritakan kisah dengan jelas, sehingga memudahkan pembaca untuk mengikuti peristiwa dan memahami apa yang terjadi. Dalam pembelajaran, komik dapat digunakan sebagai alat yang membantu siswa memahami materi melalui gambar visual yang sederhana dan komunikatif. Bahasa yang digunakan biasanya ringan dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga membuat siswa lebih tertarik membaca. Komik dapat membantu siswa lebih memahami karakter, latar, dan konflik dalam sebuah cerita.

5) Cerita Bergambar Anak

Buku cerita bergambar adalah cerita yang menggabungkan teks dan ilustrasi yang menarik, menggunakan bahasa sederhana yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Cerita ini bertujuan untuk membantu anak-anak memahami isi cerita, meningkatkan minat mereka dalam membaca, dan mengajarkan pelajaran penting melalui visual dan teks secara bersamaan. Gambar-gambar yang ditampilkan membantu anak-anak membayangkan karakter, peristiwa, dan latar cerita, sehingga memudahkan dan lebih menyenangkan bagi mereka untuk memahami teks. Dalam pembelajaran, cerita bergambar untuk anak-anak sering digunakan sebagai alat untuk membantu mengembangkan keterampilan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Siswa dapat membaca cerita, melihat gambar, dan

kemudian menceritakan kembali cerita tersebut dengan kata-kata mereka sendiri. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa serta mengembangkan kosakata dan keterampilan komunikasi mereka.

6) Mitos

Mitos adalah cerita tradisional yang mencerminkan kepercayaan masyarakat tentang hal-hal yang tidak dapat dijelaskan, dewa, atau makhluk gaib. Orang yang percaya pada mitos sering menganggapnya sakral atau memiliki kekuatan khusus. Mitos sering diturunkan dari generasi ke generasi dan menjadi bagian dari budaya dan sistem kepercayaan suatu komunitas di daerah tertentu. Dalam mitos, tokoh-tokohnya biasanya memiliki kekuatan luar biasa dan terhubung dengan asal usul kehidupan, alam semesta, atau peristiwa alam tertentu. Mitos tidak selalu dapat dibuktikan kebenarannya melalui sains, tetapi memiliki makna simbolis yang penting bagi komunitas. Melalui mitos, orang-orang berbagi nilai-nilai, kepercayaan, dan standar yang mereka ikuti. Dalam konteks pembelajaran, mitos dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk memperkenalkan siswa pada keragaman budaya dan cerita tradisional.

d. Unsur-Unsur Cerita Bergambar

Bagian-bagian dalam cerita bergambar membantu membuat cerita mudah dipahami oleh pembaca, terutama anak-anak sekolah dasar. Teks

dan gambar ini terhubung untuk menyampaikan pesan cerita secara lengkap.

1) Tema

Tema adalah ide utama atau pemikiran utama yang terletak di jantung sebuah cerita. Tema adalah bagian sentral dari cerita yang memandu alur, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Dalam sebuah cerita, tema seringkali berkaitan dengan kehidupan manusia, seperti persahabatan, kejujuran, kerja keras, atau kepedulian terhadap orang lain. Tema berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan cerita, sehingga setiap peristiwa yang terjadi terhubung dengan ide utama. Pembaca dapat memahami pesan keseluruhan yang ingin disampaikan penulis melalui tema. Jadi, tema bukan hanya fokus utama cerita, tetapi juga membantu pembaca memahami pesan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

2) Alur Cerita

Alur cerita adalah serangkaian peristiwa yang disusun secara berurutan, dimulai dari awal, melalui konflik, hingga penyelesaian, sehingga mudah diikuti oleh pembaca. Alur membantu pembaca memahami bagaimana sebuah kejadian terjadi dan bagaimana hubungan antar kejadian dalam cerita tersebut. Dalam cerita bergambar, alur biasanya disajikan dengan cara yang sederhana dan jelas agar sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Cerita dipecah menjadi beberapa langkah yang jelas, dimulai dengan

memperkenalkan tokoh, kemudian menyajikan masalah, dan akhirnya menunjukkan bagaimana masalah tersebut diselesaikan, sehingga siswa dapat memahami cerita dengan baik. Ilustrasi yang menyertai cerita membantu memperjelas urutan peristiwa. Alur cerita membantu siswa memahami hubungan sebab dan akibat dalam sebuah cerita. Siswa dapat belajar mengenali urutan peristiwa, memahami konflik, dan mengambil pesan dari penyelesaian cerita. Jadi, alur cerita tidak hanya memudahkan pemahaman teks tetapi juga membantu meningkatkan pemikiran logis dan kemampuan memahami struktur cerita.

3) Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang berperan dalam sebuah cerita. Mereka bisa berupa manusia, hewan, atau makhluk lain, dan mereka memainkan peran dalam bagaimana cerita tersebut berkembang. Tokoh membantu menggerakkan cerita ke depan melalui tindakan, kata-kata, dan sikap mereka dalam setiap peristiwa. Pembaca dapat memahami konflik, emosi, dan pesan cerita melalui tokoh-tokoh tersebut. Di dalam buku bergambar, tokoh-tokoh ditunjukkan dengan jelas melalui ilustrasi dan teks, sehingga mudah dikenali oleh pembaca, terutama siswa sekolah dasar. Tokoh dapat dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh pendukung, masing-masing berperan dalam mengembangkan alur cerita. Tokoh sering menunjukkan sifat-sifat tertentu, seperti baik hati, jujur, atau berani, yang dapat berfungsi

sebagai contoh bagi pembaca untuk diikuti. Tokoh membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan pesan yang terkandung dalam cerita. Siswa dapat belajar membedakan antara perilaku baik dan buruk dengan mengamati tindakan dan sikap panutan, dan mereka juga dapat belajar untuk mengikuti perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, tokoh bukan hanya bagian dari cerita tetapi juga cara bagi siswa untuk belajar tentang pengembangan karakter.

4) Latar (Setting)

Latar belakang mencakup tempat, waktu, dan suasana saat peristiwa dalam cerita terjadi, yang membantu pembaca membayangkan situasi dalam cerita. Latar membantu menunjukkan dengan jelas di mana dan kapan suatu peristiwa terjadi, serta kondisi yang menjadi bagian dari cerita. Latar belakang dapat membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan cerita. Dengan menggambarkan latar dan suasana, siswa dapat memahami situasi yang dialami tokoh dan makna di balik setiap peristiwa. Jadi, latar belakang bukan hanya bagian tambahan dari cerita, tetapi juga membantu pembaca memahami cerita secara lebih lengkap.

5) Gambar (Ilustrasi)

Ilustrasi atau gambar merupakan bagian penting dalam cerita bergambar karena membantu menjelaskan dan memperjelas isi cerita tersebut. Gambar ilustrasi bisa menunjukkan kejadian, tokoh, dan tempat dalam cerita, sehingga siswa lebih mudah memahami cerita

secara visual. Dengan adanya gambar, pembaca tidak hanya memahami teks, tetapi juga bisa melihat secara langsung bagaimana cerita itu terwujud. Dalam buku cerita bergambar, ilustrasi biasanya dibuat menarik, berwarna-warni, dan sesuai dengan isi cerita agar dapat menarik perhatian para siswa. Gambar juga membantu siswa yang masih belajar membaca untuk memahami arti cerita meskipun belum bisa membaca seluruh teks dengan paham. Hal ini membuat membaca menjadi lebih mudah dan lebih menyenangkan.

6) Dialog

Dialog adalah percakapan antara dua atau lebih karakter dalam sebuah cerita yang digunakan untuk berbagi ide, perasaan, dan informasi dengan pembaca. Dialog biasanya ditulis dalam kalimat langsung dan memainkan peran penting dalam menghidupkan cerita. Dialog membantu menunjukkan siapa karakter-karakter tersebut, menjelaskan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain, dan membantu pembaca memahami apa yang terjadi. Melalui dialog, pembaca dapat lebih memahami sikap, emosi, dan cara berpikir karakter. Selain itu, dialog juga membantu membuat cerita lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

7) Pesan atau Amanat

Pesan atau pelajaran adalah nilai moral atau ajaran yang dapat dipetik dari sebuah cerita, seperti kejujuran, kerja sama tim, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap orang lain. Pesan biasanya

disampaikan melalui sikap, tindakan, dan pengalaman seseorang ketika menghadapi suatu peristiwa tertentu. Pesan disajikan dengan cara sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan mengikuti cerita dan tindakan para tokoh, siswa dapat mempelajari tindakan mana yang baik dan mana yang tidak, serta memahami akibat dari setiap tindakan. Menyampaikan pesan melalui cerita membantu siswa memahami nilai-nilai dengan lebih mudah tanpa merasa seperti sedang dimarahi. Pesan atau pelajaran juga membantu membentuk karakter siswa. Nilai-nilai dalam cerita dapat digunakan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah.

e. Kelebihan dari Buku Cerita Bergambar

Penggunaan buku bergambar sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Membantu siswa memahami isi materi karena terdapat perpaduan teks dan gambar.
2. Membantu siswa sekolah dasar menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca.
3. Membantu siswa memahami alur cerita dan makna teks.
4. Memperkaya kosakata dan melatih keterampilan membaca dan berbahasa.
5. Membantu siswa berpikir secara konkret karena memiliki ilustrasi visual.

f. Kekurangan dari Buku Cerita Bergambar

Sebagai media pembelajaran buku cerita bergambar juga memiliki kekurangan diantaranya adalah:

1. Ketergantungan pada gambar dapat membuat siswa kurang fokus saat membaca teks dengan saksama.
2. Tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan menggunakan buku bergambar.
3. Membutuhkan biaya lebih untuk membuat atau mendapatkan ilustrasi karena berwarna.
4. Jika gambar terlalu mencolok, siswa cenderung lebih fokus pada gambar daripada isi cerita.
5. Siswa mungkin memahami sesuatu secara berbeda berdasarkan bagaimana mereka menafsirkan gambar.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

1. Nyihana (2021) dalam Damayanti (2024) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III melalui penggunaan media cerita bergambar, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi

observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif, dengan menghitung nilai rata-rata hasil tes dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa belum mencapai KKM, dengan persentase ketuntasan sebesar 57% dan 63%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan optimalisasi penggunaan media cerita bergambar, ketuntasan belajar meningkat menjadi 69% pada pertemuan pertama dan mencapai 100% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, media cerita bergambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Nuralifah & Masyithoh, (2024) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tindakan yang dapat dilakukan pendidik dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar, membandingkan penggunaan media buku cerita bergambar dengan pembelajaran tanpa media dalam meningkatkan motivasi dan minat baca siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research) atau studi literatur, yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji berbagai jurnal, artikel, dan sumber ilmiah

yang relevan dengan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sumber pustaka baik jurnal cetak maupun online, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Buku cerita bergambar mampu membuat siswa lebih aktif, percaya diri, serta tertarik dalam kegiatan membaca karena adanya perpaduan teks dan ilustrasi yang menarik. Selain itu, media ini juga membantu siswa memahami isi cerita, meningkatkan kemampuan membaca, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, variatif, dan efektif dalam mendukung perkembangan literasi siswa.

3. Arif & Zulfika, (2025) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III UPT SD Negeri 87 Tamanroya Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji T-test (paired sample test) menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa sebelum penggunaan media buku cerita bergambar berada pada kategori

rendah dengan nilai rata-rata pretest sekitar 60,16%. Setelah penerapan media buku cerita bergambar, kemampuan berbicara siswa meningkat dengan nilai rata-rata posttest sekitar 81,60%. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III. Dengan demikian, media buku cerita bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

4. Saharia (2025) dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Ajar Buku Cerita terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDK Tilang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media buku cerita dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan pencatatan data selama proses pembelajaran berlangsung, dengan peneliti sebagai instrumen utama penelitian. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat perubahan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media buku cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat membaca, membantu siswa memahami isi bacaan, serta memudahkan siswa mengenali huruf dan kata. Selain itu, ilustrasi yang menarik dalam buku cerita membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

dan mendukung peningkatan keterampilan membaca mereka. Dengan demikian, media buku cerita memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

5. Sulaeman.,dkk (2025) Penelitian yang dilakukan oleh (penulis pada artikel jurnal tersebut) dalam penelitian yang berjudul tentang penggunaan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk: (1) mengetahui proses penggunaan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran; (2) mengetahui dampak penggunaan media tersebut terhadap kemampuan belajar siswa, khususnya pada keterampilan membaca dan memahami isi cerita. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa lebih mudah memahami isi bacaan, lebih aktif dalam kegiatan belajar, serta menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dan memahami cerita. Selain itu, penggunaan ilustrasi yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.
6. Sari., dkk (2025) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Keterampilan Membaca Lancar Siswa Kelas III

SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar yang layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (define, design, development, dissemination). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes membaca. Teknik analisis data meliputi analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata 81% dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas guru 90,62% dan siswa 90,05% dengan kategori sangat praktis, serta uji efektivitas mencapai 84% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, buku cerita bergambar dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas III sekolah dasar.

7. Nurasyifa., dkk(2025) dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Pamungguan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana buku cerita bergambar dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat baca siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode simple design research, dimana dalam mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan

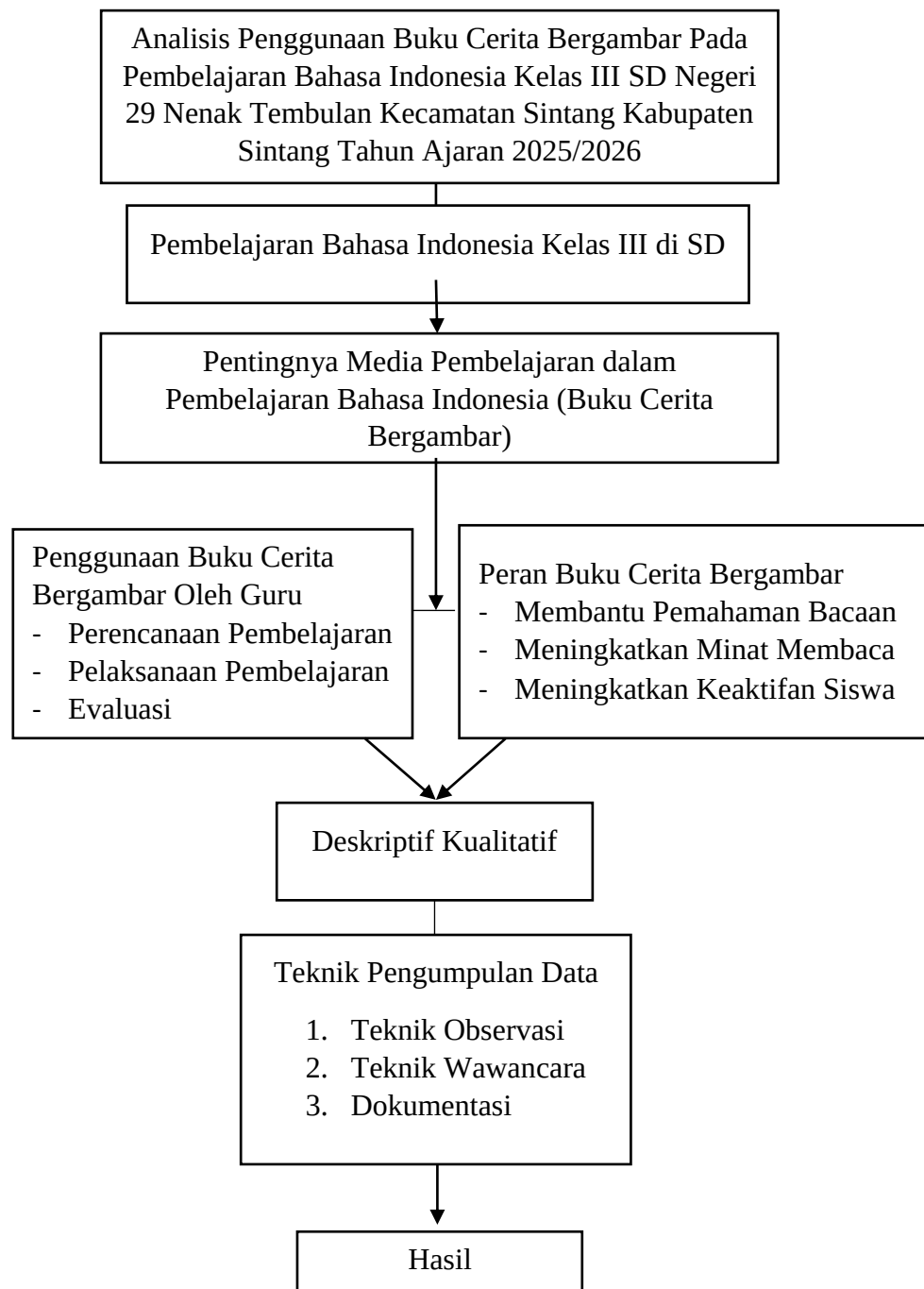
dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar terbukti efektif dan mampu menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SDN Pamungguan , hal ini ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan inisiatif membaca siswa secara mandiri , adapun yang tidak terlepas dari adanya faktor pendukung (lingkungan sekolah, keluarga, ketersediaan fasilitas buku, dan dukungan guru) serta faktor penghambat (kurangnya pembiasaan, perbedaan kemampuan membaca, dan kurangnya disiplin siswa) di SDN Pamungguan.

C. Kerangka Konseptual

Penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD merupakan upaya memanfaatkan media yang memadukan teks dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat membaca, serta mengembangkan kemampuan berbahasa. Dalam penelitian ini, penggunaan media tersebut dikaji melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran serta mencatat secara teratur berbagai gejala atau peristiwa yang terjadi selama proses belajar berlangsung.
2. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

3. Tes digunakan sebagai alat untuk mengetahui kemampuan membaca siswa melalui penggunaan cerita bergambar. Melalui tes ini diharapkan kemampuan membaca siswa dapat diketahui dan mengalami peningkatan.
4. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui berbagai catatan atau bukti yang telah ada, seperti tulisan, foto, maupun karya lain yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir